

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO
DEL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 AÑOS - AULA CORAZONES FELICES DE LA I.E.I.**

N° 12 DE SAN MARCOS, PEDRO GÁLVEZ, 2022

TESIS PRESENTADA POR

BUENO CASTAÑEDA, Inés Analucía

MARÍN TIRADO, Rocío Analí

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
INICIAL**

ASESOR: Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

2023

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO DEL
RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS -
AULA CORAZONES FELICES DE LA I.E.I. N° 12 DE SAN MARCOS, PEDRO
GÁLVEZ, 2022**

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestros padres, que siempre nos apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a ser profesionales de la Patria.

A nuestros hermanos y demás familia por el apoyo que siempre nos brindaron día a día en el transcurso de cada año de nuestra carrera pedagógica.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestro asesor, Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez, por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también haber tenido toda la paciencia para guiarnos durante todo el desarrollo del presente trabajo.

A la Directora, docentes, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, por habernos permitido la ejecución de la presente investigación.

Las autoras

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En atención a lo dispuesto por la superioridad y a normas legales vigentes, nos presentamos ante ustedes, para manifestarles que en nuestra condición de ex - estudiantes, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, presentamos a vuestra digna consideración, el presente trabajo de investigación que lleva por título: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS - AULA CORAZONES FELICES DE LA I.E.I. N° 12 DE SAN MARCOS, PEDRO GÁLVEZ, 2022. El mismo que ha sido realizado en base al procedimiento de la investigación pre - experimental, con su diseño correspondiente.

La información se ha estructurado en cuatro capítulos teniendo en cuenta el protocolo de investigación sugerido por la institución.

En el primer capítulo se expone el planteamiento del estudio. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico. El tercer capítulo trata acerca del marco metodológico. En el cuarto capítulo se muestran los resultados. Finalmente, presentamos las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y anexos de la presente investigación.

En tal sentido, esperamos que con su justo criterio lo evalúen, se nos haga las observaciones del caso, asegurándonos mejorar la investigación en trabajos posteriores.

Las autoras

ÍNDICE

PORTADA	i
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general.	16
1.2. Problemas específicos.	18
1.3. Justificación del problema.	19
1.3.1. Justificación legal.	19
1.3.2. Justificación didáctica.	21
1.4. Limitaciones de la investigación.	22
1.4.1. Limitaciones bibliográficas.	22
1.4.2. Limitaciones de experiencia.	22
1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de las áreas de investigación.	22
1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico.	23
1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos.	23
1.5. Delimitación de objetivos.	23
1.5.1. Objetivo general.	23
1.5.2. Objetivos específicos.	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.	25
2.1.1. Internacionales.	25
2.1.2. Nacionales.	27

2.1.3. Regionales.	30
2.2. Bases teóricas.	33
SUBCAPÍTULO I: Juegos de mesa.	33
2.2.1. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).	33
2.2.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980).	35
2.2.3. Historia de los juegos de mesa.	36
2.2.4. Clasificación de los juegos de mesa.	37
a. Juegos de estrategia.	37
b. Juegos de intercambio.	38
c. Juegos de fichas.	38
d. Juegos de posición.	38
e. Juegos de captura.	38
f. Juegos entre fuerzas desiguales.	39
g. Juegos de rol.	39
h. Los dados.	40
2.2.5. Los juegos de mesa en la educación infantil.	40
2.2.6. El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años.	45
a. El juego es provechoso.	46
b. El juego es divertido.	46
c. El juego invita a la participación activa.	46
d. El juego es iterativo.	46
e. El juego es socialmente interactivo.	46
2.2.7. El juego adopta muchas formas.	47
2.2.8. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave.	47
2.2.9. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza.	49
a. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar.	49
b. El aprendizaje a través del juego en el hogar y la comunidad.	50
c. El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria.	51
2.2.10. El papel del juego en el jardín de infantes.	51
2.2.11. El rol del educador en el juego.	53

2.2.12. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla.	56
a. Juegos sensoriales.	56
b. Juegos motrices.	56
c. Juegos de desarrollo anatómico.	56
d. Juegos organizados.	56
e. Juegos pre - deportivos.	56
f. Juegos deportivos.	56
SUBCAPÍTULO II: Razonamiento lógico matemático	57
2.2.13. Teoría del aprendizaje cognitivo infantil de Jean Piaget.	57
2.2.14. Teoría de las inteligencias múltiples de Gradner.	59
2.2.15. Conocimiento matemático de los niños en edad infantil.	59
2.2.16. El número en la educación infantil.	60
a. Introducción.	60
b. Contextos numéricos.	61
c. Secuencia numérica.	62
d. El proceso de contar.	64
2.2.17. Tipos de investigaciones en este campo.	65
2.2.18. Aprendizaje de los símbolos.	66
2.2.19. Resolución de problemas.	68
2.2.20. Las seriaciones como instrumento de conocimiento.	69
2.3. Definición de términos básicos.	70
2.3.1. Actividad de aprendizaje.	70
2.3.2. Aprendizaje significativo.	70
2.3.3. Autonomía.	71
2.3.4. Capacidades.	71
2.3.5. Cognición.	71
2.3.6. Cooperación.	72
2.3.7. Creatividad.	72
2.3.8. Estrategias de aprendizaje.	72
2.3.9. Evaluación.	72
2.3.10. Juegos educativos.	73

2.3.11. Material didáctico.	73
2.3.12. Memoria.	74
2.3.13. Motivación.	74
2.3.14. Participación activa.	74
2.3.15. Pensamiento crítico.	75
2.3.16. Razonamiento lógico.	75
2.3.17. Socialización.	75
2.3.18. Valores.	76

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.	78
3.2. Método de investigación.	78
3.3. Diseño de investigación.	78
3.4. Población y muestra.	79
3.4.1. Población.	79
3.4.2. Muestra.	79
3.5. Variables de estudio.	80
3.5.1. Variable independiente.	80
3.5.2. Variable dependiente.	80
3.5.3. Variables intervinientes.	80
3.5.4. Operacionalización de variables.	80
3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos.	83
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales.	83
3.7.1. Hipótesis general.	83
3.7.2. Hipótesis específicas.	84
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	84

CAPÍTULO IV

EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico - práctico.	86
--	----

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos.	177
4.2.1. Resultados del nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático antes de desarrollar el programa de juegos de mesa.	177
4.2.2. Resultados del desarrollo del programa de juegos de mesa.	179
4.2.3. Resultados del nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático, después de aplicar el programa de juegos de mesa.	180
4.2.4. Comparación de pre - test con post - test.	182
4.3. Prueba de hipótesis.	184
CONCLUSIONES	185
RECOMENDACIONES	186
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	187
ANEXOS	191

RESUMEN

El objetivo general de la investigación viene a ser, determinar la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 San Marcos, Pedro Gálvez, 2022. La hipótesis con que se operativizó es: la aplicación de los juegos de mesa mejora la capacidad del razonamiento lógico matemático en los estudiantes de la muestra tomada. La metodología empleada fue pre - experimental. La muestra estuvo constituida por 22 estudiantes (12 varones y 10 mujeres), pertenecientes a la institución educativa en mención.

Los resultados obtenidos fueron analizados según los objetivos y las hipótesis formuladas. Para analizar la información obtenida se realizó un análisis estadístico donde se obtuvo como principal resultado que, los juegos de mesa influyen positivamente en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, toda vez que las medidas estadísticas nos muestran que, en el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 5.4, siendo al inicio 9.1 y al final 14.5.

Las principales conclusiones a las que se arribaron, nos indican que, existen diferencias entre el nivel del razonamiento lógico antes y después de aplicar el programa de juegos de mesa. En el pre - test existía un 68% de estudiantes con un nivel bajo en razonamiento lógico matemático, este porcentaje se reduce a un 0% durante el post - test. Al inicio del programa de juegos de mesa se obtuvo una nota de 12.05 estando en el nivel Proceso - “B”, pero conforme iban realizando las sesiones del programa, las calificaciones de los estudiantes aumentaban progresivamente, siendo en la sesión 8 una calificación promedio de 14.14 y para la última sesión se obtuvo un valor de 15.23 estando en el nivel Logrado - “A” tal como se puede evidenciar en el tratamiento estadístico respectivo.

Así mismo se plantearon recomendaciones a los docentes, a fin de promover en los estudiantes una serie de actividades que contribuyan a su formación integral; en los anexos se presenta las evidencias y los instrumentos que se aplicaron durante la investigación.

Palabras clave: juegos de mesa, memoria, pensamiento crítico, seriación, clasificación, estrategias didácticas, razonamiento lógico matemático.

ABSTRACT

The general objective of the research is to determine the influence of board games on the development of mathematical logical reasoning in 4-year-old boys and girls - Happy Hearts classroom of the I.E.I. N° 12 San Marcos, Pedro Gálvez, 2022. The hypothesis with which it was operationalized is: the application of board games improves the ability of mathematical logical reasoning in the students of the sample taken. The methodology used was pre-experimental. The sample consisted of 22 students (12 men and 10 women), belonging to the educational institution in question.

The results obtained were analyzed according to the objectives and hypotheses formulated. To analyze the information obtained, a statistical analysis was carried out, where the main result was that board games positively influence the development of mathematical logical reasoning, since the statistical measures show us that in the pre - test with respect to the post - test, the students have had a positive evolution of 5.4, being at the beginning 9.1 and at the end 14.5.

The main conclusions reached indicate that there are differences between the level of logical reasoning before and after applying the board game program. In the pre-test there was 68% of students with a low level in mathematical logical reasoning, this percentage is reduced to 0% during the post-test. At the beginning of the board games program, a grade of 12.05 was obtained, being at the Process - "B" level, but as the program sessions were carried out, the students' grades increased progressively, with session 8 being an average grade of 14.14 and for the last session a value of 15.23 was obtained, being at the level Achieved - "A" as can be evidenced in the respective statistical treatment.

Likewise, recommendations were made to teachers, in order to promote in students a series of activities that contribute to their integral formation; The annexes present the evidence and the instruments that were applied during the investigation.

Keywords: board games, memory, critical thinking, serialization, classification, didactic strategies, mathematical logical reasoning.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

La matemática representa un instrumento esencial dentro de la formación del razonamiento lógico en los niños y niñas ya que ayuda en los procesos tales como la observación, la descripción, la clasificación, la seriación, la comparación y la analogía entre otros indicadores, si los niños no logran consolidar las nociones básicas en matemáticas (ubicación en el espacio, lateralidad, clasificación, seriación, número, etc.) cursando el nivel inicial, van a presentar un alto riesgo de trastornos en el aprendizaje de estas, como la discalculia. En ese sentido estimular adecuadamente el razonamiento lógico matemático se hace indispensable para generar aprendizajes espontáneos y significativos en los niños y niñas aprovechando la capacidad innata y su gusto por el juego.

Para la enseñanza - aprendizaje de la Matemática, por tanto, la cuestión de cómo se puede acceder a los objetos matemáticos se vuelve crucial, y es relacionada estrechamente con aquella de los procesos semio - cognitivos, específicamente aquellos movilizados en Matemática, es decir, con la producción o con la elección de representaciones semióticas en los oportunos registros y su movilización (implícita o explícita) en dos tipos de transformaciones: tratamiento (transformación de una representación a otra del mismo tipo, es decir, en el mismo registro semiótico, del mismo objeto) y de conversión (transformación de una representación semiótica en otra de tipo diferente, es decir, en otro registro, del mismo objeto). Está en esto, precisamente, la construcción cognitiva del objeto matemático. De aquí la necesidad de tomar conciencia del fenómeno para poder reconocer, interpretar y afrontar las dificultades de comprensión que el aprendizaje de la Matemática inevitablemente evidencia en todos los niveles escolares (D'Amore et al., 2015).

Cada tres años, los resultados de la prueba PISA (Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos) generan propuestas para superar deficiencias educativas. Sin embargo, deberían

generar el fomento e implementación de la didáctica de las disciplinas evaluadas. Nuestra relación con las Matemáticas nace cuando estamos en el vientre materno: desde la suma de cromosomas, el tiempo que estamos en gestación, el número de calorías ingeridas, etc. Luego, esta relación no termina nunca. Esta ciencia está conectada a todas las disciplinas importantes; también a la economía doméstica, a los juegos infantiles (tradicionales e informáticos). De ahí que su aprendizaje y enseñanza sean tan importantes, más aún en este siglo, cuando las Matemáticas han avanzado increíblemente, especialmente en el análisis y la simulación numéricos y en la computación e informática (Belletich, 2016).

A nivel nacional, en las instituciones educativas se aplican diferentes metodologías para el aprendizaje de las matemáticas; sin embargo, no siempre se toman en cuenta el uso de diferentes recursos tales como los juegos de mesa y otros para desarrollar habilidades del razonamiento lógico matemático en los niños de educación inicial, lo que influye en el rendimiento escolar y por consiguiente en su educación primaria. El proceso educativo ha ido transformándose y mecanizándose, olvidando que la persona desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa en los niños y niñas un lugar privilegiado.

Según García y Torrijos (s.f.):

Jugar es una necesidad del ser humano que enseña a resolver situaciones problemáticas por grupo o individualmente, situaciones particulares regidas por reglas y disciplinas en cuyo desenlace habrá ganador y perdedor.

La situación que se presenta en un juego de mesa es una dificultad a vencer, normas que respetar, meta u objetivo a conseguir y un material. Si la conjunción de esos factores produce una dinámica placentera, el objetivo del juego se ha cumplido.

Los juegos populares de mesa como el domino, el parchís, la memoria, el turista, las damas chinas y las damas españolas, en sus muy distintas versiones son juegos que se practican desde la edad escolar. (p.13)

La región de Cajamarca, también se encuentra inmersa con sus instituciones educativas que allí se encuentran, donde forman parte primordial los estudiantes; y aún las dificultades en el razonamiento lógico matemático que presentan los niños de educación inicial es evidente. En tal sentido, los juegos de mesa se convierten en un poderoso recurso que superará en parte esta problemática.

En la Institución Educativa Inicial N° 12 de San Marcos, durante el desarrollo de nuestras prácticas pre - profesionales, se ha podido observar que muchos niños tienen limitaciones en lo que respecta a razonamiento lógico matemático, en donde van desarrollando poco a poco la habilidad, de acuerdo a sus capacidades y ritmo de aprendizaje.

Todo lo descrito anteriormente, nos conlleva a plantearnos la siguiente interrogante: ¿De qué manera la aplicación de juegos de mesa mejora la capacidad de razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 San Marcos, Pedro Gálvez, 2022?

1.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de razonamiento lógico matemático antes de desarrollar un taller de juegos de mesa en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 San Marcos, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Qué nivel de progreso tiene el taller de juegos de mesa en el razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 San Marcos, Pedro Gálvez, 2022?

- ¿Cuál es el nivel de razonamiento lógico matemático después de desarrollar un taller de juegos de mesa en los niños de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 San Marcos, Pedro Gálvez, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 84-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP “San Marcos” que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

e. Resolución Directoral N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

1.3.2. *Justificación didáctica*

Ante las diferentes estadísticas que encontramos acerca del poco desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños tanto a nivel nacional, regional y local; esto que viene aconteciendo ya hace varios años lo cual genera una gran preocupación.

Por ello fue de suma importancia la ejecución de esta investigación, porque se vio la necesidad y el interés para desarrollar, fomentar y facilitar estrategias pedagógicas innovadoras diseñadas mediante las actividades de los juegos de mesa y así se pudo determinar que las mismas sirvieron de ayuda para un mejor desarrollo del razonamiento lógico matemático. Además, de desarrollar en los niños sus capacidades motoras, mentales y sensoriales, la concentración, la memoria, la observación y la imaginación entre otras.

Estos procesos de formación y aprendizaje para los estudiantes que se beneficiaron al aprender a plantear y ejecutar estrategias, que no solo les fueron útiles para participar en el desarrollo de estas actividades, sino para que también impacten sobre la sociedad. Además, la posibilidad de encontrar soluciones a las situaciones que se les presentan a diario, puesto que cuando aprenden la metodología del juego que se esté desarrollando, su mente adquiere la agilidad

de construir habilidades que les permiten visualizar las posibles estrategias para resolver problemas.

El uso de los juegos de mesa en el proceso de enseñanza - aprendizaje contribuyó activamente en el desarrollo de las potencialidades de los niños. Con el progreso de esta metodología didáctica se potenció la capacidad de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, ya que las matemáticas es una de las áreas del currículo con más dificultades de aprendizaje que se evidencia en ellos. Además, el presente trabajo servirá como antecedente para otras investigaciones de mayor profundidad sobre la misma problemática de estudio.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. Limitaciones bibliográficas

Carencia de habilidades para ubicar buscadores, revistas u otras fuentes de información en la red.

1.4.2. Limitaciones de experiencia

Se debe tener en cuenta que es la primera vez que se realizó una tesis para titulación por lo que su magnitud y detalles de la misma son particulares a otras investigaciones que se ha realizado anteriormente, de allí que se tuvo que revisar reiterativamente la investigación.

1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de las áreas de investigación

El desarrollo de las áreas de investigación aplicada I, II, y III de manera virtual.

1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico

La escasa experiencia en la sistematización de la información, producto de la aplicación de los instrumentos de investigación referidos a las variables de estudio. sobre todo, en la aplicación de las Normas APA y el tratamiento estadístico.

1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos

Está referido a las dificultades que presentamos en la aplicación de la séptima edición de las normas APA.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

a. Determinar el nivel de razonamiento lógico matemático antes de desarrollar los juegos de mesa en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

b. Desarrollar los juegos de mesa en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

c. Establecer el nivel de razonamiento lógico después del desarrollo de los juegos de mesa en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Mise y Padilla (2017), investigación titulada: *“Incidencia de los juegos como elementos dinamizadores en el razonamiento lógico matemático en los niños de 5 a 6 años. Diseño de una guía didáctica con enfoque pedagógico para docentes”*. Universidad de Guayaquil - Guayaquil, Ecuador, se plantearon como objetivo general, determinar la incidencia de los juegos como elementos dinamizadores en el razonamiento lógico matemático mediante un estudio bibliográfico, análisis de campo, para el diseño de una guía didáctica con enfoque pedagógico para docentes, y llegaron a las siguientes conclusiones:

- El objetivo de la propuesta es fundamentalmente abordar el problema que existe en el desenvolvimiento del desarrollo integral. Se pudo observar de manera minuciosa que existen falencias en el Primer Año de Educación General Básica en el aprendizaje de los infantes, la cual necesitan de mucha atención por parte de los padres de familia. La aportación principal de esta propuesta consiste en lograr resultados positivos mediante la implementación de juegos que ayuden a desarrollar un aprendizaje óptimo fomentando de esta manera potencializar el razonamiento lógico matemática por medio de juegos dinámicos.
- Los juegos son muy importantes porque permiten a los docentes tomar en cuenta dentro y fuera del aula el desarrollo integral de los niños y niñas en el proceso educativo permitiéndoles ser protagonistas de su propio aprendizaje. Es muy importante que tanto los docentes como los padres de familia y representantes legales activen a sus representados en el área de relaciones lógico matemática ya que es de vital importancia porque permitirá desarrollar habilidades y destrezas para fortalecer su desarrollo cognitivo, englobando de esta manera sus acciones, actitudes, decisiones y propuestas para la resolución de problemas que se presente en la vida cotidiana.

- Es muy importante notar que los únicos favorecidos son los educandos quienes a su vez mejoraran su pensamiento lógico, cada uno de los juegos expuestos en el capítulo nos servirá como una herramienta de enseñanza para párvulos de la Escuela fiscal mixta n° 10 “Héroes de Cenepa”, ubicada en UTE 2 - Zona 1, La Isla Trinitaria Isla Trinitaria: Coop. La Fuerza. De Los Pobres, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, parroquia Ximena, zona 8, distrito 2, en los infantes de 5 a 6 años el periodo 2017 - 2018.

De acuerdo a las conclusiones de esta investigación nos podemos dar cuenta que los padres de familia juegan un rol muy importante en la formación de los niños y niñas, tanto los padres de familia como los docentes deben trabajar de la mano e implementar juegos que ayuden al desarrollo integral de los niños, ayudándolos así a desarrollar sus diferentes habilidades y tomar diferentes decisiones en su vida cotidiana.

Villavicencio (2016), investigación titulada: *“Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de nivel inicial del centro de desarrollo infantil “El Mundo de Mozart”*. Universidad Central del Ecuador - Quito, Ecuador, se planteó como objetivo general, determinar cómo influyen los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de Nivel Inicial 2 del Centro de Desarrollo Infantil “El Mundo de Mozart”, llegando a las siguientes conclusiones:

- Es importante vincular los juegos matemáticos como estrategias metodológicas en las actividades diarias del Centro Infantil, ya que son factores que influyen de manera positiva y directa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas, permitiéndoles así alcanzar los logros requeridos y metas establecidas por la maestra.
- Al aplicar las encuestas a las maestras del Centro Infantil, se estableció que deben adquirir los conocimientos necesarios para comprender de mejor manera cómo funciona el proceso de

desarrollo del pensamiento de los niños y niñas para poder incorporar la aplicación de juegos matemáticos y materiales didácticos relevantes y adecuados.

- Al evaluar a los niños y niñas mediante la aplicación de la lista de cotejos, se pudo observar que no todos cumplían con el perfil de las actividades planteadas en el instrumento de investigación; no todos los niños y niñas de nivel inicial completaban las características detalladas en la valoración.

- Existen gran cantidad de juegos matemáticos y elementos lúdicos que como docentes debemos conocer para considerar incrementarlos en las actividades de manera permanente, para conocerlos, manejarlos, manipularlos y agotar las funciones y beneficios que estos nos puedan proporcionar; para lograr de esta manera que el niño y la niña se interesen, y mediante estos abrirse al mundo de nuevos conocimientos y desarrollar nuevas habilidades.

Esta investigación nos da a entender la gran importancia de los juegos matemáticos como estrategia para lograr impartir conocimientos y desarrollar el pensamiento lógico de los niños y niñas durante las actividades programadas; además como existe gran variedad de juegos matemáticos, los docentes debemos saber seleccionar y adaptar de acuerdo a las necesidades de nuestros niños.

2.1.2. Nacionales

Arias y García (2016), investigación titulada: *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué - 2015”*. Universidad Privada Norbert Wiener, Lima, se plantearon como objetivo general, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué - 2015, y llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.
- Los juegos didácticos (el domino), presentan un grado de dificultad a la hora de hacer que los niños de preescolar entiendan la metodología del juego, sin embargo, se explicó y se logró estimular en los niños su habilidad de contar, de asociar una cantidad con la representación gráfica de esta, además de fomentar operaciones básicas de suma y resta.
- Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la destreza mental de seriar de los niños de preescolar, porque hace que los niños reconozcan en una serie patrones, construyan series bien sea a partir de patrones dados por el docente o definidos por ellos mismos.
- Los juegos didácticos (el ábaco) influye en la conservación de cantidad (cantidades discontinuas), en los estudiantes de preescolar de Ibagué, debido a que logran entender que la cantidad de fichas que se tienen en las columnas del ábaco, pueden ser iguales o diferentes, sin importar el tamaño, o la forma de las fichas, con lo cual, empiezan a fortalecer dicho concepto, que se desarrolla definitivamente entre los 7 y nueve años de edad.

Según las conclusiones de la presente investigación se puede decir que el uso intencional de juegos didácticos, es decir con un determinado objetivo guiado hacia el aprendizaje o la adquisición de nuevos conocimientos puede traer resultados efectivos para el logro de habilidades tanto cognitivas como físicas, un claro ejemplo es cuando se menciona el uso del juego “domino” para motivar y reforzar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de contar y asociar cantidades o al utilizar el “ábaco” estimulando su psicomotricidad fina pero al mismo tiempo comprenden la conservación de cantidad (conservación discontinua), lo que nos permite articularlas y desarrollar de forma integral el pensamiento lógico a través del juego, uno de los

recursos naturales y espontáneos para el niño y la niña para partir hacia aprendizajes más complejos según su edad.

Huamani (2018), investigación titulada: *“Los Juegos Educativos en el Aprendizaje del Área Lógico - Matemático de los Estudiantes del Primer Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 6069 Pachacútec de Villa El Salvador - Lima, 2016”*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional, Lima, se planteó como objetivo general, determinar el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje del área lógico-matemático de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°6069, Pachacútec, Villa El Salvador, Lima, 2016, y llego a las siguientes conclusiones:

- Los juegos educativos influyen en alto grado en el aprendizaje de comparación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°6069, Pachacútec, Villa El Salvador, Lima, 2016; con una valoración de alta significatividad, y un p-valor de 0,00 ($t = -7,415$, para muestras relacionadas).
- Los juegos educativos influyen en alto grado en el aprendizaje de clasificación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°6069, Pachacútec, Villa El Salvador, Lima, 2016; con una valoración de alta significatividad, y un p-valor de 0.00 ($t = -10,923$ para muestras relacionadas).
- Los juegos educativos influyen en alto grado en el aprendizaje de seriación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°6069, Pachacútec, Villa El Salvador, Lima, 2016; con una valoración de alta significatividad, y un p-valor de 0,00 ($t = -7,217$ para muestras relacionadas)
- Los juegos educativos influyen en alto grado en el aprendizaje de correspondencia de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°6069, Pachacútec, Villa El

Salvador, Lima, 2016; con una valoración de alta significatividad, y un p-valor de 0,00 ($t = -9,190$ para muestras relacionadas).

- Los juegos educativos influyen en alto grado en el aprendizaje del área lógico matemático de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°6069, Pachacútec, Villa El Salvador, Lima, 2016; con una valoración de alta significatividad, y p-valor de 0,00 ($t = -12,110$, para muestras relacionadas).

Al realizar el análisis de la siguiente investigación se puede decir que aunque se enfoca en el estudio de educación primaria del primer grado, está se relaciona con el ingreso de una etapa educativa de educación inicial a la otra pues al culminar la etapa inicial los niños ya deben haber desarrollado habilidades tanto físicas como cognitivas, se puede mencionar entonces que la etapa de educación primaria es la continuación, por ello la importancia de seguir estimulando su aprendizaje de los niños y niñas utilizando herramientas familiares a las que conocía, de ello deriva la aplicación de juegos educativos para el aprendizaje de conocimientos lógicos matemáticos, obteniendo como resultado datos estadísticos que respaldan su efectividad como su impacto en el alto grado de aprendizaje de seriación que ha tenido en su aplicación en la presente institución de estudio de la investigación.

2.1.3. Regionales

Rafael (2017), investigación titulada: *“Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E. Inicial N° 584 San Pablo, Chota, 2016”*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, se planteó como objetivo general, mejorar la práctica pedagógica a través de la aplicación de estrategias lúdicas, utilizando un plan de acción en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 584 San Pablo, Chota, 2016, y llego a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de diversos juegos lúdicos en la noción de seriación ha permitido mejorar la práctica pedagógica y lograr a través de la aplicación de las estrategias lúdicas los niños mejoren la noción de seriación en el área de matemática el cual permitirá que las situaciones de juego que el niño experimenta ponga en evidencia nociones que se dan en forma espontánea y de esa manera tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático teniendo al juego como el vehículo que le permite actuar y pensar de manera inmediata esto fue que conllevo a investigar.

- Se ha mejorado el trabajo pedagógico relacionado a estrategias lúdicas de trabajo en equipo, utilizando el nuevo plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad, tal como se indica en las matrices N° 03 y 05, así como resultados obtenidos en el instrumento de evaluación como lista de cotejo.

- Se reconstruyó la práctica pedagógica del docente a través de un plan de acción concreto, por lo que se hizo 10 sesiones de aprendizaje basados en la estrategia lúdica para mejorar la noción de seriación los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa San Pablo – Tacabamba, año 2016.

- Se evaluó la nueva práctica pedagógica a través de una lista de cotejo, el cual se constata que a un 95% son efectivas para poder mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa San Pablo - Tacabamba, en el año 2016.

Analizando la presente investigación se puede decir que al utilizar el juego como estrategia didáctica en el aula de educación inicial se está mejorando la práctica pedagógica desde actividades y acciones lúdicas, relacionado positivamente de esta manera los juegos de mesa que se pretende desarrollar como herramienta para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas en nuestra investigación, no solo permitiendo el desarrollo de estas habilidades cognitivas

sino que también en relación a lo social, pues permite la comunicación entre sus compañeros, aspecto que da paso a conocer nuevas formas de vida o realidades que enmarca la interculturalidad o conocer nuevas culturas. Obteniendo como resultado final al analizar los datos un 95% de mejora y efectividad en la práctica pedagógica.

Mostacero (2015), investigación titulada: *“Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de la Red Educativa “Once de Abril”, del distrito San Miguel - Cajamarca.”*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, se planteó como objetivo general, Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del principio de autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de la Red Educativa “Once de Abril” del distrito San Miguel, y llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los resultados de la investigación demuestran que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de abril”. Los niños, jugando, activaron múltiples capacidades y habilidades en las dimensiones: cognitiva, motriz y social, descubriendo y fortaleciendo su autonomía, a la vez su desarrollo armónico.
- Al analizar los resultados del pre test, se concluye que la mayoría de los niños de los PRONOEI se encuentran en proceso del desarrollo de su autonomía, así mismo se llega a determinar que las promotoras no promueven variados y suficientes juegos, herramienta fundamental en la construcción del aprendizaje de los niños.
- La estructuración y aplicación de estrategias lúdicas permitió a los niños desarrollar actividades simultáneas en las dimensiones cognitiva, motriz y social. Jugando los niños activaron su

capacidad de pensar, pusieron en marcha diversos movimientos y destrezas físicas, que les permitió obtener el control de su cuerpo, a la vez se insertaron activamente en el grupo social.

- De los resultados del pos test en relación al pre test, se pudo constatar que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI, apreciándose resultados favorables en el grupo experimental, superando a los niños del grupo control.

Analizando la siguiente investigación se puede decir que gracias a las actividades lúdicas que desarrollan los niños les ayuda a mejorar su personalidad, ser más autónomos para que realicen diversas actividades por sí mismos, además crear sus propios juegos, relacionarse con otros compañeros. El juego es el arma principal para el aprendizaje del niño se dice que el niño aprende jugando y mucho mejor si lo hace autónomamente le ayudara a utilizar y desarrollar su creatividad, imaginación e inteligencia, las actividades lúdicas le permiten al niño propiciar el desarrollo de sus aptitudes, explorar y dar sentido al mundo que les rodea.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Juegos de mesa

2.2.1. *Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)*

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo

consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia (Linaza, 1991). Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Claparède (1983, p. 157) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”. Este autor, postula que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa. En su teoría sobre el juego, defiende que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad, y sostiene que éste es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y que lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica (Navarro, 2002). Siguiendo a este autor, podemos decir que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, mediante el juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que posee el niño (Ortí, 2004). La “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no solo los niños, sino también las personas adultas se refugian en un mundo ficticio, no-

real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real (De la Mora, 2004). La crítica principal que se hace a la teoría de la derivación por ficción de Claparède es que no todos los juegos son de ficción o de fantasía. (pp. 43-44)

2.2.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños

comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. (pp. 45-46)

2.2.3. *Historia de los juegos de mesa*

En el juego se simboliza la realidad, se le simplifica y se le maneja. Éste ha existido a lo largo de todo el desarrollo humano. Los juegos, a través de las generaciones, se han ido modificando y adaptando a los cambios por lo que, en ocasiones, se llega a perder su origen.

Por ejemplo, en las excavaciones en el cementerio de Ur en Egipto, se encontraron tableros y fichas del juego que se conoce con el nombre de damas, aunque las reglas para jugarlo no eran las mismas.

La mayoría de juegos de tablero son de origen antiguo, y de ahí parte la columna vertebral de los que conocemos actualmente. Para citar algunos ejemplos, tenemos el juego de la oca, serpientes y escaleras, el ajedrez, etc.

Existen muchos juegos de tablero en los que sólo la habilidad de los jugadores puede decidir la partida, es decir, juegos en los que el azar no está presente. Uno de los más representativos de esta clase es el ajedrez, pero únicamente se conocen en occidente, ya que en otros lugares juegan otras variantes como el Shogi en Japón o en el Xiangqi en China, éstos son generalmente desconocidos en América, pero muy populares en su país de origen. Lo anterior sucede con el ajedrez y las damas que desde hace siglos se juegan en Europa, como el Go y al Gomoru en Asia, en África juegan al Wari y a una amplia gama de juegos llamada la Mancala.

Recientemente han sido inventados y difundidos otros juegos como el Reversi u Otelo, o el bashne, antes de 1875.

También se debe destacar otro grupo de juegos del siglo XX que han alcanzado una merecida popularidad dentro de los juegos de mesa:

En 1928, con John von Neumann, nació la Teoría de los juegos con la que comenzó el interés por el desarrollo de estrategias para convertir el juego en una herramienta de la lógica, de las matemáticas y el desarrollo de la inteligencia.

En 1947, A. L. Samuel, ingeniero norteamericano, diseñó el primer ordenador en su tipo para jugar a las Damas.

En 1950, se aplicó esta idea en el ajedrez. El juego inspira, desenvuelve el pensamiento rígido y activa la mente (García y Torrijos, s.f.).

2.2.4. Clasificación de los juegos de mesa

García y Torrijos (s.f.) plantean que, los juegos de tablero o de mesa son similares, la mayoría después de una primera partida, se aprenden las reglas y mientras más se practique, mejor se jugará.

Existen muchos criterios de clasificación considerando el material con el que se juega como el tablero, las fichas, las piezas, los dados, las tarjetas, los barajas, incluso la naturaleza del juego. A continuación, se presenta una clasificación bastante amplia.

a. Juegos de estrategia. La palabra estrategia se define como el arte de dirigir las operaciones militares o el arte para conducir un asunto.

La estrategia, es cualquier acción planificada previamente y llevada a cabo con el fin de conocer objetivos.

Desde hace mucho tiempo, los juegos de estrategia se identifican con la guerra, el ajedrez y algunos clásicos de tablero como estrategia y el Risk.

El primer juego más parecido a los de esta clase se llamó Axis and Allies. La táctica en éste es la característica principal para alcanzar la victoria.

b. Juegos de intercambio. Las reglas de este tipo de juego son sencillas: las fichas parten de posiciones enfrentadas en ambas caras del tablero. Cada jugador lleva sus fichas al lado opuesto y las coloca en los lugares donde ocupaba los lugares el adversario. Los trayectos de las fichas varían y ahí se encuentran las diferencias de los juegos. La libertad de movimiento de las fichas cambia desde una carrera libre hasta un auténtico rompecabezas. Las fichas pueden o no retroceder, saltar por encima de las propias o de las del contrario. En cualquier caso, son juegos con reglas abiertas, muy sencillas y un pasatiempo para personas de cualquier edad.

En esta clasificación están las damas españolas, las damas chinas, etcétera.

c. Juegos de fichas. Los juegos de ficha que se han encontrado en China –que datan de 1120 d.C.–, se tallaban en hueso o marfil y se decoraban con ébano, como en el caso del dominó chino.

Hoy en día, aún se pueden encontrar estas exquisitas piezas.

En Europa, las fichas se hacían pegando y sujetando dos láminas de ébano en ambos lados de la ficha de hueso, con un alfiler en medio conocido como ojiva que aún se encuentra en muchos conjuntos modernos.

d. Juegos de posición. Se caracterizan por tener como objetivo llegar una determinada posición de las piezas, algunos ejemplos son: tres en raya, cuatro en raya y cinco en raya.

e. Juegos de captura. Son los que tienen como objetivo capturar las fichas del jugador contrario. Ejemplos de éstos son: damas españolas y el Reversi.

f. Juegos entre fuerzas desiguales. Para ganar, el jugador debe bloquear las fichas del contrario mientras éste defiende tratando de capturar las del primero, como sucede con el juego del coyote al capturar a las gallinas.

g. Juegos de rol. A finales de la década de los sesentas, aparece en Australia, un juego del tablero llamado Dungeon que consiste en recorrer unas mazmorras en las que hay lugares que albergan monstruos, tesoros o ambas cosas. Poco tiempo después, parece una nueva versión en E.U. llamada Dragón, en ella, los jugadores usan fichas que representan razas de la mitología creada por Tolkien (elfos, enanos, hobbits, etc).

Es a partir de entonces que este tipo de juego se ha hecho más popular, principalmente entre los jóvenes estudiantes de bachillerato y universidad.

Se toman obras literarias o películas como eje principal de la aventura.

Se juegan entre cinco o seis amigos, uno de ellos es el director de juego o master, que se encarga de proponer una historia o una misión a los demás jugadores la cual dependerá del mundo y del tipo de aventura que se vaya a jugar.

El papel del master es el más difícil, ya que debe preparar la aventura a conciencia y dominar todos los detalles, además debe tener cierto talento para describirla y plantear las distintas situaciones, es decir, saber contar una historia.

Este tipo de juegos no consiste en ganar a los demás ni en jugar contra ellos, si no en jugar juntos y colaborar. Al final, ganará el equipo que haya cumplido la misión.

Entre los más populares, ambientado en los mundos de fantasía medieval, está El Señor de los Anillos, basado en la novela del mismo título.

Le siguen las historias de terror como Vampiro y la llamada de Cthulhu; de ciencia ficción como Star Wars, Star Trek; los de espías basados en James Bond, y otros como Paranoia y Far West.

h. Los dados. Elemento fundamental de los juegos de tablero, los juegos de azar y de fortuna.

Son piezas cubicas de marfil, hueso, ámbar, madera, arcilla, metal, plástico u otro material.

En cada una de sus caras aparece marcado un numero un número de puntos, de tal manera que los de lados opuestos deben sumar siete.

El origen de los dados es desconocido, aunque los utilizan desde la prehistoria gran número de culturas.

Se citan en La Ilíada cuando se narra los juegos entre los lidios

Se han encontrado dados exactamente iguales a los de la actualidad en antiguas tumbas egipcias y, en la civilización grecolatina más recientes.

Escritores antiguos, entre ellos Sófocles, atribuyen la invención de los dados a Palàmedes, un griego que enseñó a sus compatriotas el juego de los dados durante el sitio de Troya.

Lo utilizaron griegos y romanos con cubiletes de marfil.

Los dados fueron traídos a México por los españoles durante la conquista, se jugaron en la Colonia y perduran hasta nuestros días.

2.2.5. Los juegos de mesa en la educación infantil

Para los profesores, la relación entre las actividades de juego y el encuentro entre amigos es tan evidente que parece un poco tonto hablar de ello. Sin embargo, nos gustaría traer aquí algunas ideas para contribuir a elevar el estatus que tanto el juego como la amistad deben

tener dentro de la cultura escolar, ya que ni uno ni otro disfruta del prestigio que creemos que se merecen.

Últimas investigaciones en psicología del desarrollo social atribuyen a las relaciones entre compañeros y más concretamente, a la amistad entre iguales, un valor socializador bastante parecido al que tienen las relaciones con los padres y con los maestros.

Los niños y niñas comienzan su desarrollo social en lo que a las relaciones con iguales se refiere, a los tres años aproximadamente; y desde este momento van incorporando a su propia trayectoria de desarrollo personal las experiencias en las que participan, de entre las cuales “hacer amigos” y “jugar con amigos” son experiencias muy importantes.

Con todo lo anterior, podemos afirmar que la amistad, como el juego, tiene un componente de auto elección y satisfacción que es básico para tener conciencia de la propia identidad personal.

El respeto a las amistades infantiles es, como el respeto a los juegos espontáneos, una meta de la Educación Infantil que debe concretarse en la programación de actividades que potencien ambos procesos sociales.

Los juegos en la etapa de Educación Infantil son buenas estrategias para que los niños encuentren amigos y afiancen la confianza de los que ya tienen. Además, les Ayuda a elaborar de forma libre y satisfactoria su propia trayectoria de seres sociables y amistosos.

Nuestra labor, según lo que hemos visto, estará entonces en ayudar a aquéllos niños y niñas que tengan más dificultad en tejer sus propias redes de amigos, haciendo que participen de la manera más activa posible en actividades conjuntas para que se conozcan y se elijan.

Como maestros, y desde nuestra propia experiencia, sabemos que Muchas veces las metas de educación para la solidaridad, la tolerancia y la comprensión social se alcanzan antes y mejor si permitimos que los niños sean espontáneos en la elección de sus propios círculos de amistades.

La fuerza cognitiva de los juegos tradicionales de mesa reside en que la regla interna de la acción pueda ser bien acoplada a la actividad cognitiva lógica de los sujetos.

Así, los juegos de cartas, para que sean estimulantes y creativos deben dejar poca responsabilidad al azar y mucha a la capacidad de hacer combinaciones y relaciones; deben dar la posibilidad de establecer hipótesis y comprobar cómo se comportan los otros ante las decisiones que tomamos.

Los compañeros se estimulan entre sí para jugar a juegos de reglas; los adultos solamente debemos proporcionarles el material que creamos conveniente y el permiso que se considere oportuno.

Disponer de juegos tradicionales de mesa y de modernos juegos lógicos, y organizar las condiciones de tiempo y espacio para que los niños y niñas acudan a jugar con estos materiales es abrir una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultan fácilmente extrapolables a otras tareas, incluidas las escolares.

Desde aquí proponemos el establecimiento de una zona de juegos de reglas, a la que los niños y niñas puedan acceder, en parejas o en grupos pequeños y bajo las normas que la maestra o maestro establezca para el uso del material.

Ya hemos hablado de la importancia de establecer normas de diálogo con todos los miembros de la clase, es decir, de elaborarlos de forma conjunta. Esto vale para la constitución de las normas de acceso a cualquier espacio de juego.

No todos los juegos de reglas son bien usados por los niños de edad entre tres y seis años, pero algunos acceden con facilidad a sus normas. De cualquier forma, es bueno que estén en el aula y que se comience a jugar a ellos espontáneamente.

La experiencia de intentar acoplarse a un sistema de normas establecidas que están encima de la decisión arbitraria que cada niño pueda tomar, va creando en los niños y niñas una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que es muy útil para el desarrollo social y para el proceso cognitivo.

Los juegos de mesa pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan que son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto su adecuada duración (alejada de las interminables partidas de Monopoly).

Al publicarse cientos de juegos de mesa cada año por todo el mundo, muchos de ellos proporcionan multitud de beneficios desde el punto de vista pedagógico. De hecho, se puede encontrar un juego adecuado para cada área temática en cualquier programación.

Las habilidades más relevantes que se estimulan con los juegos están entre las más importantes a las que un sistema educativo puede aspirar: las habilidades inter- e intra- personales, para un trato respetuoso y comprensivo en la relación con otras personas.

La mayor belleza de los juegos de mesa es que se juegan en grupo con otras personas. Sea un grupo de amigos, de completos desconocidos, o una mezcla de ambos tipos de personas, la partida de un juego está enfocada en su interacción social, y durante ese tiempo cada persona puede beneficiar a veces y molestar otras, al resto de jugadores.

Todas estas interacciones, combinadas con que (generalmente) en cada partida sólo hay un ganador, significa que las personas que juegan aprenden - o deben aprender - a tratarse amablemente, comportarse de forma adecuada dentro de la partida, y poner en práctica el mejor espíritu deportivo de las Olimpiadas (Lo importante es participar - jugar, en este caso).

Pero además existen juegos cooperativos, en los que las personas juegan juntas en la partida por un objetivo común - estos juegos son excelentes herramientas sobre la dinámica de trabajo en equipo.

Se pueden elegir juegos para cubrir una determinada necesidad pedagógica, para centrarse en una lección específica, para reforzar conocimientos, o para ayudar al profesorado a indagar cuánto de lo enseñado ha interiorizado de verdad el alumnado, o para aplicar los conocimientos fuera del contexto en que se aprendieron - esto es, ir más allá del mero aprendizaje.

Pero los juegos son además divertidos de jugar, y ese aspecto nunca debe ser olvidado pese a las enseñanzas pedagógicas serias que se quieran también inculcar. Precisamente por la diversión de jugar es por lo que los alumnos y alumnas pueden interesarse en un juego de mesa, y es precisamente por la diversión al jugar por lo que continuarán implicándose en la partida, más allá del refuerzo pedagógico para el que se pretenda usar el juego.

Los juegos de mesa se pueden usar de muchas formas con el objetivo de enseñar, reforzar conocimientos y actitudes, y, no olvidemos (que no es menos importante), divertir. Otra cuestión importante es que los juegos elegidos puedan formar parte de una biblioteca de juegos en la escuela.

Los juegos pueden ser usados en el aula para ayudar y extender las técnicas pedagógicas de enseñanza, pero si además se crea en la escuela una biblioteca de juegos de mesa, se pueden sustentar en ella otros propósitos extra - curriculares y actividades como clubs, asociaciones, días de juegos, noches de juegos de mesa, préstamos de juegos, y otras muchas.

Esto aporta una oportunidad a los estudiantes para encontrar diversión y aprender desde la experiencia de jugar una partida a un juego de mesa, más allá del ambiente de la enseñanza formal en la clase.

Los juegos son divertidos y deben ser una experiencia divertida, no una tarea. Como resultado de jugar, el alumnado pondrá en práctica un conjunto de habilidades concretas, interaccionarán mutuamente y, por tanto, se enfrentarán al reto de pensar por sí mismos.

Un club de juegos de mesa con sede en una escuela puede ser además una estupenda actividad para los estudiantes. No sólo se les proporciona un entorno adecuado para jugar y divertirse de forma positiva, sino que además se les proporciona un contexto social fuera de la normalidad lectiva, en el que poder desarrollar sus habilidades intra- e inter- personales y educarse en sus relaciones sociales.

En la escuela se pueden usar los juegos para ayudar a los niños y niñas con dificultades de aprendizaje, para proponer nuevos retos a los alumnos más aventajados, para cubrir necesidades especiales, para ayudar y promover las relaciones personales y para hacerlo en concreto con quien tenga dificultades de interacción con los demás. El resumen y la conclusión de todo esto es: Los juegos de mesa pueden usarse de muchas formas positivas en el contexto de la escuela (Pérez Gonzáles, 2011).

2.2.6. El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018):

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En el próximo apartado de este informe se explica qué

entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

a. El juego es provechoso. Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

b. El juego es divertido. Cuando vemos jugar a los niños - o a los adultos -, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

c. El juego invita a la participación activa. Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

d. El juego es iterativo. Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

e. El juego es socialmente interactivo. El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas. (p. 7)

2.2.7. El juego adopta muchas formas

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018).

2.2.8. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más

eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico.

Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a

afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción.

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI” (UNICEF, 2018).

2.2.9. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza

La UNICEF (2018) afirma:

a. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar.

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por

ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

b. El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad. Aunque el presente informe se centra en el enfoque de sistemas a la hora de integrar el juego en todos los aspectos de los programas de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar y de primaria. Los cuidadores de primaria, en su calidad de “primeros maestros” de los niños, son los principales valedores de su aprendizaje y, por tanto, tienen un importante papel a la hora de crear el espacio para el aprendizaje a través del juego. En consecuencia, resulta esencial apoyar a los cuidadores y empoderarlos para que puedan desempeñar un papel activo en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños, así como para facilitar el aprendizaje lúdico a los niños que están a su cargo en las experiencias cotidianas tanto en el hogar como en la comunidad.

c. El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria. La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje. Por ejemplo, jugar a juegos de mesa puede reforzar los conceptos matemáticos a la vez que incrementa la competencia social. Los clubs de lectura, la dramatización de historias y otras actividades relacionadas con la lectura incrementan en gran medida las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y no se den por vencidos.

La exploración de una amplia variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en un “rincón de escritura” puede incitar a participar a los niños que se muestran más renuentes a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros. Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que nos permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permitir que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas. (p. 10)

2.2.10. El papel del juego en el jardín de infantes

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.

La escuela también debe ofrecerle aleducando la posibilidad de participar en juegos deportivos organizados y de carácter competitivo. Para ello, organizará campeonatos internos, invitará a otras instituciones y aceptará las que se le hagan para que los estudiantes tengan la oportunidad de asistir (Meneses y Monge, 2001).

2.2.11. El rol del educador en el juego

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración. En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo.

En el juego competitivo, además de los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del

deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto Giebenhain (1982) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia. Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que, si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse, ni siquiera en el deporte. Cuando se habla sobre lo sucedido se contribuye a que estos dos alumnos jueguen limpio.

Este autor recomienda que, para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a resolver sus propios conflictos y a poner sus propias reglas. El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos.

El intercambiar roles, profesor-alumno, alumno-profesor, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente.

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
- Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
- Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
- Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
- Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.
- Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
- Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.
- Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.
- El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
- Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
- Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
- Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.

- Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
- Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo (Meneses y Monge, 2001).

2.2.12. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Díaz (como se citó en Meneses y Monge, 2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

a. Juegos sensoriales. Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

b. Juegos motrices. Buscan la madurez de los movimientos en el niño.

c. Juegos de desarrollo anatómico. Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

d. Juegos organizados. Refuerzan el canal social y el emocional pueden tener implícita la enseñanza.

e. Juegos pre - deportivos. Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

f. Juegos deportivos. Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

SUBCAPÍTULO II: Razonamiento lógico matemático.

2.2.13. Teoría del aprendizaje cognitivo infantil de Jean Piaget

Jean Piaget, fue un psicólogo suizo, responsable de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, en la que manifestaba que los niños nacen con un mapa mental muy básico y sencillo sobre lo que es el mundo. Pero que, gracias al aprendizaje, conforme van atravesando etapas van conformando su mapa mental sobre el mundo que les rodea y el suyo propio.

Piaget estaba muy interesado en la evolución del ser humano y en cómo adquiere los conocimientos desde niño. Es por ello que investigó de manera ardua hasta conseguir poner de manifiesto esta teoría que fue reveladora en aquel momento, y a lo largo de los años.

La también conocida como teoría del aprendizaje de Piaget ha servido para conocer cómo se adquiere el aprendizaje en los niños. De hecho, para llevarla a cabo estudió e investigó a grupos de niños en colegios, y en la vida cotidiana. Es una teoría de gran utilidad para cualquier campo profesional, especialmente el educativo.

En resumen, la teoría de Piaget se basa en ciertos aspectos como la maduración biológica y el desarrollo que se produce atendiendo a las diferentes etapas y edades por las que atraviesa el niño. De ahí que indique que hay ciertas cuestiones que debe aprender un niño, o no, teniendo en cuenta estas circunstancias.

- Las cuatro etapas del desarrollo cognitivo de la teoría de Piaget.

Estas son las etapas que caracterizan la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget:

- Sensorio-motora: Es la etapa del desarrollo cognitivo que comprende desde el nacimiento hasta los dos años de edad del niño. Una etapa de exploración del niño, y en la que va adquiriendo información basada especialmente en la gente que le rodea.

- Pre - operacional: Es la etapa que va desde los dos años hasta los siete. En esta etapa de aprendizaje, donde ya entra el aspecto educativo, las relaciones con amigos, el niño va ampliando su mapa mental dado que comienza a tener un círculo social más amplio.
- Operaciones concretas: Aquí se incluyen edades desde los siete hasta los once años. Se siguen ampliando esas experiencias y aprendizajes con la suma de nuevas situaciones para los niños.
- Operaciones formales: Comprende desde la adolescencia hasta la edad adulta. Es la etapa en la que se va conformando el mapa mental basado en experiencias propias, externas, y aprendizaje personal.

Piaget tuvo clara su concepción desde el principio cuando mencionó que los niños eran exploradores que necesitaban investigar y experimentar lo que había a su alrededor para conocer y dar sentido a lo que les rodea.

La teoría de Piaget ofrece pautas al ámbito educativo ya que, según ella, los docentes deben facilitar el aprendizaje teniendo en cuenta las etapas en las que se encuentra cada niño. Es importante evaluar el momento en el que se encuentran para aplicar las tareas y ejercicios más adecuados a su edad.

La importancia de desarrollar actividades en grupo para que fomenten su aprendizaje en conjunto, es igualmente recomendable. El que todos se nutran y colaboren para ahondar en los temas que exponga el profesor.

Para Piaget, en resumen, lo más importante es centrarse en el aprendizaje y, en este sentido, no tanto en los resultados posteriores. Ya que irán apareciendo si se tienen en cuenta las distintas etapas que confeccionó en su teoría (Rafael, 2008).

2.2.14. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de concepción de la mente propuesto en 1983 por el psicólogo estadounidense Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard, para el que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino que la inteligencia es como una red de conjuntos autónomos relacionados entre sí. Gardner propuso que para el desarrollo de la vida uno necesita o hace uso de más de un tipo de inteligencia. Así pues, Gardner no entra en contradicción con la definición científica de la inteligencia, como la «capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos». Para Gardner, la inteligencia es un potencial biopsicológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos marcos. Por tanto, la teoría de las inteligencias múltiples no duda de la existencia del factor general de la inteligencia; lo que duda es la explicación de ella. Gardner, su creador, es neutral en la cuestión de la naturaleza contra la crianza con respecto a la herencia de ciertas inteligencias. Howard Gardner defiende que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencias, que se pueden adaptar reticularmente a su solución. Las inteligencias múltiples y las funciones diferentes de un individuo están vinculadas a ciertas partes del cerebro. Hasta el momento, existen ocho inteligencias que el Dr. Howard Gardner ha reconocido en todos los seres humanos: la lingüística-verbal, la musical, la lógica-matemática, la espacial, la corporal cenestésicas, la intrapersonal, la interpersonal, y la naturalista. Además, es posible que haya una novena inteligencia, la existencial, que aún está pendiente de demostrar (Blanes Villatoro, s.f.).

2.2.15. Conocimiento matemático de los niños en edad infantil

Según Castro et al. (s.f.):

Sobre el conocimiento de los alumnos de nivel infantil las teorías del aprendizaje referidas anteriormente sostienen lo siguiente: La teoría conductista considera que los niños llegan a la escuela como recipientes vacíos los cuales hay que ir llenando, y que aparte de algunas técnicas de contar aprendidas de memoria, que por otra parte son un obstáculo en el aprendizaje sobre aspectos numéricos, los niños de preescolar no tienen ningún otro conocimiento matemático.

La teoría cognitiva por el contrario considera que antes de empezar la escolarización (enseñanza primaria) los niños han adquirido unos conocimientos considerables sobre el número, la aritmética y los objetos que le rodean.

La observación de la realidad de los niños de nuestro entorno, muestra lo que estos son capaces de hacer con la serie numérica antes de llegar a la escuela. Han recibido gran información, en un principio de forma memorística de la serie numérica y la mayoría de los niños de cuatro y medio a seis años pueden llegar a contar hasta 29 o 39. (pp. 11-12)

2.2.16. El número en la educación infantil

a. Introducción. Cuando al hablar se dice la palabra "tres", parece que nos estamos refiriendo a una cuestión muy sencilla (quizá sea por la costumbre que tenemos de utilizarla). Sin embargo, un análisis cuidadoso de la cuestión nos hace ver que, la expresión "tres" o cualquiera otra elegida de entre los términos numéricos, encierran múltiples conceptos algunos de ellos complejos.

La razón fundamental para abordar este tema es que consideramos que el aprendizaje del número por los niños, constituye una base de aprendizaje informal, sobre el que se van a apoyar los conceptos de aritmética formal que posteriormente va a necesitar desarrollar.

Estamos de acuerdo con Baroody cuando asegura que el aprendizaje informal es la base fundamental para comprender y aprender las matemáticas que se estudian en la escuela, ya que los niños tienden a abordar la matemática formal en función de la matemática informal que conocen.

Creemos que la etapa infantil es de una importancia fundamental para la educación matemática del niño. En ella se van a formar los conceptos básicos o primarios y los primeros esquemas sobre los que, posteriormente, se construirá todo el aprendizaje.

Si estos esquemas básicos están mal formados o son frágiles, pueden llegar a impedir o a dificultar, en el mejor de los casos, el aprendizaje posterior.

En la escuela infantil, el niño ha de ser encauzado para que evolucione hacia procesos más abstractos de pensamiento. Está demostrado que, desde pequeños, los niños son capaces de desarrollar métodos, a veces sofisticados, de contar y de resolver problemas sencillos.

La cita siguiente de Montessori (1934) refuerza las ideas que tratamos de explicitar en todo este apartado. "Se ha repetido siempre que la Aritmética y en general la ciencia matemática, tiene en la educación el oficio importante de ordenar la mente juvenil, preparándola, con rigurosa disciplina, para ascender a las alturas de la abstracción". Más adelante añade: "El cálculo, después, no es sino una ulterior abreviación de la operación de contar".

b. Contextos numéricos. Las palabras numéricas se utilizan en distintos usos y contextos así:

- Uso en la secuencia convencional numérica.
- Empleo de dicha secuencia para contar.
- Asociación de cada palabra con un símbolo.
- Utilización para indicar la numerosidad de un conjunto.

- Utilidad para indicar la posición relativa de los objetos.
- Función de código.

Según el uso, o el contexto, en el que se utilicen las palabras numéricas, tendrán un significado distinto. Se supone que, en un principio, el niño va aprendiendo los términos numéricos como palabras que están asociadas a varios contextos distintos. Poco a poco, estos significados diferentes del término se van fusionando y darán lugar a un bloque, conformado por los distintos significados de la palabra. Este proceso le llevará a un niño, medio, cinco o seis años de su vida.

Parece que no hay duda de que es durante el período de la educación infantil cuando se va desarrollando lentamente la noción de número y la escuela tiene influencia sobre los niños durante este período.

Muchas investigaciones se han realizado sobre la noción de número y la forma en que los niños llegan a adquirir dicha noción. Los resultados de las mismas constituyen una valiosa aportación para la formación de los profesores, que las pueden tomar de guía y conseguir así un mejor desarrollo en el aprendizaje de sus alumnos.

c. Secuencia numérica. Fuson y Hall (1980) establecen que entre las primeras experiencias que los niños tienen con los números está la que surge del contacto con los términos o palabras numéricas. Se trata de la sucesión convencional: uno, dos, tres... como palabras que en un primer momento no tienen por qué ser utilizadas para contar.

La secuencia verbal de los números naturales, en nuestro idioma, se forma a partir de unos vocablos "simples" que ocupan, por lo general, los primeros puestos en dicha secuencia y otros vocablos "compuestos" que se forman a partir de los anteriores mediante unas reglas lógicas. Vocablos simples son uno, dos, tres, cuatro, cinco, ... nueve, diez y todos los cambios de decena, la centena, etc. Vocablos compuestos consideramos a *diez y seis* (por contracción dieciséis), *veinte* y

uno (por contracción veintiuno). El aprendizaje de la secuencia requiere aprender los vocablos simples, las reglas de formación de los compuestos, y las irregularidades que existen en nuestro idioma, esto es once, doce, trece, catorce y quince que deberían de decirse según la regla que rige para todo el sistema, dieciuno, diecidos, diecitre, diecicuatro, diecicinco. Así como quinientos que debería de ser cincocientos.

Alrededor de los 6 o 7 años, el niño debe de dominar la sucesión hasta 100, correctamente, y lo conseguirá incorporando distintos tramos de la sucesión convencional. Alrededor de los cuatro años domina un primer tramo "uno, dos, tres, cuatro cinco" y repite un segundo tramo de forma no convencional estable "cinco, ocho, nueve, doce" (por ejemplo) y un tercer tramo no convencional de forma no estable.

Para lograr el dominio de la secuencia numérica, el niño recorre cinco niveles:

- Nivel Cuerda. La sucesión empieza en uno y los términos no están diferenciados. Por ejemplo, uno, cuatro, treinta y dos. El niño repite esta secuencia cuando se le pide que diga los números que sabe.
- Nivel Cadena Irrompible. La sucesión comienza en uno y los términos que conoce están diferenciados. Uno, dos, tres, cuatro. No es capaz de repetir esta secuencia si se le pide que la diga empezando en un término distinto del uno.
- Nivel Cadena Rompible. La sucesión de los términos que conoce la puede comenzar en un término cualquiera.
- Nivel Cadena Numerable. Puede recitar n términos de la secuencia numérica desde a hasta b .
- Nivel Cadena Bidimensional. Desde un término cualquiera, a , se puede recorrer la sucesión en ambas direcciones.

Una vez alcanzado este nivel, en un tramo de la secuencia, es posible obtener relaciones entre estos números tales como: "después del número a viene el b"; "delante del número c está el d"; "antes de", "después de".

El dominio de la secuencia permitirá utilizar el número en los demás contextos.

d. El proceso de contar. Contar consiste en asignar a cada uno de los objetos de una colección, los nombres de los términos de la secuencia numérica. Se establece, en un principio un apareamiento término -objeto mediante la acción de señalar. La acción de señalar interiorizada dará lugar al proceso de contar. Sobre los tres años, el niño toca, normalmente, los objetos con la mano mientras que los cuenta. Alrededor de los 5 años no necesita tocar los objetos, sino que los señala en un principio con el dedo y posteriormente con la mirada. De esta forma, en la acción de contar aparecen implicadas tres tipos de correspondencias.

- Un apareamiento temporal del término con la acción de señalar.
- Un apareamiento entre la acción de señalar y un objeto concreto.
- Un apareamiento entre el término y el objeto.

En la acción de señalar se crea una unidad espacio-temporal que conecta el objeto (que existe en el espacio) con la palabra (que existe en el tiempo).

Se han determinado seis principios implícitos en el proceso de contar que son los siguientes.

- Principio de orden estable. Para contar, los términos de la secuencia se han de recitar, siempre en el orden establecido. No se obtendría un buen resultado si al contar se utiliza una secuencia como uno, tres, siete, cuatro, ocho, para contar una colección de cuatro elementos.
- Principio de correspondencia. Al contar los elementos de un conjunto, ya hemos dicho, se va recitando la secuencia y a la vez se van señalando los elementos de la colección. Hay que tener

en cuenta no asignar más de un nombre numérico a cada uno de los objetos de la colección.

- Principio de biunivocidad. En el proceso anterior, no basta solo con establecer una correspondencia entre palabra numérica y objeto, sino que dicha correspondencia ha de ser biunívoca. Esto supone que a cada elemento del conjunto se le asignará una palabra numérica y recíprocamente, cada palabra estará asociada con un elemento. No es válido según este principio, repartir una misma palabra numérica entre varios objetos.
- Principio de cardinalidad. El último término obtenido, al contar todos los objetos de la colección, indica el número de objetos que tiene dicha colección.
- Principio de irrelevancia del orden. El cardinal de un conjunto, o sea, el número de elementos obtenidos al contar, no depende del orden en que estén dispuestos los elementos para contarlos. Al contar una colección el resultado no depende de a qué elemento le asignemos el uno, el dos etc.
- Principio de abstracción. Cualquier conjunto o colección de objetos es contable. Puede suceder que los elementos que forman el conjunto sean todos homogéneos (lápices), o que no lo sean (lápices y bolígrafos), en este último caso el resultado de contar habrá que expresarlo en una categoría superior que comprenda a las dos anteriores como subconjuntos (en este ejemplo puede ser: útiles para escribir) (Castro et al., s.f.).

2.2.17. Tipos de investigaciones en este campo

Las investigaciones que Piaget, y sus discípulos, realizaron en este campo estaban montadas sobre tareas en las cuales el niño tenía que comparar conjuntos a través de correspondencias o formar conjuntos equivalentes a un dado, botellas y vasos, jarrones y flores.

Desde dichas investigaciones se identificaron tres estadios examinando la ejecución de las tareas por los niños.

- Estadio I (niños de edad entre 3,6 y 5,6 años). Hay una comparación global entre las colecciones, no se forma la correspondencia biunívoca, ni hay equivalencia.
- Estadio II (niños cuya edad estaba entre 4,6 a 6 años). Hay una correspondencia biunívoca, sin equivalencia perdurable. El niño obtiene una colección equivalente a la primera, pero piensa que una colección es mayor cuando se cambia de forma y adquiere mayor extensión.
- Estadio III (edad de los niños entre 4,11 a 5,6 años). Crean colecciones equivalentes a las dadas y además están seguros de que el número no cambia, aunque cambie la posición de una de sus colecciones.

Una de las conclusiones a las que llegan a partir de la hipótesis de que la construcción del número es una síntesis de las estructuras de agrupamiento y de la inclusión de clases es que no hay una construcción del número cardinal separadamente de la del número ordinal sino que ambas se constituyen de manera indisoluble, a partir de las clases y de las relaciones de orden que estará consolidada para los primeros números alrededor de los 7 u 8 años y posterior y progresivamente para el resto de la serie) (Castro et al., s.f.).

2.2.18. Aprendizaje de los símbolos

Dada la complejidad que supone leer y escribir los signos de los números, se aconseja que su aprendizaje se inicie al comenzar el período de enseñanza primaria.

No obstante, hay niños que ya a los cinco años son capaces de leer y escribir signos numéricos por lo que vamos a dar algunas ideas que consideramos de interés en este proceso.

La habilidad de escribir cifras, al igual que la de escribir letras, es una destreza que requiere una maduración del sistema motor y una coordinación entre la vista y el movimiento de la mano.

En algunos individuos existe descoordinación entre estas dos destrezas lo que se requerirá más adiestramiento en las mismas para conseguir su dominio.

Las siguientes actividades pueden facilitar la coordinación entre la vista y la mano:

- Pintar con los dedos siguiendo un camino.
- Alinear objetos sobre una marca.
- Recorrer con el dedo las plantillas de las cifras.
- Dibujar las cifras sobre algún material continuo (ejemplo arena) o en el aire.
- Moldear las cifras con plastilina o arcilla.

No debemos pensar que este es un aprendizaje matemático ya que la habilidad para escribir cifras no tiene nada que ver con la capacidad para comprender su valor y utilizarlas correctamente, así mismo, la incapacidad para escribir un número no debe confundirse con la incapacidad para comprender las matemáticas.

La numeración y los cálculos son, ante todo, una manera de codificar y comunicar información resumida por lo que requiere gran importancia el que dicha escritura sea legible, esto obliga a cuidar el dominio de las técnicas de pre escritura necesarias para conseguir el éxito. Entre estas técnicas podemos señalar:

- Coger el lápiz correctamente.
- Colocar el papel de forma adecuada.
- Copiar de un modelo.

Una vez que los niños comienzan a realizar pre - escritura de números se hace necesaria una gran atención con objeto de corregir los malos hábitos, si se producen, antes de que lleguen a estar consolidados. (Castro et al., s.f., pp. 86-87)

2.2.19. Resolución de problemas

Se considera un problema matemático a toda situación que entrañe una meta a lograr y en donde casi siempre existirá un obstáculo para alcanzar dicha meta.

La situación a que se hace referencia es normalmente cuantitativa y casi siempre se requieren técnicas matemáticas para su resolución, pero es posible, a veces, resolver un problema por una deliberación caso de no conocer el algoritmo necesario para tal ocasión.

Tradicionalmente, en los currículos escolares de los niveles básicos, los problemas se introducen después del estudio de las operaciones y los algoritmos asociados a dichas operaciones. Detrás de este hecho está la creencia de que para resolver un problema hay que conocer la técnica del cálculo requerido. Se convierten así los problemas en ejercicios sobre los que se aplican técnicas de cálculo que se estudian en dicha lección durante un tiempo.

Actualmente, se aconseja introducir los problemas como introducción o a la vez que las operaciones apropiadas para resolverlos, y esto por dos razones según las consideraciones de Kamii: a) los niños construyen su conocimiento aritmético a partir de la realidad. b) la investigación ha demostrado que los niños pequeños son capaces de resolver problemas, a veces, mejor que los que ya han sido sometidos a un aprendizaje para tal efecto. Los problemas verbales son fácilmente solucionados por los niños sin que haga falta una enseñanza formal. Para estas ocasiones los problemas habrá que tomarlos de la vida real de los niños y de su entorno propio.

Empezar el cálculo sin sentido para pasar después de estas técnicas al mundo real, es contrario a lo que sabemos de la manera de pensar de los niños. Si uno de los fines de la enseñanza de la aritmética es capacitar a los niños para la resolución de problemas de la vida real hemos de animarles a tratar con problemas desde el primer día de entrar en clase.

Es conveniente, ayudarles a sacar provecho de sus tareas diarias y sus conocimientos, así como a construir una red de relaciones que sirvan de base a una buena actitud hacia la resolución de problemas (Baroody, 1997).

2.2.20. Las seriaciones como instrumento de conocimiento

Seriar es ordenar colecciones de objetos manteniendo constante unos atributos de los objetos a excepción de otros (uno o varios) que sirven de comparación. Según Piaget, la seriación es una estructura operatoria que antecede a la relación de orden estricto (con las propiedades anti simétrica y transitiva).

Para el niño es un conocimiento básico, al igual que las clasificaciones, para posteriores conceptos matemáticos. Aparece en el niño durante el período sensorio-motriz y se desarrolla hasta los 7-8 años.

Tipos de series.

- Cualitativas o reiterativas. Se ordenan diferentes valores de una misma cualidad. Suele reiterarse un trozo de serie.
- Cuantitativas. Se ordenan tamaños de una magnitud.
- Mixtas. Se ordenan cantidades y valores.
- Prenuméricas. Hacen referencia al número.

Todas ellas se pueden combinar entre sí.

Igual que ocurre con las clasificaciones, podemos distinguir seriaciones visuales o por tacto.

Seriación visual.

La seriación visual comienza a partir de los 4-5 años. Antes de esa edad los niños fracasan si intentamos con ellos estas tareas.

Primero aparecen las seriaciones figúrales. Se dan desde los 4-5 años hasta los 6-7. El niño distribuye el material a seriar según una figura con forma de montaña, de tobogán, escalera etc. A los 6-7 años tantea la seriación operatoria (tiene un proyecto de seriación). Sobre los 7 años realiza la seriación operatoria (tiene proyecto de seriación y sabe intercambiar piezas).

La anticipación de una serie es el comportamiento más avanzado y consiste en poder realizar un dibujo de la serie antes de realizarla.

Seriación por tacto.

La seriación por tacto ayuda a eliminar el factor figural. Presenta los mismos estadios que la seriación visual, pero con un retraso de un año. Es decir, los niños fracasan hasta los 5-6años, tantean entre los 6 -7 y realizan la seriación desde los 8 años en adelante. (Baroody, 1997).

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. *Actividad de aprendizaje*

Según Luzuriaga Medina (1960):

La actividad educativa no es pues la actividad arbitraria y caprichosa, nacida de la improvisación, sino que tiene que estar regulada, aunque esta regulación debe ser interna más que impuesta, es decir, ser una autoactividad. La actividad tiene que ir unida también a los contenidos intelectuales y morales que constituyen nuestra cultura. Y, por último, no debe ser puramente individual sino también cooperativa y social. (p. 13)

2.3.2. *Aprendizaje significativo*

Según Rivera Muñoz (2004):

El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. Uno de los conceptos fundamentales en el moderno constructivismo, la teoría en referencia, responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje. (p. 47)

2.3.3. *Autonomía*

Según Luzuriaga Medina (1960):

Significa literalmente el gobierno de sí mismo, y en la pedagogía comprende diversos aspectos o manifestaciones: 1º como fin de la educación moral, en el sentido de la autodeterminación personal, de la conducta por las propias normas, frente a la heteronomía o conducta impuesta por los demás; 2º en la escuela se aplica a la autonomía de los alumnos, en el sentido de su autogobierno que se realiza sobre todo en la educación nueva y que comprende diversas formas. (p. 46)

2.3.4. *Capacidades*

Según Correa Campos (2005), “Son potencialidades inherentes a la persona humana y que se desarrollan a lo largo de toda la vida, están asociadas a procesos socio - afectivos y cognitivos” (p. 18).

2.3.5. *Cognición*

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), “Sinónimo de acto y capacidad de conocimiento. Actividad mediante la cual la información se recibe, selecciona, transforma y

organiza por parte del sujeto cognoscente, de manera que genera en él un tipo de conocimiento” (p. 138).

2.3.6. Cooperación

Según Del Mar Rey Cerrato (2009):

“La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. También implica perder el miedo a ser excluido, a fracasar, a ser objeto de burla” (p. 2).

2.3.7. Creatividad

Aptitud o tendencia a crear, es decir, a formar proyectos originales a imaginar y a realizar obras personales. La creatividad, depende en gran medida, del medio socio - cultural; se manifiesta en particular en el trabajo en equipo dentro del aula de clase (“creatividad de grupo”). (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, pp. 181-182)

2.3.8. Estrategias de aprendizaje

Según Correa Campos (2005):

Las estrategias metodológicas constituyen un espacio de toma de decisiones respecto al cómo, con qué, y cuándo del aprendizaje. Son importantes para orientar el trabajo pedagógico cotidiano del maestro con los alumnos, pues en su estructuración, el docente pone de manifiesto su estilo metodológico. (p. 20)

2.3.9. Evaluación

Según Picardo Joao (2004):

No cabe duda que la evaluación educativa es una actividad compleja, pero de igual manera constituye una actividad indispensable y fundamental en la labor docente. Es compleja porque dentro de un contexto educativo puede evaluarse prácticamente todo: los recursos, la administración, el currículum, la infraestructura, el desempeño docente, y desde luego también, el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Cuando se habla de evaluación inmediatamente se asocia a la idea de realizar mediciones. Sin duda, la evaluación implica realizar mediciones, pero también comprende actividades de estimación cualitativa. (p. 167)

2.3.10. Juegos educativos

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), “Ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental, y a los que el niño se entrega como a un juego, ya sea en la clase o fuera de ella” (p. 435).

2.3.11. Material didáctico

Según Guerrero Armas (2008):

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software, ...). También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos. Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de lo que es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo

determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. (pp. 1-2)

2.3.12. Memoria

Es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.) (De la Vega y Zambrano, 2018).

2.3.13. Motivación

Según Picardo Joao (2004):

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera implícita o explícita. El papel del docente en el ámbito de la motivación debe estar centrado en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social. (p. 262)

2.3.14. Participación activa

Según el Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021):

La participación supone colaborar, aportar y cooperar para el progreso común, así como generar en los niños, niñas y jóvenes confianza en sí mismos y un principio de iniciativa.

Por otra parte, la participación hace referencia a la capacidad de expresar opiniones y decisiones en los asuntos que les competen. (p. 7)

2.3.15. *Pensamiento crítico*

Son los procesos, estrategias y representaciones mentales que las personas utilizan para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos. El individuo al estar evaluando o generando preguntas acerca de ciertos temas académicos, este al hacer un buen uso de su pensamiento crítico, podrá obtener respuestas constructivas en un contexto más analítico, el cual incluye razones y argumentos que se presentan al momento de analizar un texto (Bailin et al., 1999).

2.3.16. *Razonamiento lógico*

El razonamiento lógico, en definitiva, es un proceso mental que implica la aplicación de la lógica. Mediante esta clase de razonamiento, se puede partir de una o de varias premisas para arribar a una conclusión que puede determinarse como verdadera, falsa o posible. El razonamiento lógico se puede iniciar con una observación (es decir, una experiencia) o una hipótesis. El proceso mental de análisis puede desarrollarse de distintas maneras y convertirse en un razonamiento inductivo, un razonamiento deductivo, etc. Según la clase de razonamiento empleada, la conclusión tendrá mayor o menor posibilidad de resultar válida (Merino y Pérez, 2013).

2.3.17. *Socialización*

“Integración del niño en los distintos grupos de los que sucesivamente debe formar parte, de modo que más tarde responda a lo que la sociedad pedirá de él” (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, p. 586).

2.3.18. Valores

En el campo de la ética y la moral los valores son cualidades que podemos encontrar en el mundo que nos rodea. En un paisaje, por ejemplo (un paisaje hermoso), en una persona (una persona solidaria), en una sociedad (una sociedad tolerante), en un sistema político (un sistema político justo), en una acción realizada por alguien (una acción buena), y así sucesivamente.

De los valores depende que llevemos una vida grata, alegre, en armonía, con nosotros mismos y con los demás, una vida que valga la pena ser vivida y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas. (Ardila, s.f., p. 5)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Corresponde a una investigación de tipo aplicada, llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Podemos afirmar que es la investigación que realiza de ordinario el investigador educacional, el investigador social y el investigador en psicología aplicada. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 12)

3.2. Método de investigación

En la presente investigación, se utilizó el método experimental. Consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa - efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 30)

3.3. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño pre - test, post - test con un solo grupo. La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1º - Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre - test), 2º - Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3º - Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post - test). Puede ser diagramado de la siguiente manera:

O₁ X O₂. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 71)

Donde:

O₁.- Representa al pre - test que se aplicó a la muestra de estudio (niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022).

X.- Representa la aplicación de la variable independiente (juegos de mesa).

O₂.- Representa al post - test que se aplicó a la muestra de estudio (niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022).

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Tabla 1

Población de estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022

SEXO	fi	%
Mujeres	10	45.45
Hombres	12	54.55
Total	22	100.00

Nota. Nómima de Matrícula 2022

3.4.2. Muestra

Es igual a la misma población, por ser una muestra intencionada.

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable independiente

Juegos de mesa.

3.5.2. Variable dependiente

Desarrollo del razonamiento lógico matemático.

3.5.3. Variables intervinientes

- Tiempo.
- Saberes previos.
- Motivación.

3.5.4. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos de mesa	Según Victoria et al. (2017): Los juegos de mesa son un objeto de diseño que coadyuvan a la diversión, actividad necesaria para el desarrollo	Los juegos de mesa son recursos didácticos imprescindibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial toda vez	Desarrollo de capacidades.	<ul style="list-style-type: none">• El estudiante evidencia manejo de juegos de mesa didácticos sensoriales.• Maneja con facilidad los juegos de mesa numéricos.

	humano, permiten alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre las personas; sirven como herramientas educativas y son una alternativa accesible y hasta sustentable a otras formas de entretenimiento. Gracias a las redes sociales, los juegos de mesa como actividad han sufrido un renacimiento. Sin embargo, dentro de la amplia variedad de objetos que los diseñadores industriales pueden desarrollar, rara vez son considerados los juegos de mesa. (párr. 1)	que el aprendizaje en esta edad es concreto, se presentan tanto a nivel de material educativo previamente elaborado exclusivamente para dicho fin, o también se puede percibir como medio recreativo, el uso de los juegos de mesa por los niños y niñas rescatan su capacidad innata de jugar aprendiendo.	Desarrollo intelectual.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los juegos de mesa como recurso didáctico pertinente a su aprendizaje ayudados por el/la docente. • Utiliza en el aula los juegos de mesa que le permiten integrar mejor sus aprendizajes.
			Desarrollo afectivo - social.	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante hace uso de los juegos de mesa para aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. • Hace uso de sus habilidades sociales para estimular su progresivo desarrollo del “yo” social.
			Juego cooperativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Hace uso de los juegos de mesa para dar y recibir ayuda. • Demuestra el manejo de los juegos de mesa como estímulo para incrementar la conducta cooperativa espontanea entre estudiantes.

<p>Variable dependiente: Desarrollo del razonamiento lógico matemático</p>	<p>Según Rincón Vega (s.f.): Se entiende por pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana Su desarrollo implica que desde la infancia se proporcionen al niño o niña una serie de estrategias que permitan el desarrollo de cada uno de los pre - requisitos necesarios para entender y</p>	<p>El razonamiento lógico matemático constituye el desarrollo de conceptos matemáticos que permiten ordenar los conjuntos de acuerdo a características específicas, permite la precisión de dos objetos de acuerdo a características específicas y permite la clasificación de objetos o figuras siguiendo reglas específicas.</p>	<p>Seriación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia el manejo de la seriación según color. • Demuestra la seriación según el tamaño (grande, mediano, pequeño).
			<p>Clasificación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la clasificación de los objetos de acuerdo a su forma y tamaño (grande, mediano, pequeño). • Evidencia la clasificación de diferentes objetos según su color.

	<p>practicar procesos de pensamiento lógico matemático. (pp. 2-3)</p>		<p>Correspondencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la correspondencia según su utilidad de acuerdo a determinas objetos. • Muestra el manejo de correspondencia número - cantidad.
--	---	--	------------------------	---

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de investigación utilizada fue la evaluación para la variable dependiente: desarrollo del razonamiento lógico - matemático, los ítems se redactaron en función de los indicadores especificados en la operacionalización de variables, recurrimos a la ficha de observación (instrumento); de igual manera empleamos otras técnicas complementarias como el análisis documental.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. *Hipótesis general*

La aplicación de juegos de mesa mejora la capacidad de desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

- a.** Es probable que el nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático se encuentre en un nivel bajo antes de aplicar los juegos de mesa en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.
- b.** Es probable que, al aplicar los juegos de mesa, progrese el nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.
- c.** Es probable que el nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático se encuentre en un nivel alto después de aplicar los juegos de mesa en los niños y niñas de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- Recopilación de datos.
- Organización y codificación de datos.
- Graficación de datos.
- Tabulación de datos y determinación de medidas estadísticas.
- Análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y
RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico - práctico

Se programaron diez actividades las mismas que estuvieron en función de los juegos de mesa, además del pre - test y post - test; a continuación, se presenta el respectivo cronograma:

Nº	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	FECHAS
01.	Aplicación del pre - test.	22.07.2022
02.	Actividad N° 01.- Tres en raya.	05.08.2022
03.	Actividad N° 02.- Frutas a la cesta.	12.08.2022
04.	Actividad N° 03.- Juego pingüiland.	19.08.2022
05.	Actividad N° 04.- Juego doble kids.	26.08.2022
06.	Actividad N° 05.- Juego dominó.	02.09.2022
07.	Actividad N° 06.- Juego de goula tangram.	09.09.2022
08.	Actividad N° 07.- Juego: el monstruo de los calcetines.	30.09.2022
09.	Actividad N° 08.- Juego de patrones.	14.10.2022
10.	Actividad N° 09.- Juego del dado.	28.10.2022
11.	Actividad N° 10.- Bingo.	08.11.2022
12.	Aplicación del post - test.	14.11.2022

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

“Nos divertimos jugando tres en raya”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARÍN TIRADO, Rocio Analí
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 05 de Agosto del 2022

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPTETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
“RESOLUCION DE PROBLEMAS” Son acontecimientos significativos que se dan en diferentes contextos, los problemas que resuelven los estudiantes son planteados por ellos mismos, o por el docente lo que promueve la creatividad y la interpretación de diversas situaciones	<ul style="list-style-type: none">• Traduce cantidades a expresiones numéricas.• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos	Establece relación entre las fichas del tablero, las agrupa y las ordena	Ordenan las fichas en el tablero de forma vertical y horizontal de tal manera que las fichas queden las tres en raya	Ficha de observación o mapa de calor

Área: Matemática		elementos sueltos.			
-------------------------	--	--------------------	--	--	--

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. 	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación.</p> <p>La practicante entona la siguiente canción con ayuda de siluetas:</p> <div style="border: 1px dashed green; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">El cocodrilo Dante Camina hacia adelante El elefante Blass Camina hacia atrás El pollito Lalo Camina hacia el costado Y yo en mi bicicleta Voy para el otro lado Y todos aplaudiendo el baile ha terminado Y todos aplaudiendo, el baile ha terminado</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿les gusto la canción? ¿Para donde se movía el elefante para atrás o para a delante? 	<p>voz plumones Imágenes</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Quieren jugar? ¿han escuchado el nombre del juego tres en raya? ¿Cómo creen que se juega? ➤ <i>¿Alguna vez han jugado tres en raya?</i> <p>Presentamos el propósito de la sesión Niños y niñas el día de hoy vamos a divertir jugando tres en raya</p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el juego tres en raya mostrando el tablero que consta de nueve divisiones y seis fichas movibles  <ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar ▪ La practicante recuerda las reglas de juego ▪ Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	<p>Tablero Seis fichas</p>
Cierre	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando tres en raya</p>	

Rutinas	Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.	Jabón Toalla alcohol
---------	---	----------------------------

San Marcos, viernes 05 de agosto del 2022

.....
Practicantes

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
 MARIN TIRADO, Rocio Anali

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando tres en raya"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 03 de Agosto del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE	DE	"Nos divertimos jugando tres en raya"		
ÁREA		Matemática		
COMPETENCIA / CAPACIDAD		"Resolución de problemas" <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Establece relación entre las fichas del tablero, las agrupa y las ordena		
		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel			
2	Jhosep Esmith			
3	Jimena Jhojany			
4	Yarely Sherlyn			
5	Jhostin Jesús			
6	Alondra Valentina			
7	Mathias Joel			
8	Ángela Lizeth			
9	Danna Fernanda			
10	Brianna Antonela			
11	Nair Areli			
12	Eidan Dominic			

13	Salvador Kaleb	Green	Yellow	Red
14	Deiler	Green	Yellow	Red
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli	Green	Yellow	Red
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair	Green	Yellow	Red

TALLER DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD

"Jugamos con plastilina"

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas que hoy jugaremos con plastilina • Luego la practicante da las indicaciones pertinentes del juego • Se recuerdan las normas de trabajo 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante reparte una ficha para que los niños y niñas peguen plastilina sobre los círculos siguiendo una secuencia de dos colores 	Plastilina Fichas
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto jugar con plastilina? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

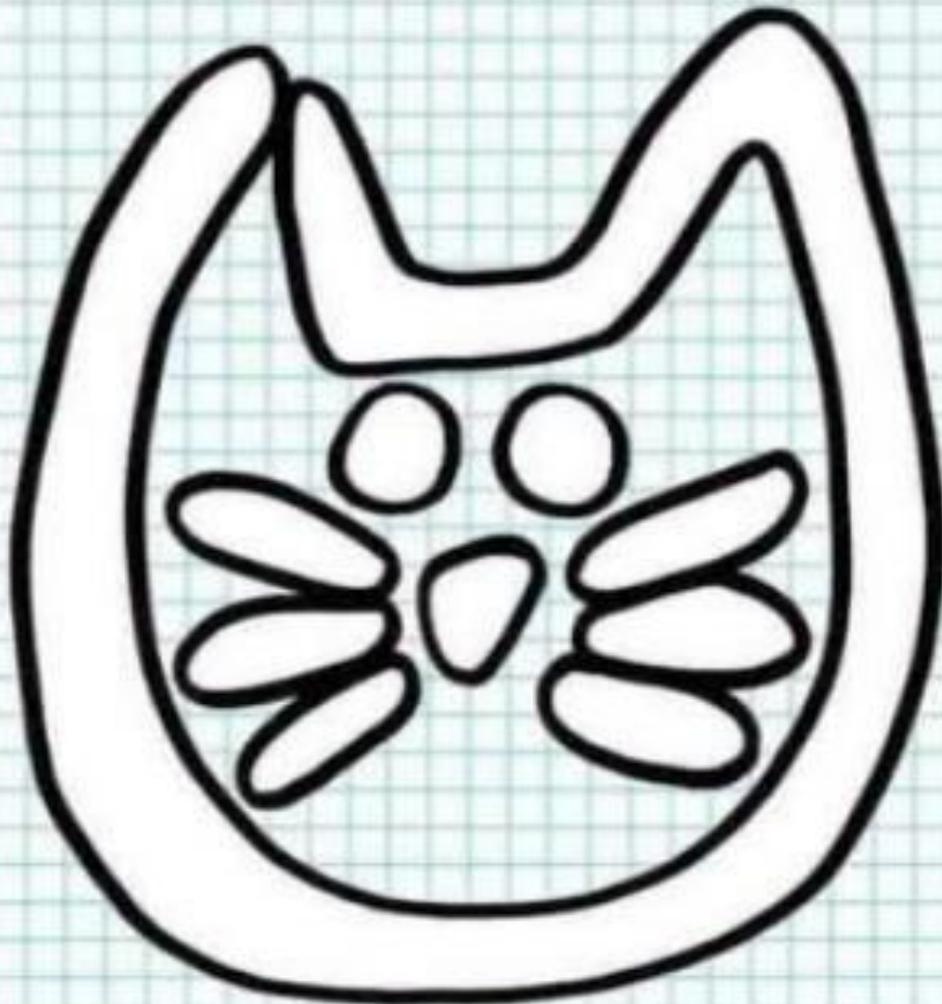
III. EVALUACIÓN

- La observación directa





JUGANDO
CON
PLASTILINA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

“Nos divertimos jugando frutas a la cesta”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------|------------------------------------|
| 1. IESP | : San Marcos |
| 2. IEI | : N.º 12 |
| 3. Lugar | : Pedro Gálvez, San Marcos |
| 4. DIRECTORA | : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol |
| 5. DOCENTE | : DÍAZ TORRES, Sandy |
| 6. PRACTICANTE | : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia |
| 7. EDAD | : 4 años aula “Corazones Felices” |
| 8. ÁREA | : Matemática |
| 9. FECHA | : Viernes, 12 de Agosto del 2022 |

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
<p>“RESOLUCION DE PROBLEMAS” Son acontecimientos significativos que se dan en diferentes contextos, los problemas que resuelven los estudiantes son planteados por ellos mismos, o por el docente lo que promueve la creatividad y la interpretación de diversas situaciones Área: Matemática</p>	<p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</p>	<p>Establece correspondencia según el color de la figura geométrica y el color de la fruta en el juego “frutas a la cesta”</p>	<p>Señala las figuras geométricas utilizadas en el dado</p>	<p>Ficha de observación o mapa de calor</p>

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? Organización	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación.</p> <p>La practicante narra el siguiente cuento con ayuda de disfraces:</p> <div style="border: 1px dashed green; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">El Cuervo come frutas</p> <p>Cierto día en la granja de don Juan, apareció un cuervo entre los frutales.</p> <p>¡Que ricas y frescas manzanas tengo para comer! Exclamo el cuervo comiendo las manzanas del huerto</p> <p>Don Juan cansado de que el cuervo se comiera las mejores frutas de su huerto decidió colocar un espantapájaros para asustar al cuervo.</p> <p>A la mañana siguiente con las primeras brizas del aire el espantapájaros empezó a moverse como un gran bailarín. Al llegar el cuervo a la huerta de los frutales, exclamo fuertemente ¡oh, que rayos es eso! Con mucho temor trato de acercarse lentamente, sin embargo, el señor espantapájaros cada vez hacia movimientos más exagerados que lograron espantar al cuervo. Colorín colorado este cuento se a terminado.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿les gusto el cuento? ¿de qué trato el cuento? ¿ustedes como espantarían al cuervo? 	<p>Disfraces Imágenes</p>

	<p>➤ <i>¿Qué pasaría si el cuervo se comería todas las frutas?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión Niños y niñas el día de hoy vamos a divertir jugando "frutas a la cesta"</p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el juego "frutas a la cesta" mostrando las fichas (dado, cuervo, frutas, cestas, camino). <div data-bbox="521 709 1162 1125" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar ▪ La practicante recuerda las reglas de juego ▪ Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	Fichas
Cierre	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: <i>¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</i></p> <p>Autoevaluación: <i>¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</i></p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando "frutas a la cesta"</p>	

Rutinas	Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.	Jabón Toalla alcohol
---------	---	----------------------------

San Marcos, viernes 12 de agosto del 2022

.....
Practicantes

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
 MARIN TIRADO, Rocio Anali

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando tres en raya"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 12 de Agosto del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE	DE	"Nos divertimos jugando tres en raya"		
		Matemática		
COMPETENCIA CAPACIDAD	/	"Resolución de problemas"		
		<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Establece correspondencia según el color de la figura geométrica y el color de la fruta en el juego "frutas a la cesta"		
		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel			
2	Jhosep Esmith			
3	Jimena Jhojany			
4	Yarely Sherlyn			
5	Jhostin Jesús			
6	Alondra Valentina			
7	Mathias Joel			
8	Ángela Lizeth			
9	Danna Fernanda			
10	Brianna Antonela			
11	Nair Areli			
12	Eidan Dominic			

13	Salvador Kaleb	Green	Yellow	Red
14	Deiler			
15	Nayra Aymee	Green	Yellow	Red
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet	Green	Yellow	Red
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

TALLER DE APRENDIZAJE

“Armamos dibujos con figuras geométricas”

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

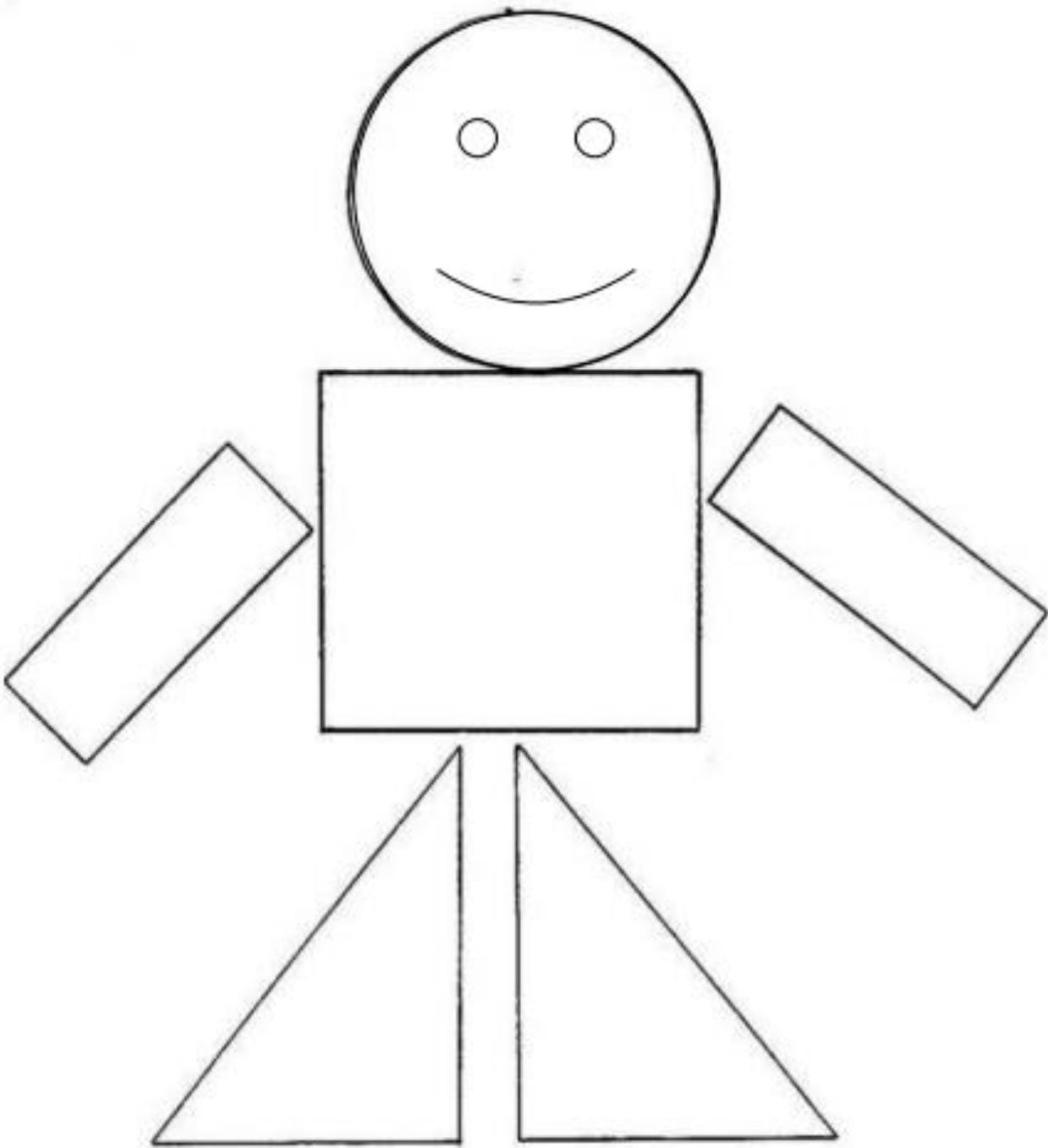
II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas que hoy jugaremos a armar dibujos con figuras geométricas • Luego la practicante da las indicaciones pertinentes del juego • Se recuerdan las normas de trabajo 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante reparte las figuras geométricas a los niños y niñas, luego les muestra los patrones a seguir • Finalmente pegan las figuras geométricas de acuerdo al patrón de la imagen. 	Fichas Figuras geométricas
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto armar dibujos con las figuras geométricas? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

“Jugamos Pinguiland”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARÍN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 19 de Agosto del 2022

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos</p>	<p>1. Modela objetos. con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece</p>	<p>Ubica las fichas en el tablero, utilizando expresiones como “delante y detrás de”</p>	<p>Mueve sus fichas en el tablero, de acuerdo a lo que indique el dado.</p>	<p>Ficha de observación o mapa de calor</p>

objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. Área: Matemática		entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
--	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. 	Cartel propósito

	<ul style="list-style-type: none"> • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	
<p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado 	<p>Dibujo</p>
<p>Inicio</p>	<p>Motivación.</p> <p>La practicante entona la siguiente canción</p> <div style="border: 2px dashed blue; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;">  <p>¡Pingüinos, listos! ¡A bailar! ¡Mano derecha! ¿Has visto alguna vez a un pingüino bailar? Si me miras bien, ¡un pingüino verás!</p> <p>¡Pingüinos, listos! ¡A bailar! ¡Mano derecha! ¡Mano izquierda! ¿Has visto alguna vez a un pingüino bailar? Si me miras bien, ¡un pingüino verás!</p> </div>	<p>voz parlante mascaras</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la canción? ¿Cuál es su mano derecha e izquierda? ▪ ¿Quieren jugar? ¿han escuchado el nombre del juego Pingüiland? ¿Cómo creen que se juega? <p>➤ <i>¿Qué creen que se necesita para jugar Pingüiland?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar el juego "Pingüiland"</p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante muestra las fichas que se van a utilizar en el juego Pingüiland • Seguidamente da las indicaciones de cómo se jugará <div data-bbox="581 751 1133 1138" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar ▪ La practicante recuerda las reglas de juego ▪ Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	Tablero fichas
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando Pingüiland</p>	

Rutinas	Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.	Jabón Toalla alcohol
---------	---	----------------------------

San Marcos, viernes 19 de agosto del 2022

.....
 Directora

.....
 Practicantes

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia

MARIN TIRADO, Rocio Anali

.....
 Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Jugamos Pingüiland"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marín Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 19 de Agosto del 2022

	SESIÓN APRENDIZAJE ÁREA	DE	"Jugamos Pingüiland"			
			Matemática			
		/	COMPETENCIA CAPACIDAD "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN" 1. Modela objetos, con formas geométricas y sus transformaciones. 2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			
		DE	Ubica las fichas en el tablero, utilizando expresiones como "delante y detrás de"			
				LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel					
2	Jhosep Esmith					
3	Jimena Jhojany					
4	Yarely Sherlyn					
5	Jhostin Jesús					
6	Alondra Valentina					
7	Mathias Joel					
8	Ángela Lizeth					
9	Danna Fernanda					
10	Brianna Antonela					

11	Nair Areli	Green	Yellow	Red
12	Eidan Dominic			
13	Salvador Kaleb			
14	Deiler			
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

TALLER DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD "Jugamos con burbujas"

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas que hoy jugaremos a pintar con burbujas • Se recuerdan las normas de trabajo 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante reparte los materiales para que los niños y niñas lo exploren. • Luego se da las indicaciones pertinentes, para que los niños y niñas elaboren su pintura con la guía de la practicante 	Popotes Vasos Ayudín liquido Tempera. Cartulina
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto pintar con burbujas? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

“Nos divertimos jugando Dobble Kids”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 26 de Agosto del 2022

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	-Traduce a cantidades expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin.	Estable relación entre dos objetos al comparar y agruparlos según sus características	Recuerda la ubicación de las imágenes con las mismas características	Ficha de observación o mapa de calor

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p>					
<p>Área: Matemática</p>					

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación. La practicante entona la siguiente canción con ayuda de imágenes:</p> <div data-bbox="349 598 771 903" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="779 378 1282 945" data-label="Text"> <p style="border: 1px dashed blue; padding: 10px; text-align: center;"> Veo, veo, ¿qué ves? Una cosa, ¿qué es? Maravillosa y fantástica es Si miras bien, sabrás qué es Tiene dos alitas y es de color verde Vuela por la granja y es muy meterete ¿Quién es? El loro </p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la canción? ▪ ¿Qué animales se mencionó en la canción? ▪ ¿Cuántos son en total? <p style="text-align: center;">➤ <i>¿Qué pasaría si los animales no tuvieran familia?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir con el juego "Dobble Kids"</p>	<p>Imágenes</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el juego "Dobble Kids" mostrando las fichas. 	<p>Tablero Fichas</p>



- La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar
- La practicante recuerda las reglas de juego
- Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas.

Cierre

REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?

Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando "Dobble Kids"

Rutinas

Actividades de aseo, refrigerio y recreo:

Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.

Jabón
Toalla
alcohol

San Marcos, viernes 26 de agosto del 2022

.....
Directora

Nombre: MAYTA MIRANDA, María Lilliana

.....
Practicantes

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando Dobble Kids"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marin Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 26 de Agosto del 2022

	SESIÓN APRENDIZAJE	DE	"Nos divertimos jugando Dobble Kids"		
	ÁREA		Matemática		
	COMPETENCIA / CAPACIDAD		"Resolución de problemas"		
			<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
	CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Estable relación entre dos objetos al comparar y agruparlos según sus características		
			LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel				
2	Jhosep Esmith				
3	Jimena Jhojany				
4	Yarely Sherlyn				
5	Jhostin Jesús				
6	Alondra Valentina				
7	Mathias Joel				
8	Ángela Lizeth				
9	Danna Fernanda				
10	Brianna Antonela				
11	Nair Areli				

12	Eidan Dominic	Green	Yellow	Red
13	Salvador Kaleb	Green	Yellow	Red
14	Deiler	Green	Yellow	Red
15	Nayra Aymee	Green	Yellow	Red
16	Liam Esnaider	Green	Yellow	Red
17	Yeheidit Shantal	Green	Yellow	Red
18	Josemanuel Oliver	Green	Yellow	Red
19	Josmeel Eli	Green	Yellow	Red
20	Karen Ivet	Green	Yellow	Red
21	Aldair Lenin	Green	Yellow	Red
22	Max Jhair	Green	Yellow	Red

TALLER DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD "Nos divertimos bailando"

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos a los niños y niñas que hoy moveremos nuestro cuerpo al ritmo de una canción. • Se recuerdan las normas de trabajo. 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante da las indicaciones pertinentes para comenzar a bailar, mencionando que el que mueva mejor su cuerpo ganara el primer, segundo y tercer lugar según corresponda. • Finalmente, los niños y niñas eligen el lugar del ganador con aplausos. 	Fichas Figuras geométricas
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto bailar? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

“Nos divertimos jugando Domino”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 02 de Septiembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Hace uso de material concreto, para establecer relación entre número cantidad.	Establece relación número cantidad, del 1 al 5 utilizando el tablero.	Mapa de calor

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: Matemática</p>					
---	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación.</p> <p>La practicante indica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a realizar una dinámica muy divertida, luego se dan las indicaciones pertinentes para empezar a jugar:</p> <div data-bbox="574 575 1125 1136" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica? ▪ ¿De qué trato la dinámica? ▪ ¿Cuántas habas teníamos que colocar cuando salía el número 3, 2 o 4? <p>➤ <i>¿Qué pasaría si no supiéramos contar?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión</p> <p>Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir con el juego "Dominó"</p>	<p>Dado Habas Cartulina</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el juego "Dominó" mostrando las fichas. 	<p>Tablero Fichas Plastilina</p>



- La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar
- La practicante recuerda las reglas de juego
- Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas.

Cierre

REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?

Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando "Dominó"

Rutinas

Actividades de aseo, refrigerio y recreo:

Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.

Jabón

Toalla

alcohol

San Marcos, viernes 02 de septiembre del 2022

Directora

Nombre: MAYTA MIRANDA, María Liliana

Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

Practicante

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines
Analucia

Practicante

Nombre: MARIN TIRADO,
Rocio Anali

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando Domino"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marin Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 02 de septiembre del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE	DE	"Nos divertimos jugando Domino"		
	ÁREA	Matemática		
COMPETENCIA CAPACIDAD	/	"Resolución de problemas" <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Hace uso de material concreto, para establecer relación entre número cantidad.		
		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel			
2	Jhosep Esmith			
3	Jimena Jhojany			
4	Yarely Sherlyn			
5	Jhostin Jesús			
6	Alondra Valentina			
7	Mathias Joel			
8	Ángela Lizeth			
9	Danna Fernanda			
10	Brianna Antonela			
11	Nair Areli			

12	Eidan Dominic	Green	Yellow	Red
13	Salvador Kaleb			
14	Deiler	Green	Yellow	Red
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal	Green	Yellow	Red
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair	Green	Yellow	Red

TALLER DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD

“Nos divertimos jugando con plastilina”

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

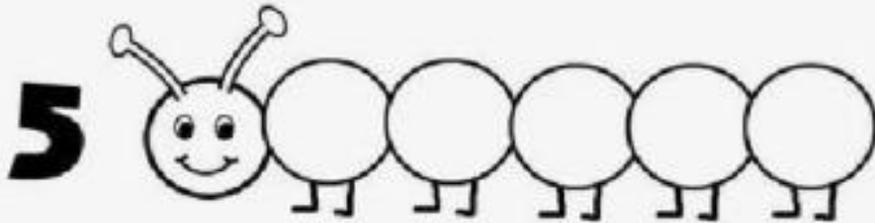
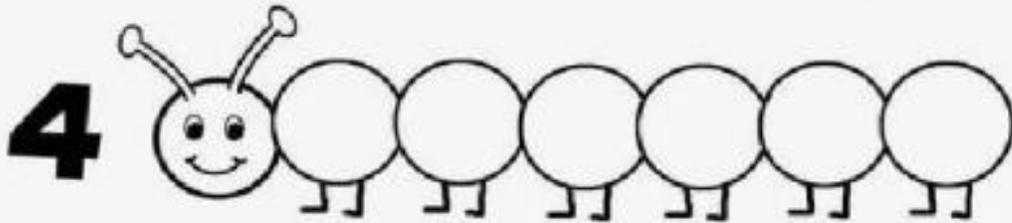
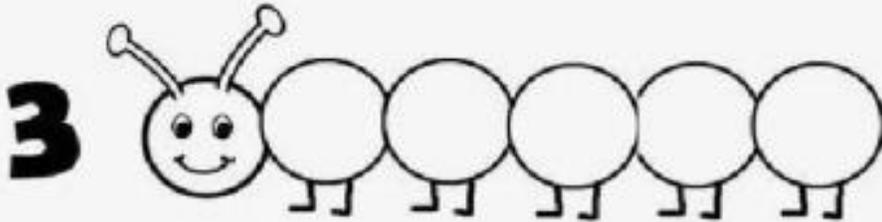
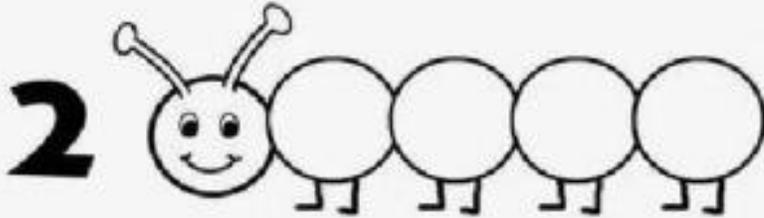
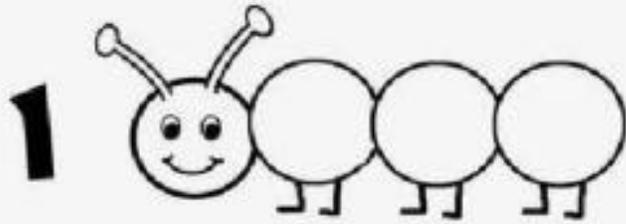
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a jugar con plastilina. • Luego se muestra el material. • Se recuerdan las normas de trabajo. 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a usar la plastilina, mencionando que tienen que colocar la cantidad según el número del gusanito. 	Fichas Plastilina
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto usar la plastilina? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

"Jugamos Tangram"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula "Corazones Felices"
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 09 de septiembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD" Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relación entre las figuras geométricas según sus características perceptuales para algún fin.	Reconoce cuales son las figuras geométricas y las diferencia.	Mapa de calor

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: Matemática</p>					
---	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	
Inicio	<p>Motivación.</p> <p>La practicante indica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a realizar una dinámica, seguidamente da las indicaciones pertinentes:</p> <p>La practicante organiza a los niños y niñas en dos grupos para empezar a jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica? ▪ ¿De qué trato la dinámica? ▪ ¿Cuántos círculos hay en el rectángulo? <p style="text-align: center;">➤ <i>¿Qué son las figuras geométricas?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión</p> <p>Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir con el juego "Tangram"</p>	Dado Habas Cartulina
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el juego "Tangram" mostrando las fichas. <div data-bbox="581 1310 1036 1701" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar. ▪ La practicante recuerda las reglas de juego y los acuerdos de convivencia. 	Tablero Fichas Plastilina

	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	
Cierre	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respeto los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando "Tangram"</p>	
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p>	<p>Jabón</p> <p>Toalla</p> <p>alcohol</p>

San Marcos, viernes 09 de septiembre del 2022

.....
Directora

Nombre:

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

.....
Practicante

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines
Analucia

.....
Practicante

Nombre: MARIN TIRADO,
Rocio Anali

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando Tangram"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marin Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 09 de septiembre del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE ÁREA	DE	"Nos divertimos jugando Tangram"		
		Matemática		
COMPETENCIA CAPACIDAD	/	"Resolución de problemas" <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Establece relación entre las figuras geométricas según sus características perceptuales para algún fin.		
		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel			
2	Jhosep Esmith			
3	Jimena Jhojany			
4	Yarely Sherlyn			
5	Jhostin Jesús			
6	Alondra Valentina			
7	Mathias Joel			
8	Ángela Lizeth			
9	Danna Fernanda			
10	Brianna Antonela			
11	Nair Areli			

12	Eidan Dominic			
13	Salvador Kaleb			
14	Deiler			
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

TALLER DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD "Sellos geométricos"

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a divertirnos haciendo sellos de las figuras geométricas. • Luego se muestra el material. • Se recuerdan las normas de trabajo. 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a usar los sellos en la cartulina • Finalmente, pedimos a los niños y niñas que cuenten cuantos círculos, triángulos, cuadrados y rectángulos hicieron. 	<ul style="list-style-type: none"> -Tempera -Figuras geométricas de cartón -Cartulina. -Platos
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto usar los sellos? • ¿Qué colores utilizaron? • ¿Qué figuras hicieron con los sellos? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

“El Monstruo de los calcetines”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 30 de Septiembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones entre los objetos al comparar y agrupar aquellos que son similares	Agrupar los calcetines relacionándolos por su color	Mapa de calor

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: Matemática</p>					
---	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	
Inicio	<p>Motivación.</p> <p>La practicante indica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a cantar y mover nuestro cuerpo al ritmo de la canción el "Monstruo de la laguna", luego realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gustó la canción? ▪ ¿De qué trato la canción? ▪ ¿Qué parte de su cuerpo movieron? <p>➤ <i>¿Ustedes se colocan medias iguales o diferentes?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión</p> <p>Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir con el juego "El Monstruo de los calcetines"</p>	Calcetines
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante muestra un "monstruo" con calcetines de diferente par, luego pregunta: ¿serán iguales los dos calcetines de nuestro amigo monstruo? ¿quieren ayudarlo a encontrar los pares de sus calcetines? • La practicante da a conocer que es el juego "El Monstruo de los calcetines" mostrando las fichas.  <ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar. ▪ La practicante recuerda las reglas de juego y los acuerdos de convivencia. 	<p>Tablero</p> <p>Fichas</p> <p>Ganchos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	
Cierre	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando "El monstruo de los calcetines"</p>	
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p>	<p>Jabón</p> <p>Toalla alcohol</p>

San Marcos, viernes 30 de septiembre del 2022

.....
Directora

Nombre: JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

.....
Practicante

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines
Analucia

.....
Practicante

Nombre: MARIN TIRADO,
Rocio Anali

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando Tangram"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marin Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 30 de septiembre del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE ÁREA COMPETENCIA CAPACIDAD CRITERIO EVALUACIÓN	DE	"El monstruo de los calcetines"			
		Matemática			
	/	"Resolución de problemas"			
		<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
	DE	Establece relaciones entre los objetos al comparar y agrupar aquellos que son similares	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel				
2	Jhosep Esmith				
3	Jimena Jhojany				
4	Yarely Sherlyn				
5	Jhostin Jesús				
6	Alondra Valentina				
7	Mathias Joel				
8	Ángela Lizeth				
9	Danna Fernanda				
10	Brianna Antonela				
11	Nair Areli				

12	Eidan Dominic			
13	Salvador Kaleb			
14	Deiler			
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

TALLER DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD “Hacemos un perrito de origami”

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a divertirnos haciendo un perrito de origami. • Seguidamente la practicante explica en que consiste la técnica del origami. • Luego se muestra el material. • Se recuerdan las normas de trabajo. 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a elaborar nuestro perrito de origami junto con los niños y niñas. • Finalmente, los niños y las niñas dibujan la cara del perrito 	-Hojas de color -Plumones
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Les gusto usar las hojas para hacer el perrito? • ¿Qué color de hoja utilizaron? • ¿Qué te gustó más de la actividad? 	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“Nos divertimos en el juego de patrones”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 14 de Octubre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece correspondencia entre color-ubicación, en el tablero.	Crea nuevos patrones estableciendo correspondencia	Ficha de observación o mapa de calor

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: Matemática</p>					
---	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

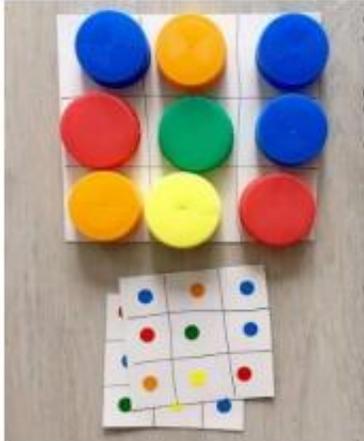
Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación. La practicante incentiva a los niños y niñas para realizar una dinámica llamada "Jugando con los colores", seguidamente se brindan las indicaciones de la dinámica.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica? ▪ ¿Qué colores hemos utilizado? ▪ ¿Cuántos globos les dimos? <p style="text-align: center;">➤ ¿?</p> <p>Presentamos el propósito de la sesión Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir con el "juego de patrones"</p>	<p>Imágenes</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el "juego de patrones" mostrando las fichas. 	<p>Tablero Fichas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar ▪ La practicante recuerda las reglas de juego ▪ Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos "Juego de patrones"</p>	
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p>	<p>Jabón</p> <p>Toalla</p> <p>alcohol</p>

San Marcos, viernes 14 de octubre del 2022

.....
Directora

Nombre: JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

.....
Practicante

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines
Analucia

.....
Practicante

Nombre: MARIN TIRADO,
Rocio Anali

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos con el juego de patrones"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marín Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 14 de Octubre del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE ÁREA	DE	"Nos divertimos con el juego de patrones"		
		Matemática		
COMPETENCIA CAPACIDAD	/	"Resolución de problemas"		
		<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Estable correspondencia entre color-ubicación, en el tablero.		
		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel			
2	Jhosep Esmith			
3	Jimena Jhojany			
4	Yarely Sherlyn			
5	Jhostin Jesús			
6	Alondra Valentina			
7	Mathias Joel			
8	Ángela Lizeth			
9	Danna Fernanda			
10	Brianna Antonela			
11	Nair Areli			

12	Eidan Dominic			
13	Salvador Kaleb			
14	Deiler			
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“Nos divertimos aprendiendo a contar con el juego del dado”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Viernes, 28 de Octubre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar</p>	<p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Utiliza el conteo hasta 5 empleando material concreto</p>	<p>Cuenta hasta 5 utilizando el “Juego del dado”</p>	<p>Mapa de calor</p>

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: Matemática</p>					
---	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel de la asistencia
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación.</p> <p>La practicante incentiva a los niños y niñas para realizar la dinámica "Encesta la pelota" que consiste en insertar la pelota según el número que indique la practicante (del 1 al 5)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gustó la dinámica? ▪ ¿Qué números utilizamos? ▪ ¿Cuántas pelotas utilizamos? <p style="text-align: center;">➤ <i>¿Cómo contar hasta 5?</i></p> <p>Presentamos el propósito de la sesión</p> <p>"Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir aprendiendo a contar con el juego del dado"</p>	<p>Imágenes</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el "Juego de los dados" mostrando los materiales y motivando a los niños y niñas para jugar.  <ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar 	<p>Tablero Fichas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante recuerda las reglas de juego ▪ Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos aprendiendo a contar con el juego del dado.</p>	
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p>	<p>Jabón</p> <p>Toalla alcohol</p>

San Marcos, viernes 28 de octubre del 2022

.....
Directora

Nombre: JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

.....
Practicante

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines
Analucia

.....
Practicante

Nombre: MARIN TIRADO,
Rocio Anali

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos aprendiendo a contar con el juego del dado"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marín Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Viernes 28 de Octubre del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE		DE	"Nos divertimos aprendiendo a contar con el juego del dado"		
ÁREA		Matemática			
COMPETENCIA CAPACIDAD		/	"Resolución de problemas" <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
CRITERIO EVALUACIÓN		DE	Utiliza el conteo hasta 5 empleando material concreto		
			LOGRO	PROCESO	INICIO
1	Liam Gahel				
2	Jhosep Esmith				
3	Jimena Jhojany				
4	Yarely Sherlyn				
5	Jhostin Jesús				
6	Alondra Valentina				
7	Mathias Joel				
8	Ángela Lizeth				
9	Danna Fernanda				
10	Brianna Antonela				
11	Nair Areli				
12	Eidan Dominic				

13	Salvador Kaleb			
14	Deiler			
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

TALLER DE APRENDIZAJE "Bailamos al ritmo de una canción"

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos como la danza y el movimiento para presentarlo en el aniversario de la institución N° 12.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy vamos a bailar al ritmo de una canción Se recuerdan las normas de trabajo. 	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La practicante pide a los niños y niñas que se coloquen en el centro del salón, retirando anteriormente las carpetas Luego se realiza ejercicios de estiramiento para que de esta manera empecemos a bailar Los niños y niñas siguen los pasos que realiza la practicante Finalmente, nos relajamos y hacemos ejercicio de respiración 	Música
CIERRE	<p>La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó bailar? ¿Qué otra canción quisieran aprender a bailar? 	Niños y niñas

	• ¿Qué te gustó más de la actividad?	
--	--------------------------------------	--

III. EVALUACIÓN

- La observación directa.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“Jugamos bingo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IEI : N.º 12
3. Lugar : Pedro Gálvez, San Marcos
4. DIRECTORA : JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol
5. DOCENTE : DÍAZ TORRES, Sandy
6. PRACTICANTE : BUENO CASTAÑEDA, Ines Analucia
MARIN TIRADO, Rocio Anali
7. EDAD : 4 años aula “Corazones Felices”
8. ÁREA : Matemática
9. FECHA : Miércoles, 09 de Noviembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR/ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INST. DE EVALUACIÓN
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Emplea el conteo para reconocer los números del 1 al 5 de acuerdo a las fichas.	Diferencia los números del 1 al 5 en el juego BINGO.	Mapa de calor

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: Matemática</p>					
---	--	--	--	--	--

Enfoques transversales

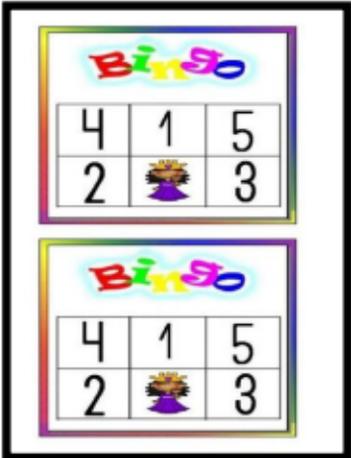
Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Flexibilidad y apertura
Actitud	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material. • Recepción de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Canción de saludo. • Oración a Dios. • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. 	Cartel propósito
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p>	Dibujo

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	
<p>Inicio</p>	<p>Motivación.</p> <p>La practicante indica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a realizar una dinámica llamada "El juego de las figuras geométricas", luego se les realiza las siguientes preguntas:</p>  <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué figuras geométricas encontramos? ▪ ¿De qué color eran? ▪ ¿Cuántas formas de figuras geométricas utilizamos? <p>➤ ¿Ustedes saben jugar bingo?</p> <p>Presentamos el propósito de la sesión</p> <p>Niños y niñas el día de hoy nos vamos a divertir con el "juego Bingo"</p>	<p>Figuras geométricas</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante da a conocer que es el "juego bingo" mostrando las fichas. 	<p>Tablero Fichas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a jugar. ▪ La practicante recuerda las reglas de juego y los acuerdos de convivencia. ▪ Finalmente, los niños y niñas ponen en práctica el juego según las indicaciones brindadas. 	
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños y niñas que hoy nos divertimos jugando "BINGO"</p>	
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p>	<p>Jabón</p> <p>Toalla</p> <p>alcohol</p>

San Marcos, miércoles 08 de noviembre del 2022

.....
Directora

Nombre: JAUREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol

.....
Docente

Nombre: DÍAZ TORRES, Sandy

Practicante

Nombre: BUENO CASTAÑEDA, Ines
Analucia

Practicante

Nombre: MARIN TIRADO,
Rocio Anali

FICHA DE OBSERVACIÓN O MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: "Nos divertimos jugando Bingo"

Practicante: Bueno Castañeda, Ines Analucia

Marín Tirado, Rocio Anali

Aula: 4 años

Fecha: Miércoles 09 de noviembre del 2022

SESIÓN APRENDIZAJE	DE	"JUGANDO BINGO"			
		Matemática			
COMPETENCIA CAPACIDAD	/	"Resolución de problemas"			
		<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
CRITERIO EVALUACIÓN	DE	Emplea el conteo para reconocer los números del 1 al 5 de acuerdo a las fichas.			
		LOGRO	PROCESO	INICIO	
1	Liam Gahel				
2	Jhosep Esmith				
3	Jimena Jhojany				
4	Yarely Sherlyn				
5	Jhostin Jesús				
6	Alondra Valentina				
7	Mathias Joel				
8	Ángela Lizeth				
9	Danna Fernanda				
10	Brianna Antonela				
11	Nair Areli				

12	Eidan Dominic			
13	Salvador Kaleb			
14	Deiler			
15	Nayra Aymee			
16	Liam Esnaider			
17	Yeheidit Shantal			
18	Josemanuel Oliver			
19	Josmeel Eli			
20	Karen Ivet			
21	Aldair Lenin			
22	Max Jhair			

TALLER DE APRENDIZAJE

“Pintamos patrones de colores”

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a divertirnos utilizando los colores.• Luego se muestra el material.• Se recuerdan las normas de trabajo.	Niños y niñas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">• La practicante da las indicaciones pertinentes para empezar a pintar los patrones de colores• Finalmente, los niños y las niñas mencionan que colores se han utilizado	-Hojas de color -Plumones
CIERRE	La practicante realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se sintieron?• ¿Les gusto pintar los patrones de colores?• ¿Qué patrón les gusto más pintar?• ¿Qué te gustó más de la actividad?	Niños y niñas

III. EVALUACIÓN

- La observación directa.

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

4.2.1. Resultados del nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático antes de desarrollar el programa de juegos de mesa

Tabla 2.

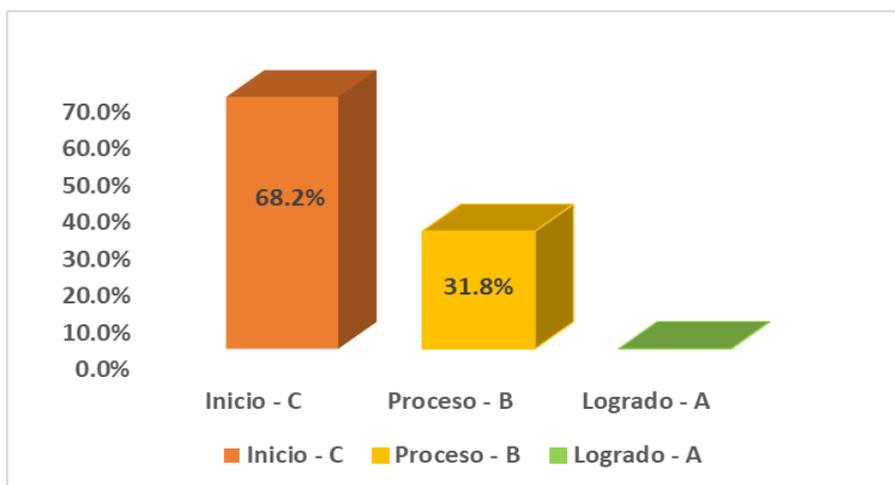
Nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático en el pre - test

Nivel	f_i	h_i	H_i
Inicio - C	15	68.2%	68.2%
Proceso - B	7	31.8%	100.0%
Logrado - A	0	0.0%	
Total	22	100.0%	

Fuente. Base de datos

Figura 1.

Nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático en el pre - test



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa que, al aplicar el pre test sobre el desarrollo en el razonamiento lógico matemático, a 22 estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022. Un 68%, que está representado por 15 niños y niñas, demuestran un nivel Inicial - “C”; mientras 7 de ellos que, conforman un 32% del total de estudiantes se encuentran en el nivel

Proceso - “B”. Se demuestra que los estudiantes no se encuentran en el nivel Logrado - “A”, es por ello que se debe dar solución a esta problemática en los niños y niñas de la muestra tomada.

Tabla 3.

Proceso para calcular las medidas de tendencia central y de dispersión respecto al pre - test

X_i	f_i	X_i.f_i	d	d²	d².f_i
11	3	33.0	1.9	3.6	10.9
9	5	45.0	-0.1	0.0	0.0
8	5	40.0	-1.1	1.2	6.0
10	2	20.0	0.9	0.8	1.7
7	2	14.0	-2.1	4.4	8.7
6	2	12.0	-3.1	9.6	19.1
12	3	36.0	2.9	8.5	25.4
Total	22	200.0	-0.6	28.1	71.8

Fuente. Base de datos

Tabla 4.

Medidas de tendencia central y de dispersión del pre - test

N	22
Media Aritmética	9.1
Desviación Estándar	1.8
Varianza	3.3
Mínimo	6.0
Máximo	12.00
CV	19.9

Fuente. Base de datos

Interpretación

Con respecto al desarrollo en el razonamiento lógico matemático, a 22 estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022; se observó que la calificación promedio de los estudiantes es de 9.1, encontrándose en el nivel Inicial - “C”. La máxima nota en el pre - test es de 12, mientras la mínima es de 6. Se encontró una dispersión baja de 1.8, siendo menor a la tercera parte de la media aritmética, la variación de las calificaciones es

de 19.9% indicando que los datos son relativamente homogéneos, por lo tanto, la media es representativa en el pre - test.

4.2.2. Resultados del desarrollo del programa de juegos de mesa

Tabla 5.

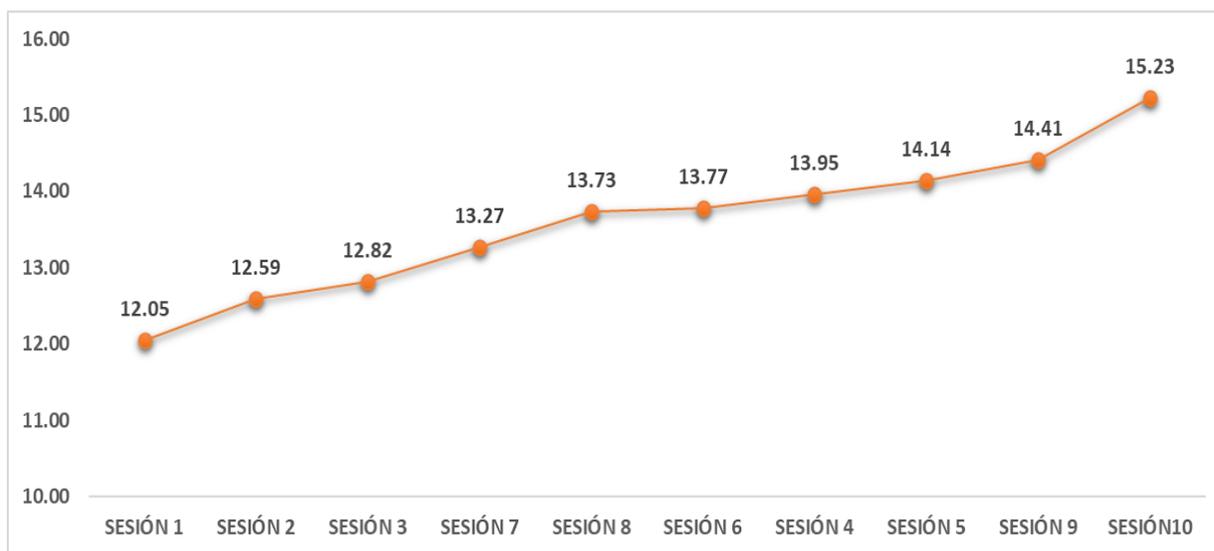
Resultados de la evolución del programa de juegos de mesa

	SESIONES										GLOBAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Puntaje	265	277	282	292	302	303	307	311	317	335	299	299
Promedio	12	12.6	12.8	13.3	13.7	13.8	13.9	14.1	14.4	15.2	13.6	13.6

Fuente. Base de Datos

Figura 2.

Resultados de la evolución del programa de juegos de mesa



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa en la figura 2, el promedio de las calificaciones por sesiones realizadas a los 22 estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022. Al inicio del programa de juegos de mesa se obtuvo una nota de 12.05 estando en el nivel Proceso - “B”, pero conforme iban realizando las sesiones del programa, las calificaciones de los estudiantes aumentaban progresivamente, siendo en la sesión 8 una calificación promedio de 14.14

y para la última sesión se obtuvo un valor de 15.23 estando en el nivel Logrado - “A”. Los programas de juegos de mesa dieron resultado en las sesiones, nos demuestra que este programa debe ejecutarse como actividad académica para seguir reforzando el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los estudiantes.

4.2.3. Resultados del nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático, después de aplicar el programa de juegos de mesa

Tabla 6.

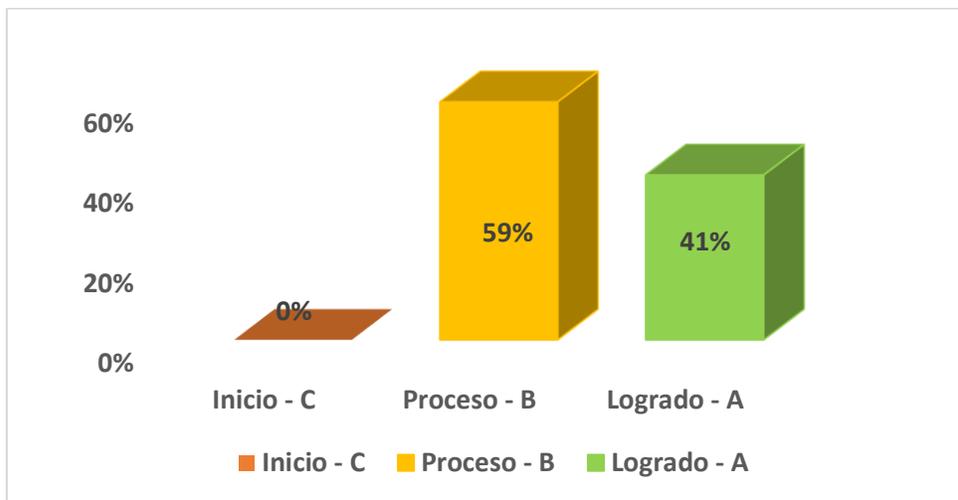
Resultados del post - test respecto al nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático

Nivel	f_i	h_i	H_i
Inicio - C	0	0%	0%
Proceso - B	13	59%	59.1%
Logrado - A	9	41%	100.0%
Total	22	100.0%	

Fuente. Base de datos

Figura 3.

Resultados del post - test respecto al nivel de desarrollo del razonamiento lógico matemático



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa que después de aplicar los juegos de mesa para mejorar el razonamiento lógico matemático en los 22 estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022, se obtuvo un 59% para el nivel Proceso - “B”, que está representado por 13 niños y niñas, y un 41%, es decir 9 estudiantes, que se encuentran en el nivel Logrado - “A”. Se demuestra que, la aplicación de los juegos de mesa a influenciado positivamente en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de la muestra tomada.

Tabla 7.

Proceso para calcular las medidas de tendencia central y de dispersión respecto al post - test

X_i	F_i	X_i.f_i	d	d²	d².f_i
12	1	12.0	2.9	8.5	8.5
13	4	52.0	3.9	15.3	61.1
14	8	112.0	4.9	24.1	192.8
15	2	30.0	5.9	34.9	69.8
16	6	96.0	6.9	47.7	286.4
17	1	17.0	7.9	62.6	62.6
Total	22	319.0	32.5	193.0	681.2

Fuente. Base de datos

Tabla 8.

Medidas de tendencia central y de dispersión del post - test

N	22
Media Aritmética	14.5
Desviación Estándar	1.3
Varianza	1.7
Mínimo	12.0
Máximo	17.0
CV	9.0

Fuente. Base de datos

Interpretación

Con respecto a la aplicación de los juegos de mesa para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, a 22 estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos,

Pedro Gálvez, 2022; se observó que la calificación promedio de los estudiantes es de 14.5, habiendo existido una evolución importante. La máxima nota en el post - test es de 17, mientras la mínima es de 12. La variación de las calificaciones es de 9% indicando que los datos son relativamente homogéneos, por lo tanto, la media es representativa en el post - test, nos indica que con la aplicación de los juegos de mesa los estudiantes han mejorado su nivel de desarrollo en lo que respecta al razonamiento lógico matemático.

4.2.4. Comparación de pre - test con post - test

Tabla 9.

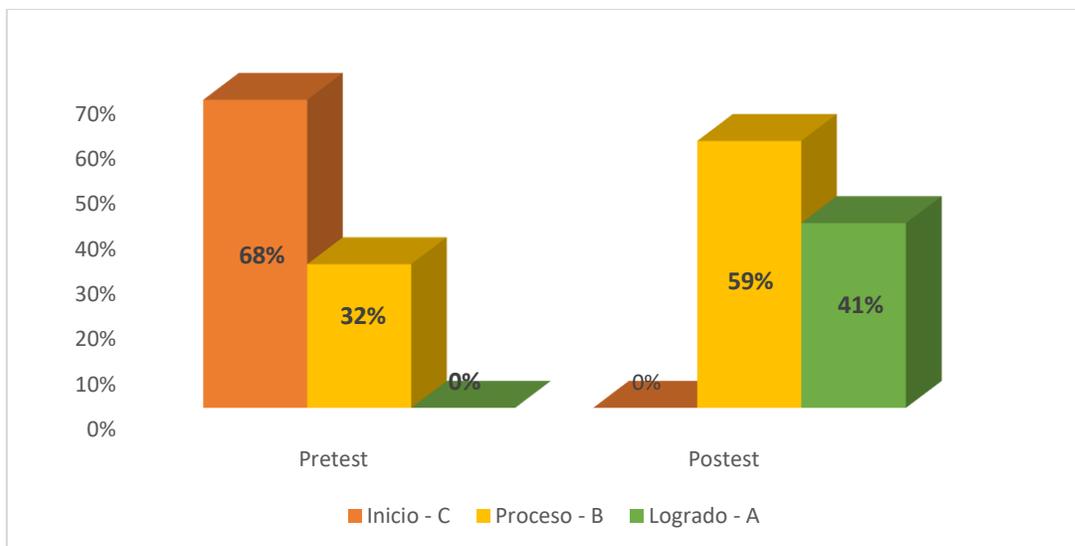
Diferencia entre el nivel del razonamiento lógico matemático antes y después de la aplicación del programa juegos de mesa

Logro	Pre - test		Post - test		Diferencia	
	N	%	N	%	N	%
Inicio - C	15	68%	0	0%	-15	-68%
Proceso - B	7	32%	13	59%	6	27%
Logrado - A	0	0%	9	41%	9	41%
Total	22	100%	22	100%		

Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022

Figura 4.

Diferencia entre el nivel del razonamiento lógico matemático antes y después de la aplicación del programa juegos de mesa



Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022

Interpretación

En la tabla y figura anterior se observa las diferencias entre las puntuaciones del pre - test y post - test, se determinó que existen diferencias entre el nivel del razonamiento lógico antes y después de aplicar el programa de juegos de mesa. En el pre - test existía un 68% de estudiantes con un nivel bajo en razonamiento lógico matemático, este porcentaje se reduce a un 0% durante el post - test.

Tabla 10.

Comparación de calificaciones y de dispersión antes y después del desarrollo del programa de juegos de mesa

Medidas estadísticas	Pre - test	Post - test	Incremento	Decremento
M.A.	9.1	14.5	5.4	
D.S.	1.8	1.3		0.5
C.V.	19.85	9.0		10.85

Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022

Interpretación

Las medidas estadísticas nos muestran que el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 5.4, siendo al inicio en el pre - test 9.1 a 14.5 en lo que respecta al nivel de razonamiento lógico matemático. En cuanto a la dispersión bajó un 0.5 (1.8 a 1.3), mientras en el coeficiente de variabilidad bajo de un 19.85% a un 9% indicando que los estudiantes de 4 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022 han mejorado su aprendizaje.

4.3. Prueba de hipótesis

De acuerdo a los resultados obtenidos, la hipótesis queda probada positivamente, pues lo que se proyectó como una verdad probable ha quedado demostrado de acuerdo al cálculo y análisis de las medidas respectivas.

CONCLUSIONES

1. Los juegos de mesa influyen positivamente en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, toda vez que las medidas estadísticas nos muestran que, en el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 5.4, siendo al inicio 9.1 y al final 14.5.
2. Existen diferencias entre el nivel del razonamiento lógico antes y después de aplicar el programa de juegos de mesa. En el pre - test existía un 68% de estudiantes con un nivel bajo en razonamiento lógico matemático, este porcentaje se reduce a un 0% en el post - test.
3. Al inicio del programa de juegos de mesa se obtuvo una nota de 12.05 estando en el nivel Proceso - “B”, pero conforme iban realizando las sesiones del programa, las calificaciones de los estudiantes aumentaban progresivamente, siendo en la sesión 8 una calificación promedio de 14.14 y para la última sesión se obtuvo un valor de 15.23 estando en el nivel Logrado - “A”.
4. El desarrollo cognitivo del niño sigue en constante evolución ya que el niño ha adquirido habilidades básicas y simples que le permiten aprender cosas mucho más complejas como las secuencias numéricas, manejo de cantidades.
5. Los juegos de mesa motivan el aprendizaje de las matemáticas, ya que mediante el trabajo en equipo estimula la creatividad e imaginación de manera espontánea, lo cual facilita la comprensión del enunciado del problema.

RECOMENDACIONES

1. Es preciso, que los maestros otorguen mayor valor a la utilización al recurso lúdico como vía principal de aprendizaje para desarrollar y potenciar las nociones lógico matemáticas en los niños, empleando más variedad de juegos incluyendo los juegos de mesa.
2. Implementar los juegos de mesa en las planificaciones, otorgándoles la debida importancia.
3. Se debe enseñar la matemática empleando métodos activos, buscando dar participación y dinámica a los educandos en un proceso de aprendizaje. Estos métodos dan la oportunidad para que los alumnos actúen e investiguen por sí mismos, poniendo en juego sus actitudes físicas y mentales generando en ello una acción que resulte del interés la necesidad a la curiosidad.
4. El estudiante debe ser guiado en la exploración de los aspectos lógico matemáticos de la vida cotidiana y se le debe dar la oportunidad de usar esta ciencia.
5. El docente debe replantear sus anteriores formas de trabajo, asumiendo funciones como facilitador o motivador de aprendizaje, así como de servir de guía y modelo para sus estudiantes y la sociedad, siendo su función principal la de formador de las generaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A.F.A. Editores Importadores (2007) *Diccionario pedagógico*.

Ardila, S. (s.f.). *El libro de los valores*. El Tiempo.

<https://viajemosaumundollamadopreescolar.files.wordpress.com/2012/10/el-libro-de-los-valores.pdf>

Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín de Ibagué - 2015* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima]. Archivo digital.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/ANTECEDENTES%203.pdf>

Baroody, A. (1997). *El pensamiento matemático en los niños*. Aprendizaje Visor.

<https://es.slideshare.net/bravomari35/el-pensamiento-matemtico-de-los-nios-baroody-arthur>

Belletich, E. (2016). *A dónde van las matemáticas en el Perú*. Universidad de Piura.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/SEGUNDO%20LINK%20ANALUC%C3%8DA.html>

Blanes, A. (s.f.). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Genética UAB.

http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%A9tica%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf

Castro et al. (s.f.). *Desarrollo del pensamiento matemático infantil*. Universidad de Granada.

<https://core.ac.uk/download/pdf/143615113.pdf>

Correa Campos, E. (2005) *El abecé del currículo*.

D'Amore, B. et al. (2015). *Análisis de los antecedentes histórico - filosóficos de la "paradoja cognitiva de duval"*. Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/PRIMER%20LINK%20ANALUC%C3%8DA.pdf>

- Del Mar Rey Cerrato (2009). *La cooperación en el aula*. Innovación y Experiencias Educativas. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_REY_2.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. The Lego Foundation. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego%20(6).pdf)
- Gallardo, J. y Gallardo P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Aportaciones arbitradas. [Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602 \(5\).pdf](Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602(5).pdf)
- García G. y Torrijos, E. (s.f.). *Juegos de mesa. Los más populares. Historia y reglas*. Quarzo. <https://books.google.com.pe/books?id=VPhku-AGfSUC&lpg=PP1&hl=es&pg=PA9#v=onepage&q&f=false>
- Guerrero, A. (2008). *Los materiales didácticos en el aula*. Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Huamani, G. (2018). *Los Juegos Educativos en el Aprendizaje del Área Lógico - Matemático de los Estudiantes del Primer Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 6069 Pachacútec de Villa El Salvador - Lima, 2016* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional, Lima]. Archivo digital. <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/ANTECEDENTES%204.pdf>
- Luzuriaga Medina, L. (1960) *Diccionario de pedagogía*. Losada, S.A.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños. Enfoque teórico*. Sistema de Información Científica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. DOWN España. <https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>
- Mise, E. y Padilla, B. (2017). *Incidencia de los juegos como elementos dinamizadores en el razonamiento lógico matemático en los niños de 5 a 6 años. Diseño de una guía didáctica con enfoque pedagógico para docentes* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil - Guayaquil, Ecuador]. Archivo digital. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23166/1/Mise%20Pozo%20-%20Padilla%20Mej%c3%ada.pdf>
- Mostacero, D. (2017). *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de la Red Educativa “Once de Abril”, del distrito San Miguel - Cajamarca* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca]. Archivo digital. <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/ANTECEDENTES%206.pdf>
- Pérez, C. (2011). *Los juegos de mesa en la educación infantil*. Pedagogía Magna. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LosJuegosDeMesaEnLaEducacionInfantil-3629247%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LosJuegosDeMesaEnLaEducacionInfantil-3629247%20(4).pdf)
- Picardo, O. (2004). *Diccionario pedagógico*. UPAEP. <https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/02/diccionario.pdf>
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Rafael, Y. (2017). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la noción de seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E. Inicial N° 584 San Pablo, Chota, 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca]. Archivo digital. <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/ANTECEDENTES%205.pdf>

Rincón, A. (2015). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático*.

<https://es.slideshare.net/colonceinclusion/pensamiento-logico-matematico-50745524>

Rivera, J. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Facultad de Educación - UNMSM.

http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf

Sánchez, H. y Reyes, C. (1984) *Metodología y diseños en la investigación científica*. INIDE.

Victoria et al. (2017). *Diseño de juegos de mesa*. Universidad Autónoma del Estado de México.

<file:///F:/Libro%201%20DEFINICI%C3%93N%20CONCEPTUAL.pdf>

Villavicencio, M. (2016). *Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de nivel inicial del centro de desarrollo infantil “El Mundo de Mozart”* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador - Quito, Ecuador]. Archivo digital.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/ANTECEDENTES%20.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1.- PRE - TEST Y POST - TEST

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS - AULA CORAZONES FELICES - DE LA I.E.I. N° 12 DE SAN MARCOS, PEDRO GALVEZ, 2022

➤ **OBJETIVO:**

Identificar el nivel de razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años - aula Corazones Felices de la I.E.I. N° 12 de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

➤ **INSTRUCCIONES:**

Queridos niños y niñas:

Vamos a realizar la ejecución de nuestro proyecto de investigación con fines de titulación. En tal sentido, deseamos que ustedes trabajen y se porten bien para llenar adecuadamente este instrumento.

ESCALA DE VALORACIÓN

BAJO	MEDIO	ALTO
1	2	3

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALAS		
			1	2	3
Clasificación	Ordena objetos altos y bajos	1. Agrupa objetos altos y bajos.			
		2. Ordena objetos de bajo a alto.			
		3. Ordena objetos de alto a bajo.			
Identificación	Reconoce figuras geométricas	4. Señala el círculo.			
		5. Señala el cuadrado.			
		6. Señala el triángulo.			
		7. Señala el rectángulo.			
		8. Señala el cubo.			

	Reconoce los sólidos geométricos	9. Relaciona el cubo con diversos objetos de su entorno.			
Desplazamiento	Reconoce derecha e izquierda	10. Coloca objetos al lado derecho e izquierdo de su cuerpo.			
		11. Se desplaza hacia la derecha e izquierda.			
		12. Señala la derecha e izquierda en sus compañeros.			
		13. Indica derecha e izquierda en material gráfico.			
	Reconoce diferentes direcciones al desplazarse con su cuerpo en el espacio	14. Se ubica en el espacio gráfico: adelante, atrás, derecha e izquierda según una consigna. (flechas)			
Seriación	Establece secuencia o sucesión por forma	15. Observa el modelo y completa la secuencia.			
		16. Elabora un modelo para realizar una secuencia.			
	Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno	17. Identifica el 1º, 2º, 3º lugar en una competencia.			
		18. Ordena personas según su lugar.			
	Ordena los números naturales en forma ascendente y descendente	19. Ordena los números naturales en forma ascendente de 0 a 5.			
		20. Ordena los números naturales en forma descendente de 5 a 0.			

ANEXO 2.- CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0027 - 92 - ED - del 18 - 10 - 1992

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

San Marcos 14 de noviembre del 2022

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº012

HACE CONSTAR

QUE LAS ESTUDIANTES DEL IESPP "SAN MARCOS" BUENO CASTAÑEDA INES ANALUCIA Y MARIN TIRADO ROCIO ANALI, HAN DESARROLLADO EL PROYECTO DENOMINADO: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DENOMINADA "CORAZONES FELICES" DE LA IEI N°12 DE SAN MARCOS, PEDRO GÁLVEZ, 2022. DE FECHA 22 DE JULIO AL 14 DE NOVIEMBRE DEL PRESENTE AÑO HACIENDO UN TOTAL DE 12 ACTIVIDADES.

DEMOSTRANDO LAS DOS ALUMNAS PUNTUALIDAD CARISMA Y SOBRE TODO LA ACTITUD Y APTITUD EN REALIZAR SU PRUYECTO DE INVESTIGACIÓN

SE EXPIDE LA PRESENTE A SOLICITUD DE LA PARTE INTERESADA.

Atentamente,



[Handwritten Signature]
Gloria Rosal Jirón
Directora Educación Inicial

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos. Cel. 976 306 520



E-mail:
info@iespsanmarcos.edu.pe
mesadepartes@iespsanmarcos.edu.pe
dupe



Web: www.iespsanmarcos.edu.pe
<https://www.facebook.com/IESPPSANMARCOS>

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹²⁾	
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽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⁾
22	D.N.I. 9.0.4.5.3.8.6.8	VERA ZELADA, Max Jhair	13	09	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	00	SP	SI		
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	10
Total	22

JAÚREGUI MINCHÁN, Gloria Marisol

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

JAUREGUI MINCHAN, Gloria Marisol

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D.I.N° 01-2022	14	03	2022

ANEXO 4.- FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO



Ministerio de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 92 - ED - del 19 - 08 - 1997



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del experto: Alvarez Batizol, María Margarita
 1.2. Institución donde labora: I.E.S.P. San Marcos
 1.3. Título de la investigación: Influencia de los juegos de mesa en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de los niños y niñas de 5 años de la I.E.S. N.º 12 - San Marcos, Pedro Pablo, 2021
 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de Observación sobre el desarrollo del Razonamiento Lógico Matemático

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				X	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				X	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				X	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				X	
PUNTAJES PARCIALES:					X	
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.					36	
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$%OBT = \frac{PJE.OBT \times 100}{40}$				$%OBT = \frac{36 \times 100}{40} = 90$	
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO		X
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)	[84 100]		
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						

V. LUGAR Y FECHA: Cajamarca 15 de julio 2022


 Firma del experto
 DNI ... 26686150 ...

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos. Cel. 976 306 520



Email: info@iepsanmarcos.edu.pe
recursos@iepsanmarcos.edu.pe



Web: www.iepsanmarcos.edu.pe
<https://www.facebook.com/IEPSSANMARCOS>

ANEXO 5.- BASE DE DATOS

zNº	PRE - TEST	PRE TEST - NIVEL	SESIONES										POST - TEST	POST TEST - NIVEL
			SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 6	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 9	SESIÓN 10		
1	11	Proceso - B	13	12	13	14	15	14	14	12	13	14	16	Logrado - A
2	9	Inicio - C	11	12	12	14	14	13	13	14	13	15	14	Proceso - B
3	8	Inicio - C	11	12	12	13	14	14	14	13	14	16	14	Proceso - B
4	8	Inicio - C	11	12	11	12	14	14	15	15	16	16	12	Proceso - B
5	10	Inicio - C	13	12	13	14	14	14	14	15	13	14	16	Logrado - A
6	10	Inicio - C	11	12	12	13	13	11	12	14	14	16	14	Proceso - B
7	9	Inicio - C	11	12	12	13	14	13	14	15	15	15	16	Logrado - A
8	8	Inicio - C	11	13	13	14	15	14	15	15	16	16	13	Proceso - B
9	7	Inicio - C	11	12	14	13	14	14	14	14	15	16	14	Proceso - B
10	6	Inicio - C	12	12	11	12	14	15	15	15	15	16	13	Proceso - B
11	11	Proceso - B	14	14	13	13	14	15	14	14	14	15	15	Logrado - A
12	11	Proceso - B	13	14	13	13	14	15	15	16	16	16	16	Logrado - A
13	9	Proceso - B	11	12	12	11	12	12	14	13	15	15	14	Proceso - B
14	12	Proceso - B	14	14	14	15	15	16	16	15	16	16	17	Logrado - A
15	9	Inicio - C	12	12	13	13	12	13	13	13	14	15	13	Proceso - B
16	12	Proceso - B	14	14	14	13	14	14	14	14	15	14	16	Logrado - A
17	12	Proceso - B	13	12	14	13	14	15	15	14	14	14	15	Logrado - A
18	7	Inicio - C	11	12	12	12	12	12	13	14	14	16	16	Logrado - A
19	8	Inicio - C	11	14	14	14	13	14	13	14	13	14	14	Proceso - B
20	9	Inicio - C	14	12	13	15	14	14	14	14	14	16	14	Proceso - B
21	8	Inicio - C	12	12	13	13	13	14	12	14	14	14	13	Proceso - B
22	6	Inicio - C	11	14	14	15	14	13	14	14	14	16	14	Proceso - B

ANEXO 6.- FÓRMULAS QUE SE UTILIZÓ EN EL PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO

MEDIA ARITMÉTICA – DATOS NO AGRUPADOS

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i * f_i}{n}$$

\bar{X} : Media

X_i : Intervalo

f_i : Frecuencia

DESVIACIÓN

$$d_i = |X_i - \bar{X}|$$

COEFICIENTE DE VARIABILIDAD

**Permite decidir con mayor claridad sobre la dispersión de los datos

$$CV = \frac{S}{\bar{X}}$$

DESVIACIÓN TÍPICA

$$S = \sqrt{\frac{\sum |X_i - \bar{X}|^2}{N}}$$

ANEXO 7.- RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN DEL PROYECTO



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Código: 015-007-02-03-0019-01-001

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

San Marcos, 08 de julio del 2022

Visto el Informe N° 10-2022 -GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-"SM"-JUA en el que el Jefe de Unidad Académica hace llegar a la Dirección la relación de los Títulos de los Proyectos de Investigación de las estudiantes del VIII Ciclo Académico de la especialidad de Educación Inicial y de Computación e Informática;

CONSIDERANDO:

Que el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Art. 3, literal d y el Art. 6, literal a de la Ley 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que con Resolución Directoral N°89-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESPP-"SAN MARCOS" se aprobaron los Títulos de los Proyectos de Investigación;

Que en el presente año han ocurrido factores como Cambio de asesorías, Cambio de Institución Educativa para realización de la investigación, Reajuste en ciertas variables de Investigación y Restructuración de un Grupo de Investigación.

Estando a lo informado por el Jefe de Unidad Académica lo actuado por el órgano de Dirección y de conformidad con la Ley 30512, su reglamento el D.S. 010-2017-MINEDU, el Reglamento de Investigación y otras normas conexas;

SE RESUELVE:

- 1° DEJAR SIN EFECTO la Resolución Directoral N°089-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.
- 2° APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.
- 3°NOTIFICAR a los docentes y estudiantes que forman parte del anexo como asesores e investigadores para su adecuado cumplimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.

