

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL
NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA NOCIÓN DE MEDIDA EN NIÑOS
DE CUATRO AÑOS**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORES

**CARLA ESTEFANY PEREZ INFANTES
NARDIA PAOLA TITO CHANAME**

ASESOR

BINA LUZMILA PÉREZ NIETO

<https://orcid.org/0000-0003-1679-5461>

Chiclayo, 2020

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA NOCIÓN
DE MEDIDA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS**

PRESENTADA POR:

CARLA ESTEFANY PEREZ INFANTES

NARDIA PAOLA TITO CHANAME

A la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica Santo
Toribio de Mogrovejo para optar el Título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADO POR:

Lydia Mercedes Morante Becerra

PRESIDENTE

María Valentina Cordova Pissani

SECRETARIO

Bina Luzmila Pérez Nieto

ASESOR

Dedicatoria

Dedicamos esta tesis principalmente a Dios, a nuestros padres que siempre han sido nuestro motor y motivo, impulsándonos siempre a dar lo mejor de cada una de nosotras para poder culminar satisfactoriamente nuestro trabajo de investigación.

Agradecimiento

A la Mgtr. Carmen Lía Gálvez Arena por su colaboración en la realización del trabajo y de forma especial a nuestra asesora Dra. Bina Luzmila Pérez Nieto, por todo su apoyo incondicional para la realización de nuestro trabajo de investigación y por la exigencia día a día.

A la profesora del aula de cuatro años que nos permitió realizar este trabajo de investigación, así mismo, a los niños que fueron la motivación durante todo este trabajo investigativo.

Resumen

Para que el niño logre desarrollar el pensamiento lógico, razonamiento, comprensión del número, etc.; es necesario que construya los conceptos matemáticos básicos, para ello, se necesita que los docentes tengan estrategias y materiales adecuados que motiven y permitan al niño comprender el aprendizaje de estas nociones.

En este estudio cuantitativo, se investigó sobre el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años. Para ello, se planteó la siguiente pregunta: ¿Cuál es el efecto de un programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años? Es así que se planteó el siguiente objetivo general: proponer un programa de actividades lúdicas para la mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años. Para lograr dicho objetivo se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, en la cual se analizó diferentes teorías para luego seleccionar la teoría más pertinente al problema encontrado. Los resultados obtenidos en la investigación permitieron demostrar el nivel de validez del programa, la cual fue sometida a juicios de expertos. Así mismo, se demostró el nivel de confiabilidad del programa, para el cual se tomó en cuenta criterios que se deben de seguir para la realización de un programa. De igual manera, se demostró que el programa es pertinente ya que se basa en las características e intereses de la población con la cual se piensa trabajar.

Finalmente se concluye que el programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en niños de 4 años, es pertinente, eficiente y confiable, por haber sido sometido a los tres puntos anteriores, demostrando que es un programa acto para ser aplicado en dicha realidad.

PALABRAS CLAVE: noción de medida, conceptos matemáticos, aprendizaje.

Abstract

So that the child manages to develop logical thinking, reasoning, understanding of the number, etc.; It is necessary to build the basic mathematical concepts, for this, it is necessary that teachers have appropriate strategies and materials that motivate and allow the child to understand the learning of these notions.

In this quantitative study, the level of learning of the notion of measurement in four-year-old children was investigated. For this, the following question was posed: What is the effect of a program of playful activities on learning the notion of measurement in four-year-old children? Thus, the following general objective was proposed: to propose a program of recreational activities to improve the level of learning of the notion of measurement in four-year-old children. To achieve this objective, the quantitative methodology was used, with a non-experimental research design, in which different theories were analyzed and then the theory most pertinent to the problem encountered was selected. The results obtained in the investigation allowed to demonstrate the level of validity of the program, which was submitted to expert judgments. Likewise, the level of reliability of the program was demonstrated, for which criteria that must be followed for carrying out a program were taken into account. Likewise, it was shown that the program is relevant since it is based on the characteristics and interests of the population with which it is intended to work.

Finally, it is concluded that the program of recreational activities to improve the learning of the notion of measurement in children of 4 years, is pertinent, efficient and reliable, having been subjected to the three previous points, demonstrating that it is an act program to be applied in said reality.

KEYWORDS: notion of measurement, mathematical concepts, learning.

Índice

Dedicatoria

Agradecimiento

Resumen

Abstract

1. PLAN DE INVESTIGACIÓN	10
1.1. Planteamiento del problema	10
1.2. Formulación del problema.....	12
1.3. Objetivos.....	12
1.4. Justificación	12
1.5. Limitaciones	13
2. MARCO DE REFERENCIA	14
2.1. Marco filosófico-antropológico	14
2.2. Marco Teórico	15
2.2.1. Antecedentes	15
2.2.2. Bases teórico - científicas.....	18
2.3. Marco conceptual.....	23
2.3.1. Adquisición del razonamiento logicomatemático	23
2.3.1.1. Pautas para construir el razonamiento logicomatemático	23
2.3.2. La noción de medida	24
2.3.2.1. Adquisición de la noción de medida.....	25
2.3.2.2. Construcción de la noción de medida.....	26
2.3.2.3. Relación entre el razonamiento logicomatemático y la medida	28
2.3.3. El juego	28
2.3.3.1. El papel del juego en el jardín de infantes.....	29
2.3.3.2. El rol del educador en el juego	29
2.3.3.3. Condiciones didácticas que tendría que poseer un juego para que se produzca la relación juego- aprendizaje.....	30
2.3.3.4. Clasificación del juego	31
3. MARCO METODOLÓGICO	33
3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación.....	33
3.2. Población y Muestral	34
3.3. Métodos y Técnicas de Investigación.....	35
3.4. Técnica de procesamiento de datos	35

4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	37
4.1. Validez del programa “Actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”	37
4.3. Pertinencia del programa “Actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años.....	40
5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	41
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	47

Índice de Tablas

Tabla 1.- Conexión entre las tres capacidades para analizar las cualidades sensoriales de los objetos	28
Tabla 2.- Matriz de la población muestral de los niños de cuatros años, según el objeto de estudio de la investigación.	34
Tabla 3.- Matriz de validación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años.....	38
Tabla 4.- Matriz de confiabilidad del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años.....	39
Tabla 5.- Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los niños de cuatro años que conformaron la muestra de estudio respecto al nivel de aprendizaje de la noción de medida en longitud, tamaño, capacidad y grosor.	106
Tabla 6.- Índices estadísticos.....	106

1. PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

En el campo de la Educación Inicial, es de suma importancia que el niño logre un desarrollo integral que dé lugar a la formación de las capacidades y competencias, las cuales serán la base para su desenvolvimiento social y académico. Enfocándonos en el área de matemática, Gómez (2012) precisa que:

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión como una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, el cual comienza en el hogar y continúa en los centros de educación inicial con la construcción de las nociones básicas (p.17).

Es importante considerar que la matemática es un proceso que se irá dando progresivamente en el niño y tendrá como punto de partida el hogar, para dar paso luego al colegio donde iniciará un proceso más complejo que lo ayude a desarrollar diferentes capacidades y competencias que le permitirán adquirir diferentes nociones matemáticas.

“En América Latina, el 63% de los alumnos evaluados no alcanzó el nivel II, que es considerado el mínimo para dominar conocimientos matemáticos fundamentales” (Rivas, 2015, p.190).

A nivel nacional, el Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes del 2012, menciona que los resultados en Matemática siguen siendo bajos, el puntaje promedio peruano es de 368 puntos. Si bien es cierto, los resultados que nos describe PISA no corresponden al Nivel Inicial, esto sirve de base para conocer el nivel preocupante en que se encuentran los estudiantes de secundaria.

Así mismo, en el Perú se realizó una evaluación denominada: Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Básica Regular – PELA en el año 2014, la cual tuvo como estudio el aprendizaje de los niños y niñas de cinco años de edad al finalizar la educación Inicial. Esta evaluación se centró en las áreas de Matemática, Comunicación y Personal Social, para la cual se tomó como muestra a un total de 223 I.E.I de gestión estatal y 152 de PRONOEI, trabajándose con un máximo de 15 niños y niñas por aula de 16 regiones del país; la evaluación tuvo tres niveles: en el Nivel III se encuentran los estudiantes que responden a

las preguntas complejas del estudio (las cuales son adecuadas para la edad de 5 años); en el Nivel II, los niños y niñas que respondan a preguntas sencillas que plantea el estudio, por último, en el Nivel I, se encuentran los estudiantes que no contestan a las preguntas más sencillas. Como resultado se obtuvo que un 14,3% de niños se encuentra en el Nivel I, el 72,2% en se encuentra en el Nivel II y el 13,5% está ubicado en el Nivel III. Esto quiere decir, que la mayoría de niños se encuentran en niveles que suponen un manejo de respuestas por debajo de lo adecuado a su edad.

Por otro lado, el Ministerio de Educación, realizó una evaluación censal a estudiantes (ECE) que se realizó en el año 2015 donde evaluó lo que respecta a Lectura y Matemática; esta prueba en el área de matemática consistió en evaluar los aprendizajes referidos a situaciones de cantidad. En ese sentido, la prueba midió la capacidad de los estudiantes para resolver problemas, tanto de aquellos que involucran el significado y uso del número y del sistema de numeración decimal (al agrupar, ordenar, contar y medir), como también de situaciones de agregar – quitar, juntar – separar, comparar e igualar, asociadas a las operaciones de adición y sustracción; obteniendo como resultado que el 31% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, 42,3% en el nivel de proceso y por último el 26,6% de los estudiantes está en el nivel de satisfacción. Además se observa que el puntaje promedio está asociado a los niveles de logro, el cual se asigna según la puntuación que tenga, en este caso se tiene una puntuación de 575, lo cual nos colocaría en el nivel de proceso.

Con todo lo mencionado anteriormente, en nuestro país no existen pruebas estandarizadas que midan el nivel de aprendizaje en el Área de Matemática con respecto al Nivel Inicial.

Es así, que el objeto de estudio se concretizó en la región Lambayeque, en un aula de cuatro años de Educación Inicial en una institución educativa nacional de la ciudad de Chiclayo, la técnica que se aplicó para determinar las características del problema fue un Test de prueba de pre cálculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años de Neva Milicic y Sandra Scimidt. Los resultados arrojaron que un 53,30% se encuentran en un nivel bajo en lo que respecta a los Conceptos Básicos de matemática, es decir, aún no maneja un lenguaje matemático que abarca los conceptos de corto y largo, grande y pequeño, alto y bajo, lleno y vacío, grueso y delgado por el contrario un 46,7% se encuentran en un nivel alto en lo antes mencionado.

1.2. Formulación del problema

En ese sentido, nos planteamos la siguiente pregunta: ¿Cuál es el efecto de un programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años?

1.3. Objetivos

El objetivo general consistió en proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años.

Para lograrlo se propusieron los siguientes objetivos específicos:

- Determinar la validez del diseño del programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida.
- Demostrar la confiabilidad del diseño del programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida.
- Demostrar la pertinencia del diseño del programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida.

1.4. Justificación

Según la naturaleza de la investigación, ésta puede tener una justificación teórica, práctica o metodológica. En el caso de la presente investigación tiene justificación práctica y metodológica, pues según Bernal (2010) la justificación práctica se debe de hacer cuando el desarrollo de la investigación ayuda a resolver un problema o por lo menos, propone estrategias que al aplicarse contribuirían a resolverlo y la justificación metodológica porque es un nuevo método o una nueva estrategia para generar conocimiento válido y confiable.

Por lo tanto, la presente investigación contribuye a nivel práctico un conjunto de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida que les servirá a los docentes para que puedan emplear en clase, sobre todo porque están encargados de desarrollar en los estudiantes todas las capacidades básicas que permitan despertar en los niños su pensamiento logicomatemático, el cual les servirá como base para el desarrollo de diferentes habilidades y capacidades en los ciclos superiores.

Además, con la propuesta de un programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida, basado en la teoría de Jean Piaget “el juego” propone una nueva estrategia basada en un conjunto de sesiones donde la importancia recae en el juego, logrando así que el aprendizaje se dé en un ambiente lúdico donde el niño podrá aprender jugando. Finalmente, nuestro programa adquiere importancia porque hasta el momento no se han realizado investigaciones que traten sobre el mismo objeto de estudio.

1.5. Limitaciones

Las limitaciones de esta investigación se desglosan en los siguientes puntos:

- Incompatibilidad horaria para aplicar el programa.
- Existen pocas bibliografías sobre el objeto de estudio.
- Este estudio no tiene datos que permitan generalizar, dado la unidad de observación como un caso en sí, no se va a contar con tantos datos para generalizar si no con información de importancia para la misma unidad de observación.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco filosófico-antropológico

En la educación, permitiendo desarrollar una sociedad mejor, que apunte a la felicidad de cada una de las personas. Por lo cual, hablar de educación hace referencia a un proceso personal e intencional que busca ayudar a la persona a desarrollar y perfeccionar sus potencialidades para alcanzar su propia plenitud como ser humano. Por lo tanto, en este apartado se presenta la concepción de persona que fundamentará la presente investigación, teniendo en cuenta la concepción de persona desde distintos autores para luego referenciar la concepción de persona desde las diferentes teorías educativas.

Es así que, “el verdadero sujeto de la educación no es el ser humano abstracto, sino el hombre concreto, cada hombre singular y distinto, con características peculiares y posibilidades propias, e inserto en un contexto sociocultural específico” (García, 1996, p.75).

Al respecto, Sciaaca (citado en Daros, 2009) sostiene que “al hablar de persona implica admitir, por una parte, que somos individuales. Por ello, la persona aparece como irremplazable, única, de modo que nadie puede ser persona por otro” (p. ,3).

Por otra parte, García (1991) considera que la persona es “Capaz de conocerse a sí mismo en su originalidad, como un ser subjetivo y no como un simple objeto” (p.305). Es decir, que es un ser capaz de reconocer los actos que realiza según su comportamiento, estos actos se realizan según la decisión o voluntad que tenga la persona, por lo cual está obligado a conocer la realidad de una manera inteligente.

Habiendo definido el concepto de persona, nos trasladamos al ámbito educativo, donde Reluz (2014) describe las concepciones de hombre de algunas teorías educativas.

La perspectiva cosmologista “tiene por ideal humano la vinculación armónica con el universo, siendo su camino feliz y auténtico sentido de la vida, desplegar toda tendencia natural que habita en el hombre, pues, de modo latente hay en él equilibrio y armonía” (p. 50).

Por otro lado, la postura trascendentalista “ve al hombre como un ser no solo material o puramente terreno; en él se encuentran realidades espirituales que superan la fugacidad de lo

mundano”. En consecuencia, esta tendencia trascendentalista “prioriza los valores religiosos y espirituales. La educación va en esta misma perspectiva, pues ella prepara para la difícil situación del hombre en el mundo del cual quiere liberarse para ser feliz” (p. 52-53).

Por su parte, el racionalismo valora excesivamente la potencialidad intelectual del hombre. En consecuencia, “la educación se torna extremadamente teórica, racional, académica; aconteciendo la separación entre teoría y praxis, entre conocimiento y acción” (p. 54). Desde esta perspectiva, se reduce al hombre a tan solo su dimensión intelectual y por lo tanto la educación solo centra en ella, dejando de lado las demás dimensiones que tiene la persona como tal.

Asimismo, Fajardo y Olivas (2011) mencionan que “el hombre es el único ser educable. Este ser es simultáneamente biológico, psíquico y social (...) Esta frente al mundo provisto de una actividad espiritual, de una concepción de vida” (p.75).

Por su parte, García Amilburú (2003) menciona que:

Educación es una actividad específica, necesaria y exclusivamente humana, y esto, en dos sentidos. Por una parte, porque solo los hombres educamos a nuestros semejantes y, por otra, porque únicamente podemos desarrollar una existencia plenamente humana si hemos tenido la oportunidad de acceder a la educación. (p. 209).

Se puede concluir que la persona humana es un ser independiente, inteligente y racional, que durante todo su desarrollo va adquiriendo conocimientos y potencialidades, lo cual le sirve para enfrentar la sociedad, que lo lleva a convertirse en un hombre productivo y a ubicarse en el contexto social como una persona que logra sus metas y propósitos. De tal, forma la definición que se adecua más a nuestra manera de pensar de García (2011) que nos menciona que el ser humano es “Capaz de conocerse a sí mismo en su originalidad, como un ser subjetivo y no como un simple objeto” (p.305).

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Antecedentes

La educación de hoy, demanda del docente un nuevo rol, de cara a los avances en los campos de la ciencia y tecnología. Sin embargo, a muchos de ellos, les cuesta entender que su práctica educativa debe centrarse, no en lo que él cree que el estudiante debe saber, sino de

lo que el estudiante sabe, paraqué desde allí, con un acompañamiento pertinente, vayan construyendo sus propios aprendizajes sobre la base de la autocorrección.

Es en este escenario que el juego y la manipulación de materiales juegan un rol fundamental en el aprendizaje de la matemática. Así lo confirman las tesis y bibliografía especializada consultada, que a continuación presentamos:

Quilca y Simbaña (2014) realizaron una investigación en Cuba denominada “Análisis del material didáctico en la iniciación de la noción de medida en los niños de 5 a 6 años del jardín de infantes República de Cuba ubicado en el barrio Cuendina de la Parroquia de Amaguaña”, donde se observó que existen limitaciones en el desarrollo de los niños en cuanto a conceptos de la noción de medida, lo cual todo ello es producto del insuficiente conocimiento teórico – práctico del tema y la escasa utilización de material didáctico que lo sustente, provocando la inadecuada adquisición de destrezas matemáticas generales; se planteó el objetivo de analizar el material didáctico en la iniciación de la noción de medida en los niños de 5 a 6 años, usando una investigación de tipo descriptivo – correlacional con una muestra a 60 niños, utilizando la técnica de la observación directa y la encuesta, como instrumentos tuvieron dos fichas de observación (para el material didáctico y los niños) y un cuestionario (docentes). Todo este proceso de investigación permitió llegar a la conclusión que el aprendizaje de magnitudes en primero de básica es desarrollar a nivel no convencional pues es más sencillo para el niño comprender con unidades no estandarizadas la dimensión de los objetos que con unidades de medida de un nivel lógico y abstracto alto por lo que las docentes en un 100% utilizan en la mayoría de tiempo material no convencional para trabajar en el aula buscando en momentos claves introducir ciertos materiales convencionales para familiarizar al niño con este concepto.

Este antecedente generó expectativas respecto a la importancia de la utilización de material didáctico para proporcionar un aprendizaje significativo en la adquisición de la noción de la medida, sirve como referente para conocer los diferentes materiales y que tan importante es la utilización para lograr desarrollar la noción de la medida.

Por otro lado, en Ecuador, Garnica (2014) realizaron una investigación: “Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad”, donde se encontró que los niños presentan dificultades vinculadas al proceso de aprendizaje de las funciones básicas, lo cual supone un problema para los aprendizajes

futuro; se planteó el objetivo de desarrollar las nociones básicas matemáticas del preescolar a través del juego como herramienta didáctica fundamental para el aprendizaje, usando una investigación de tipo descriptivo con una muestra de 50 profesoras, utilizando la técnica de la encuesta dirigida a los docentes y como instrumento de evaluación fue un cuestionario que consto de 14 preguntas. Tiene como resultado que el manual de Actividades lúdicas favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Pre-matemática, consiguiendo que el niño disfrute, aprenda, ame, que se sienta comprometido con el mundo de las matemáticas, que tenga iniciativas sin temor a equivocarse, en síntesis, que piense por sí mismo y que en este proceso de aprendizaje su pensamiento sea más lógico y adecuado a la realidad.

Este antecedente está relacionado con la variable independiente, pues menciona la necesidad de realizar actividades lúdicas que despierten el interés del niño, ya que a partir del juego él podrá familiarizarse con los problemas matemáticos sencillos, además de brindarle al niño el desarrollo de sus habilidades y destrezas de razonamiento matemático. He aquí la importancia de la docente, al planificar las actividades, ya que tiene que escoger estrategias que motiven al niño para que éste se involucre directamente en el mundo de la matemática, construya los conceptos y establezca las respectivas relaciones, dando paso así a un pensamiento lógico.

En la Ciudad de Trujillo, Castillo y Ventura (2013) realizaron una investigación: “Influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje del área de matemática en los niños de 3 años “B” de la I.E.P. Rafael Narváez Cadenillas”, donde se observó que se utiliza de forma inadecuada el material didáctico o existe una limitada elaboración del material adecuado para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, por lo tanto el aprendizaje del área de Matemática por parte de los niños es deficiente; se planteó el objetivo de determinar la influencia del material didáctico en el área de matemática en el desarrollo de las rutas de aprendizaje, basado en el método Montessori en los niños de 3 años, usando una investigación de tipo cuasi experimental con una muestra de 33 niños de las dos aulas de tres años “a” y “b”, utilizando como técnicas la observación y el análisis de contenido, en instrumentos utilizó la rúbrica y el portafolio pedagógico. Todo este proceso de investigación permitió demostrar la influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las Rutas de Aprendizaje del área de matemática, en los niños de tres años constatándose que los niños al iniciarse en el aprendizaje de la matemática necesitan actividades motoras y la utilización de materiales didácticos que le permitan desarrollar capacidades, como: agrupar, cuantificar, contar y expresar.

El aporte que nos brindó este antecedente nos sirvió como referencia al momento de aplicar el programa de actividades lúdicas, pues nos mencionaba que el uso material didáctico influía de manera positiva en el aprendizaje, debido a que permite aprovechar las potencialidades matemáticas que se quieren trabajar en los niños, asimismo esta influye en el desarrollo del pensamiento lógico, porque permitirá que el niño logre un aprendizaje significativo, siendo capaz de pensar por sí mismo sin temor a equivocarse.

2.2.2. Bases teórico - científicas

En relación a las bases teóricas, se ha considerado dos teorías: La teoría del desarrollo cognitivo y del juego de Jean Piaget. Él (citado en Antón y Gómez, 2016), explica: “que el desarrollo psicológico en el niño ocurre según un proceso de reorganización de estructuras previas que son puestas en cuestión al contacto con la realidad y los problemas que ésta le plantea” (p. 95).

Piaget (citado en Berger, 2006, p. 47) plantea que el desarrollo cognitivo se produce en cuatro etapas:

- a) **Etapa sensorio - motora:** El niño utiliza los sentidos y las habilidades motoras para entender el mundo. El aprendizaje es activo, no hay pensamiento conceptual o reflexivo. En este periodo el niño es capaz de aprender que un objeto todavía existe cuando no está a la vista (permanencia del objeto) y empieza a pensar utilizando acciones mentales
- b) **Etapa pre - operacional (2 a 7 años):** El niño utiliza el pensamiento simbólico, que incluye el lenguaje, para entender el mundo. El pensamiento es egocéntrico y eso hace que el niño entienda al mundo solo desde su propia perspectiva. En este periodo la imaginación florece y el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y de influencia de otros.
- c) **Etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años):** El niño entiende y aplica operaciones o principios lógicos para interpretar las experiencias en forma objetiva y racional. Su pensamiento se encuentra limitado por lo que puede ver, oír, tocar y experimentar personalmente. En este periodo al aplicar las capacidades lógicas, los niños aprenden a comprender los conceptos de conversación, número, clasificación y muchas otras ideas científicas.

d) Etapa de las operaciones formales (11 años en adelante): El adolescente y el adulto son capaces de pensar acerca de abstracciones y conceptos hipotéticos y razonar en forma analítica y no solo emocionalmente. Pueden incluso pensar en forma lógica ante hechos que nunca experimentaron. De la misma forma, en este periodo la ética, la política y los temas sociales y morales se hacen más interesantes a medida que el adolescente y el adulto son capaces de desarrollar un enfoque más amplio y más teórico de la experiencia. (p.47)

Como nuestra investigación se centró en niños de cuatro años de edad, es conveniente abordar las características correspondientes a su desarrollo evolutivo. Para ello la Asociación de Padres de Niños Prematuros (2019, p. 4), describe las siguientes características en el siguiente cuadro:

DESARROLLO	CARACTERÍSTICAS
MOTOR	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio y coordinación: <ul style="list-style-type: none"> • Puede detenerse bruscamente. • Puede sostenerse en un solo pie. • Es capaz de realizar saltos longitudinales (saltar hacia adelante). - Exhibición y competición: intenta demostrar que puede correr más que los demás. - Ya no necesita mover todo el cuerpo, sino que puede hacerlo solo con la parte precisa (disociación general). - Mejora la coordinación visomanual y el dominio de las destrezas motoras, sus dibujos son más minuciosos. - Se inicia la definición de la lateralidad (empezará a usar claramente una de sus manos con clara preferencia sobre la otra).
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Fase de integración: <ul style="list-style-type: none"> • Es la etapa del ¿Por qué? • Hay conciencia persona individualizada. • Comienza a interiorizar conceptos básicos. • Realiza construcciones en sentido horizontal.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Formula preguntas como pretexto para hablar. - Juega con las palabras (se confunde para llamar la atención). - Sigue necesitando la seguridad proporcionada por los adultos respecto a determinadas cuestiones. - Está realizando un constante entrenamiento verbal. - Los monólogos son interminables y a veces agotadores. - Mezcla la realidad con la ficción.
AFECTIVO – SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Disfruta con el juego y el contacto con otros niños, aunque suelen ser frecuentemente conflictivos. - Puede mentir con cierta frecuencia para variar lo que no le gusta. - Es un auténtico experimentador del ambiente.

AUTONOMÍA PERSONAL	<ul style="list-style-type: none"> - Es más independiente. - En la comida, domina todas las destrezas para el manejo de la cuchara y el tenedor. - Aunque sigue precisando ayuda para vestirse, ya se le puede exigir cierta autonomía. - Debe de estar totalmente conseguido el control de esfínteres.
-------------------------------	---

Fuente: Asociación de Padres de Niños Prematuros (2019). Etapas de desarrollo desde la edad de escolarización hasta los 6 años.

Es importante recalcar que estas etapas sirven de base para desarrollar aprendizajes más complejos, es decir, cada etapa al mencionar las diferentes capacidades que el niño va a ir desarrollando permite que se puedan aplicar diferentes estrategias que ayuden a mejorar el desarrollo de estas capacidades, lo cual se hará en nuestra investigación para poder desarrollar el programa de actividades lúdicas para la noción de la medida.

Centrándonos directamente en la noción de la medida, Kamii (1958, citado en Hernández, 1997) menciona que Piaget distingue tres tipos de conocimiento: el físico, lógico-matemático y el social, pero para Piaget los principales son el físico y el lógico- matemático. En donde el conocimiento lógico- matemático se desarrolla en función a las relaciones que es capaz de establecer.

Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño porque presenta la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo (citado en Rodríguez, 2013) relaciona:

El desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. (p. 17)

Es así como Piaget asocia las tres estructuras del juego, el juego como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado, con el desarrollo del pensamiento humano en cada uno de los estadios.

Según los autores Pecci, Herrera, López y Mozos (2007) mencionan que “el juego de ejercicio o funcional, es propio del estadio sensoriomotor, este radica en repetir una y otra vez

una acción por el puro placer de lograr el resultado inmediato” (p.30). Mientras que “el juego simbólico es propio del estadio pre operacional, este consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego” (p.33).

Es así que centrándonos en la edad que se está investigando, Pecci, Herrera, López y Mozos (2010, p. 34) mencionan las características propias del juego simbólico:

ETAPA 2: JUEGO SIMBÓLICO

Nivel I: Integración y descentración (desde los 18 – 19 meses)

- El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y, por tanto, muy conocidas.
- Aplica esas acciones conocidas a un agente pasivo (objetos u otra persona). Por ejemplo: da de comer a una muñeca, finge situaciones con los muñecos que sirven como receptores pasivos de sus acciones, etc.
- Emplea acciones conocidas de otras personas, al inicio solo sobre sí mismo; por ejemplo: simula que habla por teléfono.

Nivel II: Combinación de actores y de juguetes (20 a 22 meses)

- Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca.
- Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado. Por ejemplo: pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el carrito.

Nivel III: combinación de actores y de juguetes (desde los 22 a 24 meses)

- Comienza a representar un rol; por ejemplo, juega a las mamás. Son acontecimientos de dos o tres acciones.
- Esas secuencias son a menudo ilógicas (peina a la muñeca, luego la pone a dormir y luego la vuelve a peinar).
- Los objetos usados son todavía realistas y de tamaño grande, aunque empieza a usar continuamente algunas miniaturas.
- Comienza a dar un papel más activo a los muñecos, atribuyéndoles sentimientos.
- Empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida al objeto que sustituye.

Nivel IV: Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30 a 36 meses)

- En este período se produce una inclusión de nuevas personas de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido acciones cotidianas realizadas en casa.
- Después de los tres años el juego gana en tipos de argumentos y en secuencias más amplias y detalladas de acción.
- Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara).
- Mejora de la negociación con iguales. La colaboración tiene una duración corta.
- Gracias a la mejora de las habilidades de comunicación los niños podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles, hacer explícito lo ficticio de la situación y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción..

Nivel V: Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años)

- Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales.
- Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos.
- Los niños son capaces de planificar el juego e ir improvisando soluciones.
- Se realizan guiones enteros en los que la niña y el niño adoptan diferentes roles.
- La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo el que en los niños ya comprenden de que cualquiera puede representar varios papeles y cada rol precisa de un lenguaje y actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener.
- Al final aparecerán escenarios complejos que definirán mediante el lenguaje.
- La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integren acciones y roles.

Fuente: Pecci, Herrera, López y Mozos (2010). El juego infantil y su metodología.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Adquisición del razonamiento logicomatemático

Desde el nacimiento, el niño va creando y madurando las estructuras del razonamiento logicomatemático, interactuando tanto con las personas como también con su medio que lo rodea. El desarrollo progresivo de este razonamiento, permite que el niño pueda ir estructurando la mente, como también ir desarrollando la capacidad de razonar; y sobre todo ir interpretando el mundo que le rodea.

El razonamiento logicomatemático se ocupa de analizar las cualidades sensoriales (color, tamaño, textura, olor,...) desde tres puntos de vista que coinciden con tres grandes capacidades del ser humano: identificar, definir, y/o reconocer estas diferentes cualidades, analizar las relaciones que se establecen entre unas y otras, y observar sus cambios, llamados también operadores lógicos. (Alsina, 2012. p.28)

Dicho de otro modo, es importante que el niño realice estos procesos para que pueda lograr interiorizar y/o comprender los objetos que lo rodean para que luego pueda verbalizarlo. Es así, que es importante reiterar que el niño logrará adquirir el razonamiento logicomatemático con diferentes actividades que le permitan descubrir, explorar y manipular todo lo encuentre a su alcance, esto tiene como punto de inicio el hogar, complementándose luego con la institución educativa en donde se le ha de proporcionar diferentes herramientas para construir el razonamiento logicomatemático.

2.3.1.1. Pautas para construir el razonamiento logicomatemático

Alsina (2012, pp. 31-34) menciona las principales necesidades del niño para aprender y para ir adquiriendo el razonamiento logicomatemático:

- Observar el entorno a partir de diversos sentidos, para ir interpretando el mundo que le rodea.
- Vivenciar situaciones a través del propio cuerpo y del movimiento, ya que ofrecen numerosas oportunidades de exploración del entorno que le rodea.
- Manipular, experimentar, favorecer la acción sobre los objetos, dado que es a partir de la acción sobre los objetos cuando el niño puede ir creando esquemas mentales de conocimiento. Es necesario priorizar las habilidades ante los conocimientos de tipo

conceptual, sobre todo si estos conocimientos no se ofrecen en contexto significativo para el niño.

- Jugar, si tenemos en cuenta que está en una fase lúdica de su desarrollo.
- Hacer actividades de entornos simulados, a partir de los recursos informáticos, después de haber garantizado suficientemente la manipulación y la experimentación con materiales diversos.
- El trabajo con lápiz y papel, con un planteamiento de ficha, no tiene cabida en estas primeras edades, y se puede dejar en todo caso para finales de la etapa de Educación Infantil y, sobre todo para la etapa de Educación Primaria.
- Verbalizar las observaciones, las acciones y los descubrimientos efectuados a través de la interacción, el dialogo y la negociación, con el objetivo de favorecer la comprensión e interiorización de los conocimientos.
- Plantear actividades manipulativas y experimentales a partir del trabajo cooperativo, con diferentes organizaciones de alumnado: con todo el grupo- clase, medio grupo o un grupo reducido, por parejas. Es importante fomentar la participación de todos.

Todas estas pautas que nos menciona el autor, son de gran apoyo para realizar nuestro programa de actividades lúdicas, pues nos detalla diferentes opciones y actividades que se pueden plantear para desarrollar y construir el razonamiento logicomatemático, para luego dar lugar a la construcción y el aprendizaje de la noción de la medida.

2.3.2. La noción de medida

“La medida está relacionada con la geometría como conocimiento del espacio; y también con los números y operaciones, ya que cualquier resultado de una medida se expresa con un número” (Alsina, 2013, p. 188).

Es así, que la medida implica los contenidos y actividades que se refieren al conocimiento de las magnitudes que uno encuentra a menudo en la vida cotidiana, como la longitud, superficie, capacidad, masa, tiempo, entre otros.

Según el Ministerio de Educación (2015) afirma:

Que la noción de medida tiene como finalidad que los niños puedan darse cuenta que los objetos tienen diferentes características independientemente de la forma. Por ejemplo, en lo que respecta a la longitud se trata de darse cuenta de que un lápiz tiene mayor medida que una crayola, que necesita dar más pasos para desplazarse de su escuela que en su misma casa, entre

otros. Más adelante una vez alcanzada el nivel de maduración, la institucionalización de este conocimiento le permitirá darse cuenta que un cordón enrollado y el mismo estirado tiene la misma longitud, y de constatar que una cantidad de agua o de sólido en polvo (sal fina, arena fina) no cambia cuando se traslada de un recipiente a otro que tienen de forma diferente, de entender que dos figuras que no tengan la misma apariencia pueden construirse unas tras otras con las mismas piezas y utilizar un mismo conjunto de cubos encajables para fabricar alternativamente ensamblajes. (p.97)

2.3.2.1. Adquisición de la noción de medida

Valles (2001, citado en Alsina, 2012) menciona: “Que un niño descubre de manera totalmente espontánea la diferencia de un objeto con otro haciendo la comparación basada en la observación de un atributo en concreto” (p. 189). Es decir, al realizar la comparación se pueden encontrar algunos objetos con la misma medida (longitud, capacidad, entre otros). Por ejemplo cuando un objeto es más corto- largo y alto- bajo que el otro, y si se habla de tamaño se dará cuenta cuando el objeto es más grande - pequeño que el otro.

Asimismo, Giarrizzo (2010) refiere que durante el proceso de adquisición de la noción de la medida los niños:

- Comparan visualmente objetos en función de una misma propiedad física. Establecen relaciones (mayor que, menor que, igual que) pero sólo a partir de estimaciones.
- Comparan objetos en función de una misma propiedad física estableciendo relaciones de equivalencia y orden, pero utilizan partes de su cuerpo o diferentes elementos externos para determinarlas. Estos elementos las eligen primero libremente y luego comienzan a tomar decisiones sobre cuáles son los más útiles.
- Miden objetos utilizando unidades de medida no convencionales y expresan el número de veces que estas unidades están contenidas en ellas. Comienzan a familiarizarse con algunos instrumentos de medición de uso social, pero no comprenden la relación entre los números que figuran en ellas y las unidades convencionales que permiten realizar las mediciones.

Por ende, la noción de la medida siempre dará lugar a realizar una comparación entre los objetos que se tiene, como también habrá algunos objetos que tendrán la misma medida, esto llevará a que se den oportunidades para combinar diferentes operaciones matemáticas. El MINEDU (2013) define la comparación como:

Un proceso fundamental del pensamiento, relacionado con la observación de semejanzas y diferencias entre los objetos, es decir, comparar es poner atención en dos o más características de los objetos, para establecer relaciones y definir semejanzas o diferencias entre ellos. Es así, que al final el nivel de Educación Inicial, el niño debe utilizar adecuadamente los siguientes términos: grande y pequeño en cuanto al tamaño, alto y bajo en cuanto a la altura, largo y corto en cuanto a la longitud, grueso y delgado en cuanto al grosor. (p.34)

Por ejemplo, si al medir se encuentra que hay objetos que tienen la misma medida esta será una buena oportunidad para hacer una agrupación, quitando los objetos que no reúnen la misma característica. En otra situación, si hay objetos que tienen una medida inferior o superior que el de referencia, se puede aprovechar para realizar una clasificación, así mismo surgen situaciones de ordenación, donde podrán ordenarlos de manera ascendente o descendente (Alsina, 2012).

Es por ello, que el MINEDU (2015) afirma:

Cualquiera que sea la medida, son indispensables muchas manipulaciones de los objetos, ya que le permiten a cada niño crearse un bagaje de experiencias sensibles de diferentes referencias. Pero sumado a esta experiencia, para que las nociones sean comprendidas por los niños, es necesario proponer situaciones que propicien la identificación del objeto a medir, la anticipación a través de la formulación de hipótesis y la comprobación de las mismas. Así mismo, cabe recordar que el concepto de magnitud aún no se consigue al final de la escolaridad. (p.97)

2.3.2.2. Construcción de la noción de medida

“Para iniciar al niño en la noción de la medida, es necesario que se le brinde experiencias que le permitan comparar objetos con criterios mesurables: es más largo que..., es tan largo como..., pesa más que..., está más lleno que” (MINEDU, 2015, p.98).

De allí la necesidad, de que el aula cuente con diferentes objetos que le permitan al niño descubrir, explorar, manipular y medir, dándose así un trabajo directo haciendo uso de materiales concretos, dichos materiales pueden ser estructurados o no estructurados, buscando luego dar respuestas a las necesidades del niño con respecto a su aprendizaje.

MINEDU (2015, p. 98) menciona las oportunidades que se deben brindar a los niños para la noción de la medida:

- Observar distancias, medidas en el contexto para ir interpretando el mundo que los rodea.
- Vivenciar las situaciones con el propio cuerpo y a través del movimiento, dado que el movimiento le da numerosas oportunidades de exploración del contexto que los rodea.
- Manipular, experimentar, favorecer la acción sobre los objetos, dado que esta actuación les va a permitir crear esquemas mentales de conocimientos.
- Considerar situaciones lúdicas que les permitan vivenciar estos conceptos.
- Comunicar las observaciones realizadas, con apoyo del adulto si fuera necesario, para favorecer la comprensión y la interiorización de la noción de la medida.

Es importante aclarar, que todos los materiales que se les brinden a los niños, debe ir de acuerdo a su edad, es decir que le permitan desarrollar capacidades de acuerdo a su nivel madurativo sin alterar dicho proceso ni perjudicar en su aprendizaje.

MINEDU (2015, pp. 98-99) propone trabajar actividades que permitan:

- Identificar, definir y/o recoger magnitudes, estas actividades deben tener por objetos que los niños identifiquen las principales magnitudes y los principales conceptos primarios relacionados: largo y corto, alto y bajo, lleno y vacío, pesado y ligero, etc.
- Se pueden incluir actividades que les permitan las clasificaciones, como por ejemplo apilar palos, previamente recogidos, que sean cortos y largos; actividades en las que el niño realice ordenaciones, como por ejemplo a partir de la estatura y actividades para operar magnitudes. Como las actividades para medir con cuerdas o varitas con diferentes longitudes, los ensamblajes de piezas de rompecabezas geométricos para realizar diversas figuras, la utilización de un lote de elementos de un juego de construcción para elaborar ensamblajes entre otras actividades que facilitarán el aprendizaje de estos conceptos.

-

2.3.2.3. Relación entre el razonamiento logicomatemático y la medida

Como se ha mencionada anteriormente la estructura del razonamiento logicomatemático dará lugar a desarrollar el pensamiento matemático, como también diferentes competencias matemáticas, en este caso relacionadas con las principales magnitudes: longitud, superficie, volumen, capacidad, masa, tiempo, etc.

En la siguiente tabla, se muestra la relación que existe entre ambos, mediante las capacidades que tiene el ser humano para analizar las cualidades sensoriales de los objetos.

Tabla 1

Conexión entre las tres capacidades para analizar las cualidades sensoriales de los objetos

Bloque matemático	Identificar, definir y/o reconocer	Relacionar	Operar
Medida	Identificar magnitudes continuas: longitud (corto y largo; alto y bajo), superficie y volumen (grande y pequeño), capacidad (pesado y ligero), tiempo (día y noche, mañana y tarde, etc.).	Clasificar, ordenar, emparejar, seriar elementos según su magnitud.	Cambios de unidades de magnitud, no necesariamente del Sistema Métrico Decimal

Fuente: Alsina (2012). Cómo desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años.

La descripción de la tabla, ayuda a entender el cómo es que se da la noción de la medida en concordancia con las capacidades que permitirán identificar las cualidades de los objetos, para luego dar lugar a una relación entre semejanzas y diferencias, que le permitirán llegar a la capacidad de operar, pero teniendo en cuenta su nivel de desarrollo madurativo.

2.3.3. El juego

Para entender lo que significa el juego, es importante considerar los aportes que brindan diferentes autores:

Huizinga (1972, citado en Lavega y Olaso, 2003) refiere:

El juego es una acción libre, ejecutado “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio. (p. 11)

Moragas (citado en Delgado, 2011) menciona que: “El juego es una actividad que subsiste por sí misma y que el niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas” (p.4).

MINEDU (2015) menciona:

El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que la niña y el niño establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, las niñas y los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad. (p.64)

Con todas las definiciones brindadas por los autores antes mencionado, podemos definir al juego como una actividad que permite al niño relacionarse con su medio, y que a través de ello, se podrán establecer distintas relaciones que lo ayudarán a construir aprendizajes significativos, como también desarrollar diferentes capacidades y habilidades.

2.3.3.1. El papel del juego en el jardín de infantes

El juego empieza a ser una actividad notoria en los niños desde los primeros meses de vida. Zapata (1990, citado en Menes y Monge, 2001) acota “que el juego 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” (p.114).

La educación que se da por medio del movimiento hace uso siempre del juego, debido a que proporciona al niño muchos beneficios, como la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de memoria y el arte del lenguaje. Así mismo, el niño aprender a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común, los cuales contribuyen al desarrollo físico, cultural y emocional. (Menes y Monge, 2001)

Para poder realizar el juego debe de existir un lugar especial, el cual este decorado según el interés de los niños. Este espacio debe ser un lugar que permita a los niños jugar sin peligro y sin temor alguno.

2.3.3.2. El rol del educador en el juego

El rol del educador hoy en día es un factor primordial dentro de la educación, y el papel que desempeña es importante para la formación del educando.

Esto significa que, el educador es un guía, el cual orienta de manera indirecta al niño, brindándole el tiempo y espacio necesario para crear aprendizajes, además de proporcionarle material que incite a fomentar el juego, el cual debe estar de acuerdo a la edad de cada uno de ellos. El docente debe tener en cuenta que cuando seleccione uno de los juegos, este debe de brindar experiencias positivas para el niño. (Menes y Monge, 2001, p.115)

Cuando se hace uso del juego, el educador desea que se de un aprendizaje social, que a los niños obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan.

Menes y Monge (2001) nos menciona las recomendaciones que deben de tener los educadores la enseñanza de los juegos:

- Debe conocer 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.
- Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
- Si no fue suficiente claro, se detiene el juego y se corrige el error.
- Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
- Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación.

2.3.3.3. Condiciones didácticas que tendría que poseer un juego para que se produzca la relación juego- aprendizaje

El juego hoy en día es utilizado con finalidades educativas, pensado desde esa concepción, se considera al juego como una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje. De ese modo, Ressa de Moreno (2013) menciona las condiciones didácticas que tendría que poseer el juego para lograr la relación entre el juego-aprendizaje y son las siguientes:

- Tendría que permitir trabajar un contenido de enseñanza.
- Formar parte de un proyecto de enseñanza a largo plazo en el que esté integrado a otros problemas vinculados con el mismo contenido.

- Ser un problema para los alumnos en el sentido que genere un obstáculo para vencer y de que sea necesario aprender algo nuevo para resolverlo.
- Favorecer la producción de conocimientos al posibilitar a los alumnos identificarlos como herramientas para resolver ese juego/problema.
- Permitir que los alumnos tomen decisiones acerca de qué conocimientos utilizar, aunque esas elecciones resulten erradas, para lo cual es indispensable que el docente evite dar indicaciones de lo que hay que hacer.
- Permitir distintos procedimientos que les den sentido a la comparación, discusión y reflexión acerca de las diferentes estrategias utilizadas por los compañeros, los errores cometidos, las representaciones realizadas, las similitudes y diferencias con los conocimientos empleados en otros juegos, etcétera.

Es así, que el juego implicado a la enseñanza- aprendizaje va a permitir que el niño logre construir un conjunto de conocimientos, además de fortalecer la relación con su medio que lo rodea a través de la conformación de trabajos en grupo, trabajos en pares y el propio trabajo individual, todo esto lo llevará a una construcción social.

2.3.3.4. Clasificación del juego

Los juegos se pueden clasificar por diversos criterios, Díaz (1993, citado en Menes y Monge, 2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan:

- **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.
- **Juegos motrices:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **Juegos organizados:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **Juegos pre deportivos:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

- **Juegos deportivos:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Rodríguez (2013) clasifica al juego según la función de los participantes:

- **Juego Individual:** Es aquel que realiza el niño solo, ya sea ejercitando su cuerpo (juego motor) o utilizando objetos y juguetes.
- **Juego Paralelo:** se denomina así el juego en el que los niños que aun estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- **Juego Pareja:** Basado en la relación niño-adulto. La dirección del mismo lo ostenta el adulto, por ejemplo: juegos de balanceo, de preguntas y respuestas, etc. A partir de los 3 años, la pareja puede ser asimétrica con un compañero.
- **Juego Grupal:** Interacción entre varios niños. La finalidad es ejercer la memoria, desarrollar estrategias, la percepción espacial, desarrollar la capacidad de descentración, el desarrollo cognitivo. Son un medio óptimo para el desarrollo social. Ejemplos; juegos de puntería, carreras, persecuciones, escondites, eliminación y juegos de mesa.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación

La presente investigación por su modalidad fue tipo cuantitativo, pues Bernardo y Calderero (2000) mencionan que “establece como criterios de calidad la validez, la fiabilidad y la objetividad. Se basa en instrumentos que implican la cuantificación de hechos, utilizando test, cuestionarios, escalas de medición, etc.” (p.24). De los instrumentos antes mencionados, sólo se empleó una lista de cotejo para el desarrollo del estudio.

Con relación al tipo de estudio cuantitativo, Bernal (2006) refiere que se basa en “la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva” (p.57). Por consiguiente, se ha analizado diferentes teorías, para luego seleccionar la teoría o el fundamento más pertinente al problema encontrado, logrando de esa manera relacionar la información encontrado con la elaboración del programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de medida en niños de cuatro años.

Por otro lado, la investigación fue trabajada con el diseño de investigación no experimental, al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2010) refiere que son “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en lo que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos”. Es decir, en este diseño “no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza” (p.149). En otras palabras, no existe la necesidad de manipular las variables debido a que estas suceden por efectos externos a la investigación.

En consecuencia, se ha trabajado con el sub tipo de una investigación transeccional descriptiva, Hernández, Fernández y Baptista (2010) menciona que se “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único”. Así mismo, este diseño es transeccional descriptivo pues “tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables” (p.151-152). El instrumento que utilizo fue la lista de cotejo, el cual fue aplicado en un solo momento con el fin de recolectar los datos para medir el nivel de aprendizaje en la noción de medida.

En síntesis, este tipo de estudio y diseño de investigación permitió identificar en primera instancia el problema a través de un diagnóstico, asimismo, este diseño permitió utilizar herramientas de recolección de información, para que finalmente se haga la respectiva interpretación y análisis de los respectivos resultados.

3.2. Población y Muestral

Respecto a la población, Hernández, Fernández y Batista (2014) señalan que: “Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p.174).

En este caso de la investigación, la población estuvo conformada por 19 niños (as) de cuatro años de educación inicial, de una Institución Educativa pública, ubicada en el distrito de Chiclayo, el colegio contaba con solo un aula de cuatro años.

Tabla 2

Matriz de la población muestral de los niños de cuatros años, según el objeto de estudio de la investigación.

POBLACIÓN MUESTRAL	
AULA	N° de niños
Cuatro años	19 niños

Fuente: Nómina de matrículas de alumnos 2017

Una vez delimitada la población, se fijó la muestra, “pues es la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio” (Bernal, 2010, p.161).

Bernardo y Calderero (2000) menciona que uno de los tipos de métodos no probabilísticos es el muestro accidental o causal, donde “el criterio de selección de individuos depende de la posibilidad de acceder a ellos” (p.43).

Esto significa que la muestra de estudio fue seleccionada por asignación del investigador, debido que solo existía una sola aula de cuatro años, lo cual limito a los investigadores.

3.3. Métodos y Técnicas de Investigación

En esta investigación el método que se utilizó fue el método analítico-sintético. De acuerdo con Bernal (2010), hacen referencia a lo siguiente:

- **Método analítico-sintético:** Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis). En esta investigación el método sintético, sirvió para la redacción de la realidad problemática, donde se parte de investigaciones o estudios que tengan relación con nuestra investigación, asimismo sirvió para seleccionar la teoría que este más acorde con nuestro programa para luego poder fundamentarla.

La técnica que se utilizó para la recolección de información es:

Técnica del gabinete:

- **Fichaje:** Calero (2008) menciona que “es la técnica de tomar apuntes de manera ordenada y selectiva del contenido de una información impresa y para cuyo fin se emplean fichas” (p. 115). Por su parte, Lucarelli y Correa (1993) afirman que el fichaje es una técnica utilizada en la investigación para recoger la información teórica necesaria para la sustentación del marco teórico. Dentro del fichaje se utilizó las fichas resumen, textuales, de comentario y bibliográficas.

Así mismo, se utilizó el siguiente instrumento:

- **Lista de cotejo:** Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros.

3.4. Técnica de procesamiento de datos

Esta técnica consiste en procesar todos los datos que han sido recogidos durante la investigación, con la finalidad de generar resultados, los cuales serán analizados para obtener información útil, que refuerce los objetivos de la investigación.

Al respecto, Bernal (2010) nos dice que “el procesamiento de datos debe realizarse mediante el uso de herramientas estadísticas con el apoyo de la computadora” (p.198).

Ante ello, para realizar el procesamiento de datos de esta investigación, se trabajó con el programa SPSS, con el cual se obtuvo datos estadísticos que permitieron demostrar la confiabilidad del instrumento empleado para el diagnóstico, así mismo, se utilizó el programa Microsoft Excel, para realizar la base de datos, los cuales permitieron explicar los resultados del instrumento que se aplicó a la muestra de estudio.

De tal manera, este agrupamiento sirvió para elaborar el programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años de educación inicial, pues con los datos obtenidos se pudo encontrar el problema y así dar una propuesta frente a lo encontrado.

4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Validez del programa “Actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”

Para la validez de contenido, esta propuesta fue sometida a criterio de juicio de expertos, quienes brindaron su veredicto acerca del grado en que se han cumplido cada uno de los criterios de validación estipulados en la escala de valoración (véase el anexo N° 02) .

Tabla 3

Matriz de validación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años.

Criterios evaluados	JURADO	JURADO	JURADO
	1	2	3
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	Muy Alto(5)	Alto(4)	Alto (4)
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.	Muy Alto (5)	Bajo (2)	Alto(4)
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico	Medio (3)	Medio (3)	Medio (3)
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	Muy Alto(5)	Alto(4)	Alto (4)
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.	Muy Alto(5)	Medio (3)	Medio (3)
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.	Alto(4)	Alto (4)	Muy alto (5)
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	Muy Alto(5)	Medio (3)	Alto (4)
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	Muy Alto(5)	Alto (4)	Alto (4)
9. Las actividades de la propuesta ,son coherentes en términos de cantidad	Alto(4)	Alto (4)	Medio (3)
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	Muy Alto(5)	Muy alto (5)	Alto (4)
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	Muy Alto(5)	Muy alto (5)	Alto (4)
Promedio de valoración	90.9%	74.54%	76.33%

Fuente: Matriz de valorización del programa. Adaptada por Perez y Tito (2017)

Al respecto, dos de los expertos concordaron que la propuesta posee nivel alto de validación según la escala utilizada, mientras que solo uno de los expertos la calificó de muy alto, por lo tanto, se consideró apta para aplicarse en el contexto de investigación.

4.2. Confiabilidad del programa “Actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”

Para la confiabilidad del programa, se ha tenido en cuenta criterios- procedimientos de reconocidos científicos y académicos, como la propuesta de Villa (2009) quien añade que todo programa educativo debe contener datos generales, sumario, modelo teórico, objetivos, metodología, cronograma de actividades y anexos.

Tabla 4

Matriz de confiabilidad del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años.

Criterios evaluados	Criterios cumplidos
1. Datos generales	En la pág. 56 se cumple el criterio con los datos siguientes : Institución educativa, edad y aula, lugar, distrito, región, responsables, duración (p.56)
2. Introducción.	En la pág. 56 se cumple con el criterio que abarca la introducción respectiva.
3. Modelo teórico de la propuesta.	En la pág. 57 se cumple con el criterio, el cual presenta el modelo teórico.
4. Fundamentación científica de la propuesta.	En la pág. 58 se cumple con el criterio, utilizando la Teoría de Piaget sobre el juego.
5. Objetivos de la propuesta.	En la pág. 59 se cumple con el criterio, detallando el objetivo general y los objetivos específicos del programa de actividades lúdicas.
6. Organización de las actividades de la propuesta.	En la pág., 60 se cumple con el criterio, mostrando la estructura del programa, la cantidad de sesiones que se realizarán (23), estrategias de trabajo individual, trabajo en equipo y dinámicas.
7. Descripción metodológica de las actividades programas y ejecutadas.	En la pág. 61 se cumple con el criterio, donde se muestra la metodología utilizada sustentada en la teoría de Piaget sobre el juego, enfocándonos en el juego simbólico. También se muestra la secuencia metodológica, la cual ha sido adaptada del MINEDU en relación al juego libre en sectores.
8. Evaluación.	En la pág., 62 se cumple con el criterio; la evaluación se dará a través de listas de cotejo.
9. Referencias Bibliográficas.	En la pág. 63 se cumple con el criterio.
10. Anexos.	En la pág. 64 se cumple con el criterio.

Fuente: Matriz de confiabilidad del programa. Adaptada por Perez y Tito (2017)

A partir de la tabla 4, se aprecia que el programa de “Actividades lúdicas” cumple con todos los criterios recomendados tal como Villa lo determina, bajo este criterio el programa se considera confiable.

4.3. Pertinencia del programa “Actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”

El programa de actividades lúdicas se ha elaborado en base a un estudio, evaluado por medio de un instrumento validado, que a la vez permitió conocer las características e intereses de los sujetos que conformaron la muestra de estudio, Así mismo se ha considerado el tipo de juego acorde a su edad, el cual es el juego simbólico, que permite que el niño pueda simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Por consiguiente, los materiales utilizar despertarán la imaginación del niño, permitiéndole explorar y/o entender su medio para luego comprenderlo de una manera más didáctica.

Desde esta perspectiva, el programa ha sido elaborado con pertinencia, garantizando el buen funcionamiento del programa.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Examinando los resultados de la investigación respecto al objetivo general, es importante mencionar que para adquirir la noción de la medida el niño ha tenido que pasar por distintas etapas y una de ellas es haber desarrollado el pensamiento lógico- matemático que se irá desarrollando en el transcurso del tiempo; pero parte fundamental, es la manipulación de objetos, que lleva al niño a formar nuevos esquemas haciendo que el niño conozca mejor los objetos tanto individualmente como también poder distinguirlos entre otros. Por ende, es necesario que el niño parta desde la exploración del material concreto, porque esa es la forma en donde los niños aprenden mejor en el área de matemática (Figueiras, 2014). Consecuentemente, la propuesta de un programa con actividades lúdicas ayudará a mejorar la noción de la medida para luego desarrollar operaciones matemáticas más complejas de acuerdo al desarrollo evolutivo del niño.

Con respecto al primer y segundo objetivo específico, que habla sobre la validación y confiabilidad del programa, los resultados indicaron que el programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de medida en niños de 4 años, sustentado en la Teoría psicogenética de Jean Piaget sobre el juego, desde su rigor científico, tiene alto nivel de validez y confiabilidad, pues se sometió a juicio por tres expertos para su respectiva validación.

Un trabajo que concuerda con la validación y confiabilidad de la propuesta del programa es el de Meléndez y Orellano (2013) quienes realizaron una investigación donde tuvieron que elaborar y validar su propuesta según juicio de expertos, llegando a la conclusión que su programa es confiable porque cumple con todos los criterios de valoración y además es pertinente porque se ha realizado teniendo en cuenta un diagnóstico del nivel de aprendizaje de la noción de medida de los niños.

Respecto al tercer objetivo específico, se analizó la pertinencia teórica del programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de medida en niños de 4 años. Los resultados del diagnóstico indicaron que existe la necesidad de elaborar actividades lúdicas para mejorar la noción de medida, logrando de esta manera que el juego forme del aprendizaje del niño y así logre interiorizar la noción de medida.

En relación con lo anterior, Quilca y Simbaña (2014) en su investigación nos mencionan la importancia que tiene el material didáctico en la enseñanza de la noción de medida, ya que facilita la comprensión de un concepto de relaciones lógico matemático

obligatorio para el niño, para ello se debe de adaptar los recursos que se poseen y lograr crear un ambiente de aprendizaje satisfactorio para el niño.

Asimismo, Garnica (2014) en su investigación, nos menciona el beneficio que tiene el juego, ya que es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente en el desarrollo de las funciones básicas de los niños que se inician en el mundo de las matemáticas. La finalidad que tiene el juego es brindarle al niño el desarrollo de las habilidades y destrezas del razonamiento lógico matemático.

Es así que, considerando los aportes de las investigaciones mencionadas anteriormente, nuestra propuesta se basa en un programa de actividades lúdicas donde se está considerando el juego como factor primordial, el cual proporcionará al niño muchos beneficios, como la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de memoria y el arte del lenguaje. Igualmente, el niño podrá aprender a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común, los cuales contribuyen al desarrollo físico, cultural y emocional (Menes y Monge, 2001).

CONCLUSIONES

1. Para mostrar el nivel de validez del programa de actividades lúdicas, se pidió la opinión de tres expertos, quienes evaluaron el programa a través de una lista de cotejo, teniendo como resultado un 80,59%, lo cual indica que la propuesta posee un nivel alto de validación, por ende, este programa puede aplicarse en la población y muestra estudiada o bien en otras realidades que tengan características similares que lo ameriten.
2. Para mostrar el nivel de confiabilidad de programa se analizó la propuesta de Villa quien menciona como debe estar estructurado un programa educativo, el cual debe contener los siguientes criterios: datos generales, sumario, modelo teórico, objetivos, metodología, cronograma de actividades y anexos. Por consiguiente, el programa es confiable porque cumple con todos los criterios mencionados por el autor.
3. La elaboración del programa de actividades lúdicas se hizo en base a una evaluación diagnóstica inicial, por medio de un instrumento validado, el cual permitió conocer las características de personas que pertenecen a la muestra de estudio, Además, se consideró el tipo de juego acorde a su edad de los niños y también los materiales a utilizar los cuales deben permitirle explorar y entender su entorno. Desde este aspecto, el programa ha sido elaborado con pertinencia, garantizando el buen funcionamiento del programa

RECOMENDACIONES

1. Realizar investigaciones de naturaleza aplicada para corroborar que la propuesta del programa tiene impacto significativo en el aprendizaje de la noción de medida.
2. Realizar investigaciones de naturaleza descriptiva sobre la noción de medida en diferentes edades para observar el proceso de desarrollo de dicha noción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alsina, A. (2012). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO.

Antón, A. y Gómez, A. (2016). *La geometría a través del arte en Educación Infantil*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Panamericana

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial, PEARSON.

Calero, M. (2008). *Técnicas de estudio e investigación*. Perú: Editorial, San Marcos E.I.R.L.

García Hoz, V. (1996). *La educación personalizada en la universidad*. Madrid, España: Editorial RIALP.

Fajardo, F., y Olivas, M. (2011). *Concepciones del Hombre y la Educación*. Revista Bol Clin Hosp Infant Edo Son, 28 (2), pp. 75-77. Recuperado el: 08 de mayo de 2017 de <http://www.medigraphic.com/pdfs/bolclinhosinfson/bis-2011/bis112h.pdf>

García Amilburú, M. (2003). *Claves de la filosofía de la educación*. Madrid, España: Editorial, DYKINSON.

García Hoz, V. (1989). *El concepto de persona*. Madrid, España: Editorial RIALP, S. A.

Garnica, G (2014). *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad (Tesis de pregrado)*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Ecuador.

Gómez, M. (2012). *Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – Nivel Preescolar (Tesis de Doctorado)*. Universidad de León. España.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. Perú: Editorial: Mc Graw Hill.

Lavega, P. y Olaso (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo

Ministerio de Educación (2013). *¿Qué y cómo aprenden nuestro niños y niñas? Desarrollo del pensamiento Matemático II Ciclo*. Perú.

Ministerio de Educación (2015). *¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes en las competencias evaluadas? Resultado de la ECE – Lambayeque*. Perú

Pecci, M., Herrero ,T., López, M. y Mozos, A. (2010) *El juego infantil y su metodología*. España: McGraw – Hill Interamericana de España

Reluz, F. (2014). *Filosofía que debe permanecer en la educación actual*. Perú: Editorial, IIPCIAL.

Ressia de Moreno, B. (2013). *La enseñanza de contenidos numéricos en educación inicial: propuesta para salas*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Rivas, A. (2015). *América Latina después de PISA: lecciones aprendidas de la educación en siete países 2000 – 2015*. 1ª ed. Buenos Aires.

Rodríguez, H. (2006). *Manual de procedimientos para la investigación*. Recuperado de: <http://ponce.inter.edu/acad/caipon/reserva/hprincipe/manual.html>

Rodríguez, M. (2013). *El juego en la etapa de educación infantil (3- 6 años): El juego social*. Universidad de Valladolid.

Quilca, M. y Simbaña, V. (2014). *Análisis del material didáctico en la iniciación de la noción de medida en los niños de 5 a 6 años del jardín de infantes “República de Cuba” ubicado en el barrio “cuendina” de la parroquia de Amaguaña*. Universidad de las fuerzas armadas. Ecuador.

Villa, J. (2010). *Guía para la redacción de un programa de investigación*. Recuperado e el: 08 de mayo de 2017 de <http://ponce.inter.edu/cai/manuales/Guia-redaccion-propuesta-investigacion.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel del aprendizaje de la noción de medida

1. Datos informativos

- 1.1. Institución Educativa : “Vicente de la Vega de la Beneficencia de Chiclayo”
- 1.2. Edad y Aula : 4 años
- 1.3. Lugar : Chiclayo
- 1.4. Distrito : Chiclayo
- 1.5. Región : Lambayeque
- 1.6. Responsables : Perez Infantes, Carla
Tito Chanamé, Nardia
- 1.7. Duración : 15 sesiones / 5 semanas

2. Introducción

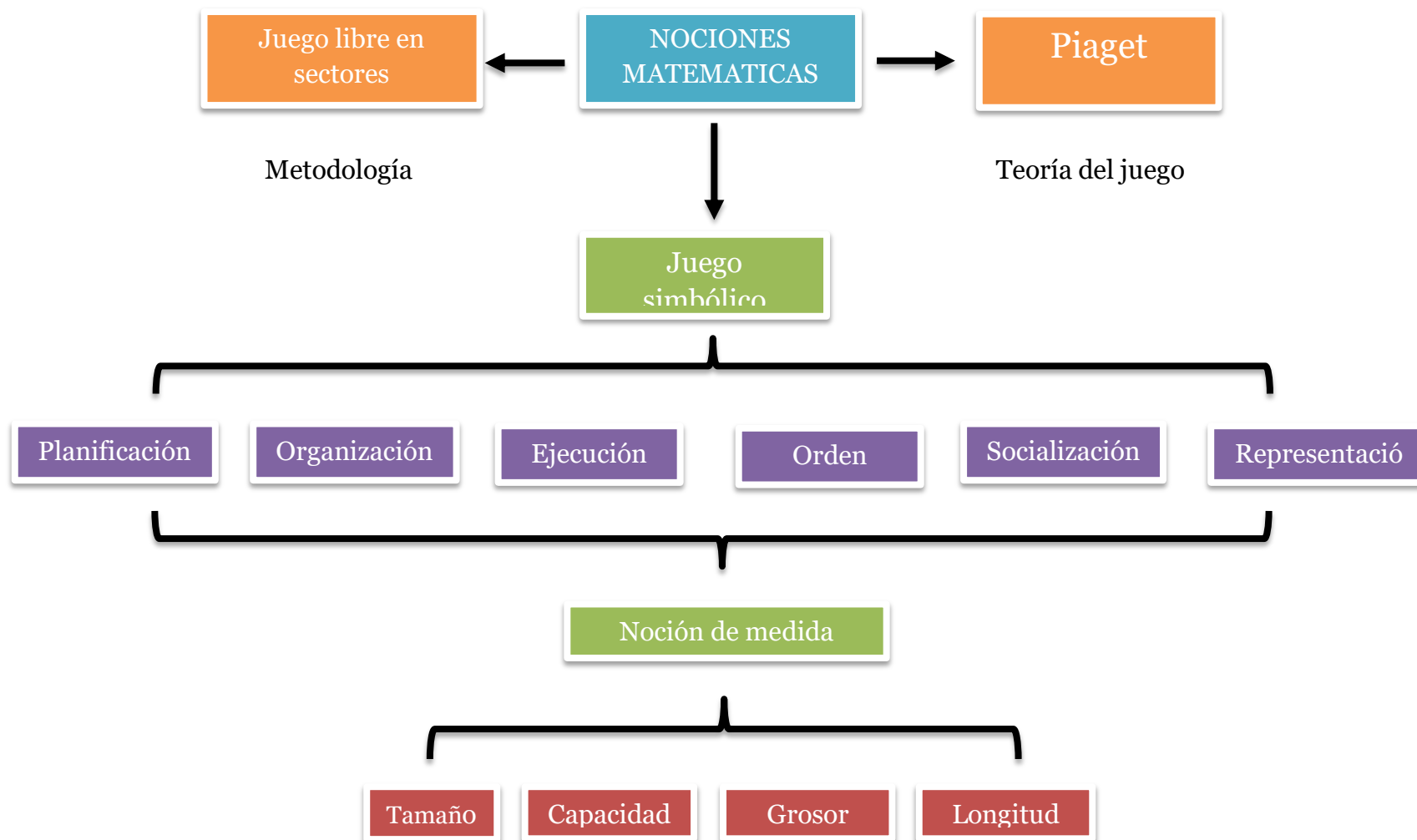
La propuesta del programa denominado “Actividades Lúdicas”, tiene como finalidad mejorar el desarrollo del aprendizaje de la noción de medida en los niños de 4 años de edad y para lograr dicha finalidad se considera la siguiente hipótesis: Si se aplica un programa de Actividades lúdicas se mejorará el desarrollo del aprendizaje de la noción de medida en los niños de 4 años de edad del II ciclo de Educación Inicial.

De esta forma, la naturaleza de la propuesta se sustenta básicamente en la caracterización de la problemática del objeto de estudio, tal como; un nivel bajo en lo que respecta a los Conceptos Básicos de matemática, como: corto - largo, grande - pequeño, alto - bajo, lleno – vacío y grueso – delgado.

Por otro lado, la propuesta se sustenta en la teoría psicogenética de Jean Piaget: Pecci, Herrera, López y Mozos (2007), señalan que el juego es parte del pensamiento humano, porque se desarrollará de acuerdo a la etapa en la que se encuentra el niño. Para ello asocian las tres estructuras del juego: el juego como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego

reglado, Según los autores en lo que respecta el juego simbólico, mencionan que es propio del estadio pre operacional (2 a 7 años). Por tanto, las sesiones que se proponen serán desarrolladas por medio del juego simbólico propuesto por Piaget.

3. Modelo teórico



4. Fundamentación

Desde el nacimiento, el niño va creando y madurando las estructuras del razonamiento lógico matemático, interactuando tanto con las personas como también con su medio que lo rodea. El desarrollo progresivo de este razonamiento, permite que el niño pueda ir estructurando la mente, como también ir desarrollando la capacidad de razonar; y sobre todo ir interpretando el mundo que le rodea (Alsina, 2012).

Para adquirir el dominio de la matemática se requiere desarrollar el pensamiento abstracto; muchas veces los docentes tienen la equivocación de enseñar a los niños contenidos que no son capaces de entender y comprender a esa edad debido a que no desarrollan aún ese tipo de pensamiento. Por ello, el docente debe poseer un manejo autónomo y secuenciado de los contenidos, adecuados a la edad de los niños.

De ese modo, es importante que el niño logre adquirir el razonamiento lógico matemático con diferentes actividades que le permitan descubrir, explorar y manipular todo lo que encuentre a su alcance; esto dará lugar a desarrollar diferentes capacidades y nociones matemáticas, entre ellas la noción de la medida.

Por tal razón, el objeto de estudio se concretizó en un aula de cuatro años de Educación Inicial en una Institución Educativa de la ciudad de Chiclayo. A partir del diagnóstico que se realizó, se detectó que los niños se encuentran en un nivel bajo en lo que respecta a los Conceptos Básicos de matemática, es decir, que aún no maneja un lenguaje matemático que abarca los conceptos de: corto - largo, grande - pequeño, alto - bajo, lleno – vacío y grueso - delgado.

En tal sentido, con el propósito de potenciar el aprendizaje de la noción de la medida, se desarrollará un programa de Actividades Lúdicas. Se fundamenta en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget porque nos muestra las distintas etapas de aprendizaje que van de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo de cada niño, asegurando los aprendizajes que corresponden a su edad y no adelantar conceptos para los cuales no están preparados.

Por otro lado, el programa está enfocado desde el ámbito del juego, dado a conocer por Piaget que el juego forma parte de la inteligencia del niño porque presenta la asimilación funcional o reproductiva de la realidad segunda cada etapa evolutiva del individuo. Es por ello, que Piaget (citado en Rodríguez, 2013) relaciona:

El desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda (p. 17).

Por ende, este programa contiene una serie de actividades que van a permitir al niño desarrollar la noción de la medida, con estrategias lúdicas las cuales darán prioridad a la actividad del alumno, logrando que él descubra las diferentes propiedades que poseen los objetos, para luego relacionarlos entre sí, lo que contribuirá en el desarrollo de su aprendizaje.

5. Objetivos

Objetivo general:

- Potenciar el desarrollo del aprendizaje de la noción de la medida en los niños de 4 años por medio de actividades lúdicas

Objetivos específicos:

- Desarrollar la noción de medida: Largo – corto
- Desarrollar la noción de medida: Grande – pequeño
- Desarrollar la noción de medida: Alto – bajo
- Desarrollar la noción de medida: Grueso – delgado
- Desarrollar la noción de medida: Lleno – vacío

6. Estructura del programa

La propuesta está conformada por quince actividades de juego simbólico guiado, donde se utilizará estrategias como: el trabajo individual, trabajo en equipo y dinámicas, cada una de ellas apuntaron a desarrollar las nociones de medida: longitud, tamaño, capacidad y grosor. La estrategia del juego simbólico guiado, se utilizará en todas las actividades buscando que los niños aprendan de manera lúdica.

A continuación, se mencionará la denominación de las actividades que se desarrollaran en el programa:

ACTIVIDADES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA NOCIÓN DE MEDIDA			
N° de actividades		15	
Temas	Subtema	Denominación	Tiempo
Noción de capacidad	Lleno y vacío	Compramos juntos para el hogar	40 min.
Noción de longitud	Largo y corto	Construyendo juntos caminos mágicos	40 min.
Noción de tamaño	Grande y pequeño	Compartiendo juguetes con los amiguitos de otra aula	40 min
Noción de capacidad	Lleno y vacío	Divirtiéndonos juntos al llenar y vaciar	40 min
Noción de longitud	Alto y bajo	Cosechamos juntos de los árboles de nuestro huerto imaginario	40 min
Noción de longitud	Alto y bajo	Animales de diferentes estaturas	40 min
Noción de tamaño	Grande y pequeño	Caja de los tamaños	40 min
Noción de longitud	Largo y corto	Fábrica de chalinas	40 min
Noción de grosor	Grueso y delgado	Todos somos gasfiteros	40 min
Noción de capacidad	Lleno y vacío	Hojas del árbol	40 min
Noción de grosor	Grueso y delgado	Pescadores	40 min
Noción de tamaño	Grande y pequeño	Buscando cada par	40 min
Noción de longitud	Alto y bajo	Payasos de circo	40 min
Noción de grosor	Grueso y delgado	¿Cómo ordenaríamos los bloques?	40 min
Noción de tamaño	Grande y pequeño	Arreglando nuestros sectores	40 min

7. Metodología

La metodología que se aplicará para el programa “Actividades Lúdicas” es en relación a la teoría de Piaget sobre el juego, en la cual nos enfocaremos solo en el juego simbólico, que es donde se encuentra nuestra población de niños de 4 años de edad. En esta etapa del juego, los niños empiezan a simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego, además permite realizar un juego de ficción más complejo, con más

personajes y más secuencia de acciones, siguiendo mayormente algunas reglas, las cuales puede ser flexibles.

En lo que respecta la secuencia metodológica, se ha adaptado la secuencia del juego libre en los sectores que nos menciona el MINEDU; debido que es la más conveniente para trabajar nuestras actividades de juego simbólico dirigido con los niños. La secuencia metodológica del juego libre está planteada de la siguiente manera: Planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación.

8. Medios y Materiales

- Cajas
- Canastas
- Botellas
- Platos y vasos descartables
- Arboles de papel
- Frutas de plástico
- Set de psicomotricidad

9. Evaluación

El programa se evaluará de manera continua con una lista de cotejo, después de cada sesión de aprendizaje, con la finalidad de encontrar fortalezas y detectar las limitaciones, las mismas que se mejorarán para la siguiente sesión a aplicar.

Técnica	Instrumento
Observación	Lista de Cotejo

10. Referencias Bibliográficas

Alsina, A. (2012). *Como desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años*. Barcelona: OCTAEDRO.

Ministerio de educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Perú

Pecci, Herrera, López y Mozos (2007). *El juego infantil y su metodología*. España: S.A MCGRAW – HILL

Rodriguez, M. (2013). *El juego en la etapa de educación infantil (3 – 6 años): El juego social*. Universidad de Valladolid.

“UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO”

I. Datos informativos

1.1. I.E: “Vicente de la Vega”

1.2. Área: Matemática

1.3. Edad: 4 años

1.4. Nombres y apellidos de las practicas:

Perez Infantes, Carla

Tito Chanamé, Nardia

II. Justificación

El presente juego se desarrolla con la finalidad de que los niños de 4 años hagan uso de los conceptos de capacidad: tamaño, grosor, capacidad, longitud.

SESIÓN: Compramos juntos para el hogar			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Lunes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de capacidad: lleno– vacío en situaciones cotidianas.	Relaciona los conceptos de lleno y vacío en el juego que realiza con los compañeros.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	INICIO: Sentados en semicírculo, muestro a los niños una bolsa grande y les comento que antes de venir al Jardín tuve que pasar por el mercado Modelo para realizar unas compras que mi mamá me había encargado. Pregunto: ¿Niños ustedes acompañan a sus familiares a realizar		- Mesa - Alimentos y víveres

	<p>compras en el mercado? Escucho sus respuestas y tomo notas. Luego les digo que algunas cosas que ellos han mencionado coinciden con las que yo he comprado, pregunto: ¿Desean que se las muestre? invito algunos niños a sacarlas, las colocamos en una mesita y ellos van describiéndolas. Luego pregunto a los niños si les gustaría a ellos jugar a realizar compras en el mercado con las cosas que yo he traído y otras que tenemos en el aula. Pregunto nuevamente: ¿Cómo lo podríamos hacer?, ¿Dónde las ubicaríamos? ¿Qué otros materiales podríamos utilizar?</p>	
30 min	<p>DESARROLLO: Escucho sus respuestas. Después de organizar las cosas, les digo a los niños que ahora sí podemos proceder a comprar. Pregunto: ¿En el mercado solo hay compradores, escucho sus respuestas y nos organizamos, de tal manera que algunos sean vendedores y otros compradores, luego vuelvo a preguntar: ¿Y qué lleva su mamá al mercado para colocar sus compras? Escucho sus respuestas y pregunto a los niños. ¿Qué materiales del aula nos pueden servir para ir colocando las compras? A continuación, pregunto: ¿Qué necesitamos para poder comprar? Escucho a los niños y acordamos que materiales a usar como dinero para poder comprar. Ya con todo organizado les digo a los niños que debemos consensuar ciertas normas para poder comprar. Escucho sus propuestas y entre todos seleccionamos las normas a observar, tomo nota, las leo y luego les pido que mencionen las normas consensuadas algunos levantan la mano para responder. Con todo claro, procedemos a realizar nuestra compra y asumir cada uno el rol que va a desempeñar. Voy monitoreando ambos grupos y realizo preguntas orientadoras: ¿Qué actividad están realizando? ¿Quiénes participan en la actividad? ¿Qué materiales utilizan? ¿Qué van hacer primero? ¿Que van hacer después? Concluidas las compras, nos reunimos en asamblea, cada uno mira los objetos que ha comprado y de manera ordenada los saca y los describe ¿Qué has comprado? ¿De qué color es? ¿Qué forma tiene? ¿Para qué sirve? A continuación, pregunto: ¿Quedo algún objeto en su canasta o bolsa? Vuelvo a preguntar: ¿Cómo se dice cuando en la canasta no ¿Ha quedado nada? Escucho sus respuestas y les pido que vuelvan a colocar todos los objetos que colocaron dentro de su bolsa, pregunto: ¿Ahora cómo está su bolsa o canasta? ¿Quién de ustedes la tiene más llena? ¿Quien la tiene menos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dinero de juguete - Canastas - Bolsa - Hojas bond - Lápices y colores

	<p>llena? ¿Alguien la tiene vacía? Escucho sus respuestas, les comunico que el juego ha terminado y ahora hay que colocar todo en su respectivo lugar. Se pide que vayan a sus mesas, se les entregará una hoja bond a cada niño para que representen lo que hemos trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras ¿Qué has dibujado? ¿En dónde lo podemos encontrar? ¿Para qué nos es útil? ¿Lo puedes comer?</p>	
5 min	<p>CIERRE: Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Hubo alguna dificultad? ¿Cómo la superaron? En casa como podríamos aplicar lo aprendido hoy?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Reconoce los conceptos de capacidad: momento de llenar y vaciar su canasta.	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Construyendo juntos caminos mágicos.			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Miércoles	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de longitud: largo – corto en situaciones cotidianas.	Dice las alternativas que uso para ubicarse en el camino largo y en el corto.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Sentados en semicírculo, se les mostrará algunos materiales (ula-ula, túneles conos, bastones) a los niños, y se les preguntará: ¿A que podremos jugar con estos materiales? Se escuchará sus respuestas y acordamos jugar hacer caminos, en los cuales tendremos que pasar obstáculos. ¿Qué tipos de obstáculos les gustaría pasar? ¿Cómo serían nuestros caminos? ¿Cómo son los caminos que recorrer para llegar a la escuela? ¿Todos recorreremos el mismo camino? ¿Será igual e camino que recorre María que vive en frente del jardín, con el de Mario que vive por Metro? De sus respuestas surgirá que hay caminos cortos y otros largos. ¿Dónde podríamos jugar para hacer caminos largos y cortos?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ula ula - Conos - Túneles - Bastones
30 min	<p>DESARROLLO: Escuchamos sus respuestas y acordamos hacerlo en el patio. Se les pide que saquen de la cajita una estrella de su color favorito y luego se agrupen los que tengan el mismo color de estrella. ¿Cuántos grupos hemos formado? ¿Cada maestra tiene una bandera? ¿Quiénes irán con Paola? ¿Quiénes vendrán conmigo? Antes de empezar la dinámica se recordamos las normas de convivencia, algunos niños voluntariamente levantan su mano y dicen. “Hablar, sin gritar” “cuidar al compañero, para que no se golpee” y “seguir las instrucciones” Quedamos en hacer caminos, propongo hacer uno largo y otro corto. ¿Qué grupo hará el largo? ¿Qué grupo hará el corto? Nos ponemos de acuerdo, se indica a cada grupo que hay dos cajas con materiales en una esquina del patio, cada grupo con su maestra</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Caja - Estrella de colores - Varita mágica - Hoja bond - Lápiz y colores

	<p>seleccionan los materiales forman los caminos. Listos, todo procedemos a jugar. Presento una varita mágica y les digo que cuando los toque ellos se convertirán en otras personas, pregunto: ¿En qué nos podremos convertir? De acuerdo a sus respuestas, asumiremos diferentes personajes y caminaremos por el camino que toco en diferentes posturas, sorteando los obstáculos. Intercambiamos caminos para vivir ambas experiencias.</p> <p>Después de escuchar sus respuestas, se formará solo un equipo, el niño elegirá por cual camino pasar y debe verbalizarlo.</p> <p>Reunidos todos, pregunto: ¿Con cuál camino demoraron más en llegar?, y con ¿Cuál llegaron más rápido? ¿Por qué? ¿Cuál de los dos caminos que han pasado ha sido el largo? ¿Cuál de los dos caminos que han pasado fue el corto?</p> <p>Luego se les dice a los niños: Ya hemos jugado y ahora ¿Qué hacer con los materiales? Al son de la pandereta ordenamos los materiales para poder pasar al aula.</p> <p>Ya en el aula, se les entregará una hoja bond a cada niño para que representen lo que hemos trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras ¿qué material utilizamos para hacer los caminos? ¿De qué tamaño era los conos? ¿Qué forma tienen los ula-ula? ¿Cómo utilizamos los bastones? ¿De qué color eran los bastones?</p>	
5 min	<p>CIERRE:</p> <p>Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto?, ¿Cómo podrían aplicar el concepto largo-corto en casa con la familia?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Reconoce el camino largo después de haber pasado por él		Reconoce el camino corto después de haber pasado por él	
	SI	NO	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA				
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH				
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI				
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL				
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL				
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL				
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO				
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT				
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO				
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS				
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO				
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO				
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE				
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH				
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA				
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET				
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL				
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA				
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL				
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL				
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL				
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA				

SESIÓN: Compartiendo nuestros juguetes con los amiguitos de otra aula			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Viernes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: grande - pequeño en situaciones cotidianas.	Da alternativas al grupo para colocar lo objetos grande y pequeños donde corresponde
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	INICIO: Sentados en semicírculo, les digo a los niños que ha llegado una invitación de los amiguitos de la otra aula ¿Quieren saber qué dice? Leo y es una invitación para ir a jugar con ellos a su aula, pero nos piden que llevemos algunos juguetes. ¿Les gustaría ir a la otra aula? ¿Qué podríamos llevar? ¿Qué necesitaremos para transportar los objetos?		- Tarjeta de invitación
30 min	DESARROLLO: Escucho sus respuestas y acordamos formar 3 grupos, les propongo diferenciarnos con estas pulseras de color, la cual elegirán cada uno libremente. Seleccionamos juntos que materiales debe llevar cada equipo usando cajas grandes y pequeñas. Antes de empezar la dinámica, los niños mencionan las normas de convivencia “cuidar al compañero” “seguir las instrucciones de la maestra” “compartir los materiales” Cuando todos los equipos terminen de guardar las cosas. Se les preguntará ¿Qué material vamos a llevar? ¿Cuántos objetos guardaron en cada caja? ¿Las cajas utilizadas tenían el mismo tamaño? ¿Por qué? Vamos a la otra aula, jugamos con ellos. Al terminar el juego, les digo que vamos a regresar al aula y cada grupo responsable recoja los juguetes en sus cajas respectivas. De regreso al aula, colocaremos dos círculos grandes uno de color anaranjado y otro de color verde en el piso. Se indicará a los niños que en el círculo de color anaranjado se colocaran los juguetes grandes y en el círculo de color verde los pequeños. Luego se les preguntará ¿Qué objetos colocamos en el círculo anaranjado? ¿Qué objetos están en el verde? Se pide a		- Cajas - Juguetes - Cinta de colores - Hojas bond

	<p>cada niño que coja un objeto de su preferencia y diga de qué tamaño es y lo colocas en su lugar y se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras que le permitan al niño dibujar la actividad realizada</p>	
5 min	<p>CIERRE: Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Con que material hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto?, ¿Cómo podrían aplicar el concepto grande-pequeño en casa con la familia.</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Identifica en qué lugar se encuentran las cajas pequeñas.		Identifica en qué lugar se encuentra las cajas grandes.		Ubica en el lugar correspondiente las cajas según su tamaño	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA						
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH						
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI						
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL						
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL						
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL						
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO						
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT						
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO						
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS						
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO						
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO						
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE						
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH						
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA						
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET						
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL						
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA						
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL						
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL						
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL						
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA						

SESIÓN: Divirtiéndonos juntos al llenar y vaciar			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Lunes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de capacidad: lleno– vacío en situaciones cotidianas.	Dice las diferencias entre envases llenos - vacíos.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	INICIO: Sentados en semicírculo, se les menciona a los niños que realizaremos una ginkana por el aniversario del jardín. Se les preguntará: ¿Ustedes saben que son las ginkanas? ¿Han ido alguna vez a una? Se escuchará las respuestas de los niños, y se les comentará que en la ginkana se realizan juegos. ¿Qué juegos creen que se pueda jugar en la ginkana?		<ul style="list-style-type: none"> - Antes de la clase armamos una ginkana para poder trabajar la actividad
30 min	DESARROLLO: Dan sus sugerencias, yo hago otras y escogemos los que más han llamado la atención. Entre ellos está, el de llenar los vasos con agua. Para ello, formaremos dos equipos, eligen como llamarlos. Vamos a la ginkana, cada equipo tiene sus jarras y vasitos respectivamente. Habrá una tina con agua, la cual les permitirá a los niños llenar su jarrita para luego ir corriendo a la mesa donde están los vasos de su equipo y llenarlas. Cuando suene la pandereta los niños dejaran de llevar los vasos y se les preguntará: ¿Cuántos vasos están llenos? ¿Cuántos vasos están vacíos? Se escuchará la respuesta de cada niño, cuando le toque participar. Terminado el juego, ordenamos todo y regresamos al aula. Se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras ¿Qué has dibujado? ¿Qué diferencia hay que le permitan al niño dibujar la actividad realizada		<ul style="list-style-type: none"> - Jarras de plástico - Vasos de plástico - Agua - Depósitos - Pandereta - Hoja bond
5 min	CIERRE: Se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica?, ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En casa podremos jugar con la familia lo aprendido hoy?		

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Dice las diferencias entre envases llenos - vacíos.	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Cosechamos juntos de los árboles de nuestro huerto imaginario			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Miércoles	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: alto - bajo en situaciones cotidianas.	Dice de qué árboles cosechó los frutos maduros.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Antes de la sesión se decorará el salón con árboles y frutos. Sentados en semicírculo, se empezará un dialogo con los niños: ¿Recuerdan ayer estuvimos pintado árboles y modelando frutas para nuestro juego de hoy? Vine más temprano y con ayuda de algunos papitos decoramos lo ven. Les gusta cómo está decorada el aula ¿Pueden describir lo que observan? Se escuchan las respuestas de los niños y les comento, que en esos árboles hay muchos frutos, recuerdan que modelamos verdes y otros de color, pregunto: ¿Se acuerdan por qué? Exacto, es por eso que hemos colocado en los árboles. Pregunto: ¿Todos los arboles tienen la misma altura? ¿Recogeremos todos las frutas?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Decoración de árboles y frutos - Canastas - Hoja bond
30 min	<p>DESARROLLO: Recordamos algunas normas como: cuidar a mi compañero y compartir el material. ¿Qué usaremos para recolectar la fruta? Cada niño coge una canasta y recolecta. En asamblea, cada niño muestra su cosecha, pregunto: ¿Qué fruta escogiste? ¿De qué color es? ¿Qué tamaño tienes? ¿Esta fruta de que árbol la has tomado? ¿De qué árbol no tomaste los frutos? ¿Por qué? Después, se les preguntará ¿Qué frutos eran de los arboles altos? ¿Qué frutos eran de los arboles bajos? ¿Por qué? ¿Todos los árboles tenían la misma altura? ¿En el aula, cómo es la altura de todos? ¿Si tú te compras con la altura de tus amigos, dirías que eres alto o bajo? Se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras ¿Qué has dibujado? ¿Por qué?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Canastas - Decoración de frutos - Hoja bond - Lápiz - Colores
5 min	<p>CIERRE: Se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la cosecha?, ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En casa quienes son altos y bajos?</p>		

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Menciona el tamaño de los árboles: alto - bajo	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Animales de diferentes estaturas			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Viernes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: alto - bajo en situaciones cotidianas.	Los dibujos de los niños. Fotos
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Sentados en semicírculo, les contaremos a los niños un cuento: Tu grande, yo pequeño, después de escuchar el cuento preguntaré: ¿de qué trato el cuento? ¿Cómo eran los animales? ¿Todos podrían vivir juntos en esa casa? Escucho sus respuestas y les comento que hoy día vamos a jugar, a imaginar que estamos en el bosque y encontramos dos casitas de tamaños diferentes y vamos a jugar a representar a los animalitos del campo. Pregunto; ¿Qué necesitaremos para este juego?</p>		- Cuento
30 min	<p>DESARROLLO: Les presentaremos diferentes gorritas de animales y ellos elegirán libremente la que desean daremos a cada niño una gorrita de animal, cuando ya tenga cada uno su gorra, se le dirá que imaginen que están en el campo y que están jugando muy alegremente, y que justo en eso aparece un lobo muy alto y tienen que esconderse de él ¿A cuál casa irían? Se repetirá el juego y en esta ocasión se mencionará que el lobo como no pudo entrar a la casa que escogimos, se esconde, esperando que salgan de la casa, cuando salen los animalitos, cierra la puerta de la casa alta para que no puedan entrar en ella, ¿A dónde irán para que el lobo no los cacé? Luego la docente dirá docente preguntará ¿En qué casa están los animalitos ahora? ¿En qué casa estuvieron antes? ¿Por qué el lobo no pudo cazarlos? Después de escuchar las respuestas, se tocará la pandereta y se colocará todo en su lugar. Se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras como: ¿Qué vas a dibujar? ¿Qué personajes intervinieron en el juego? ¿ Cuantas casa vas a dibujar? que le permitan al niño dibujar la actividad realizada</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Gorros de animales - Casas elaboras de cajas de cartón - Hoja bond
5 min	<p>CIERRE: Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa ¿Podríamos jugar este juego?</p>		

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Identifica que animales el tamaño de los animales		Ubica a los animales según su tamaño, donde corresponde	
	SI	NO	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA				
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH				
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI				
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL				
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL				
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL				
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO				
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT				
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO				
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS				
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO				
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO				
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE				
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH				
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA				
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET				
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL				
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA				
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL				
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL				
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL				
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA				

SESIÓN: Caja de los tamaños			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Lunes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: grande – pequeño en situaciones cotidianas.	Los dibujos de los niños. Fotos.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	INICIO: Sentados en semicírculo, comento a los chicos que tenemos un problema, cuando llegué al aula encontré todos los materiales revueltos en estas canastas. Pregunto: ¿Qué podemos hacer para ordenar los materiales?		- Materiales que estén el aula
30 min	DESARROLLO: Escucho sus respuestas y acordamos formar 3 grupos, les presento un grupo de pulseras de diferentes colores y les digo que elija cada uno libremente. Formados los grupos, pongo a su disposición cajas de dos tamaños Antes de empezar la dinámica, se acuerdan las normas para esta actividad “Trabajar en equipo” “Ordenar los materiales” “No pelear por los materiales” Mientras los niños hacen sus clasificaciones, voy observando su desenvolvimiento, escuchando lo que dicen y si es necesario formular preguntas orientadoras o aclaradoras como: ¿Qué es lo que debemos hacer? ¿Todos los objetos que has agrupado en esa caja serán del mismo tamaño? ¿Cuál crees que no debe ir allí? Concluido el trabajo grupal, venimos al grupo grande y sociabilizan con los demás grupos sus trabajos. Entre todos haremos las correcciones necesarias y aprovecho para que hagan sus propias conclusiones y ellos mismos hagan sus autocorrecciones. Se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras que le permitan al niño dibujar la actividad realizada		- Pulseras de colores - Cajas - Material del aula - Hoja bond
5 min	CIERRE: Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Hubo alguna dificultad? En casa ¿tenemos objetos desordenados? ¿Cómo los podríamos organizar?		

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Clasifica los materiales de trabajo, según su tamaño	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Fábrica de chalinas			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Miércoles	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de longitud: largo – corto en situaciones cotidianas.	Los dibujos de los niños. La caja con las chalinas clasificadas. Fotos.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	INICIO: Sentados en semicírculo, se les comento a los niños: chicos resulta que fui a visitar a mi abuelito y él estaba ordenando sus chalinas ¿Ustedes han visto personas con chalinas? ¿Cuándo los usan? Yo he traído las chalinas, para ordenarlas con ustedes y así ayudarlo ¿Desean hacerlo?		- Chalinas
30 min	DESARROLLO: Se explica a los niños que formaremos 5 grupos, donde tendrán dos canastas para ordenarlas por tamaño. Para formar los grupos, cogemos una cinta del color de su preferencia y la colocan en su polo. Una vez formado los grupos, se pide a un representante de cada uno que recoja dos canastas de diferente tamaño. Pero antes establecemos los acuerdos de la actividad: Formar los grupos del color de la cinta, ordenar juntos las chalinas y no jalárselas ni quitarle al compañero. Luego, se entregará a los grupos una caja con chalinas y cuando suene la pandereta tendrán que empezar a separarlas. Los niños tendrán que colocar las chalinas en la canasta respectiva. Voy grupo, por grupo observando, escuchando como se organizan y si es necesario, formulare preguntas como: ¿Qué es lo que van hacer? ¿Cómo harán para ver el tamaño de las chalinas? ¿Las van a colocar todas juntas? ¿Por qué nos han dado dos canastas? Al terminar, regresan al grupo grande y socializan sus trabajos, con el aporte de los amigos de los demás grupos, harán las correcciones necesarias. A continuación, les pido que me ayuden a reunir todas las chalinas largas en una caja y las cortas en otra y así llevárselas a mi abuelito. Aprovecho para reforzar o enfatizar el tamaño: largo y corto. Regresan a sus mesas, recogen una hoja de papel bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para ir escribiendo lo que los niños me dicen que han representado en su dibujo.		- Cinta de colores - Chalinas - Canastas - Cajas - Hoja bond
5 min	CIERRE: Se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica?, ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa ¿Qué podemos ordenar por tamaños?		

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Clasifica las chalinas según su longitud.	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Todos somos gasfiteros			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Viernes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de grosor: grueso – delgado en situaciones cotidianas.	Los trabajos de los niños. Fotos.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Sentados en semicírculo, se les mostrará los materiales que se han traído, y se les preguntará a los niños: ¿A qué podríamos jugar con ellos? Se escuchará las respuestas de los niños. y se anuncia que hoy vamos a jugar a ser gasfiteros. Pero para poder realizar el juego, establecer los acuerdos para esta actividad: Compartir los materiales, no quitárselo a los amigos y jugar lo acordado.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tubos - Cajas
30 min	<p>DESARROLLO: Se les explicará a los niños que tendremos nuestro local de gasfitería y que todos ellos son trabajadores y tendrán que acudir al llamado de las personas que necesitan su servicio. Para ello, habrá un grupo que serán los gasfiteros y el otro grupo será las personas que necesitan la ayuda, posteriormente intercambiarán de personajes para que así todos puedan jugar. Empezaremos con la dinámica “gasfiteros” se agruparan al azar a los niños en tres grupos, nos ayudaran a llevar los tubos al local de gasfitería y se les entregará a los niños que serán las personas que piden ayuda un cartón que tenga orificios donde puedan entrar cada uno de los tubos. Cuando la docente indique, llevar a los tubos gruesos a la casa de sus compradores, posteriormente pedirá que lleven los tubos gruesos. Luego la docente preguntará ¿Cuántos tubos tienes? ¿Todos sus iguales? ¿Por qué? ¿Crees que están todos los tubos en su lugar? Después de escuchar las respuestas, se tocará la pandereta y se indicará a los niños que debemos de ordenar todos los materiales con los que hemos jugado. Se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tubos - Cajas con orificios - Pandereta - Hoja bond

	Se pasará por cada mesa para escuchar a los niños, sobre lo que han dibujado y hace anotaciones en la parte inferior de la hoja.	
5 min	<p>CIERRE:</p> <p>Se les preguntará a los niños:</p> <p>¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la cosecha?, ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa ¿Qué objetos son gruesos y delgados?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Identifica el grosor de los tubos		Inserta los tubos donde corresponde.	
	SI	NO	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA				
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH				
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI				
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL				
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL				
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL				
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO				
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT				
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO				
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS				
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO				
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO				
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE				
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH				
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA				
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET				
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL				
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA				
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL				
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL				
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL				
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA				

SESIÓN: Hojas del árbol			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Lunes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de capacidad: lleno – vacío en situaciones cotidianas.	Árbol lleno de hojas, canastas vacías y el dibujo de los niños. Fotos. Hojas de trabajo.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Sentados en semicírculo, se les contará a los niños el cuento “el árbol que no tenía hojas” y me detengo a la mitad del mismo, cuando el árbol lloraba y contaba su desgracia los amigos. Pregunto: ¿Cómo podemos ayudarlo para que no se sienta así? Escucho sus respuestas y acordamos hacer hojas pregunto ¿Qué colores usaremos para hacer las hojas? Escucho sus respuestas y acordamos los colores, empezamos a dibujar y recortar las hojas, paso por las mesas, observando y escuchando a los niños, sobre el trabajo individual que están realizando. Al terminar guardamos las hojas en una caja para utilizarlas el día de mañana.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Cuento - Colores - Hojas bond - Tijeras - Caja
30 min	<p>DESARROLLO: Al día siguiente se les pregunta: ¿Chicos recuerdan que hicimos ayer? Escucho sus respuestas, presento la ruleta del árbol para vestir. Traigo la caja donde guardamos las hojas y les digo: ¡Oh!, niños miren las hojas se mezclaron ¿Qué podemos hacer? Acordamos clasificarlas por color ¿En dónde podríamos colocarlas? Los niños proponen unas canastas que he colocado en una mesa con anterioridad. Pregunto, ¿Podremos colocar las hojas en esta canasta? ¿Contiene algunos objetos? Escucho sus respuestas y concluimos todos que sí porque está vacía. Cuando ya realizaron la clasificación, pregunto: ¿Cómo están las canastas? Y la caja donde estaban todas las hojas ¿Cómo quedo?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Caja de hojas - Canastas - Silueta de arboles - Hoja bond

	<p>Propongo a los niños de acuerdo a mi propuesta de ayudar a cubrir a nuestro árbol con las hojas. Pregunto ¿Cómo esta nuestro árbol? ¿Tiene hojas? ¿Qué podemos hacer? Después, de pegarles las hojas pregunto: ¿Ahora cómo está el árbol? ¿Y cómo quedaron las canastas?</p> <p>A continuación, se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos.</p> <p>Previamente, se ha pasado por cada mesa para niño nos diga que dibujo en su hoja.</p>	
5 min	<p>CIERRE:</p> <p>Se les preguntará a los niños:</p> <p>¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la cosecha?, ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa ¿Han observado recipientes llenos o vacíos? ¿Cuándo?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES	Agrupa las hojas del árbol según su tamaño.	
	SI	NO
NOMBRES		
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Pescadores			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Miércoles	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de grosor: grueso – delgado en situaciones cotidianas.	Clasificación de las sogas
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Después de escuchar la parábola de la “Pesca milagrosa” observamos la lámina donde había tantos peces que las redes casi se rompen. Pregunto: ¿Por qué creen que casi se rompen las redes? ¿Los pescadores cuando pescan que cuidados deben tener para que no se rompan las redes y se caigan los peces? ¿Cómo creen que deben ser sus redes? ¿De qué estarán hechas las redes? ¿Cómo lo hacen? ¿Has visto a alguien hacerlo? Escucharé las respuestas de los niños y comunicaré que hoy vamos a ordenar sogas gruesas y delgadas.</p>		- Parábola pesca milagrosa (imágenes)
30 min	<p>DESARROLLO: Se explica a los niños que formaremos 5 grupos, de acuerdo al color del brazalete que escojan. Una vez, conformados los grupos, se les entregará a los grupos, dos canastas y una caja con sogas. Les indico que, cuando suene la pandereta tendrán que empezar a separarlas. Los niños tendrán que colocar las sogas que sean iguales en la canasta respectiva. Voy por los grupos observando, escuchando como se organizan y si es necesario, formulare preguntas como: ¿Qué es lo que van hacer? ¿Las van a colocar todas juntas? ¿Por qué tienen dos canastas? Al terminar, regresan al grupo grande y socializan sus trabajos, con el aporte de los amigos de los demás grupos, harán las correcciones necesarias. A continuación, les pido que me ayuden a reunir todas las sogas gruesas en una caja y las delgadas en otra Seleccionamos el color de la caja donde colocaremos las sogas según el grosor, cada uno elige dos sogas y las coloca en la caja que corresponda. Regresan a sus mesas, recoge cada uno una hoja bond para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Brazaletes de colores - Sogas - Cajas - Pandereta - Canastas - Hoja bond

	<p>trabajos y los comentan entre todos.</p> <p>Se pasa por cada mesa para ir escribiendo lo que los niños me dicen que han representado en su dibujo. Hacer preguntas orientadoras ¿Qué íbamos a dibujar? ¿Dónde las vas a colocar? ¿Cómo las vas a ordenar?</p> <p>Al terminar, colocan su trabajo en el panel y vienen todos al grupo grande.</p>	
5 min	<p>CIERRE:</p> <p>Se les preguntará a los niños:</p> <p>¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica?, ¿Qué fue lo que más les gusto? En el colegio ¿hay cosas gruesas y delgadas? En casa ¿Tienen objetos gruesos y delgados? ¿Podrías clasificarlos con tu familia?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES NOMBRES	Agrupa las hojas del árbol según su tamaño	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Buscando cada par			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Viernes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: grande pequeño – corto en situaciones cotidianas.	Ordena las medias, de acuerdo al tamaño que se le pide.
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
5 min	INICIO: Sentados en semicírculo les comento a los niños que mi mamá el día de ayer lavo las medias, chalinas de todos mis hermanos y me pidió que las ordene ¿Cómo podría hacerlo?		- Medias y chalinas
35 min	DESARROLLO: Se les indica que vamos a formar grupos de cinco, les asigno un número a cada uno que va del 1 al cinco, luego pido que se reúnan todos los uno, todos los dos y así sucesivamente. Se les dará una canasta a cada grupo para que los ordenen y Durante la actividad, se monitorea como trabajan, le facilito a cada grupo una cuerda con ganchos de ropa para que las ordenen. Se realizará preguntas como: ¿Qué es lo que van hacer? ¿Cómo lo van hacer? ¿De qué manera las podemos ordenar? Escuchamos sus respuestas y esperamos que los niños terminen de ordenar las medias o chalinas, según les toco, luego regresan al grupo grande y expone un representante los criterios que han tenido en cuenta para ordenar las prendas de la más larga al más corto o viceversa. Después, se le entregara una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras que le permitan al niño dibujar la actividad realizada. Al concluir, la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos.		- Canasta - Medias - Chalinas - Ganchos - Cuerda - Hoja bond
5 min	CIERRE: Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Pueden ustedes ayudar a ordenar la ropa a mamá?		

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES	Ordena las medias, de acuerdo al tamaño que se le pide.	
	SI	NO
NOMBRES		
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: Payasos de circo			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Lunes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: alto - bajo en situaciones cotidianas.	Da alternativas al grupo para agrupar los payasos
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	INICIO: Les cuento a los niños que viniendo a la escuela vi que pasaba un desfile del jardín que está a la vuelta, el cual se encuentra de aniversario y lo que más llamó mi atención fueron unos payasos muy altos y otros bajos ¿ustedes también has visto payasos muy altos? ¿Qué harían algunos payasos para verse tan altos? ¿Podríamos nosotros jugar hacer payasos altos? ¿Cómo lo podríamos hacer? ¿Qué materiales podemos utilizar?		- Historia
30 min	DESARROLLO: Escucho sus respuestas y acordamos jugar a los payasos altos y bajos, les propongo que imaginemos que estamos trabajando en un circo y que para nuestro show nos piden payasos altos y bajos. Pregunto: ¿Qué materiales podríamos usar del aula para vernos más altos? ¿Dónde podríamos encontrarlos? Escuchamos sus respuestas, revisamos los materiales para que no ofrezcan ningún peligro, una vez seleccionados los materiales que pueden ser: las sillas, las mesas, solidos geométricos de espuma, pasamos a jugar. Les propongo que cuando suene la música se colocan encima del objeto seleccionado y cuando deje de sonar, se bajan Cuando estén colocados encima de los objetos pregunto: ¿Cuántos payasos son altos y cuantos bajos? ¿Podremos agrupar en un solo lugar a los payasos altos y en otro a los payasos bajos Posteriormente, la docente pedirá algunos niños que sean los jefes del circo, y les indicara que deben de entregar panderetas a todos los payasos que son altos, y platillo a todos los payasos pequeños. Terminado el juego y después de haber colocado todo en su lugar van a sus mesas, previamente recogen. En una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar		- Disfraces de payasos - Solidos geométricos de espuma - Música - Plátillos - Panderetas

	algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras que le permitan al niño dibujar la actividad realizada	
5 min	CIERRE: Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa ¿podríamos jugar en casa este juego?	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INDICADORES	Identifica la altura de los payasos.	
	SI	NO
NOMBRES		
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

SESIÓN: ¿Cómo ordenaríamos los bloques?			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Miércoles	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de grosor: grueso - delgado en situaciones cotidianas.	Clasifica los bloques por grosor:
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Les comento a los niños que los papás han traído bloques para el sector de construcciones y los he colocado en estas cajas, pregunto: ¿Cómo los podremos clasificar? Escucharé las respuestas de los niños y comunicaré que hoy los vamos a jugar a clasificar bloques gruesos y delgados.</p>		- Bloques lógicos
30 min	<p>DESARROLLO: Se explica a los niños que formaremos 5 grupos, donde tendrán una caja llena de bloques, los cuales tendrán que clasificar. En esta otra caja con dos divisiones. Voy a los grupos observando, escuchando como se organizan y si es necesario, formulare preguntas como: ¿Qué es lo que van hacer? ¿Cómo lo harán? ¿Las van a colocar todas juntas? Al terminar, regresan al grupo grande y socializan sus trabajos, con el aporte de los amigos de los demás grupos, harán las correcciones necesarias. A continuación, les pido que me ayuden a colocarlos en el sector de construcciones según el grosor, en dos cajas. Acordamos previamente el color de las cajas para los bloques gruesos y delgados. Regresan a sus mesas, recogen una hoja de papel Se les entrega una hoja bond a cada niño para que representen lo que han trabajado hoy, al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos. Se pasa por cada mesa para ir escribiendo lo que los niños me dicen que han representado en su dibujo. Hacer preguntas orientadoras ¿Qué estas dibujando? ¿Recuerdas que hemos trabajado? que le permitan al</p>		- Cajas de bloques lógicos - Cajas - Hoja bond

	<p>niño dibujar la actividad realizada. Terminado el dibujo, lo exponen en el panel y regresan todos al grupo grande.</p>	
5 min	<p>CIERRE: Se les preguntará a los niños: ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica?, ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa ¿tienen libros de diferente grosor? ¿Están ordenados?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nombres	Indicadores	Clasifica los bloques lógicos según su grosor	
		SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA			
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH			
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI			
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL			
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL			
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL			
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO			
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT			
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO			
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS			
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO			
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO			
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE			
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH			
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA			
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET			
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL			
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA			
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL			
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL			
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL			
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA			

SESIÓN: Arreglando nuestros sectores			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
EDAD DE NIÑOS: 4 años		FECHA: Viernes	
ESTANDAR			
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 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	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS
Matemática	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	Establece relaciones de medida de tamaño: grande - pequeño en situaciones cotidianas.	Clasifica objetos según el tamaño
TIEMPO	ESTRATEGIAS		RECURSOS
10 min	<p>INICIO: Sentados en semicírculo, les comento a los niños que ayer, como nos fimos de visita al mercado, algunos amigos que estuvieron jugando en el sector de construcciones, por el apuro, han guardado todos los materiales juntos en un solo depósito y todos vamos ayudarlos a recordar cómo es que ordenamos los materiales. Pregunto: ¿Qué materiales vamos a necesitar? ¿Qué podríamos hacer para que ellos no se vuelvan a confundir? Así, que el día de hoy vamos ordenar objetos grandes y pequeños.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Materiales del sector de construcción
30 min	<p>DESARROLLO: Escucho sus respuestas y acordamos formar 3 grupos, les propongo diferenciarnos con cintas de color, la cual elegirán cada uno libremente. Se les explica a los niños, que cada grupo elegirá que materiales va ordenar y que cosas necesita para ordenarlos. En frente de ellos hay una mesita donde hay diferentes depósitos, Voy por los grupos observando, escuchando como se organizan y si es necesario, formulare preguntas como: ¿Qué es lo que van hacer? ¿Cómo harán para ver el tamaño de los objetos? ¿Las van a colocar todas juntas? Al terminar, regresan al grupo grande y socializan sus trabajos, con el aporte de los amigos de los demás grupos, harán las correcciones necesarias. A continuación, les pregunto: ¿Qué podríamos hacer para que nuestros amigos al guardar no se confundan y coloquen los materiales en su respectivo lugar? Escucho sus respuestas y acordamos diferenciar por</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Materiales del sector de construcción - Depósitos - Etiquetas - Hoja bond

	<p>color o por un símbolo el tamaño de los objetos grandes y pequeños.</p> <p>Cada grupo, recoge los depósitos donde clasifico los materiales y de acuerdo a lo acordado confecciona las etiquetas que van a diferenciar los envases. Al terminar las presentan a todo el grupo y los colocan en su estante respectivo.</p> <p>Se pide a los niños que vayan a sus mesas, se les entregará una hoja bond para que representen lo que hemos trabajado hoy. Se pasa por cada mesa para hacer preguntas orientadoras ¿Qué vas a dibujar? ¿Qué objetos se han ordenado hoy? ¿Para qué nos es útil? Al concluir la exponen en el panel y al azar algunos niños comparten con el grupo sus trabajos y los comentan entre todos.</p>	
5 min	<p>CIERRE:</p> <p>Reunidos nuevamente en la asamblea, se les preguntará a los niños: ¿Con que material hemos trabajado hoy?, ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? En casa, ¿qué objetos podríamos clasificar?</p>	

LISTA DE COTEJO PARA VALORAR LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Indicadores Nombres	Ordena los objetos según su tamaño	
	SI	NO
1. ALCANTARA RODRIGUEZ YADIRA LUCIANA		
2. ANCAJIMA MARTINEZ DAYIRO SMITH		
3. AVILA CASTAÑEDA SAYURI MISAKI		
4. BANCES CHAVEZ MILENA NICOL		
5. BERRU TUME GENESIS MAGDIEL		
6. CHAFLOQUE NUNTON CARLOS DANIEL		
7. DIAZ CAPUÑAY LEONARDO GIANFRANCO		
8. FLORES REYES MYLADE TAIS BRIGIT		
9. GIL YAIPEN ALEJANDRO ARSENIO		
10. GUERRERO MECHAN JHOEL JESÚS		
11. GUEVARA LOPEZ ANDREÉ DEL PIERO		
12. HERRERA PARDO LOGAN AMADO		
13. HERRERA PEÑA XIMENA GUADALUPE		
14. HUAMAN NUGRA MIA LIZBETH		
15. INCIO CLEMENTE ARELÍZ LUANA		
16. LOAIZA GUTIERREZ KEILER KALET		
17. MACO SANTISTEBAN ANGGELO LEONEL		
18. MERINO CESPEDES STEPHANIE BRISEIDA		
19. PANGALIMA IMAN WILMER GABRIEL		
20. PAREDES SIESQUEN JEFERSON LEONEL		
21. PERLECHE SAAVEDRA YAZMIN ABIGAIL		
22. RODRIGO CHIRINOS EMILY ANTONELA		

Anexo 2

TÍTULO DEL PROYECTO: “PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA NOCIÓN DE LA MEDIDA EN NIÑOS 4 AÑOS”

LISTA DE COTEJO

NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA NOCIÓN DE MEDIDA

I. Datos de Identificación:		
Nombre y Apellidos		
Edad		
Aula		
Sexo	Masculino ()	Femenino ()
Evaluadora		
Fecha		

II. Objetivo

Identificar el nivel de desarrollo del aprendizaje de la noción de la medida en los niños de 4 años

N°	INDICADORES	SI	NO
1.	Identifica, señalando, el objeto corto		
2.	Reconoce, señalando, el objeto largo		
3.	Compara objetos según su propiedad: largo – corto		
4.	Clasifica en grupos objetos según su propiedad: largo – corto		
5.	Identifica, señalando, el objeto alto		
6.	Reconoce, señalando, el objeto bajo		
7.	Compara objetos según su propiedad: alto – bajo		
8.	Clasifica en grupos los objetos según su propiedad: alto – bajo		
9.	Identifica, señalando, el objeto grande		
10.	Reconoce, señalando, el objeto pequeño		
11.	Compara objetos según su propiedad: grande – pequeño		
12.	Clasifica en grupos objetos según su propiedad: grande – pequeño		
13.	Identifica, señalando, el objeto grueso		
14.	Reconoce, señalando, el objeto delgado		
15.	Compara objetos según su propiedad: grueso – delgado		
16.	Clasifica en grupos los objetos según su propiedad: grueso – delgado		
17.	Identifica, señalando, el objeto lleno		
18.	Reconoce, señalando, el objeto vacío		
19.	Compara objetos según su propiedad: lleno – vacío		
20.	Clasifica objetos según su propiedad: lleno – vacío		
PUNTAJE PARCIAL			
PUNTAJE TOTAL			

ESCALA DE VALORACIÓN

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA
A - Logro previsto Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.	15 – 20
B - En proceso Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	11 – 14
C - En inicio Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	0 – 10

Anexo 3

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR LOS JUICIOS DE EXPERTOS



1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: *María Valentina Ledón Pasion*

Centro laboral: *USAT*

Título profesional: *Educación Juvenil*

Grado: *Magister* Institución donde lo obtuvo: *USAT*

Otros estudios: *Aspirante doctorado en Desarrollo social*

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se te muestra un conjunto de indicadores, los cuales tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo / 2: Bajo / 3: Medio / 4: Alto / 5: Muy alto

3. Estructura¹ (véase cuadro adjunto)

INDICADORES DE CALIDAD DEL PROGRAMA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIÓN
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy Bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico		X				
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.		X				
Consistencia teórica						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico			X			
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.		X				
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.			X			
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.	X					
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta		X				
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación		X				
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad	X		X			
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que se pueda comprobar posteriormente de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).		X				
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.		X				
Puntaje parcial	5	28	9			
Puntuación total				42		
Nota: Índice de evaluación propuesta (IVP) = [puntuación total / 55] x 100= 76.33						

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada		La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación		La propuesta de investigación está apta para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Promedio final: %.

La propuesta de investigación está observada (.X.) / La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (.X...)/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (.....)



Firma del experto

DNI.....16583801.....Teléfono N°.....969179625.....

Fecha:10 junio del 2017.....



1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: *Binos Luzmila Pérez Nieto*

Centro laboral: *USAT*

Título profesional: *Educación Inicial*

Grado: *Doctor* Institución donde lo obtuvo: *Universidad César Vallejo*

Otros estudios

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se te muestra un conjunto de indicadores, los cuales tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo / 2: Bajo / 3: Medio / 4: Alto / 5: Muy alto

3. Estructura¹ (véase cuadro adjunto)

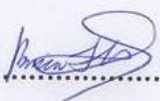
INDICADORES DE CALIDAD DEL PROGRAMA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIONES
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy Bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico		X				
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.				X		
Consistencia teórica						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico			X			
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.		X				
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.			X			
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.		X				
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta			X			
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación		X				
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad		X				
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que se pueda comprobar posteriormente de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial						
Puntuación total						
Nota: Índice de evaluación propuesta (IVP) = [puntuación total / 55] x 100=						

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada		La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación		La propuesta de investigación está apta para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Promedio final: 76.64 %.

La propuesta de investigación está observada (~~...~~) / La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (~~...~~) / La propuesta de investigación está apta para su aplicación (.....)

.....


Firma del experto

DNI 16466613 Teléfono N° 98305248

Fecha: 10.07.2017



1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: MARIA DEL CARMEN PISFIL BECERRA

Centro laboral: USAT

Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Grado: MAESTRO Institución donde lo obtuvo: USAT

Otros estudios: PSICOPEDAGOGÍA

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se te muestra un conjunto de indicadores, los cuales tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo / 2: Bajo / 3: Medio / 4: Alto / 5: Muy alto

3. Estructura¹ (véase cuadro adjunto)

INDICADORES DE CALIDAD DEL PROGRAMA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIÓN
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy Bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	X					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.	X					
Consistencia teórica						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico	X		X			
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	X					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.	X					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.		X				
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	X					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	X					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad			X			
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que se pueda comprobar posteriormente de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial						
Puntuación total						
Nota: Índice de evaluación propuesta (IVP) = [puntuación total / 55] x 100=						

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada		La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación		La propuesta de investigación está apta para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Promedio final: ...⁹⁰..... %.

La propuesta de investigación está observada (.....)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (..X..)/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (.....)



Firma del experto

DNI. 16665856.....Teléfono N°..... 208163.....

Fecha: 10 de julio del 2017......

Anexo 4

DATOS ESTADÍSTICOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN RESPECTO AL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA NOCIÓN DE MEDIDA

Tabla 5

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los niños de cuatro años que conformaron la muestra de estudio respecto al nivel de aprendizaje de la noción de medida en longitud, tamaño, capacidad y grosor.

Nivel de Aprendizaje de la noción de medida: Longitud, tamaño, capacidad y grosor			
Valoración Cuantitativa	valoración cualitativa	f	%
15-20 Puntos	A - Logro previsto	6	32
11-14 puntos	B – En proceso	9	47
0-10 puntos	C – En inicio	4	21
Total		19	100 %

Fuente: Elaboración propia, lista de cotejo (n=20)

Tal como se observa en la tabla N°6, el 32 % de niños se encuentra en el nivel de logro previsto, un 47% en el nivel de proceso y un 21% en el nivel de inicio, respecto al nivel de aprendizaje de la noción de medida. Esto significa que un 68% de los niños evaluados no han desarrollado apropiadamente la noción de medida y frente a ellos se planteó el programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida.

Tabla 6

Índices estadísticos

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	12,78
Moda	11 y 16
Mediana	13
Puntaje máximo	20
Puntaje Mínimo	6
Desviación Estándar	3,30

Fuente: Medidas estadísticas. Perez y Tito (2017)

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Tal como se observa en la tabla de medidas estadísticas, los niños que conformaron la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética u puntaje promedio de 12,78 Asimismo, el puntaje que más se repitió es 11 y 16; siendo la mediana 13. Cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 20 y el puntaje mínimo fue de 6.