

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANUCO
<http://www.udh.edu.pe>

TESIS

**“JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,
MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARIA MONTESSORI”,
HUÁNUCO - 2018”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

AUTORA: Trinidad Duran, Cyntia Mitze

ASESORA: Pumayauri de la Torre, Laddy Dayana

HUÁNUCO – PERÚ

2021

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Mejoramiento de la calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2018-2019)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 46958137

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 41239006

Grado/Título: Doctora en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0002-3695-6237

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en Ciencias de la Educación	42852140	0000-0002-3332-7312
2	Boyanovich Ordoñez, Ana Gabriela	Magister en ciencias de la educación psicología educativa	22520775	0000-0002-2071-1411
3	Valerio Gonzales, Karim Miluzca	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	40147585	0000-0002-2221-8815

D

H



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 09:00 am horas del día 27 del mes de enero del año 2021, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunieron el sustentante y el Jurado Calificador mediante la plataforma virtual Google meet integrado por los docentes:

(Presidente) : Dr. Joel Guido Aguirre Palacin
(Secretaria) : Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez
(Vocal) : Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales

Nombrados mediante la Resolución N° 0012-2021-D-FCEyH-UDH, para evaluar la Tesis intitulada: **“JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO - 2018”** presentado por el (la) Bachiller en Ciencias de la Educación: **Cyntia Mitze TRINIDAD DURAN**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Básica: Inicial y Primaria.

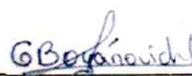
Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) APROBADA por MAYORIA, con el calificativo cuantitativo de 12 y cualitativo de SUFICIENTE (Art. 54)

Siendo las 10:45 horas del día miércoles 27 del mes de enero del año 2021, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.



Presidente



Secretaria



Vocal

DEDICATORIA

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

La tesista

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad de Huánuco por su acogida, la cual me abrió las puertas para formarme profesionalmente.
- A la asesora Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre por brindarnos sus conocimientos, durante el proceso de elaboración de nuestra investigación.
- A la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori” Huánuco, por permitirme ejecutar la aplicación de mi trabajo de investigación.
- A los niños de 5 años de edad de la Institución Inicial N° 108 “María Montessori”, por su participación activa durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje.
- A los padres de familia que permitieron que cada uno de sus hijos asistieran puntualmente y responsablemente en el desarrollo de mi investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	VIII
RESUMEN	IX
SUMMARY.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XIII
CAPÍTULO I.....	18
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	18
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
1.3. OBJETIVO GENERAL	20
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	22
CAPÍTULO II.....	24
MARCO TEÓRICO	24
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL.....	24
2.1.2. A NIVEL NACIONAL	26
2.1.3. A NIVEL LOCAL.....	28
2.2. BASES TEÓRICAS.....	29

2.2.1. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE JEAN PIAGET	29
2.2.2. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE VIGOTSKY	30
2.2.3. LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VIGOTSKY	30
2.2.4. “LOS JUEGOS ORGANIZADOS”	31
2.2.5. MATEMÁTICA DEL NIVEL INICIAL	35
2.2.6. IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDAD PRE ESCOLAR	36
2.2.7. COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.....	37
2.2.8. CAPACIDADES QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS Y NIÑAS:..	38
2.2.9. DESEMPEÑOS PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS	38
2.2.10. NOCIONES DE ESPACIO, FORMA Y MEDIDA	39
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	41
2.4. HIPÓTESIS.....	42
2.5. VARIABLES	42
2.1.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	42
2.1.2. VARIABLE DEPENDIENTE	43
2.1.3. VARIABLE INTERVINIENTE.....	43
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	44
CAPÍTULO III	46
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	46
3.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	46
3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.1.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	47

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	48
3.2.1. POBLACIÓN	48
3.2.2. MUESTRA.....	48
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	49
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	50
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.....	50
3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	51
CAPÍTULO IV.....	52
RESULTADOS.....	52
4.1. Procesamiento de datos	52
4.1.1. Resultados del pre test.....	52
4.1.2. Resultados del Post test.....	60
4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS Y PRUEBA DE HIPOTESIS.....	68
CAPÍTULO IV.....	70
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	70
5.1. Con el problema formulado.....	70
5.2. Con las Bases Teóricas.....	70
CONCLUSIONES	73
SUGERENCIAS.....	74
REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS	75
ANEXOS.....	78

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO CONFORMADA POR LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018.....	48
Cuadro N° 2 DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO - 2018”	49
Cuadro N° 3 RESULTADOS DE PRE TEST DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARIA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018	54
Cuadro N° 4 RESULTADOS DEL POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018	62
Cuadro N° 5 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI).....	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018.....	59
Gráfico N° 2 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018	67
Gráfico N° 3 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018 EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)	69

RESUMEN

El presente trabajo se titula: **JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARIA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018.**

El trabajo de investigación fue de diseño cuasi experimental en el pre test y post test, porque, no se pudo controlar de manera paralela ambos grupos, de nivel experimental porque su objetivo fue demostrar trabajando en relación causa y efecto; de tipo aplicada porque se caracterizó en la aplicación de los conocimientos teóricos a mejorar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, lo cual se logró con la aplicación de las 20 sesiones de aprendizaje.

La población considerada fue de 74 niños de 5 años del nivel Inicial y la muestra elegida de manera aleatoria considerando 24 niños del “Aula Respeto” como grupo experimental y 25 niños del “Aula Honradez” como grupo control.

El trabajo de investigación tuvo como objetivo principal desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de los juegos organizados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 108 “María Montessori”, Huánuco-2018.

Los resultados obtenidos son: En el pre test de 24 niños que eran del grupo experimental de 5 años “Aula Respeto” solo el 36.5% lograron desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y el 63.5% no desarrolló la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, mientras que en el grupo control de 25 niños de 5 años “Aula Honradez” un 24.8% logró desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, mientras que un 75.2% no lo lograron.

Sin embargo, en el post test después de aplicar las 20 sesiones de aprendizaje, teniendo como base los juegos organizados se pudo observar una mejora significativa en el grupo experimental de 5 años “Aula Respeto” donde un 81% logró desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y un 19% no logró desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

En conclusión, se ha logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de los juegos organizados en los niños de 5 años “Aula Respeto” de la I.E.I “María Montessori”

donde el 81% han logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Se propone a las Instituciones Educativas Nivel Inicial propiciar el uso de los juegos organizados, a fin de desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

PALABRAS CLAVES: Desarrollar, juegos organizados y la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

SUMMARY

This work is titled: ORGANIZED GAMES TO DEVELOP COMPETENCE: RESOLVES PROBLEMS OF FORM, MOVEMENT AND LOCATION IN 5-YEAR-OLD CHILDREN OF THE INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N ° 108 "MARIA MONTESSORI", HUÁNUCO-2018.

The research work was of a quasi-experimental design in the pre-test and post-test, because both groups could not be controlled in parallel, at an experimental level because its objective was to demonstrate working in relation to cause and effect; of applied type because it was characterized in the application of theoretical knowledge to improve competence: It solves problems of form, movement and location, which was achieved with the application of the 20 learning sessions.

The population considered was 74 children of 5 years of the Initial level and the sample was chosen randomly, considering 24 children from the "Respect Classroom" as an experimental group and 25 children from the "Honesty Classroom" as a control group.

The main objective of the research work was to develop the competence: Solve problems of form, movement and location with the application of organized games in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 108 "María Montessori", Huánuco- 2018.

The results obtained are: In the pre-test of 24 children who were from the 5-year-old experimental group "Aula Respeto", only 36.5% managed to develop the competence: Solve problems of form, movement and location and 63.5% did not develop the competence: Solves problems of form, movement and location, while in the control group of 25 5-year-old children "Aula Honradez" 24.8% managed to develop competence: Solve problems of form, movement and location, while 75.2% did not achieve it .

However, in the post-test after applying the 20 learning sessions, based on the organized games, a significant improvement could be observed in the experimental group of 5 years "Respect Classroom" where 81% managed to develop the competence: Solve problems of form, movement and location and 19% did not manage to develop the competence: Solve problems of form, movement and location.

In conclusion, it has been possible to develop the competence: Solve problems of form, movement and location with the application of organized games in

5-year-old children "Aula Respeto" of the IEI "María Montessori" where 81% have managed to develop the competence: Solve problems of form, movement and location.

It is proposed to the Initial Level Educational Institutions to promote the use of organized games, in order to develop competence: Solve problems of form, movement and location.

KEY WORDS: Develop, organized games and competition: Solve problems of form, movement and location.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del niño se concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual, el docente aparece como un mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativas, que permitan al niño y niña avanzar en su formación, (Cruz, 2004:10).

Bajo estas circunstancias, cobra importancia la consideración del que tienen las estrategias de enseñanza que el docente propone, que involucran las actividades de carácter cognitivo-procedimental que realiza el niño en los primeros años de su etapa escolar, y que pretenden el desarrollo del pensamiento en general y del lógico matemático en particular, (Hernández y Soriano, 1999:78).

Nos referimos aquí, a las experiencias que buscan desarrollar la capacidad para organizarse en el espacio mediante el fomento de relaciones de características lógico-matemáticas, que el niño establece con su medio a través de las experiencias que cotidianamente vive.

En virtud de que el niño y niña en sus primeros años de vida escolar se caracteriza por su gran actividad física, por la permanente interacción que establece con su medio, por la constante investigación que emerge de su intuición infantil y que le orienta a la búsqueda de explicaciones mediante la construcción y desarrollo de su pensamiento simbólico y concreto, el docente de los primeros años tiene bajo su responsabilidad la selección y desarrollo de las actividades escolares que favorezcan en los niños su conocimiento de competencia de forma, movimiento y localización (Cruz:2004:12).

El periodo preescolar es esencialmente del progreso de la habilidad del niño para usar representaciones. Progresa en sus habilidades para representar sus conocimientos del mundo a través de diversos medios y modalidades, (De la Torre, 2004:124).

La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización constituye uno de los marcos lógico-matemáticos fundamentales, que ha de servir para estructurar el futuro pensamiento abstracto-formal. En tal sentido, resulta imperioso el conocimiento de tal proceso por parte de los docentes que atienden a grupos de niños en sus primeros años de vida escolar esencialmente de estrategias que fomenten el desarrollo de los juegos organizados de carácter topológico proyectivo y euclidiano.

El desarrollo del niño se concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual el docente debe aparecer como un mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativas, donde cobra la importancia la consideración del poder que tienen las estrategias de enseñanza que el docente propone que involucran las actividades de carácter cognitivo-procedimental.

Las características observadas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°108 “María Montessori”, son las dificultades en reconocer la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Las causas que producen estas dificultades son los docentes que se limitan a realizar actividades que les pueden ayudar a desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de los juegos, esta limitación conlleva al uso de copias y separatas que aportan muy poco en la enseñanza de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, el poco apoyo de los padres de familia en la casa para reforzar el aprendizaje adquirido en la Institución Educativa, El niño no construye a una edad apropiada el concepto de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, básicas es tal vez porque no recibió la estimulación adecuada en tiempo y forma; obviamente no se pretende generalizar en cuanto al alcance de conocimiento y las edades, pues estas se sabe son muy variadas, sin

embargo es importante reconocer que si no se fomentan actividades encaminadas hacia la construcción de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización , o si éstas se desarrollan de manera inadecuada, existe un mayor número de probabilidades para que el niño no construya aprendizajes básicas.

Las consecuencias que se pueden manifestar serán las dificultades que aquejen a los niños al acceder a la etapa escolar, sin poder ubicarse con los objetos que les rodea en un espacio determinado, exponerse a la burla de sus compañeros al pronunciar erróneamente la ubicación de los objetos en el espacio, dificultades en su vida por la falta de esta competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización noción espacial.

Por ello se propone los juegos organizados, por ser un recurso indispensable en el logro de aprendizajes, ya que los niños aprenden jugando. Los juegos son actividades lúdicas que tienen un propósito en el niño, este proyecto pretende desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de una manera divertida donde los niños sean partícipes activos de la realización de los juegos organizados.

Se pretende desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años para que puedan acceder a la etapa escolar sin dificultades para orientarse en el medio que les rodea. Evitando confusiones al ubicar objetos en un lugar determinado relacionándolo con su cuerpo.

Se planteó la siguiente pregunta para realizar el trabajo de investigación:

¿Qué efecto tiene la aplicación de estrategias de “Los juegos organizados” Para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, ¿Huánuco - 2018?

El trabajo de investigación tuvo como objetivo general:

- Desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de “Los juegos organizados” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco - 2018.

El trabajo de investigación tuvo como objetivos específicos:

- Diagnosticar en nivel de conocimiento de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.
- Seleccionar los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”.
- Aplicar los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.
- Evaluar el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después del uso de los juegos organizados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

El contenido del trabajo de investigación está dividido en tres capítulos y detallamos a continuación:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. Se presentan la descripción del problema, formulación del problema, objetivo general, objetivos específicos, justificación de la investigación, limitaciones de la investigación y viabilidad de la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO. Se presentan antecedentes de la investigación, las bases teóricas, definiciones conceptuales de términos básicos, hipótesis, las variables, y la operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Comprende tipo de investigación, enfoque, alcance o nivel, diseño, método, diseño, población

y muestra con la que se trabajó, las técnicas e instrumentos de investigación, para la recolección de datos, y el respectivo análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS. Considera el procesamiento de datos, contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS. Culmina con la contratación de resultados.

Finalmente se describen las conclusiones, las recomendaciones, referencias bibliográficas y la presentación de anexos.

LA TESISTA.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El desarrollo del niño se concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual, el docente aparece como un mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativas, que permitan al niño y niña avanzar en su formación, (Cruz, 2004:10).

Bajo estas circunstancias, cobra importancia la consideración del que tienen las estrategias de enseñanza que el docente propone, que involucran las actividades de carácter cognitivo-procedimental que realiza el niño en los primeros años de su etapa escolar, y que pretenden el desarrollo del pensamiento en general y del lógico matemático en particular, (Hernández y Soriano, 1999:78).

Nos referimos aquí, a las experiencias que buscan desarrollar la capacidad para organizarse en el espacio mediante el fomento de relaciones de características lógico-matemáticas, que el niño establece con su medio a través de las experiencias que cotidianamente vive.

En virtud de que el niño y niña en sus primeros años de vida escolar se caracteriza por su gran actividad física, por la permanente interacción que establece con su medio, por la constante investigación que emerge de su intuición infantil y que le orienta a la búsqueda de explicaciones mediante la construcción y desarrollo de su pensamiento simbólico y concreto, el docente de los primeros años tiene bajo su responsabilidad la selección y desarrollo de las actividades escolares que favorezcan en los niños su conocimiento de los juegos organizados (Cruz:2004:12).

El periodo preescolar es esencialmente del progreso de la habilidad del niño para usar representaciones. Progresa en sus habilidades para

representar sus conocimientos del mundo a través de diversos medios y modalidades, dejando ya de depender totalmente del aquí y el ahora y de los objetos concretos de su mundo que lo rodea, (De la Torre, 2004:124).

El desarrollo del niño se concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual el docente debe aparecer como un mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativas, donde cobra la importancia la consideración del poder que tienen las estrategias de enseñanza que el docente propone que involucran las actividades de carácter cognitivo-procedimental.

Las características observadas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N^o 108 "María Montessori", son las dificultades en reconocer la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Las causas que producen estas dificultades son los docentes que se limitan a realizar actividades que les pueden ayudar a desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de los juegos, esta limitación conlleva al uso de copias y separatas que aportan muy poco en la enseñanza de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización, el poco apoyo de los padres de familia en la casa para reforzar el aprendizaje adquirido en la Institución Educativa, El niño no construye a una edad apropiada el concepto de las competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización básicas es tal vez porque no recibió la estimulación adecuada en tiempo y forma; obviamente no se pretende generalizar en cuanto al alcance de conocimiento y las edades, pues estas se sabe son muy variadas, sin embargo es importante reconocer que si no se fomentan actividades encaminadas hacia la construcción de las matemáticas, o si éstas se desarrollan de manera inadecuada, existe un mayor número de probabilidades para que el niño no construya sus aprendizajes básicas.

Las consecuencias que se pueden manifestar serán las dificultades que aquejan a los niños al acceder a la etapa escolar, sin poder ubicarse con

los objetos que les rodea en un espacio determinado, exponerse a la burla de sus compañeros al pronunciar erróneamente la ubicación espacial de los objetos en el espacio, dificultades en su vida por la falta de esta competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Por ello se propone los juegos organizados, por ser un recurso indispensable en el logro de aprendizajes, ya que los niños aprenden jugando. Los juegos son actividades lúdicas que tienen un propósito en el niño, este proyecto pretende desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de una manera divertida donde los alumnos sean partícipes activos de la realización de los juegos organizados.

Se pretende desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años para que puedan acceder a la etapa escolar sin dificultades para orientarse en el medio que les rodea. Evitando confusiones al ubicar objetos en un lugar determinado relacionándolo con su cuerpo.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué efecto tiene la aplicación de estrategias de los “juegos organizados” Para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, ¿Huánuco - 2018?

1.3. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de “Los juegos organizados” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco - 2018.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar en nivel de conocimiento de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los

niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

- Seleccionar los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”.
- Aplicar los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.
- Evaluar el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después del uso de los juegos organizados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación se justificó porque se requirió la formación integral de los niños y niñas mejorando la calidad de la educación con el desarrollando la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización desde la etapa preescolar, siendo base en todos los espacios que el infante va conquistando antes de enfrentarse con los números, porque se manifiesta un deficiente trabajo en las aulas para mejorar la adquisición pre numéricas, pues a medida que el niño y niña van creciendo física e intelectualmente van requiriendo más espacio en donde se desenvuelve. El movimiento es inherente a la naturaleza del niño quien se apropia del mundo físico a través de los sentidos, por naturaleza manipula y explora. De ahí la importancia de la utilización de los juegos organizados como una estrategia que permitirá desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años.

En el aspecto teórico el trabajo de investigación permitió ampliar los conocimientos y la importancia de los juegos en el logro de aprendizajes.

En el aspecto social, este trabajo permitió aportar en el mejoramiento de las habilidades motrices de nuestros estudiantes desde la etapa preescolar para evitar problemas futuros en la etapa escolar y universitaria.

En el aspecto práctico, el docente se encaminó correctamente las acciones de jugar del niño en beneficio de la acción educativa. No reprimirle, sino crear ambientes de seguridad en la que el niño pueda desarrollar sus habilidades creativa y libremente.

1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

- Tardanza de los alumnos
- Espacio reducido del aula
- Actividades programadas por el colegio.
- y eso fue un factor muy negativo para la aplicación del proyecto ya que el desarrollo cognitivo y afectivo fueron las principales herramientas en evaluar.

1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La realización del proyecto de investigación fue importante porque a través de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización, los niños adquieren la capacidad de ubicar los objetos en un espacio determinado, también la relación que guarda su cuerpo con el objeto.

Porque constituye un componente esencial del pensamiento matemático, referido a la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización, que es la percepción intuitiva o racional del propio entorno y de los objetos que hay en él; igualmente se asocia con la interpretación y la comprensión del mundo físico que permite

interesar a los niños en habilidades de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización,

Fue factible porque se contó con recursos físicos como la Institución Educativa, los mobiliarios, libros, tesis de las Universidades e Institutos; también se cuenta con recursos humanos: el director de la Institución Educativa, la docente de aula, los alumnos, el apoyo de la asesora de tesis y los docentes de la Universidad. Se considera adecuado el medio económico para la realización del proyecto.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL

JORGE ESTEBAN, J. (2010) presentó la tesis “El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica”. Universidad de Valladolid” en el año 2010. Tesis para optar el grado de Maestro en Adaptación a grado infantil. Arribó a las siguientes conclusiones:

- El deseo de crear es universal; sin embargo, la conducta creativa no surge espontáneamente de una manera total y plena, sino que ha de ser aprendida. Las conductas creativas parten de una base propia de todo ser humano, que le lleva a expresarse de forma singular y original; pero a veces sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas actitudes creadoras.
- Lo que se ha pretendido con el presente trabajo es sensibilizar la dimensión creativa del docente para ayudarle a actuar como facilitador de ese desarrollo creativo a sus alumnos y alumnas, y crear el ambiente propicio y favorecedor, así como unos escenarios de juego que posibiliten diversidad de experiencias:
 - El juego como actividad motriz.
 - El juego como actividad social (relación con los demás, cooperación, cumplimiento de las normas.
 - El juego como actividad psicológica (vencer miedos, timidez, complejos, etc.).
 - El juego como actividad intelectual: aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano.

ALCANTAR NEGRETE, A. (2011) presentó la tesis “el juego como estrategia para desarrollar la ubicación espacial en niños y niñas de

primer grado de educación primaria. Universidad Secretaría de Educación Pública Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN 099 DF Poniente en el año 2011. México. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación. Arribó a las siguientes conclusiones:

- Considerando los resultados de las sesiones que se aplicaron, se analizaron los efectos que estuvieron en la perspectiva de las participaciones con los alumnos. Se propuso una estrategia para corregir los problemas. Se consideraron aspectos teóricos metodológicos para poder elaborar una alternativa basada en actividades lúdicas.
- También es importante dar y fomentar una mayor difusión del tema e involucra a todos los factores que intervienen en el proceso educativo como: profesores, alumnos de primer grado se ha podido deducir que con el juego se pueden desarrollar muchas habilidades, que además tiene transversalidad en otras asignaturas.
- Como es evidente, los alumnos de primer año suelen interesarse en el juego, es algo común de su edad. De ahí que se les dio énfasis a las actividades lúdicas haciendo una combinación de juegos innovadores y contenidos, desarrollando de manera satisfactoria las habilidades de los alumnos.
- En este sentido estricto puede decirse que es muy importante, el que los maestros que estén trabajando con niños pequeños, sean críticos y reflexivos en las estrategias que se apliquen, considerando el nivel de los alumnos, porque los niños de primer año tienen que manipular mucho material didáctico para poder entender algunos conceptos. No se puede aplicar con ellos tanta teoría.

VASQUEZ, J. (2008) presentó la siguiente tesis “Juego y aprendizaje”. Universidad del Zulia, Venezuela. Tesis para optar el grado de Doctor en Ciencias Humanas. Arribó a las siguientes conclusiones:

- Tomando como base todo el desarrollo de la investigación en lo referente al juego como estrategia didáctica que apoya el desarrollo del aprendizaje significativo, se logró obtener varias conclusiones que reafirman esta premisa, tomando en cuenta el rol que debe desempeñar el docente y los niños(as), los cuales son el centro del proceso de aprendizaje. Se destaca la visión del juego desde varias perspectivas como una estrategia dinámica que estimula las potencialidades de los niños(as).
- El papel del docente como mediador del proceso, es confrontar las concepciones que poseen los estudiantes con otros y en proponer situaciones para comprobar todas las representaciones, favoreciendo la reorganización del conocimiento; lo cual no se evidencia en los docentes de la mencionada institución, ameritando una revisión de su planificación.
- La inconsistencia del docente en la aplicación de estrategia conduce a los estudiantes a periodos de confusión en la información que reciben, es decir, puede producir bloqueos en la construcción de ideas, de allí, que no se traduce en conocimiento; por lo tanto, no hay aprendizaje significativo. El juego se propone como una estrategia que permite el intercambio de ideas en diferentes contextos, lográndose de esta forma ubicar el niño(a) en su realidad, a través de un manejo fluido de información y conocimiento.
- Los docentes desconocían la importancia del juego como estrategia que promueve el aprendizaje significativo y que sirve de apoyo para el desarrollo integral de niños(as).

2.1.2. A NIVEL NACIONAL

GASTIABURÚ FARFÁN, G. (2012) Presentó la tesis Programa “juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola en el año 2012. Tesis para optar el grado académico de Maestro en

Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia. Llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectiva al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niño de 3 años de una I.E. del Callao.
- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E: del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.
- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

ORTECHO JARA, J y otros (2011) Presentaron la tesis “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo. Universidad de Trujillo en el año 2011. Perú. Tesis para obtener la Licenciatura en Educación Inicial.

Luego, de haber realizado la discusión de resultados correspondientes de la presente investigación; establecimos las siguientes conclusiones:

- El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niño de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba de Student.
- Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente.
- Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test.

Según los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

- Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

2.1.3. A NIVEL LOCAL

CAYCO, R y otros (2005) del I.S.P.P Marcos Durand Martel presenta en el año 2005 la tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación inicial titulado: “El juego dramático para desarrollar la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de 5 años del I.E.I 108-Huanuco. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Se ha demostrado la efectividad del juego dramático en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I 108 “María Montessori” de Huánuco 2005.

REYES ROJAS, LEONCIO (2015) presentó la tesis titulada “Juegos con la pelota para mejorar la motricidad gruesa en los alumnos del 1° grado de primaria de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado”. Universidad de Huánuco. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado mejorar la motricidad gruesa con la aplicación de los juegos con la pelota en los alumnos del 1° de primaria de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado” – Pillco Marca, donde el 91,9% de los alumnos han logrado mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Los resultados del pre test han permitido diagnosticar el nivel de motricidad gruesa, donde el 79,1% en el grupo control y el 80,4%

en el grupo experimental, demostraron un bajo nivel de motricidad gruesa, tal como se evidencia en el cuadro N°3.

- Se ha aplicado los juegos con la pelota para la motricidad gruesa en los alumnos del 1° de primaria de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado” Huánuco, a través de 10 sesiones desarrolladas con los alumnos del grupo experimental.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE JEAN PIAGET

La teoría cognoscitivo considera que el niño de corta edad conoce su mundo a través de las acciones físicas que realiza, mediante el juego va adquiriendo conocimientos sin darse cuenta con los comentarios y acciones de los niños con los que se desenvuelve, mientras que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales debido a la etapa en que se encuentran y a la madurez que ya han adquirido; pueden usar algún sistema de símbolos, como el lenguaje y sienten la necesidad de intercambiar ideas con las demás personas de su edad, coinciden en ciertos patrones de conducta, haciéndose cada vez más independientes, (Meece, 2000:102).

Según (Cascall, 2000). El desarrollo del pensamiento espacial en cada nivel, que menciona Jean Piaget:

NIVEL 1 SENSOMOTOR 0 – 24 meses aprox.	NIVEL 2 PREOPERATORIO PRELÓGICO 2 – 7 años aprox.	NIVEL 3 OPERACIONES CONCRETAS 7 – 12 años aprox.	NIVEL 4 OPERACIONES FORMALES Adolescencia
Apreciación inicial de las trayectorias observadas en los objetos. Capacidad eventual para encontrar el rumbo a seguir entre	Al aparecer la función simbólica aparece la capacidad para representar mentalmente o crear imágenes mentales. Así, los niños	Capacidad para ejercer manipulación activa de imágenes y objetos en el ámbito espacial. El niño ahora puede apreciar cómo ve los objetos alguien que está colocar en algún	El joven puede manejar la idea de espacios abstractos o reglas formales que gobiernan el espacio.

diversos sitios.	pueden imaginar una escena o evento sin tener que estar allí. Los lineamientos burdos o esquemas de acciones que ya se habían realizado ahora son internalizados y transformados en imágenes mentales.	otro sitio. El niño puede indicar como verían una escena alguien sentado en otra parte de la sala o como vería un objeto si se le rotara en el espacio. Esta habilidad esta aun restringida a eventos y situaciones concretas.	
------------------	--	--	--

Fuente: Cascall Ana María, 2000.

2.2.2. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE VIGOTSKY

Considera que la interacción social del niño es muy importante, de la misma manera el entorno en el que se desarrolla. Se sabe que los niños están inmersos en sus actividades, pero no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce el entorno en el que se desenvuelve, la base del pensamiento del niño no se debe a factores innatos, sino que son producto de las percepciones culturales y de las actividades sociales en las que participa diariamente. Las actividades sociales tienen como resultado que el niño pueda incorporar su pensamiento como una herramienta cultural apoyándose en el lenguaje, la escritura y la expresión corporal. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que refleja los resultados de sus interacciones sociales, (García, 2001:64).

2.2.3. LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VIGOTSKY

Es una aproximación a la enseñanza basada en el juego se caracteriza fundamentalmente por los inicios del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación

imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores (García, 2001:64).

2.2.4. “LOS JUEGOS ORGANIZADOS”

Son estrategias pedagógicas que se realizará mediante los juegos es una actividad divertida que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y de placer. Pero aun cuando no vaya acompañado de estos signos de regocijo, siempre es evaluado positivamente por quien lo realiza, cualquier observación puede confirmar que los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Este placer del niño a jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto, (Salazar, 1999:149).

El juego se relaciona con las manifestaciones sociales y culturales de los pueblos, dado que en muchos de ellos se reflejan aspectos de la vida cotidiana. Al contemplar un juego infantil puro se observa la confrontación del niño con su ambiente a través de una representación lúdica de situaciones habituales, es la imitación de las acciones de los adultos como preparación para la vida futura, (Dobler, 1980:87).

Los juegos organizados es la que desarrolla la creatividad, la disciplina y promueven intereses colectivos. Si en ellos se introducen paulatinamente normas y objetivos cumplirán con finalidades educativas de son de gran valor para la estructuración de la personalidad y la identificación de roles sociales. En su configuración educativa, los juegos contribuyen a la formación de niños físicamente sanos y al desarrollo de sus habilidades de pensamiento con las cuales aprenderá a usar la información, solucionar problemas y crear conocimiento. (Vásquez, 1972:1978).

Según Díaz (1993:85) Realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

➤ **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 DEPORTIVOS**

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

➤ **JUEGOS PREDEPORTIVOS**

Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes

A) METODOLOGIA DE “LOS JUEGOS ORGANIZADOS”

1. INICIO: Se presenta la actividad que se va a realizar en la sesión de aprendizaje, con actividades motivadoras que se dan inicio a la clase.

2. DESARROLLO: Se realizará la actividad propuesta con los materiales adecuados para trabajar en nuestros juegos organizados.

3. CIERRE: Se realizará las actividades de consolidación de los aprendizajes y la aplicación de la ficha de aplicación.

B) PROPOSITO DE “LOS JUEGOS ORGANIZADOS”

Como propósito tiene las competencias y valores en el área de la matemática, principalmente en la adquisición de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización para facilitar el conocimiento de los niños en los juegos.

Para su ejecución se desarrollan actividades de exploración, profundización,

Afianzamiento de conocimientos y organización de los juegos organizado.

C) OBJETIVOS DE “LOS JUEGOS ORGANIZADOS”

- ✓ Desarrolla los sentidos cognitivos del niño, por medio de juegos didáctico utilizando diferentes técnicas, basándose en forma, tamaño, y figuras que promueven sus habilidades
- ✓ Desarrolla habilidades de aprendizaje significativo a través de juegos
- ✓ Afianza los conocimientos básicos de una manera didáctica y entretenida a partir del juego
- ✓ Desarrolla un juego interactivo que aparte de ayudar a divertirse y des estresarse en clases como en cualquier lugar ayuda en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas
- ✓ Genera diversión y entretenimiento a los niños y ayuda en el estímulo mental y físico, contribuye al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas
- ✓ Desarrolla la imaginación y la creatividad en la distinción de su fantasía y la realidad de su entorno

D) IMPORTANCIA DEL JUEGO

Considera que el juego es importante porque es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con

su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle (Arango, 2000:4-9).

E) CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Según Espino (2009:46) Los juegos tienen las siguientes características:

- ✓ **Características esenciales** que debe cumplir cualquier forma de juego:
 - Actividad que tiene su finalidad en sí misma. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
 - Actividad desinteresada, voluntaria y espontánea.
 - Actividad placentera, tanto en su faceta hedonista, como placer personal, como en su faceta de reforzamiento moral al superar una prueba.
- ✓ **Características secundarias** (no se dan en todas las formas de juego):
 - Actividad reglada (orden y reglas en su ejecución y desarrollo).
 - Más común al juego del adulto.

E. ETAPAS DE “LOS JUEGOS ORGANIZADOS”

Según Aberasturi, (1981:86) las etapas son las siguientes:

- ✓ **APLICACION:** en esta etapa se determinan o seleccionan los juegos para trabajar con los niños.

- Determinación del desarrollo de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños.
 - Selección de los juegos organizados.
 - Organización de las sesiones de aprendizaje.
- ✓ **EJECUCIÓN:** en esta etapa se trabajará con los juegos con la participación activa de los alumnos.
- Aplicación de los juegos organizados con los niños.
 - Participación activa de los niños.
 - Conversación de la actividad realizada.
- ✓ **EVALUACIÓN:** en esta etapa se evalúa el trabajo realizado con los niños.
- Evaluar el desarrollo de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización

2.2.5. MATEMÁTICA DEL NIVEL INICIAL

El niño del nivel inicial se encuentra en un periodo sensible de su desarrollo esto quiere decir que el 50% de su cerebro se desarrolla durante la etapa preescolar por lo tanto es importante trabajar los conocimientos que debe aprender de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan, Ministerio de Educación (Programa Curricular Nacional, 2016) pág. 148-154.

Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones de la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a, forma, movimiento y localización. El

acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento, matemático. Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje deben desarrollarse a partir de actividades que despierten el interés por resolver problemas que requieran establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados, Ministerio de Educación (Programa Curricular Nacional, 2016) pág. 148-154

2.2.6. IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDAD PRE ESCOLAR

En la etapa preescolar, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico.

El área lógico matemático es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que, para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia “complicada”; cuando en realidad, la forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado. (Gutiérrez, 2010:98)

Es importante desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, del cual en el Nivel Preescolar se da inicio a la construcción de nociones básicas. Es por eso que el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número. (Gutiérrez, 2010:98)

Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

El desarrollo del lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos. (Gutiérrez, 2010:48)

2.2.7. COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras competencias-resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

En estas edades, los niños desarrollan la competencia-resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su amigo, si su lonchera esta “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. También, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprender las expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Del mismo modo, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la

forma y tamaño. De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas. Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones como “esta sogá es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”, tiene la noción de comparar donde hay más que, menos que, contar objetos muchos, pocos, ninguno, Ministerio de Educación (Programa Curricular Nacional, 2016) pág. 148-154

2.2.8. CAPACIDADES QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS Y NIÑAS:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2.9. DESEMPEÑOS PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.
- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.
- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ellos, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones de espacio al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas, las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”, “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el

otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

- Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.
- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige manera una para lograr su propósito y dice por qué la usó.

2.2.10. NOCIONES DE ESPACIO, FORMA Y MEDIDA

A) NOCIÓN DE ESPACIO

Según Espino (2009:30).

Se conoce como una direccionalidad, un concepto que está asociado a la idea de dirección (el trayecto que realiza un cuerpo al moverse, la tendencia hacia una cierta meta o la guía que permite dirigir a alguien o algo)

Características de la direccionalidad:

- a. No sigue dirección.
- b. Se pierde con facilidad.
- c. Necesita la dirección de una línea, dibujo, números para poder caminar o llegar a su destino.

1. SITUACIÓN: Es la noción de espacio del cuerpo, de los objetos, en el espacio.

- Reconoce la posición dentro de – fuera de.

- Reconoce la posición encima de – debajo de.

2. TAMAÑO: El niño reconoce el espacio a medida que aprende a dominarlo,

Las nociones visuales son las primeras que se desarrollan al máximo con la ayuda de los demás sentidos. Mostrar que cada

uno de los objetos tienen distintos tamaños es otra manera de estimular la orientación e imaginación espacial

- Identifica los tamaños grande, mediano y pequeño.

3. ORIENTACIÓN: Son las nociones de izquierda-derecha y la experiencia del propio esquema corporal, relacionando arriba-debajo de, delante de-detrás de.

- Ubica su derecha e izquierda.

- Ubica la posición arriba de – debajo de.

- Ubica la posición delante de – detrás de.

- Dirección: a, hasta, desde, aquí.

B) NOCIÓN DE FORMA

Es definida como la figura que determina cómo son los objetos; estas figuras son conocidas como geométricas, en donde los niños relacionan las cosas de entorno con estas figuras básicas, la noción de forma es definida como la figura que determina como son los objetos; éstas figuras son conocidas como geométricas, en donde los niños relacionan las cosas de su entorno con éstas figuras básicas, en el jardín aprenden las formas básicas, analizan sus características generales y luego empiezan a formar figuras con las mismas, así como modificar su conceptualización. Para favorecer la apropiación del conocimiento de las formas, es preciso considerar los elementos del entorno como un punto de referencia externo a la persona, (Espino, 2009:30)

C) NOCIÓN DE MEDIDA

Según (Espino, 2008:32)

La noción de medida es un proceso continuo que requiere un desarrollo, un tránsito desde las mediciones perceptivas, basadas en impresiones sensoriales hasta llegar a la medición convencional.

Los niños construyen su conocimiento de medida al hacer comparaciones o ver las diferencias entre distancias, tamaños,

los niños empieza a usar esta noción utilizando partes de sus cuerpos para medir y después usan objetos físicos convencionales o no convencionales

En este proceso podemos diferenciar las siguientes etapas:

A) COMPARACIONES PERCEPTIVAS

Se caracteriza por la ausencia de instrumento de medición, pues los niños, al medir usan únicamente estimaciones de tipo visual.

B) DESPLAZAMIENTO DE OBJETOS

En esta etapa el niño comienza a desplazar los objetos a fin de compararlos, y a darse cuenta, de que puede utilizar algún elemento intermedio como instrumento de medición.

C) INICIO DE LA CONSERVACIÓN Y TRANSITIVIDAD

En este momento el niño ha logrado la utilización de elementos intermedios. El logro de esta etapa se centra en decidir cuál es el elemento intermedio más conveniente.

D) CONSTITUCIÓN DE LA UNIDAD

En esta etapa se obtiene como resultado de la medida un número que representa la cantidad de veces en que la unidad elegida se desplaza en el objeto a medir, cubriendo en su totalidad.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- ✓ **Los juegos organizados:** Los juegos organizados desarrollan la creatividad, la disciplina y promueven intereses colectivos.
- ✓ **Planificación:** Es la etapa en la que se selecciona y se organiza las actividades a realizar.
- ✓ **Ejecución:** Es la aplicación de los juegos organizados en las sesiones de aprendizaje.

- ✓ **Evaluación:** Es la evaluación de la competencias-resuelve problemas de forma, movimiento y localización., después de la aplicación de los juegos.
- ✓ **competencia:** resuelve problemas de forma, movimiento y localización, parte del conocimiento que los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno, Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras competencias-resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
- ✓ **Noción de espacio:** Es el ámbito donde el niño y la niña debe ser vivido y experimentado por él, y que necesita conocerlo para sus desplazamientos para poder comprender la lectura y escritura.
- ✓ **Noción de forma:** Es definida como la figura que determina como son los objetos; estas figuras son conocidas como geométricas, en donde los niños relacionan las cosas de su entorno con estas figuras básicas.
- ✓ **Noción de medida:** Es un proceso continuo que requiere un desarrollo, un tránsito desde las mediciones perceptivas, basadas en impresiones sensoriales hasta llegar a la medición convencional.

2.4. HIPÓTESIS

La estrategia “Los juegos organizados” desarrolla la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

2.5. VARIABLES

2.1.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

“Los juegos organizados”

Los juegos organizados son aquellos que requieren una previa planificación que deben considerar objetivos que se pretende alcanzar con su aplicación.

2.1.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrolla la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización, parte del conocimiento que los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno, Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas.

2.1.3. VARIABLE INTERVINIENTE

En esta variable intervino factores como: tardanza de niños, el espacio fue muy reducido para la evaluación de actividades, y actividades programadas por el colegio.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	Indicadores	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUM.
VARIABLE INDEP. “Los juegos organizados”		Planificación	. Determinación del desarrollo de las nociones espaciales de los niños. -Selección de los juegos organizados. -Organización de las sesiones de aprendizaje	Lista de cotejo
		Ejecución	Aplicación las sesiones metodológicas con los juegos organizados con los niños -Participación activa de los niños -Conversación de las actividades realizadas	
		Evaluación	-Evaluar el aprendizaje de las nociones espaciales. -Evaluar con guía de observación después de cada sesión de aprendizaje. -Evaluar al finalizar el proyecto de investigación.	
VARIABLE DEPEN. Área matemática: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Se ubica arriba de – debajo de, utilizando su cuerpo en el espacio y a partir de ello organiza sus movimientos y acciones en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo y algunas palabras como: “cerca de, lejos de” “hacia un lado, hacia el otro lado” “hacia delante, hacia atrás” “hacia la derecha, hacia la izquierda”	Noción de espacio	- ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa - Reconoce y camina hacia la dirección del cono - Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia - Ubica objetos delante y detrás de la silla - Se ubica dentro y fuera del aula - Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol - ubica objetos cerca de – lejos de - tu compañero - camina hacia adelante y hacia atrás - Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono	Sesión de aprendizaje
	Reconoce y relaciona las formas y lados de los objetos que están en su entorno utilizando material concreto	Noción de forma	- Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas - Clasifica las figuras geométricas por colores - Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro) - Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triangulo y cuadrado - Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado	

	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo, es más corto "gruesos – delgados, altos – bajos.</p> <p>- Expresa con material concreto y dibuja sus vivencias en la que muestra relaciones de medida entre personas y objetos</p>	<p>Noción de medida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos - Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño - Clasifica hilos, cintas de cortos a largos - Clasifica libros de grueso a delgados - Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto - Identifica objetos de posición alto y de posición bajo 	
--	--	-------------------------	---	--

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación que se usó fue de tipo aplicada porque se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven, (Sánchez, 2002:18).

El trabajo de investigación de tipo aplicada permitió mejorar competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los alumnos de 5 años con la aplicación de los juegos organizados.

3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio se sustentó en el enfoque cuantitativo por qué parte del estudio de análisis de datos numéricos, a través de la estadística para dar solución a preguntas de investigación, o para refutar o verificar una hipótesis.

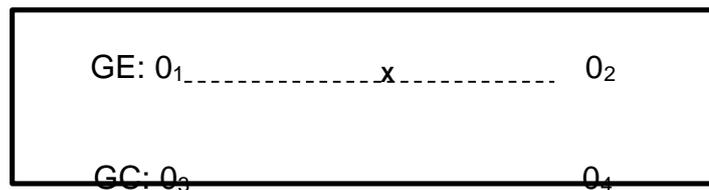
3.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación que se usó es el nivel experimental porque su objetivo fue realizar un experimento que permitió demostrar presupuestos e hipótesis explicativas; se trabaja en una relación causa – efecto inmediato, (Sánchez, 2002:24).

En el trabajo de investigación se utilizó el nivel experimental ya que aplicamos los juegos organizados para mejorar competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización y demostraremos la hipótesis planteada.

3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño fue, cuasi experimental, que ocurrió con el trabajo de dos grupos no equivalentes o con grupo control no equivalente, donde se evaluó ambos la variable dependiente por lo cual se utilizó el diseño tanto en el pre test y pos test se evaluó a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se le aplica el tratamiento experimental y el otro siguió con las tareas o actividades rutinarias. (Sánchez y Reyes, 2006, p.126)



G.E = Grupo Experimental

G.C = Grupo Control

O1, O3 = Es la aplicación del pre test.

O2 = Los resultados del experimento (evaluación post test).

O4 = Es la aplicación del post test al grupo control.

X = Es la aplicación de la Variable de interés sobre el grupo de experimento (Los juegos organizados)

3.1.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

En el presente estudio se empleó el método experimental, que busco investigar relaciones de causa - efecto exponiendo a un grupo experimental, a una variable experimental y contrastando sus resultados con el grupo control, (Sánchez, 2002:43).

En el presente trabajo de investigación se empleó el método experimental porque aplicamos los juegos organizados para mejorar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

La población estuvo conformada por 74 alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 108 “María Montessori”, que presentan dificultades en la adquisición de la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Se distribuye de la siguiente manera:

Cuadro N° 1 DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO CONFORMADA POR LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018.

SECCIÓN	SEXO		FI	%
	M	F		
RESPE TO	16	8	24	32%
HONRADEZ	14	11	25	34%
COMP AÑERISMO	12	13	25	34%
TOTAL			74	100%

Fuente: Nóminas de Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori” - 2018

Elaboración: La investigadora

3.2.2. MUESTRA

La muestra de estudio es no probabilística de tipo intencionada, el cual nos permitió observar la efectividad de la aplicación de los juegos organizados para mejorar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Estarán conformada por el aula respeto con 24 alumnos y el aula honradez con 25 alumnos, se distribuye de la siguiente manera:

La muestra se presenta en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 2 DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO - 2018”

SECCIÓN	SEXO		TOTAL	%
	M	F		
Aula Honradez Grupo Control	14	11	25	51%
Aula Respeto Grupo Experimental	16	8	24	49%
TOTAL			49	100%

Fuente: Nóminas de Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori” - 2018

Elaboración: La tesista.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

PROCEDIMIENTOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
RECOLECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE (DATOS)	Fichas	Bibliográficas De investigación y resumen
	Observación	Lista de cotejo Pre y post test.
INTERPRETACIÓN DE DATOS Y RESULTADOS EXPERIMENTACIÓN	Los juegos organizados	Sesiones de aprendizaje

3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

- **FICHAS:** La ficha es un recurso valioso para el estudio porque permite registrar datos o información proveniente de diversas fuentes, recordar y manejar el contenido de obras leídas.
- **Ficha de resumen:** En esta ficha se realiza un resumen que consiste en plasmar de forma sintetizada la información sobre las dos variables.
- **Ficha textual:** En esta ficha se transcribirá todo un párrafo de las definiciones e ideas principales y secundarias de la variable dependiente e independiente.
- **OBSERVACIÓN:** La técnica de observación es una que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.
- **ENCUESTA:** Se utilizará para obtener los datos a partir de realizar un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos.
- **Cuestionario:** El cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información que se precisa.

3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

- a) **LOS JUEGOS ORGANIZADOS:** Es un conjunto de juegos planificados para desarrollar las nociones espaciales.
- b) **SESIONES DE APRENDIZAJE:** son espacios de aprendizaje donde los estudiantes vivencian experiencias e interactúan en grupos dinámicos en función de rol que les corresponden desempeñar.

3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

a) **Estadística Descriptiva:** la estadística descriptiva consiste en la presentación de manera resumida de la totalidad de observaciones hechas, como resultado de una experiencia realizada. Nos informa como se ha comportado la variable dependiente ante la acción de una independiente.

b) **Medidas de tendencia central:** las medidas de tendencia central son aquellas que nos proporcionan un número o cifra que refleja un puntaje “Promedio” para todo un conjunto de observaciones. Este puntaje siempre está ubicado en un punto en la escala y la media aritmética.

MOMENTOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Análisis e interpretación de datos	Estadística Descriptiva	Gráfico de barras Frecuencia porcentual

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Procesamiento de datos

4.1.1. Resultados del pre test

a) Referencia

Se presenta los resultados obtenidos del pre test, con la investigación aplicada **“LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARIA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018**, conformado por la sección (Aula Honradez) el grupo control con un total de 25 alumnos y el grupo experimental (Aula Respeto) conformada por 24 alumnos, haciendo un total de la muestra de 49 alumnos.

En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes: Lista de cotejo, con veinte indicadores como son:

- ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa
- Reconoce y camina hacia la dirección del cono
- Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia
- Ubica objetos delante y detrás de la silla
- Se ubica dentro y fuera del aula
- Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol
- ubica objetos cerca de – lejos de - tu compañero
- camina hacia adelante y hacia atrás
- Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono

- Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas
- Clasifica las figuras geométricas por colores
- Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)
- Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triángulo y cuadrado
- Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triángulo, redondo y cuadrado
- Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos
- Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño
- Clasifica hilos, cintas de cortos a largos
- Clasifica libros de grueso a delgados
- Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto
- Identifica objetos de posición alto y de posición bajo

Cuadro N° 3 RESULTADOS DE PRE TEST DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARIA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018

N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Ubica objetos arriba de- debajo de sobre una mesa	10	42	14	58	24	100	3	12	22	88	25	100
2	Reconoce y camina hacia la direccion del cono	14	54	10	46	24	100	7	28	18	72	25	100
3	Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia	9	38	15	62	24	100	8	32	17	68	25	100
4	Ubica objetos delante y detrás de la silla	7	29	17	71	24	100	8	32	17	68	25	100
5	Se ubica dentro y fuera del aula	14	54	10	46	24	100	6	24	19	76	25	100
6	Se ubica encima de la colchoneta- debajo del arco de futbol	5	21	19	79	24	100	3	12	22	88	25	100
7	Ubica objetos cerca de - lejos de - tu compañero	9	32	15	68	24	100	9	36	16	64	25	100
8	Se dirige hacia adelante y hacia atrás	15	62	9	38	24	100	6	24	19	76	25	100
9	Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono	6	25	18	75	24	100	6	24	19	76	25	100
10	Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas	11	46	13	54	24	100	5	20	20	80	25	100
11	Clasifica las figuras geométricas por colores	16	67	8	33	24	100	8	32	17	68	25	100
12	Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)	8	33	16	67	24	100	11	44	14	56	25	100
13	Clasifica las figuras geométricas que tienen la misma forma redondo, triangulo y cuadrado	14	58	10	42	24	100	1	4	24	96	25	100
14	Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado	6	25	18	75	24	100	4	16	21	84	25	100
15	Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos	7	29	17	71	24	100	5	20	20	80	25	100
16	Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño	6	25	18	75	24	100	8	32	17	68	25	100
17	Clasifica hilos, cintas de cortos a largos	5	21	19	79	24	100	13	52	12	48	25	100
18	Clasifica libros de grueso a delgado	3	13	21	87	24	100	5	20	20	80	25	100
19	Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto	9	32	15	68	24	100	8	32	17	68	25	100
20	Identifica objetos de posición alto y de posición bajo	6	25	18	75	24	100	0	0	25	100	25	100
TOTAL		36.50%		63.50%		100%		24.80%		75.20%		100%	

Fuente: Cuadro de pre test

Elaboración: Tesista

a) Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en el cuadro N° 03, se puede observar lo siguiente:

En el grupo experimental:

De los 24 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "Ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce y camina hacia la dirección del cono" representa el 26% mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ubica objetos delante y detrás de la silla" solo representa el 26%; mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica dentro y fuera del aula" representa el 84%; mientras en la escala "NO" el 16% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica encima de la colchoneta debajo del arco de futbol" representa el 79%; mientras en la escala "NO" el 21% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ubica objetos cerca de – lejos de – tu compañero" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Camina hacia adelante y hacia atrás" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 95% no lo hace.

- En la escala "SI" "Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 18% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas por colores" representa el 42%; mientras en la escala "NO" el 58% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triangulo y cuadrado" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño" representa el 5%; mientras en la escala "NO" solo el 95% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica hilos, cintas de cortos a largos" representa el 68%; mientras en la escala "NO" solo el 32% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica libros de gruesos a delgados" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.

- En la escala "SI" "Identifica objetos de posición alto y de posición bajo" representa el 21%; mientras en la escala "NO" el 79% no lo hace.

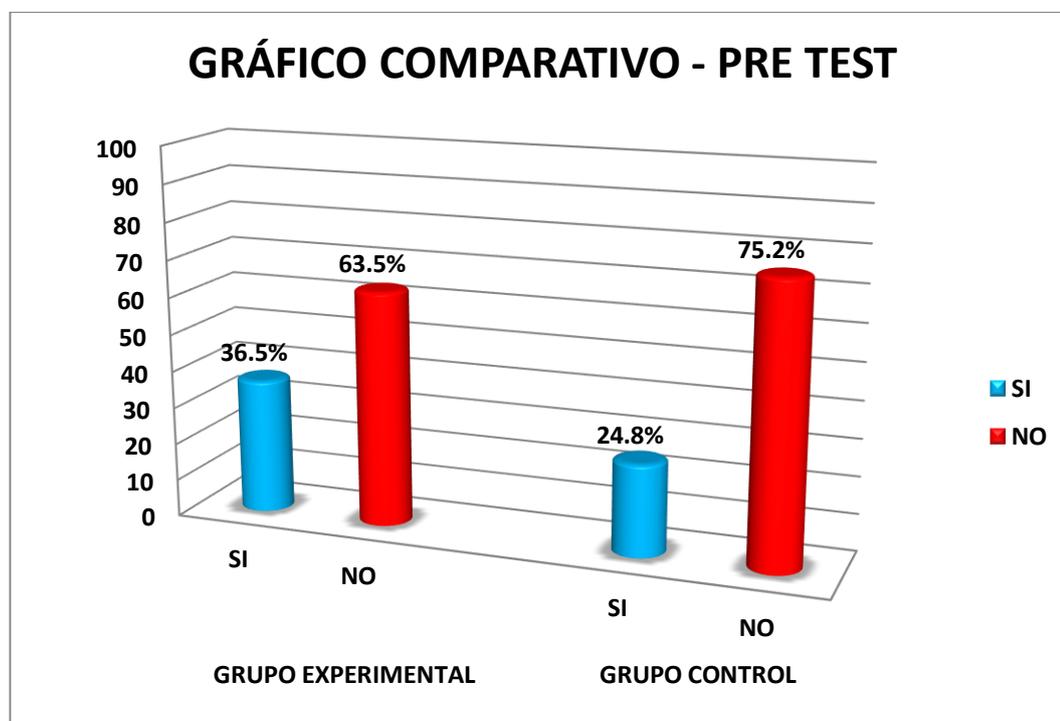
En el grupo control:

De los 25 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce y camina hacia la dirección del cono" representa el 26% mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ubica objetos delante y detrás de la silla" solo representa el 26%; mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica dentro y fuera del aula" representa el 84%; mientras en la escala "NO" el 16% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol" representa el 79%; mientras en la escala "NO" el 21% no lo hace.
- En la escala "SI" "ubica objetos cerca de – lejos de - tu compañero" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "camina hacia adelante y hacia atrás" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%. En la escala "SI" "Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 95% no lo hace.

- En la escala "SI" "Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 18% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas por colores" representa el 42%; mientras en la escala "NO" el 58% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace. En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triangulo y cuadrado" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño" representa el 5%; mientras en la escala "NO" solo el 95% no lo hace. En la escala "SI" "Clasifica hilos, cintas de cortos a largos" representa el 68%; mientras en la escala "NO" solo el 32% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica libros de grueso a delgados" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Identifica objetos de posición alto y de posición bajo" representa el 21%; mientras en la escala "NO" el 79% no lo hace.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental y el grupo control no desarrollaron nociones espaciales en la I.E.I. N° 108 “María Montessori”, Huánuco-2018



Fuente: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

Gráfico N° 1 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018.

Según los resultados que se muestra en el cuadro N° 03 y gráfico N° 01, respecto al pre test, se puede observar que: En el grupo experimental, solo el 36.5% tienen la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y el 63.5% de estudiantes aún tienen dificultades.

Mientras que en el grupo control, el 24.8% tuvo la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y el 75.2% también tiene dificultades para comprender textos escritos.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental no desarrollaron la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, y del control tampoco desarrollaron la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en un 36.5%, tal como se observa en el cuadro N° 03 y en el gráfico N° 01.

4.1.2. Resultados del Post test

a) Referencia

Se presenta los resultados obtenidos del post test, con la investigación aplicada **“LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARIA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018**, conformado por la sección (Aula Honradez) el grupo control con un total de 25 alumnos y el grupo experimental (Aula Respeto) conformada por 24 alumnos, haciendo un total de la muestra de 49 alumnos.

En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes: Lista de cotejo, con veinte indicadores como son:

- ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa
- Reconoce y camina hacia la dirección del cono
- Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia
- Ubica objetos delante y detrás de la silla
- Se ubica dentro y fuera del aula
- Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol
- ubica objetos cerca de – lejos de - tu compañero
- camina hacia adelante y hacia atrás

- Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono
- Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas
- Clasifica las figuras geométricas por colores
- Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)
- Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triángulo y cuadrado
- Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triángulo, redondo y cuadrado
- Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos
- Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño
- Clasifica hilos, cintas de cortos a largos
- Clasifica libros de grueso a delgados
- Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto
- Identifica objetos de posición alto y de posición bajo

Cuadro N° 4 RESULTADOS DEL POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018

N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Ubica objetos arriba de- debajo de sobre una mesa	20	83	4	17	24	100	20	80	5	20	25	100
2	Reconoce y camina hacia la direccion del cono	20	83	4	17	24	100	7	28	18	72	25	100
3	Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia	19	79	5	21	24	100	8	32	17	68	25	100
4	Ubica objetos delante y detrás de la silla	21	88	3	12	24	100	8	32	17	68	25	100
5	Se ubica dentro y fuera del aula	20	83	4	17	24	100	18	72	7	28	25	100
6	Se ubica encima de la colchoneta - debajo del arco de futbol	19	79	5	21	24	100	19	76	6	24	25	100
7	Ubica objetos cerca de - lejos de- tu compañero	20	83	4	17	24	100	9	36	16	64	25	100
8	camina hacia adelante y hacia atras	19	79	5	21	24	100	6	24	19	76	25	100
9	Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono	19	79	5	21	24	100	6	24	19	76	25	100
10	Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas	19	79	5	21	24	100	5	20	20	80	25	100
11	Clasifica las figuras geométricas por colores	20	83	4	17	24	100	18	72	7	28	25	100
12	Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)	20	83	4	17	24	100	11	44	14	56	25	100
13	Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triangulo y	19	79	5	21	24	100	19	76	6	24	25	100
14	Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado	19	79	5	21	24	100	13	52	12	48	25	100
15	Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos	20	83	4	17	24	100	5	20	20	80	25	100
16	Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño	19	79	5	21	24	100	8	32	17	68	25	100
17	Clasifica hilos, cintas de cortos a largos	19	79	5	21	24	100	13	52	12	48	25	100
18	Clasifica libros de gruesos a delgados	20	83	4	17	24	100	5	20	20	80	25	100
19	Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto	19	79	5	21	24	100	8	32	17	68	25	100
20	Identifica objetos de posición alto y de posición bajo	18	75	6	25	24	100	17	68	8	32	25	100
TOTAL		81.00%		19.00%		100%		44.60%		55.40%		100%	

FUENTE: Post test

ELABORACIÓN: La tesista

a) Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test en el cuadro N° 04, se puede observar lo siguiente:

En el grupo experimental:

De los 24 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce y camina hacia la dirección del cono" representa el 26% mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ubica objetos delante y detrás de la silla" solo representa el 26%; mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica dentro y fuera del aula" representa el 84%; mientras en la escala "NO" el 16% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol" representa el 79%; mientras en la escala "NO" el 21% no lo hace.
- En la escala "SI" "ubica objetos cerca de – lejos de - tu compañero" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%. En la escala "SI" "camina hacia adelante y hacia atrás" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%. En la escala "SI" "Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 95% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 18% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas por colores" representa el 42%; mientras en la escala "NO" el 58% no lo hace. En la escala "SI" "Reconoce las figuras geométricas por sus lados de

(tres y cuatro)” representa el 11%; mientras en la escala “NO” el 89% no lo hace. En la escala “SI” “Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triangulo y cuadrado” representa el 0%; por lo tanto, la escala “NO” representa el 100%.

- En la escala “SI” “Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado” representa el 0%; por lo tanto, la escala “NO” representa el 100%.
- En la escala “SI” “Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos” representa el 0%; por lo tanto, la escala “NO” representa el 100%.
- En la escala “SI” “Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño” representa el 5%; mientras en la escala “NO” solo el 95% no lo hace.
- En la escala “SI” “Clasifica hilos, cintas de cortos a largos” representa el 68%; mientras en la escala “NO” solo el 32% no lo hace.
- En la escala “SI” “Clasifica libros de grueso a delgados” representa el 0%; por lo tanto, la escala “NO” representa el 100%.
- En la escala “SI” “Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto” representa el 0%; por lo tanto, la escala “NO” representa el 100%.
- En la escala “SI” “Identifica objetos de posición alto y de posición bajo” representa el 21%; mientras en la escala “NO” el 79% no lo hace.

En el grupo control:

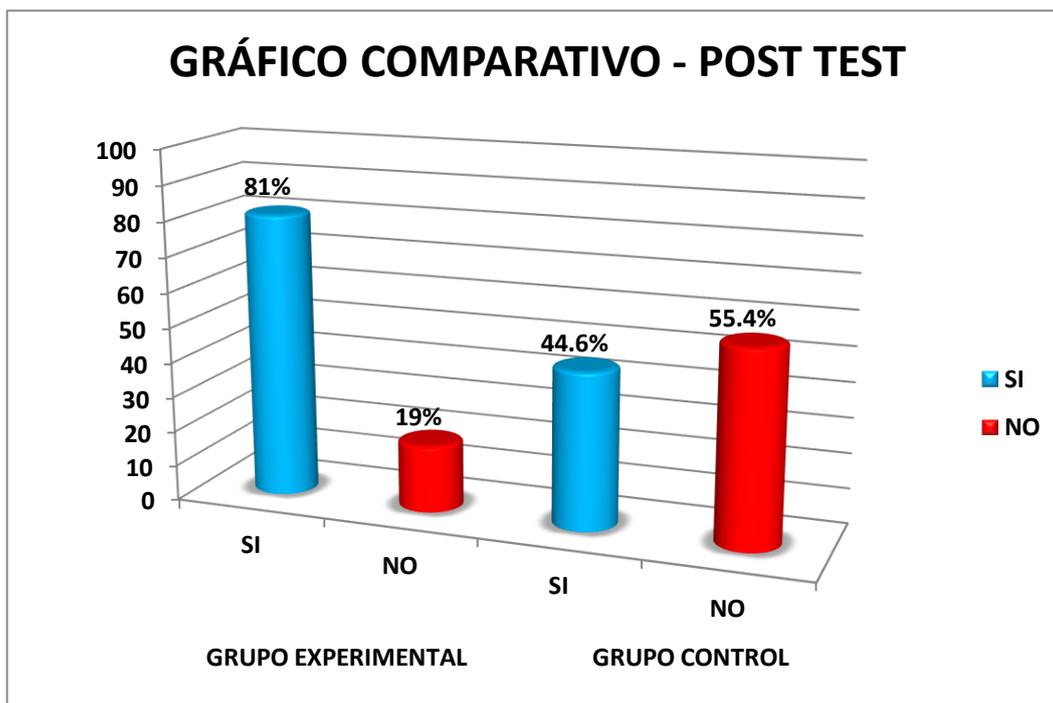
De los 25 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala “SI” “ubica objetos arriba de – debajo de sobre una mesa” representa el 11%; mientras en la escala “NO” el 89% no lo hace.
- En la escala “SI” “Reconoce y camina hacia la dirección del cono” representa el 26% mientras en la escala “NO” el 74% no lo hace.

- En la escala "SI" "Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ubica objetos delante y detrás de la silla" solo representa el 26%; mientras en la escala "NO" el 74% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica dentro y fuera del aula" representa el 84%; mientras en la escala "NO" el 16% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol" representa el 79%; mientras en la escala "NO" el 21% no lo hace.
- En la escala "SI" "ubica objetos cerca de – lejos de - tu compañero" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "camina hacia adelante y hacia atrás" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 95% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas" representa el 5%; mientras en la escala "NO" el 18% no lo hace. En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas por colores" representa el 42%; mientras en la escala "NO" el 58% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)" representa el 11%; mientras en la escala "NO" el 89% no lo hace. En la escala "SI" "Clasifica las figuras geométricas que tienen las mismas características redondo, triangulo y cuadrado" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.

- En la escala "SI" "Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño" representa el 5%; mientras en la escala "NO" solo el 95% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica hilos, cintas de cortos a largos" representa el 68%; mientras en la escala "NO" solo el 32% no lo hace.
- En la escala "SI" "Clasifica libros de grueso a delgados" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto" representa el 0%; por lo tanto, la escala "NO" representa el 100%.
- En la escala "SI" "Identifica objetos de posición alto y de posición bajo" representa el 21%; mientras en la escala "NO" el 79% no lo hace.

Al observar los resultados podemos diferenciar los porcentajes, porque de los 24 alumnos que representa el grupo experimental, el 87% de los alumnos lograron desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de los juegos organizados, mientras que en el grupo control, conformado por 25 alumnos, solo el 43.50% lograron desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.



Fuente: Post test

ELABORACIÓN: La tesista

Gráfico N° 2 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 "MARÍA MONTESSORI", HUÁNUCO-2018

b) Análisis e interpretación

Según los resultados que se muestra en el cuadro N.º 04 y el gráfico N.º 02, respecto al post test, se puede observar que: En el grupo experimental, el 81% lograron desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y solo el 19% de estudiantes aún tienen dificultades. Mientras que en el grupo control, el 44.6% logró desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y el 55.4% aún tiene dificultades para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Al observar los resultados podemos diferenciar los porcentajes, porque de los 24 alumnos que representa el grupo experimental (Aula Respeto), el 81% de los alumnos lograron desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación

de los juegos organizados, mientras que en el grupo control (Aula Honradez), conformado por 25 alumnos, solo el 55.4% lograron desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Las diferencias expresan que hubo resultados positivos con la aplicación de “Los juegos organizados” en el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS Y PRUEBA DE HIPOTESIS

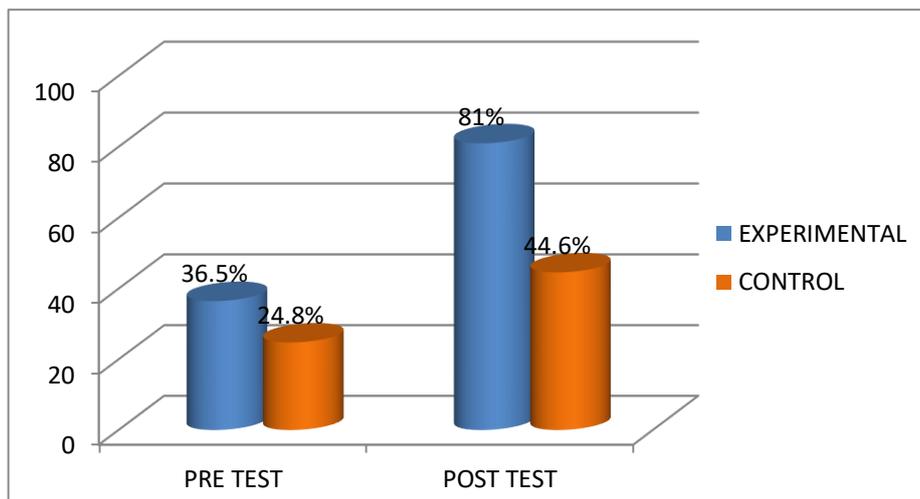
Para la contratación de los resultados se ha tomado los porcentajes que indican la comprensión lectora, tanto en el pre test y post test.

Cuadro N° 5 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)

GRUPO DE ESTUDIOS	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	36.5%	81%	44.5%
CONTROL	24.8%	44.6%	19.8%

Fuente: cuadro N° 3 y4

ELABORACIÓN: La tesista



Fuente: cuadro N° 05

ELABORACIÓN: La tesista

Gráfico N° 3 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018 EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)

Análisis e interpretación

En el cuadro N.º 05 y el gráfico N° 03 se presentan los resultados consolidados de los porcentajes finales únicamente en la escala que evidencia los juegos organizados, por lo tanto, se presenta los siguientes resultados.

- En relación al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 36.5% de alumnos que sólo presentaban la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 81%. Siendo la diferencia de un 44.5%, incremento que señala la influencia de los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
- En relación al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 24.8% de alumnos que sólo presentaban la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 44.6%. Siendo la diferencia solo de un 19.8%, este pequeño incremento señala el trabajo realizado en el aula no fue muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado en el grupo control.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Con el problema formulado

Ante el problema formulado inicialmente

¿Qué efecto tiene la aplicación de estrategias de “Los juegos organizados “Para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, ¿Huánuco - 2018?

Observamos los resultados en los cuadros N.º 05 respecto al grupo experimental en el pre test (***antes de la aplicación de los juegos organizados***) solo un 36.5% de estudiantes desarrollaron la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, pero después de la aplicación de los juegos organizados, lograron desarrollar las nociones espaciales en un 81% en los niños del Aula Respeto, por lo tanto, queda confirmado que la aplicación de los “juegos organizados” si ayudaron al desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

5.2. Con las Bases Teóricas

En la discusión con las bases teóricas del presente estudio se consideró cinco aportes importantes como son:

- ✓ Según Meece en el año 2000 mencionó “La teoría cognoscitiva considera que el niño de corta edad conoce su mundo a través de las acciones físicas que realiza, mediante el juego va adquiriendo conocimientos sin darse cuenta con los comentarios y acciones de los niños con los que se desenvuelve.

Esto refiere que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales debido a la etapa en que se encuentran y a la madurez que ya han adquirido; pueden usar algún sistema de símbolos, como el lenguaje y sienten la necesidad de intercambiar ideas con las demás personas de su

edad, coinciden en ciertos patrones de conducta, haciéndose cada vez más independientes.

- ✓ Según García en el año 2001 mencionó “La interacción social del niño es muy importante, de la misma manera el entorno en el que se desarrolla. Se sabe que los niños están inmersos en sus actividades, pero no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce el entorno en el que se desenvuelve, la base del pensamiento del niño no se debe a factores innatos, sino que son producto de las percepciones culturales y de las actividades sociales en las que participa diariamente”.

Esto refiere que las actividades sociales tienen como resultado que el niño pueda incorporar su pensamiento como una herramienta cultural apoyándose en el lenguaje, la escritura y la expresión corporal. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que refleja los resultados de sus interacciones sociales.

- ✓ Según Vigotsky en su teoría sociocultural en el año 1985 menciona “Es una aproximación a la enseñanza basada en el juego se caracteriza fundamentalmente por los inicios del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria”

Para Vigotsky nos da entender que la esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Con la hipótesis

Ante la afirmación: La estrategia de los “Juegos organizados” desarrolla la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

Podemos afirmar por los resultados obtenidos como se muestran en los cuadros N° 05 y 06, el incremento obtenido con la aplicación de los “juegos organizados” fue en un 81%.

Afirmando la hipótesis planteada, por lo tanto, queda confirmado que la aplicación los “juegos organizados” ayudaron a desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños del Aula Respeto.

CONCLUSIONES

Al finalizar el trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones.

- Se ha logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de “Los juegos organizados” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018 con un porcentaje del 81% Ver cuadro N° 04
- Se logró diagnosticar en nivel de conocimiento de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.
- Se seleccionó los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.
- Se aplicó los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018 con un resultado en el pre test en un 36.5% y el pos test en un 81%. Ver gráfico N° 03
- Se evaluó el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización las en los niños de 5 años en un 81% de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

SUGERENCIAS

- A los directivos de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, emplear e integrar en sus planes de trabajo el uso de los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por haber demostrado su efectividad.
- A los docentes de la institución educativa, que incentiven a los niños a realizar sesiones de aprendizajes incorporando los juegos organizados de nuestro entorno, para así mejorar y desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
- A los padres de familia que incentiven y apoyen con los juegos que ya conocen para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización desde temprana edad.
- A toda la comunidad educativa fomentar la aplicación de los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización ya que cada niño lo requiere desde la temprana edad.

REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS

a) LIBROS

- ✓ Aberasturi, J.C. (1981). *Psicología de la Educación*. México: Trillas.
- ✓ Arango, L. (2000). *Psicología del niño y adolescente*. Barcelona: Océano.
- ✓ Bara, E. (1975). *La calidad de la enseñanza superior*. Madrid: Tirados.
- ✓ Borja, M. (1985). *Experiencias de juego en preescolares*. Madrid: Morata.
- ✓ Caicedo, C. (1990). *Asociación colombiana de profesores de educación. Juegos y diversiones*. Bogotá: Biblioteca del campesino.
- ✓ Cascall, A. M. (2000). *Iniciación a la matemática*. Madrid: Santillana.
- ✓ Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelus.
- ✓ Cortazal, R. (2006). *Teoría y metodología de la educación física con énfasis en atletismo*. Cuba: Fajardo.
- ✓ Cruz, L.M. (2004). *Los estilos de enseñanza, su utilización en la clase de Educación física contemporánea*. México: Orientación Educativa.
- ✓ De La Torre, N. (2000). *Metodología de la educación preescolar para el desarrollo cognoscitivo del niño de 0 a 7 años*. Caracas: El Libertador.
- ✓ Dobler, H. (1980). *Juegos menores*. Barcelona: Muñoz.
- ✓ Espino, O. (2009). *Efectos de direccionalidad en condicionales*. EE.UU. Sociological Abstracts.
- ✓ Franco, K. (2011). *El niño preescolar y el pensamiento matemático*. Barcelona. Lomas.
- ✓ Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México: Mc Graw.
- ✓ Muñoz, C. (1986). *Didáctica de las matemáticas para Educación Infantil*. Madrid. Maracaibo Line.
- ✓ Russell, B. (1970) *Las primeras nociones matemáticas*. Venezuela: Equiángulo.
- ✓ Trepal, C.A. y Comes, P. (1998). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las Ciencias Sociales*. Barcelona: Graó.
- ✓ Watson H. (2006). *Tendencias educativas en la esfera motriz del desarrollo*. Cuba: Fajardo.

- ✓ Alcaraz F. (2011). *Descubriendo nuestro espacio*. (vol. 3). Madrid: Chiapo.
- ✓ Ministerio de educación (Programa Curricular Nacional, 2016). Resolución Ministerial N.º 281-2016-

b) TESIS

- **JORGE ESTEBAN, J. (2010)** presentó la tesis “El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica”. Universidad de Valladolid” en el año 2010. Tesis para optar el grado de Maestro en Adaptación a grado infantil.
- **ALCANTAR, N. (2011)** El juego como estrategia para desarrollar la ubicación espacial en niños y niñas de primer grado de educación primaria. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación. México. Universidad Secretaría de Educación Pública Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN 099 DF.
- **VASQUEZ, J. (2008)** presentó la siguiente tesis “Juego y aprendizaje”. Universidad del Zulia, Venezuela. Tesis para optar el grado de Doctor en Ciencias Humanas.
- **ALIAGA, A. (2010)** Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de la ciudad de Huancayo. Para optar el Grado Académico de Magíster en Ciencias de la Educación Mención en Problemas de Aprendizaje. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
- **GASTIABURÚ, F. (2012)** juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia. Universidad San Ignacio de Loyola.
- **ORTECHO JARA, J y otros (2011)** Presentaron la tesis “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo. Universidad de Trujillo en el año 2011. Perú. Tesis para obtener la Licenciatura en Educación Inicial.

- **BERROSPI, D. Y Otros (2006)** los juegos sensoriales para el desarrollo de la expresión oral. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial. Huánuco: I.S.P.P Marcos Durand Martel.
- **CAYCO, R y Otros (2005)** El juego dramático para desarrollar la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de 5 años. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial. Huánuco: I.S.P.P Marcos Durand Martel.
- **REYES ROJAS, LEONCIO (2015)** presentó la tesis titulada “Juegos con la pelota para mejorar la motricidad gruesa en los alumnos del 1° grado de primaria de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado”. Universidad de Huánuco. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.
- **ÑAUPARI REYNA, María Angélica (2018)** presenta la tesis titulada: “Promoviendo aprendizajes para desarrollar nociones matemáticas”. Huánuco 2018 en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Para obtener el título de segunda especialidad en didáctica de la educación inicial.

ANEXOS

1. Matriz de consistencia.
2. Resolución de aprobación
3. Resolución de asesor.
4. Constancia de aplicación del proyecto
5. Instrumentos de evaluación
 - a) Pre test
 - b) Post test
6. Sesiones y ficha de aplicación
7. Nóminas del aula Honradez y Respeto
8. Fotografías

MATRIZ DE CONSISTENCIA
TÍTULO: LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES ESPACIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 "MARÍA MONTESSORI", HUÁNUCO-2018
 Asesora: Laddy Pumajauri De La Torre

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES	Dimensiones	Desempeño	Técnicas e Instrumentos
"Los juegos organizados" para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 "María Montessori", Huánuco - 2018.	¿Qué efecto tiene, la aplicación de estrategias de los juegos organizados" para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 "María Montessori", Huánuco - 2018?	<p>Objetivo General: Desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de los "Juegos organizados" en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 108" María Montessori", Huánuco - 2018.</p> <p>Objetivo Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> Diagnosticar en nivel de conocimiento de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108" María Montessori Seleccionar los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108" María Montessori", Huánuco - 2018. Evaluar el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108" María Montessori", Huánuco - 2018? 	La estrategia de los "Juegos organizados" desarrolla la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 "María Montessori" Huánuco - 2018.	Variable Independiente "Los juegos organizados"	Planificación	Determinación del desarrollo de las nociones espaciales de los niños. -Selección de los juegos organizados. -Organización de las sesiones de aprendizaje	Lista de cotejo
					Ejecución	Aplicación las sesiones metodológicas con los juegos organizados con los niños -Participación activa de los niños -Conversación de las actividades realizadas	
						Evaluación	
				Variable Dependiente	Noción de espacio	- Se ubica arriba de - debajo de, utilizando su cuerpo en acciones en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo y algunas palabras como: "cerca de, lejos de" "hacia un lado, hacia el otro lado", "hacia delante, hacia atrás" "hacia la derecha, hacia la izquierda"	Sesiones de aprendizaje
				Área de matemática: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Noción de forma	Reconoce y relaciona las formas y lados de los objetos que están en su entorno utilizando material concreto	
					Noción de medida	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo, es más corto "gruesos - delgados, altos - bajos. - Expresa con material concreto y dibuja sus vivencias en la que muestra relaciones de medida entre personas y objetos	

RESOLUCION N° 0078-2020-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 10 de diciembre del 2020

Visto, la Solicitud de la alumna **Cyntia Mitze TRINIDAD DURAN** quien solicita la modificación del título del Proyecto de Tesis intitulado *"Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 "María Montessori", Huánuco -2018"*, por haberse introducido cambios en el contenido de la misma.

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, aprobado por Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017 considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico y la formulación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, con Resolución N° 0102-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 31 de julio de 2018 se aprueba el siguiente título del proyecto de investigación *"Los juegos organizados para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 María Montessori, Huánuco-2018"*;

Que, con solicitud la alumna **Cyntia Mitze TRINIDAD DURAN**, solicita la modificación del título del Proyecto de Tesis intitulado *"Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 "María Montessori", Huánuco-2018"*, por haberse introducido cambios en el contenido de la misma;

Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 004-2020-R-AU-UDH del 21 de setiembre del 2020;

SE RESUELVE:

Artículo primero: APROBAR el Proyecto *"Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 "María Montessori", Huánuco-2018"*, correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Cyntia Mitze TRINIDAD DURAN**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Artículo segundo: DEJAR sin efecto la Resolución N° 0102-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 31 de julio de 2018 se aprueba el siguiente título del proyecto de investigación *"Los juegos organizados para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 María Montessori, Huánuco-2018"*.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/yql

Distribución: Fac Cs Educ y Hum E.A.P Educación. Interesado. Archivo



RESOLUCION N° 0212-2015-FCEyH-UDH
Huánuco, 18 de noviembre del 2015

Visto, el expediente N° 0698-2015 presentada por la alumna Cyntia Mítze TRINIDAD DURAN, solicita de Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 1239-2014-R-CU-UDH de fecha 25 de diciembre del 2014, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad e Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V del indicado Reglamento;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 268-2009-CO-UDH del 11 de mayo del 2014 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR a la Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria Cyntia Mítze TRINIDAD DURAN.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Froilan Escobedo Rivera
DECANO

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

La Directora de la Institución Educativa Inicial N°108 "María Montessori" de la ciudad de Huánuco.

HACE CONSTAR:

Que en la Institución Educativa Inicial N°108 "María Montessori" de la ciudad de Huánuco, con código modular N° 0672980, la alumna TRINIDAD DURAN, Cyntia Mitze de la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, ha aplicado su instrumento de tesis titulado. LOS JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES ESPACIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 108 "MARIA MONTESSORI". La cual inicio el día Lunes 29 de octubre y culmino el viernes 07 de diciembre en el horario de 8:30 am a 12:45 pm demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación de instrumento de tesis en forma satisfactoria.

Se le expide la presente constancia a fines que sea concerniente.

Huánuco, 04 de diciembre del 2018.



COSIO ZAVALA, Leira Nieves
DIRECTORA



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANCAYO

UNIVERSIDAD DE HUANCAYO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
OFICINA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES-



N°	Apellidos y nombres	INDICADORES											
		7. ubica las latas cerca de - lejos de tu compañero	8. camina hacia adelante y hacia atrás dando pasos	9. Gira hacia la izquierda y derecha utilizando el cono	10. Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas	11. Clasifica las figuras geométricas por colores	12. Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)						
1.	ALAYO CIFRIANO, Adriano Mateo	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
2.	ALAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel												
3.	ALOMIA ORTEGA, Haly Alexmy												
4.	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel												
5.	BACILLO TOLEDO, Jorge Samuel												
6.	CASTILLO ALJAGA, Monica F												
7.	CCASA CHAVEZ, Janelis Aliaa												
8.	Céspedes Rivera, Jhogan Smith												
9.	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego												
10.	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel												
11.	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M												
12.	DELGADILLO CORI, Ruben M. J												
13.	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe												
14.	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram												
15.	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C												
16.	MORALES LIRA, Rihanna R												
17.	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador												
18.	REYES BUENO, Mishell A												
19.	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A												
20.	SIMON PUENTE, Kelvin A												
21.	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N												
22.	TAPULINA VISAG, Jesus A												
23.	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F												
24.	TORIBIO SANTIAGO, David E. S												

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES											
		13. Clasifica las figuras geométricas que tienen la misma forma redondo, triángulo y cuadrado.		14. Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triángulo, redondo y cuadrado.		15. Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando vasos, latas y botellas.		16. Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño.		17. Clasifica hilos, cintas de cortos a largos.		18. Clasifica libros de grueso a delgados.	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo												
2.	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel												
3.	ALOMIA ORTEGA, Haily Akemy												
4.	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel												
5.	BACILLO TOLEDO, Jorge Samuel												
6.	CASTILLO ALIAGA, Monica F												
7.	CCASA CHAVEZ, Janelis Allaa												
8.	Cuepides Rivera, Jhojan Smith												
9.	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego												
10.	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel												
11.	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M												
12.	DELGADILLO GORI, Ruben M. J												
13.	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe												
14.	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram												
15.	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C												
16.	MORALES LIRA, Rihanna R												
17.	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador												
18.	REYES BUENO, Mishelli A												
19.	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A												
20.	SIMON PUENTE, Keivin A												
21.	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N												
22.	TAPULINA VISAG, Jesus A												
23.	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F												
24.	TORIBIO SANTIAGO, David E.S												



LISTA DE COTEJO
 (PRE TEST) GRUPO CONTROL

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES											
		1. ubica la lonchera arriba de - debajo de utilizando la mesa		2. Camina hacia la dirección del cono - utilizando su cuerpo		3. Camina desde el cubo - hasta la puerta del aula		4. Ubica el aro delante de la mesa y detrás de la silla		5. ubícate dentro del aula y fuera del aula		6. Se ubica encima de la colchoneta- debajo del arco de fútbol	
		Se ubica arriba de la mesa	Se ubica debajo de la mesa	Camina a la dirección del cono	Camina con dirección al dado	Camina desde el cubo hasta la puerta del aula	Camina desde la silla hacia la profesora	Ubica el aro delante de la mesa	Ubica el cono detrás de la silla	Reconoce los objetos que están dentro de la caja	Reconoce los dibujos que están solamente fuera de la caja	Se ubica encima de la colchoneta de color azul	Se ubica debajo del arco de fútbol
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	ALMERGO DIAZ, Haihayra Michalle												
2.	ALVARADO ESPINOZA, Valery Sofia												
3.	ARRATEA MARTEL, Anyrelli Bell												
4.	AYRA CADENAS, Alvaro Sebastian												
5.	DOMINGUEZ HUAYTA, Femandá G.												
6.	ESPINOZA ORTEGA, Carlos Alberto												
7.	ESPINOZA SERRANO, Henry Gabriel												
8.	FLORES SANCHEZ, Alejandro Mathias												
9.	GARCIA CAMPOS, Liera Mayumi												
10.	GUILLELMO RIVERA, Kristy Mayte												
11.	IBÁÑEZ SOLÍS, Renzo Santiago												
12.	MATEO AGUIRRE, Fabio Stephano												
13.	MENDOZA NOREÑA, Anghelli Rosa												
14.	ORELLANA SANTIAGO, Luana G												
15.	PAULINO TARAZONA, Matteo Andree												
16.	PEREZ FIGUEROA, Alessandro S												
17.	PIZZORNO BERNAL, Zoe Milagros												
18.	RAMIREZ DAMASIO, Rodrigo A												
19.	RAMON GONZALES, Pary Luz												
20.	ROMAYNA VALERIO, Axel Marcos												
21.	SALVADOR SANTIAGO, Sebastian A												
22.	SANCHEZ RODRIGUEZ, Diego A												
23.	SANCHEZ URIETA, Gina Bright												
24.	SORIA SANDOVAL, Stefano Daniel												
25.	VELARDE SOTOK, Christopher Abdell												



N°	Apellidos y nombres	INDICADORES											
		7. ubica las latas cerca de - lejos de - tu compañero		8. camina hacia adelante y hacia atrás dando pasos		9. Gira hacia la izquierda y derecha utilizando el cono		10. Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas		11. Clasifica las figuras geométricas por colores		12. Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	ALMERCO DIAZ, Hajarra Mariela												
2.	ALVARADO ESPINOZA, Vianey Sofía												
3.	ARRATEA MARTEL, Anyeli Bell												
4.	AYRA CADEMÁS, Álvaro Sebastián												
5.	DOMINGUEZ HUAYTA, Fernanda G												
6.	ESPIÑOZA ORTEGA, Carlos Alberto												
7.	ESPIÑOZA SERRANO, Henry Gabriel												
8.	FLORES SANCHEZ, Alejandro Mathias												
9.	GARCIA CAMPOS, Lara Mayumi												
10.	GUILLEMO RIVERA, Krisly Mayra												
11.	IBÁÑEZ SOLÍS, Renzo Santiago												
12.	MATEO AGUIRRE, Fabio Steghano												
13.	MENDOZA NOREÑA, Angélica Rosa												
14.	DRELLANA SANTIAGO, Luana G												
15.	PAUJINO TABAZOMA, Umberto Andrea												
16.	PEREZ FIGUEROA, Alessandro S												
17.	PIZZORNO BERNAL, Zoe Milagros												
18.	RAMÍREZ DAMASIO, Rodrigo A												
19.	RAMÓN GONZÁLES, Pamy Luz												
20.	ROMAYNA VALERO, Axel Marcos												
21.	SALVADOR SANTIAGO, Sebastián A												
22.	SANCHEZ RODRIGUEZ, Diego A												
23.	SANCHEZ URIETA, Gina Bright												
24.	SORIA SANDOVAL, Stefano Daniel												
25.	VELARDE SOTOK, Cristopher Abel												



N°	Apellidos y nombres	INDICADORES											
		13. Clasifica las figuras geométricas que tienen la misma forma redondo, triángulo y cuadrado		14. Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triángulo, redondo y cuadrado		15. Reconoce los tamaños de grande a pequeño vasos, latas		16. Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño		17. Clasifica hilos, cintas de cortos a largos		18. Clasifica libros de grueso a delgados	
		Clasifica solamente las figuras geométricas que tienen la misma forma redondo, triángulo.	Selecciona las figuras geométricas que tienen la misma forma redondo, triángulo y cuadrado	Secuencia las figuras geométricas solamente redondo y cuadrado	Secuencia las figuras geométricas teniendo en cuenta sus formas	Reconoce los vasos de pequeño a grande	Coloca las latas en el círculo de pequeño a grande	Clasifica los bloques lógicos de color amarillo solo los de formas de redondos y cuadrados	Clasifica los bloques lógicos solamente los de tamaño mediano y pequeño	Clasifica hilos cortos	Identifica las cintas largas	Clasifica solamente las cañas gruesas	Selecciona los libros e hilos gruesos y delgados
		SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO
1.	ALMERCIO DIAZ, Hajhayra Michellie												
2.	ALVARADO ESPINOZA, Valery Sofia												
3.	ARRATEA MARTEL, Anyelli Bell												
4.	AYRA CADENAS, Avero Sebastian												
5.	DOMINGUEZ HUAYTA, Fernanda G												
6.	ESPINOZA ORTEGA, Carlos Alberto												
7.	ESPINOZA SERRANO, Henry Gabriel												
8.	FLORES SANCHEZ, Alejandro Mathias												
9.	GARCIA CAMPOS, Lira Mayumi												
10.	GUILLERMO RIVERA, Krisly Mayte												
11.	IBAÑEZ SOLIS, Renzo Santiago												
12.	MATEO AGUIRRE, Fabio Stephano												
13.	MENDOZA NORENA, Anghelli Rosa												
14.	ORELLANA SANTIAGO, Luana G												
15.	PAULINO TARAZONA, Matteo Andree												
16.	PEREZ FIGUEROA, Alessandro S												
17.	PIZZORNO BERNAL, Zoe Millagros												
18.	RAMIREZ DAMASIO, Rodrigo A												
19.	RAMON GONZALES, Pany Luz												
20.	ROMAYNA VALERIO, Axel Marcos												
21.	SALVADOR SANTIAGO, Sebastian A												
22.	SANCHEZ RODRIGUEZ, Diego A												
23.	SANCHEZ URIETA, Gina Bright												
24.	SORIA SANDOVAL, Stefano Daniel												
25.	VELARDE SOTOK, Christopher Abdel												



N°	Apellidos y nombres	INDICADORES											
		19. Clasifica palos, toallas de ancho a angosto					20. - Identifica botellas de posición alto y de posición bajo						
		Clasifica las toallas de ancho y angosto		Señala todos los materiales que llenen formas angostas			Identifica solamente las botellas de posición alto		Selecciona los litros de posición bajo y alto				
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1.	ALMERO DIAZ, Hadiyah Michelle												
2.	ALVARADO ESPINOZA, Valery Sofia												
3.	ARRATEA MARTEL, Anyeli Bell												
4.	AYRA CADENAS, Alvaro Sebastian												
5.	DOMINGUEZ HUAYTA, Fernanda G												
6.	ESPINOZA ORTEGA, Carlos Alberto												
7.	ESPINOZA SERRANO, Herry Gabriel												
8.	FLORES SANCHEZ, Alejandro Mathias												
9.	GARCIA CAMPOS, Lira Mayumi												
10.	GUILLEMO RIVERA, Krsly Mayte												
11.	IBÁÑEZ SOLÍS, Renzo Santiago												
12.	MATEO AGUIRRE, Fabio Stephano												
13.	MENDOZA MORENA, Angheli Rosa												
14.	ORELLANA SANTIAGO, Luana G												
15.	PALLINO TARAZONA, Matteo Andree												
16.	PEREZ FIGUEROA, Alessandro S												
17.	PIZZORNO BERNAL, Zoe Milagros												
18.	RAMIREZ DAMASIO, Rodrigo A												
19.	RAMON GONZALES, Pary Luz												
20.	ROMAYNA VALERIO, Axel Marcos												
21.	SALVADOR SANTIAGO, Sebastian A												
22.	SANCHEZ RODRIGUEZ, Diego A												
23.	SANCHEZ URIETA, Gina Bright												
24.	SORIA SANDOVAL, Stefano Daniel												
25.	VELARDE SOTOK, Cristopher Abdiel												

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TITULO: “Jugando Arriba de – debajo de con mi cuerpo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 108”Maria Montessori ”
- 1.2. ÁREA : Matemática
- 1.3. EDAD : 5 AÑOS
- 1.4. AULA : “Respeto”
- 1.5. DOCENTE DE AULA : Jara Garcia, Judith Ruth
- 1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE : Trinidad Duran, Cyntia Mitze
- 1.7. FECHA : 07/11/18
- 1.8. DURACIÓN :60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	ubica objetos arriba de – debajo sobre una mesa	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra indica que vamos a jugar reconociendo la ubicación arriba de – debajo de con nuestro cuerpo. ✓ Invitamos a los niños a ponerse de pie y los dirigimos al patio. ✓ Ubícate arriba de la silla. ✓ Ubícate debajo de la mesa. 	Niños Objetos	15min
		Recogemos los saberes previos de los niños:		

	SABERES PREVIOS	¿Cómo sabes que estás arriba de la silla? ¿Puedes ubicarte debajo de la silla? ¿Colócate arriba de la tabla?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo sabes que es la posición es arriba y abajo?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	El día de hoy vamos aprender a ubicarnos en diferentes posiciones		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Anunciamos la actividad: “Jugamos a ubicarnos Arriba de – debajo de”</p> <p>Paso 1: Pedimos a los niños salir al patio de manera ordenada</p> <p>Paso 2: Colocamos en el patio algunos objetos donde el niño podrá observar y así dar paso a realizar la actividad</p> <p>Paso 3: Ubica la lonchera arriba de la silla, Ubica los vasos debajo de la caja, Ubícate arriba de la colchoneta, Ubícate debajo de la mesa</p>	Niños Objetos	30min
CIERRRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas</p> <p>¿Que hicimos hoy?</p> <p>¿Por qué será importante conocer si los objetos están encima o debajo de otro objeto?</p> <p>¿Ustedes pudieron ubicarse fácilmente debajo de – encima de?</p> <p>-</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2016). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima
- Perú

LISTA DE COTEJO 1 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR ubica objetos arriba de – debajo sobre una mesa			
		Se ubica sobre la silla		Se ubica debajo de la mesa	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	X		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	X		x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel		X	x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	X		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F		X		X
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	X		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	X		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	X		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	X		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	X		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J		X		X
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	X		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	X		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C		X	x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	X			X
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	X		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	X		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	X		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	21	3
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	88%	13%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

TITULO: “Jugando Dirección a – aquí con mi cuerpo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108”Maria Montessori”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cytia Mitze
1.7. FECHA	: 08/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Reconoce y camina hacia la dirección del cono	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente indica que vamos a jugar reconociendo la dirección a – aquí con nuestro cuerpo ✓ Salimos al patio con los niños y vendamos los ojos a dos niños, luego los dirigimos: aquí sigue de frente, a la izquierda de la silla a la derecha del cono. ✓ Luego intercambiamos de niño. 	Niños	

INICIO		✓ La muestra observa el juego		15min
	SABERES PREVIOS	<p>Recogemos los saberes previos de los niños:</p> <p>¿Cómo supiste a dónde dirigirte si no podías ver?</p> <p>¿Escuchaste correctamente las consignas?</p>		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo podríamos caminar sino tuviéramos los ojos para ver?		
	PROÓSITO Y ORGANIZACION	El día de hoy aprenderemos a ubicarnos en diferentes posiciones		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>-Mencionamos el tema: jugando Dirección a – aquí con mi cuerpo"</p> <p>Paso 1: Sacamos a los niños al patio para realizar el juego</p> <p>Paso 2: la maestra pondrá conos y latas en el espacio</p> <p>Paso 3: Luego los niños se colocarán en fila con los brazos atrás</p> <p>Paso 4: camina de frente al cono</p> <p>- camina a la izquierda de la lata sigue aquí más rápido</p> <p>- Finalmente realizamos la actividad con cada niño</p>	Niños Objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Fue fácil realizar la actividad?</p> <p>¿Tuvieron dificultad en caminar con los brazos atrás?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2016). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima – Perú

LISTA DE COTEJO 2 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Reconoce y camina hacia la dirección del cono			
		Camina a la dirección del cono		Camina con dirección al dado	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X			X
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	X		X	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x	X	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	X		X	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	X		X	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	X		X	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x		X
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	X		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	X		X	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel		x	X	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	X			X
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J		x	X	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	X		X	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	X		X	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	X		X	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	X		X	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	X		X	
18	REYES BUENO, Mishell A	X		X	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		X	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	X		X	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		X	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		X	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		X	
Σ	TOTAL Σ	20	4	21	3
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	88%	13%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TITULO: "Dirección hasta – desde con mi cuerpo"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108"Maria Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cytia Mitze
1.7. FECHA	: 09/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
		La maestra indica que hoy vamos a jugar reconociendo la dirección a – aquí. Pedimos a los niños a salir al patio, luego le decimos que se dirija hasta un lugar. Luego otro niño es elegido y le	Niños	

INICIO	MOTIVACIÓN	pedimos se dirija desde un lugar hasta otro lugar.		15min
	SABERES PREVIOS	¿Comprendes las consignas? ¿Tuviste dificultades al realizar el juego?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Puedes llevar objetos a diferentes lugares?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	El día de hoy aprenderemos a ubicarnos en diferentes posiciones		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>- Mencionamos el tema el “jugando Dirección hasta – desde con mi cuerpo”</p> <p>Paso 1: Invitamos a los niños a ponerse en columnas para realizar la actividad</p> <p>Paso 2: la maestra coloca cubos, latas pelotas en el espacio</p> <p>Paso 3: camina desde los Cubos hasta la puerta del aula</p> <p>-camina desde la lata hasta tu profesora</p> <p>Y así sucesivamente realizamos la actividad con todos los niños</p> <p>Paso 4: Pedimos a los niños que se vuelvan a formar para que ellos mismos dirijan su juego, la docente observa la actividad.</p>	Niños Objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	<p>-Realizamos las siguientes preguntas</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Fue fácil saber a dónde dirigirse?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima
- Perú

LISTA DE COTEJO 3 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Se traslada de un lugar a otro señalando la distancia			
		Camina desde el cubo hasta la puerta del aula		Camina desde la lata hacia tu profesora	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel		x	x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	X			X
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	X		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	X		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F		x	x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	X			X
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith		X	x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego		X	x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	X		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	X			x
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	X		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	X			X
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	X		X	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	X		X	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	X		X	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	X		X	
18	REYES BUENO, Mishell A	X		X	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		X	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	X		X	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		X	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		X	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		X	
Σ	TOTALΣ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83 %	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

TITULO: “Jugamos delante de – detrás de con los objetos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 108”Maria Montessori ”
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 5 AÑOS
 1.4. AULA : “Respeto”
 1.5. DOCENTE DE AULA : Jara Garcia, Judith Ruth
 1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE : Trinidad Duran, Cyntia Mitze
 1.7. FECHA : 12/11/18
 1.8. DURACIÓN :60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos delante y detrás de la silla	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconociendo la ubicación adelante – atrás. Invitamos a los niños a ponerse de pie y los dirigimos al patio para realizar dicha motivación. - Ubica este círculo delante de la mesa. -Ubica el cuadrado detrás de tu compañero	Niños	15min

	SABERES PREVIOS	¿Qué objeto está detrás de la profesora? ¿Qué objeto está delante de la mesa? ¿Puedes colocar algún objeto delante de ti?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Puedes colocarte delante y atrás de diversos objetos?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	El día de hoy aprenderemos a ubicarnos en diferentes posiciones		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>-Anunciamos la actividad: “jugamos delante de – detrás de con los objetos”</p> <p>Paso 1: la maestra indica que los niños deben de estar sentados para realizar la actividad</p> <p>Paso 2: luego juntamente con los niños colocamos los objetos en el espacio, como caja, sillas, mesas</p> <p>Paso 3: siéntate delante de la mesa</p> <p>- párate detrás de la caja</p>	Niños objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Quién se sienta delante del objeto?</p> <p>¿Quién se sienta atrás del objeto?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima – Perú

LISTA DE COTEJO AULA 4 "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Ubica objetos delante y detrás de la silla			
		Ubica el aro delante de la mesa		Ubica el cono detrás de la silla	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x	x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x			x
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x			x
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x			x
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego		x	x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		X	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J		x	x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R		X	x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	21	3
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	88%	13%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

TITULO: “Jugamos dentro de - fuera de con los objetos”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 389 "Maria Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 13/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica dentro y fuera del aula	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>La maestra comunico que hoy vamos a jugar reconociendo la ubicación dentro de – fuera de:</p> <p>Invitamos a los niños a ponerse de pie y los dirigimos al patio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubícate dentro del aula. - Ubícate fuera del aula. <p>¿Cómo sabes que estás dentro del aula? ¿Ahora puedes</p>	Niños	15min

		ubicar algún objeto dentro del aula? ¿Puedes colocar algún objeto fuera del aula?		
	SABERES PREVIOS	¿Cómo sabes que estás dentro del aula? ¿Ahora puedes ubicar algún objeto dentro del aula? ¿Puedes colocar algún objeto fuera del aula?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Puedes colocar algún objeto fuera del aula y fuera del colegio?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	El día de hoy aprenderemos a ubicarnos en diferentes posiciones		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Anunciamos la actividad jugamos dentro de - fuera de con los objetos</p> <p>Paso 1: Invitamos a los niños salir al patio de manera ordenada</p> <p>Paso 2: luego pedimos a los niños ponerse en filas para realizar la actividad</p> <p>Paso 3: La maestra reparte como aros, cajas, manzanas.</p> <p>Paso 4: pedimos a los niños realizar la actividad. ubica la manzana dentro de la caja</p> <ul style="list-style-type: none"> - ubica la piña fuera de la caja - ubícate dentro del aro - ubícate fuera del aro 	Niños objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les gusto la actividad? ¿Tuvieron dificultades en los juegos?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima – Perú

LISTA DE COTEJO 5 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Se ubica dentro y fuera del aula			
		Reconoce los objetos que están solamente dentro de la caja		Reconoce los objetos que se encuentran solamente fuera de la caja	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	X		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	X			x
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel		x	x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	X		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	X		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x	x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	X			X
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	X		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	X		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M		x	x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	X		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	X		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	X		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	X			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	X		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	X			X
18	REYES BUENO, Mishell A	X		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	X		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		X	
Σ	TOTAL Σ	21	3	20	4
%	PROMEDIO 100%	88%	13%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

TITULO: “Jugamos encima de- debajo de con mi cuerpo “

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108 "María Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 14/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
		-La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconociendo la ubicación encima – abajo. Mostramos algunas imágenes y preguntamos qué personajes se encuentran encima de la mesa y que	Niños	

INICIO	MOTIVACION	personajes se encuentra debajo de la mesa.		15min
	SABERES PREVIOS	¿Cómo colocas un objeto debajo de las piedras? ¿Podrías colocar un objeto encima de un árbol?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo colocas un objeto debajo de las piedras? ¿Podrías colocar un objeto encima de un árbol?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	El día de hoy aprenderemos a ubicarnos en diferentes posiciones		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>-Anunciamos la actividad:” Jugamos encima de- debajo de con mi cuerpo “</p> <p>Paso 1: La maestra indica a los niños salir al patio de manera ordenada</p> <p>Paso 2: la maestra colocará objetos en el espacio como mesa, silla y colchoneta donde el niño realizará la actividad con cada material, y tendrá un pito para iniciar la actividad</p> <p>Paso 3: arrodíllate encima de la silla</p> <ul style="list-style-type: none"> - siéntate debajo de la mesa - Ubícate encima de la colchoneta - Finalmente realizamos la actividad con cada niño hasta culminarlo. 	Niños Objetos	30min
CIERRRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron para aprender?</p> <p>¿Quién se sienta encima de la silla? ¿Quién se sienta debajo?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima – Perú.

LISTA DE COTEJO 6 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Se ubica encima de la colchoneta– debajo del arco de futbol		Se ubica debajo del arco de futbol	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel		x	x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	X			X
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	X		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	X		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F		x		X
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	X		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	X		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	X		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel		X		X
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	X		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	X		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	X			X
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	X		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	X		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	X		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	X		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	X		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	X		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		x	
Σ	TOTAL Σ	21	3	20	4
%	PROMEDIO 100%	88%	13%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

TITULO: “Jugamos ubicando cerca y lejos los objetos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108”Maria Montessori ”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judih Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 15/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	. ubica objetos cerca de – lejos de tu compañero	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
		-La maestra indica que jugaremos EL TESORO ESCONDIDO -Dentro del aula se esconderá una caja que contiene un tesoro, Algunas propuestas son dulces juguetes de regalos para los alumnos, se colocaran algunas laminas para cambiar el ambiente del aula, los niños y las niñas	Niños	

INICIO	MOTIVACION	<p>recibirán diferentes indicaciones basadas solamente en términos de cerca y lejos que los ayudara encontrar el tesoro</p> 		15min
	SABERES PREVIOS	<p>¿Pudieron encontrar los dulces? ¿Cerca de que se encontraron los dulces? ¿Lejos de que estaban los dulces? ¿Pudieron llegar con facilidad a encontrar los juguetes?</p>		
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Podemos encontrar algo fácilmente si sabemos las ubicaciones de los términos cerca y lejos? ¿Por qué?</p>		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<p>Se comunica el propósito de la sesión</p> <p>Hoy aprenderemos la ubicación cerca y lejos</p>		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>-Anunciamos la actividad” cerca de- lejos de”</p> <p>Paso 1: Invitamos a los niños a ponerse de pie para realizar la actividad</p> <p>Paso 2: Ubica la lata cerca de tu compañero</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubica el cubo lejos de la puerta <p>Paso 3: Luego hacemos comparaciones con otras cosas como</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mi aula está cerca del baño, la mesa está lejos de la puerta - La maestra realiza la actividad hasta culminarlo 	<p>Niños</p> <p>Objetos</p>	30min
CIERRRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron para aprender?</p> <p>¿Es importante lo que hicieron hoy? ¿por qué?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima
- Perú

LISTA DE COTEJO 7 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR ubica objetos cerca de – lejos de tu compañero			
		Reconoce los conos que están cerca de la puerta		Reconoce los cubos que están lejos del arco	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	X		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x		x
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	X		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel		x	x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Alíaa	x			x
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x			x
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram		X	x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A		X	x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

TITULO: “Jugamos a ubicar objeto hacia delante y hacia atrás”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108 "María Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 16/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	camina hacia adelante y hacia atrás	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
		-La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconociendo la dirección hacia adelante y hacia atrás.		

INICIO	MOTIVACIÓN	<p>Nos colocamos en el patio.</p> <p>Formamos un círculo y colocamos aros en el medio.</p> <p>Cuando la docente ordene los niños colocaran el pie derecho hacia adelante y luego colocan hacia atrás.</p>	Niños	15min
	SABERES PREVIOS	¿Cómo supieron que era adelante esa dirección? ¿Qué otra parte del cuerpo podemos cambiar?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cuántas partes del cuerpo hemos dirigido hacia adelante?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<p>Se comunica el propósito de la sesión</p> <p>Hoy aprenderemos a ubicar objetos hacia delante hacia atrás</p>		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>--Anunciamos la actividad "Hacia delante hacia atrás"</p> <p>Paso 1: Invitamos a los niños a ponerse de pie y lo dirigimos de la siguiente manera</p> <p>Paso 2: Ubica este círculo delante de la mesa</p> <p>-Ubica el cuadrado detrás de tu compañero</p> <p>Paso 3: A continuación, pedimos a los niños observar su cuerpo que partes de su cuerpo están delante y atrás</p>  <p>paso 4: Luego damos pasos hacia delante y hacia atrás</p>	Niños Objetos	30min

CIERRRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron para aprender?</p>		15min
----------------	----------------------	--	--	-------

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 8 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		camina hacia adelante y hacia atrás			
		Se dirige hacia su compañero y se ubica delante de el		Se dirige hacia su compañera y se ubica detrás de ella	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	x			X
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel		x	x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x		X
8	Céspedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M		x		X
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x			X
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A		X	x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

TITULO: “Jugando hacia la derecha e izquierda con mi cuerpo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 389 “María Montessori”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 19/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	<p>La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconociendo la derecha y la izquierda:</p> <p>Salimos al patio con los niños, pintamos en su mano derecha un círculo de color rojo y en su mano izquierda de color azul. Realizamos diversas actividades como: levantar</p>		

INICIO		la mano derecha y tocar su rodilla derecha, luego levantar la mano izquierda y tocar su rodilla izquierda, variamos las estrategias.	Niños	15min
	SABERES PREVIOS	¿Puedes tocar con tu brazo derecho tu pie izquierdo? ¿Puedes girar al lado derecho?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Reconoces tu lado izquierdo?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy reconoceremos nuestra derecha e izquierda		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Mencionamos el tema el “jugando hacia la derecha e izquierda” Paso 1: La maestra pinta círculos de colores en los espacios Paso 2: Pedimos a los niños que ubiquen objetos a su derecha e izquierda. Paso 3: Luego pedimos a cada niño que gire a su derecha e izquierda Paso 4: Pedimos a cada niño caminar hacia su derecha e izquierda .	Niños Objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 9 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Gira hacia la izquierda y derecha utilizando su cuerpo alrededor del cono		Mira hacia la derecha y se dirige hacia el cono	
		Levanta la mano izquierda y jira hacia ese lado			
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		X		X
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F		X	x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x			X
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego		X	x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x			X
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J		X	x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	21	3
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	88%	13%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TITULO: “Jugamos a relacionar objetos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 389 “María Montessori ”
- 1.2. ÁREA : Matemática
- 1.3. EDAD : 5 AÑOS
- 1.4. AULA : “Respeto”
- 1.5. DOCENTE DE AULA : Jara Garcia, Judith Ruth
- 1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE : Trinidad Duran, Cyntia Mitze
- 1.7. FECHA : 20/11/18
- 1.8. DURACIÓN :60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	La maestra indica que jugaremos EL TREN -En grupos de cinco y haciendo un tren agarrados por la cintura de su compañero que está delante, el primero de ellos con los ojos tapados, el resto deberán guiar al	Niños	

INICIO		<p>primero para que realiza adecuadamente el recorrido de un lugar a otro sin chocar con los obstáculos que previamente el docente se ha encargado de distribuir por el espacio los conos.</p> 		15min
	SABERES PREVIOS	¿Cómo se llama el juego? ¿con que se cubrieron los ojos los niños?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿será importante realizar el movimiento de un lugar a otro? ¿por qué?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	<p>Se comunica el propósito de la sesión</p> <p>Hoy aprenderemos a desplazarnos de un lugar a otro</p>		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Mencionamos el tema el “jugando a relacionar”</p> <p>Paso 1: La docente pide a los niños mantener el orden en el aula para realizar la actividad,</p> <p>Paso 2: Formamos círculos por grupo con todos los niños donde estarán de pie</p> <p>Paso 3: Luego la maestra presenta imágenes de las mismas características como frutas, transportes donde los grupos tendrán que pegar en la pizarra en un corto tiempo, el equipo que hace en un menor tiempo será el ganador</p> <p>Paso 4: La maestra tendrá el silbato para empezar la actividad</p>	Objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo aprendieron?</p>		15min

		¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		
--	--	---	--	--

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 10 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características de dos columnas		Relaciona los instrumentos musicales de las mismas características y las posiciona en forma de columnas	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x	x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x			X
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x		X
8	Céspedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel		x	x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram		X	x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x			X
Σ	TOTALΣ	20	4	21	3
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	88%	13%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TITULO: “jugamos a clasificar figuras geométricas”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108 "María Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 21/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Clasifica las figuras geométricas por colores	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	-La maestra comunica que hoy vamos a jugar identificando las formas de las figuras geométricas. Entregamos diversas figuras a cada niño. Cuando suene el silbato tratarán de buscar su pareja y	- Niños	

INICIO		formarán grupos. Los niños que ganen en encontrar su pareja serán los ganadores del juego.		15min
	SABERES PREVIOS	¿Qué figura geométrica te tocó? ¿Pudiste ubicar rápidamente a tu pareja que tenía la misma figura?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cuántas figuras geométricas hemos encontrado?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy reconocemos y comparamos las formas de los objetos		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Anunciamos la actividad “reconociendo la forma de los objetos” clasificando objetos similares de una colección Paso 1: La maestra pide a los niños formarse grupos de cinco para realizar a actividad. Paso 2: Repartimos figuras geométricas por grupo Paso 3: Luego la maestra dará objetos similares a las figuras geométricas donde los grupos podrán clasificarlo y el grupo que realiza más rápido será el ganador Paso 4: y así sucesivamente realizamos la actividad con todo el grupo	Niños Objetos	30min
CIERRRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Que aprendieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 11 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR					
		Clasifica las figuras geométricas por colores		Clasifica los objetos similares a las figuras geométricas		Colecciona los objetos similares al círculo y al cuadrado	
		SI	NO	SI	NO		
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo		x	x			
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x			X		
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x	x			
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x		x			
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x			X		
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F		x	x			
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x		x			
8	Céspedes Rivera, Jhojan Smith	x			X		
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x			
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x			
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x			
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x			
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x			X		
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x			
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x		x			
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x			
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x			
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x			
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x			
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x			
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x			
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x			
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x			
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x			
Σ	TOTAL Σ	21	3	20	4		
%	PROMEDIO 100%	88%	13%	83%	17%		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TITULO: "Reconociendo los lados de las figuras geométricas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 389 "Maria Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cytia Mitze
1.7. FECHA	: 22/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra comunica que hoy vamos a jugar identificando los lados de las figuras geométricas. Entregamos a cada niño unos hilos de lana para formar diferentes figuras geométricas. Cada niño forma una figura y contamos los lados.	Niños	

	SABERES PREVIOS	¿Les gusto el juego? ¿Cuántas figuras de tres lados hemos formado? ¿Cuántas figuras de cuatro lados hemos formado?		15min
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo se llaman las figuras de cinco lados?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy aprenderemos a reconocer los lados de las figuras geométricas		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Anunciamos la actividad “: “Reconociendo los lados de las figuras geométricas” Paso 1: la maestra pide a los niños mantener el orden para realizar la actividad Paso 2: Presentamos figuras geométricas por grupos Paso 3: Luego pedimos a un niño por grupo vendarse la vista para descubrir que figura geométrica es y cuantos lados tiene Paso 4: A continuación, tocamos el silbato para empezar el juego Paso 5: finalmente realizamos la actividad por grupos hasta culminarlos, e invitarles a pasar al frente y que todos puedan reconocer que figura descubrieron .	Imágenes Pito	30min
CIERRRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima
- Perú

LISTA DE COTEJO 12 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Reconoce las figuras geométricas por sus lados de (tres y cuatro)			
		Reconoce la figura geométrica que tiene tres lados		Clasifica las figuras geométricas que tienen cuatro lados	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x		x
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x		x
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x			x
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M		X	x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C		X	x	X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTALΣ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TITULO: “Jugamos clasificando las figuras geométricas”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108”Maria Montessori ”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia , Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 23/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Clasifica las figuras geométricas que tienen la misma forma redondo, triangulo y cuadrado	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	-La maestra comunica que hoy vamos a jugar ritmo agogo - Nos sentamos en círculo donde cantamos ritmo agogo diga usted nombres de figuras geométricas, por ejemplo. Redondo, cuadrado, circulo, rectángulo.	Niños	

INICIO				15min
	SABERES PREVIOS	¿Cuántas figuras mencionamos en el juego? ¿Qué figuras has mencionado?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué figura fue más difícil realizar?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy aprenderemos a clasificar las figuras geométricas por su forma		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Mencionamos el tema el "Agregando objetos" Paso 1: Se presenta una actividad motivacional para iniciar el tema Paso 2: La maestra invita a los niños ponerse de pie para formar grupos y realizar la actividad Paso 3: Entregamos a cada grupo las figuras geométricas para que lo puedan clasificar por sus formas -El grupo que realicen primero es el ganador de la actividad. -luego los grupos tendrán que salir a la pizarra y exponerlos Paso 4: y así sucesivamente realizamos la actividad por grupos hasta culminarlos	Niños Objetos	30min
CIERRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 13 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Clasifica solamente las figuras geométricas que tiene la forma de triángulo		Selecciona toda las figuras geométricas que tienen las mismas formas	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x		x
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x			x
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x	x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel		x		x
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J		x	x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x			x
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTALΣ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO: “Patrones de repetición de las figuras geométricas”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | : N° 108 “María Montessori” |
| 1.2. ÁREA | : Matemática |
| 1.3. EDAD | : 5 AÑOS |
| 1.4. AULA | : “Respeto” |
| 1.5. DOCENTE DE AULA | : Jara Garcia, Judith Ruth |
| 1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE | : Trinidad Duran, Cyntia Mitze |
| 1.7. FECHA | : 26/11/18 |
| 1.8. DURACIÓN | :60 min |

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triángulo, redondo y cuadrado	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra indica que jugaremos : Les comunico que hoy vamos a jugar secuenciando las figuras geométricas Colocamos diversas figuras geométricas de distintas formas. En la mesa	Niños	

		<p>Cada niño debe coger un objeto y ubicarse en una fila.</p> <p>Nos organizamos en grupos y ubicamos los objetos para poder secuenciar de acuerdo a la consigna que dirija la profesora.</p>		15min
	SABERES PREVIOS	<p>¿Cuántos objetos hemos podido ordenar?</p> <p>¿Qué objeto estuvo primero?</p>		
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Qué forma tienen los objetos que hemos ordenado?</p>		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	<p>Se comunica el propósito de la sesión</p> <p>Hoy aprenderemos a representar patrones de repetición</p>		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>-Anunciamos la actividad “patrones de figuras geométricas</p> <p>Paso 1: Pedimos a los niños salir al patio de manera ordenada</p> <p>Paso 2: Los niños deben de estar agrupados para empezar la actividad</p> <p>Paso 3: La maestra reparte por grupos las figuras geométricas para que puedan secuenciar de acuerdo a sus formas</p> <p>Paso 4: A continuación, la maestra empieza la actividad tocando el silbato</p> <p>- El equipo que realiza más rápido será el ganador y así podrá exponerlo</p>	Imágenes	30min
CIERRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron para aprender?</p>		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima
– Perú

LISTA DE COTEJO 14 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Realiza patrones de formas de las figuras geométricas triangulo, redondo y cuadrado		Secuencia todas las figuras geométricas teniendo en cuenta sus formas	
		Secuencia las figuras geométricas solamente redonda y cuadrado			
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x	x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x			x
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith		x	x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x			x
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J		X	x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x			x
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASECICIOS, Jhoan C	x		x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x			X
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	21	3	20	4
%	PROMEDIO 100%	88%	13%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

TITULO: “Jugamos reconociendo objetos de grande a pequeño”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108 "Maria Montessori "
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Silva Orihuela, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 27/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Representa objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	. Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	-La maestra indica que jugaremos: ANIMALES ACUÁTICOS -La maestra indica que saldremos al patio -Formamos filas por grupos de dos	Niños	

INICIO		<p>-Luego dibuja círculos en el piso</p> <p>- Presenta los animales de diferentes tamaños</p> <p>-Luego el niño tendrá que reconocer que animales son y de qué tamaño son cada uno</p> <p>-A continuación, la maestra toca el pito para que salgan corriendo cada uno de ellos y lo ubican los animales en el círculo por tamaños</p> <p>-La muestra observa el juego</p> 		15min
	SABERES PREVIOS	<p>¿De cuántos grupos formamos la fila?</p> <p>¿Qué animales ubicamos por tamaño en el círculo?</p> <p>¿Será importante conocer los tamaños?</p>		
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Qué pasaría si no podemos identificar los tamaños?</p>		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<p>- Se comunica el propósito de la sesión</p> <p>Hoy agruparemos de grande a pequeño los objetos</p>		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Mencionamos el tema el “Reconociendo tamaños de grande a pequeño</p> <p>Paso 1: Sacamos a los niños al patio para realizar la actividad</p> <p>- Los hacemos formar de una fila a los niños y a las niñas</p> <p>Paso 2: Luego Medimos a los niños y niñas para que puedan reconocer cuál de los niños es más grande y pequeño</p> <p>Paso 3: Cogemos las latas del aula y entregamos a cada niño para que puedan ordenarlos de grande a pequeño</p> <p>- La maestra dibuja dos círculos en el piso de colores y coloca los vasos al centro</p> <p>Paso 4: El niño reconocerá cual es el más grande y pequeño</p>	Niños Objetos	30min

		- Finalmente realizamos la actividad con todos los niños		
CIERRRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender? ¿Cuántos objetos han agrupado?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 15 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Reconoce los tamaños de grande a pequeño utilizando objetos.			
		reconoce los vasos de pequeño a grande		Coloca las latas en el círculo de pequeño a grande	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		X	x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x			X
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel		X		X
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R		X	x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A		X	x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	21	3
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	88%	13%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

TÍTULO: “Jugando con los tamaños”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108 “María Montessori”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 28/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra indica que hoy vamos a jugar reconocer los tamaños grande, mediano y pequeño. Les entregamos algunas frutas para que los niños en grupos puedan ubicar en una fila empezando del más grande, mediano y pequeño.	- Niños	

		Realizamos la actividad intercambiando las frutas entre los grupos		15min
	SABERES PREVIOS	¿Cuántas frutas grandes hemos observado? ¿Cuántas frutas medianas hemos observado?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cuántos grupos podemos formar con todas las frutas?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	- Se comunica el propósito de la sesión Hoy agruparemos tamaños de los objetos		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Anunciamos la actividad “jugando con los tamaños de los objetos” Paso 1: La maestra indica que saldremos al patio de manera ordenada Paso 2: La maestra forma grupos para poder realizar la actividad Paso 3: Presentamos tres aros para poder colocar los objetos al centro de grande mediano y pequeño como tazas, carros Paso 4: a continuación, también entregamos los bloques lógicos Paso 5: Luego la maestra toca el silbado y los grupos deberán de colocar los objetos de grande mediano y pequeño en los tres aros - y así realizamos la actividad por grupo hasta terminar - El grupo que realiza en menor tiempo será el ganador	Bloques lógicos	30min
CIERRRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿que aprendimos hoy ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima
- Perú

LISTA DE COTEJO 16 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Clasifica los bloques lógicos por su tamaño grande, mediano y pequeño		Clasifica los bloques lógicos de color amarillo solo los de formas de triángulos y redondos	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	X		x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel		x	x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x			X
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Alíaa	x		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego		x		X
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x		x	
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A		X	x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x			X
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S		X	x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

TÍTULO: “Jugamos a clasificar objetos de largo a corto”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 108”Maria Montessori ”
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 5 AÑOS
 1.4. AULA : “Respeto”
 1.5. DOCENTE DE AULA : Jara Garcia, Judith Ruth
 1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE : Trinidad Duran, Cyntia Mitze
 1.7. FECHA : 29/11/18
 1.8. DURACIÓN :60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Clasifica hilos, cintas de cortos a largos	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	-La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconocer los objetos largos cortos. Observan siluetas de muchas aves con diferentes longitudes de picos y patas largas.	Niños	

INICIO	SABERES PREVIOS	¿Qué estamos observando? ¿Qué animales son? ¿Cómo se llaman esos animales? ¿Dónde viven y de que se alimentan? ¿Qué características tienen? ¿En que se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Cómo se desplazan? ¿Qué tienen las aves? ¿Quién ha creado a las aves ¿Todas las aves tienen el mismo tamaño? ¿Qué otras aves que no están allí conocen? ¿Cómo son sus picos? ¿Para qué servirá la regla?		15min
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Para qué servirá la regla?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy aprenderemos a ordenar objetos de largo a corto		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Anunciamos la actividad “jugamos a ordenar objetos de largo a corto” Paso 1: La docente presenta una actividad motivadora para iniciar la clase Paso 2: La profesora dispone 4 trozos de cuerdas de distintos tamaños. La profesora irá preguntando a los alumnos que trozo es el más largo y cuál es el más corto. Paso 3: La maestra forma grupos para poder realizar la actividad Paso 4: Luego entregamos hilos cintas por grupo y así pueden clasificarlos de cortos a largos Paso 5: A continuación, una vez clasificado los hilos y cintas saldrán a exponerlos por grupo, y así hasta terminarlo	Niños Objetos	30min

CIERRRE	METACOGNICION	<p>Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron para aprender?</p> <p>¿Es importante lo que hicieron hoy? ¿por qué?</p>		15min
----------------	----------------------	---	--	-------

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima – Perú

LISTA DE COTEJO 17 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Clasifica hilos, cintas de cortos a largos			
		Señala los hilos cortos		Identifica las cintas largas	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	x		x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel		x		X
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x		x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith		x	x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x			X
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe		x	x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x			X
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	21	3	20	4
%	PROMEDIO 100%	88%	13%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

TITULO: “Jugando clasificamos objetos de grueso a delgado”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108”Maria Montessori ”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judit Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 30/11/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	clasifica libros, gruesos a delgados	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconocer los objetos grueso y delgado. Entregamos a los niños objetos de diversos grosores. Los niños agrupan el más delgado y en otro grupo los más gruesos.	- Niños	

	SABERES PREVIOS	Realizamos las siguientes preguntas ¿Cuántos grupos hemos formado? ¿Cuántos objetos delgados hemos logrado agrupar?		15min
	CONFLICTO COGNITIVO	¿De qué otra forma podemos clasificar los objetos que hemos jugado?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy agruparemos el grosor de los objetos		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Mencionamos el tema jugando clasificamos objetos de grueso a delgado” Paso 1: La maestra invita a los niños salir al patio de manera ordenada Paso 2: La profesora coloca en el patio diversos hilos cortados y cañas de diferentes grosores. Paso 3: Coloreamos círculos en el patio de diversos colores para clasificarlos los hilos y cañas Paso 4: Cuando la docente haga sonar el pito los niños por grupos deben correr y agrupar los más delgados y luego los más gruesos Paso 5: Finalmente el equipo que realiza correctamente será el ganador	Niños Objetos	30min
CIERRRE	METACOGNICION	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 18 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Clasifica libros, de gruesos a delgados			
		Clasifica solamente las cañas gruesas		Selecciona los libros e hilos gruesos y delgados	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	x		x	
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x			X
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel		x	x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	x			X
8	Céspedes Rivera, Jhojan Smith	x		x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego		x	x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x			X
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe		X	x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	x			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	X		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	X		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		x	
Σ	TOTALΣ	21	3	20	4
%	PROMEDIO 100%	88%	13%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

TÍTULO: “jugamos clasificando objetos de ancho y angosto”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108”Maria Montessori ”
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: “Respeto”
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 03/12/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	-La docente comunica que hoy vamos a jugar reconocer los objetos ancho y angosto. Entregamos a los niños palitos, toallas, plumones de diferentes dimensiones. Los niños podrán observar el material y clasificarlos como	Niños	

INICIO		anchos y angosto en diferentes lugares.		15min
	SABERES PREVIOS	Realizamos las siguientes preguntas ¿Cuántos palitos anchos hemos podido identificar? ¿Cuántos palitos angostos hemos podido agrupar?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿De qué otra forma podemos agrupar los palitos?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy aprenderemos a identificar el ancho y el angosto		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Anunciamos la actividad “ancho y angosto” Paso 1: La maestra comunica que saldremos al patio de manera ordenada Paso 2: La maestra forma equipos para realizar la actividad Paso 3: La docente pega en el piso unos círculos de colores. De ancho y angosto Paso 4: Los niños deben ubicar los materiales en el círculo ancho y angosto como palos, toallas y plumones por grupo -y así sucesivamente hasta terminar la actividad Paso 5: Finalmente los grupos saldrán a exponer la actividad realizada	Mesa	30min
CIERRE	METACOGNICIÓN	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima – Perú

LISTA DE COTEJO 19 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Clasifica palos u otros objetos de ancho a angosto			
		Clasifica las toallas de ancho y angosto		Señala todos los materiales que tienen formas angostas	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	X		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Christopher Jasiel	X		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy	X			X
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel		x	x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	X		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	X		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa	X			X
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith		x	x	
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	X		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	X		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	X			X
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	X		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	X		x	
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram		x	x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C	X			X
16	MORALES LIRA, Rihanna R	X		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	X		X	
18	REYES BUENO, Mishell A	X		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	X		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	X		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N		X	x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	X		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	X		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	X		x	
Σ	TOTAL Σ	20	4	20	4
%	PROMEDIO 100%	83%	17%	83%	17%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

TITULO: "jugamos identificando objetos alto y bajo"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N° 108 "Maria Montessori"
1.2. ÁREA	: Matemática
1.3. EDAD	: 5 AÑOS
1.4. AULA	: "Respeto"
1.5. DOCENTE DE AULA	: Jara Garcia, Judith Ruth
1.6. ALUMNO (A) PRACTICANTE	: Trinidad Duran, Cyntia Mitze
1.7. FECHA	: 04/12/18
1.8. DURACIÓN	:60 min

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICA/INSTRUMENTOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Identifica objetos de posición alto y de posición bajo	Lista de cotejo

III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA.

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	MOTIVACIÓN	-La maestra comunica que hoy vamos a jugar reconocer los objetos altos y bajos. Colocamos dos sillas en el patio. Un niño sube a la silla y preguntamos a los niños, quien está más alto si el niño de la silla o el niño que está parado	Niños	

INICIO		en el piso. La docente escucha atentamente la respuesta de los niños.		15min
	SABERES PREVIOS	Realizamos las siguientes preguntas ¿Cuántos niños son altos en el aula? ¿Cuántos niños son bajos en el aula?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cuántos grupos podemos formar con los alumnos del aula, considerando los altos y los bajos?		
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión Hoy aprenderemos agrupar objetos alto y bajo		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	-Anunciamos la actividad “identificando el más alto y bajo” Paso 1: La maestra pide a los niños mantener el orden Paso 2: La docente coloca en el piso botellas y títeres de diversos tamaño alto y bajo. Paso 3: Cada niña identifica que botella es el más alto y cuál es el más bajo. Paso 4: Lanzamos aros pequeños para identificar las botellas altas y aros de otros colores para identificar las botellas bajas. Los niños que realicen las actividades correctamente deben ser premiados por la docente como un incentivo.	Niños Objetos	30min
CIERRE	METACOGNICIÓN	Realizamos las siguientes preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?		15min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

a) Para la docente:

- Ministerio de Educación. Rutas de Aprendizaje (2015). Fascículo Matemática II Ciclo, Lima - Perú

LISTA DE COTEJO 20 AULA "RESPECTO" 5 AÑOS

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR			
		Identifica solamente las botellas de posición alto		Selecciona los títeres de posición bajo y alto	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALAYO CIPRIANO, Adriano Mateo	x		x	
2	ALIAGA CHAVEZ, Cristopher Jasiel	x		x	
3	ALOMIA ORTEGA, Haly Akemy		x		X
4	ANAYA VIZCAYA, Victor Daniel	x		x	
5	BACILIO TOLEDO, Jorge Samuel	x		x	
6	CASTILLO ALIAGA, Monica F	x		x	
7	CCASA CHAVEZ, Jamelis Aliaa		x	x	
8	Cespedes Rivera, Jhojan Smith	X			X
9	CLAUDIO CLOUD, Jose Diego	x		x	
10	CLEMENTE RAMIREZ, Juan Gabriel	x		x	
11	DE LA CRUZ FRANCISCO, Julio M	x			X
12	DELGADILLO CORI, Ruben M. J	x		x	
13	DIAZ DIONICIO, Sayuri Guadalupe	x			X
14	FLORES ANAYA, Leonardo Hiram	x		x	
15	HERRERA ASENCIOS, Jhoan C		X	x	
16	MORALES LIRA, Rihanna R	x		x	
17	ORTEGA CARRILLO, Andy Salvador	x		x	
18	REYES BUENO, Mishell A	x		x	
19	SANTAMARIA ESPIRITU, Emely A	x		x	
20	SIMON PUENTE, Kelvin A	x		x	
21	SINCHE MENDIETA, Brianna G. N	x		x	
22	TAPULINA VISAG, Jesus A	x		x	
23	TOLENTINO HUAYTA, Paulo F	x		x	
24	TORIBIO SANTIAGO, David E.S	x		x	
Σ	TOTAL Σ	21	3	20	4
%	PROMEDIO%	88%	13%	83%	17%

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽⁷⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre	
			Día	Mes	Año		SI	NO													
22	D.N.I.: 63003049	TAPULIMA VISAG, Jesus Alexander	18	04	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI					
23	D.N.I.: 8115042	TOLENTINO HUAYTA, Paulo Francisco	31	03	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI					
24	D.N.I.: 77945318	TORIBIO SANTIAGO, David Enrique Smith	02	01	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI					
25																					
26																					
27																					
28																					
29																					
30																					
31																					
32																					
33																					
34																					
35																					
36																					
37																					
38																					
39																					
40																					
41																					
42																					
43																					
44																					
45																					
46																					
47																					
48																					
49																					
50																					

Resumen	
Hombres	16
Mujeres	8
Total	24

Jara García
JARA GARCÍA, JUDITH RUTH
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



Cosío Zavaleta
COSÍO ZAVALA, LEIRA NIEVES
 Directora (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
055	16	02	2018

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emite haciendo uso de la Norma de Matrícula del aplicativo informático SIARIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siarieg.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo				Ubicación Geográfica			
Código	Número y/o Nombre	Gestión ⁽¹⁾	PGD	Inicio	Fin	21/12/2018	Dire.	Prov.	Dire.	Procedencia ⁽¹⁵⁾	Número y/o Nombre		
1 0 0 0 0 0 0 1	108 MARIA MONTESSORI	0 1 6 7 2 9 8 1 0	Característica ⁽⁶⁾	Forma ⁽⁸⁾	Esc								
	RD 00672980												
	Resolución de Creación N°												
	Nivel/Ciclo ⁽⁷⁾	INI	Grado/Educ ⁽⁵⁾	S	Recibim ⁽⁹⁾								
	Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		HONRADEZ								
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento		Sexo HM		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾	
		Apellido	Nombre	Apellido	Nombre	Día	Mes	Año	M	F	Matrícula	Reserva	Discapacidad
1	D.N.I. 779505008	ALMERCIO DIAZ	Hajhayra Michelle	08	02	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO
2	D.N.I. 778031914	ALVARADO ESPINOZA	Valery Sofia	07	03	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO
3	D.N.I. 779001118	ARRATEA MARTEL	Aniyeli Ball	01	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
4	D.N.I. 632038161	AYRA CADENAS	Avraro Sebastian	12	04	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
5	D.N.I. 632039448	DOMINGUEZ HUAYTA	Fernanda Guendilupe	01	04	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
6	D.N.I. 77931058	ESPINOZA ORTEGA	Carlos Alberto	06	12	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
7	D.N.I. 81084891	ESPINOZA SERRANO	Herry Gabriel	11	01	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO
8	D.N.I. 63777755	FLORES SANCHEZ	Alejandro Mathias	16	07	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
9	D.N.I. 777646791	GARCIA CAMPOS	Lizra Mayumi	25	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
10	D.N.I. 63204451	GUILLERMO RIVERA	Kristy Mayte	12	08	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
11	D.N.I. 63003017	IBÁÑEZ SOLÍS	Renczo Santiago	14	04	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
12	D.N.I. 81114941	MATEO AGUIRRE	Fabio Stephano	24	02	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO
13	D.N.I. 81084609	MENDOZA MORENA	Anghelli Rosa	30	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
14	D.N.I. 632038994	ORELLANA SANTIAGO	Luzma Guadalupe	30	06	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
15	D.N.I. 81084542	PAULINO TARAZONA	Mateo Andree	09	11	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
16	D.N.I. 632038954	PÉREZ FIGUEROA	Alessandro Stefano	02	02	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO
17	D.N.I. 778034890	PIZZORNO BERNAL	Zoe Milagros	02	08	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
18	D.N.I. 778747671	RAMIREZ DAMASINO	Rodrigo Abraham	26	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO
19	D.N.I. 777843213	RAMON GONZALES	Patty Luz	26	08	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO
20	D.N.I. 81114944	ROMAYNA VALERIO	Axel Marcos	22	02	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO
21	D.N.I. 81114824	SALVADORA SANTIAGO	Sebastian Andre	22	01	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO

(1) Nivel / Ciclo : (M) Primaria, (T) Tercer, (N) Noche
 (2) Modalidad : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (3) Gradualidad : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (4) Tipo de Discapacidad : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (5) Grado/Educación : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (6) Sección : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (7) Gestión : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (8) Forma : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (9) Recibimiento : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (10) Situación de Matrícula : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (11) País : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (12) Lengua : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (13) Escala de la Matría : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (14) Tipo de discapacidad : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 (15) E de procedencia : (E) Educación Especial, (N) Noche, (R) Recreación
 Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución educativa.
 El Cod. del E.E. se anotará solo en el caso que el estudiante no padea D.H.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Datos del Estudiante								Código Modular	Número y/o Nombre	
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora			Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾
22	D.N.I.: 7.7.9.3.1.3.7.0	SANCHEZ RODRIGUEZ, Diego Andrés	28	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	0739375	141
23	D.N.I.: 7.7.9.6.7.6.0.0	SANCHEZ URRUTIA, Omar Bright	05	01	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	S	SI	1219609	LA OREANA AMERICANA
24	D.N.I.: 6.3.2.3.6.9.4.5	SORIA SANDOVAL, Stefano Daniel	07	07	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	1470087	3384 RONALD SOTO CARRILLO
25	D.N.I.: 8.1.0.8.4.4.5.7	VELARDE SOTO, Christopher Abiel	28	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	1470087	3384 RONALD SOTO CARRILLO
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	11
Total	25

[Firma]
ARELLANO CAJAS, FLORINDA SOFIA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

COLEGIO VALENTIN LEVY GRIEVES
 Director(a) de la Institución Educativa
[Firma]
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
055	16	02	2016

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se envía haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAE (Sistema de Información de Acceso a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://sage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo				Ubicación Geográfica								
Código	Nombre de la DRE - UGEL	Número y/o Nombre	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo	Grupos	HED	Inicio	Fin	21/12/2018	Dpto.	Provincia	Distrito	Centro Poblado						
1	000000000001	UGEL Huánuco	106 MARIA MONTESSORI	0, 6, 7, 2, 9, 8, 7, 0	Característica (6)	12/03/2018	21/12/2018		HUÁNUCO	HUÁNUCO	HUÁNUCO	HUÁNUCO						
Nº Orden	Nº de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Forma (5)	Grado/Educ ⁽⁷⁾	Sección ⁽⁸⁾	Tiempo ⁽⁹⁾	Fecha de Nacimiento		País (1)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Segunda Lengua (2)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre (3)	Tipo de Discapacidad (4)	Institución Educativa de procedencia ⁽¹¹⁾	Número y/o Nombre
							Día	Mes										
1	D-N-I-1-7-7-8-4-9-3-4-2	ALVARADO CONDEZO, Zoe Kristel	RD 00672980	5	Sec ⁽⁸⁾	COMPARTISMO	28	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
2	D-N-I-1-6-3-5-3-0-6-7-0	BASILIO GARCIA, Nicole Valery					26	11	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
3	D-N-I-1-7-7-9-9-3-7-1-3	BENANCIO MAMANI, Jean Pool Adriano					01	02	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
4	D-N-I-1-8-1-0-8-4-7-6-7	BERRIOSI VISAG, Camila Silveria					06	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
5	D-N-I-1-6-3-2-0-4-1-5-0	CAÑOLI CADILLO, Alfred Rivaldo					29	04	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
6	D-N-I-1-8-1-0-8-4-6-4-3	CHAVEZ BOCANEGRA, Jorge Enrique					30	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
7	D-N-I-1-8-0-9-7-7-6-4-7	ENCARNACION FLORES, Alexa Manuel					19	08	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
8	D-N-I-1-6-3-2-4-5-0-7-1	GASPAR LEANDRO, Malías Adrián					04	05	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
9	D-N-I-1-6-3-0-0-3-3-4-3	GUILLERMO CAMARA, Luana Isabel					25	06	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
10	D-N-I-1-6-3-2-4-5-0-1-8	LAGUNA SOTO, Treicy Sayuri					06	05	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
11	D-N-I-1-6-3-5-3-0-5-7-6	LUCANO PANDURO, Roberto Braulio					04	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
12	D-N-I-1-7-7-9-6-2-7-8-5	MAJINO MIRAVAL, Ayelen Nilvana					17	01	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
13	D-N-I-1-6-3-5-3-0-5-5-1	MARTEL BENAVIDES, Anjhely Rosario					07	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
14	D-N-I-1-7-7-8-7-2-7-5	MEJIA PINEDO, Andrea Paola					06	11	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
15	D-N-I-1-6-3-0-0-3-3-8-5	RAMOS CUEVA, Henry Hazel					01	07	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
16	D-N-I-1-6-3-0-0-3-3-6-4	REYNOSO JAVIER, Dayro Lionel					10	07	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
17	D-N-I-1-7-7-9-3-8-6-9-0	RICAPA VILLANUEVA, Guadalupe Alessandra					19	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
18	D-N-I-1-7-7-8-9-8-7-9-3	RIVERA TIMOTEQ, Andrea Shantal					07	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI
19	D-N-I-1-7-8-3-9-8-9-3-2	ROBLES CHAVEZ, David Daniel					19	03	2013	H	P	P	SI	NO	C	NO	NO	SI
20	D-N-I-1-8-1-0-8-4-5-9-4	RODRIGUEZ FLORES, Yajaira Patricia					26	11	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI
21	D-N-I-1-8-1-0-5-4-5-4-3	SALAZAR VIA, Corina Alejandra					26	11	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI

(1) Nivel / Cita: Para el caso EGBE: (IM) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria. Para el caso EBA: (IM) Inicial (INT) Intermedia (AVA) Avanzada. (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa. (EBC) Educ. Básica Especial. (E) Educación Superior. (2) Modalidad: (E) Educación Primaria (1, 2, 3, 4, 5, 6) En el caso de EBA: Círculo 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. (3) Grado/Educ: (E) Educación Primaria (1, 2, 3, 4, 5, 6) En el caso de EBA: Círculo 1°, 2°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. (4) Discapacidad: (1) Visual, (2) Auditiva, (3) Física, (4) Intelectual, (5) Psíquica, (6) Social, (7) Sensorial, (8) Múltiple. (5) Forma: (E) Escuelas, (N) Escuelas No Escuelas. (6) Característica: (A) Aislada, (B) Comunal, (C) Comunal, (D) Comunal, (E) Comunal, (F) Comunal, (G) Comunal, (H) Comunal, (I) Comunal, (J) Comunal, (K) Comunal, (L) Comunal, (M) Comunal, (N) Comunal, (O) Comunal, (P) Comunal, (Q) Comunal, (R) Comunal, (S) Comunal, (T) Comunal, (U) Comunal, (V) Comunal, (W) Comunal, (X) Comunal, (Y) Comunal, (Z) Comunal. (7) Grupos: (A) Grupos, (B) Grupos, (C) Grupos, (D) Grupos, (E) Grupos, (F) Grupos, (G) Grupos, (H) Grupos, (I) Grupos, (J) Grupos, (K) Grupos, (L) Grupos, (M) Grupos, (N) Grupos, (O) Grupos, (P) Grupos, (Q) Grupos, (R) Grupos, (S) Grupos, (T) Grupos, (U) Grupos, (V) Grupos, (W) Grupos, (X) Grupos, (Y) Grupos, (Z) Grupos. (8) Sección: (A) Sección, (B) Sección, (C) Sección, (D) Sección, (E) Sección, (F) Sección, (G) Sección, (H) Sección, (I) Sección, (J) Sección, (K) Sección, (L) Sección, (M) Sección, (N) Sección, (O) Sección, (P) Sección, (Q) Sección, (R) Sección, (S) Sección, (T) Sección, (U) Sección, (V) Sección, (W) Sección, (X) Sección, (Y) Sección, (Z) Sección. (9) Tiempo: (A) Tiempo, (B) Tiempo, (C) Tiempo, (D) Tiempo, (E) Tiempo, (F) Tiempo, (G) Tiempo, (H) Tiempo, (I) Tiempo, (J) Tiempo, (K) Tiempo, (L) Tiempo, (M) Tiempo, (N) Tiempo, (O) Tiempo, (P) Tiempo, (Q) Tiempo, (R) Tiempo, (S) Tiempo, (T) Tiempo, (U) Tiempo, (V) Tiempo, (W) Tiempo, (X) Tiempo, (Y) Tiempo, (Z) Tiempo. (10) Situación de Matrícula: (A) Matrícula, (B) Matrícula, (C) Matrícula, (D) Matrícula, (E) Matrícula, (F) Matrícula, (G) Matrícula, (H) Matrícula, (I) Matrícula, (J) Matrícula, (K) Matrícula, (L) Matrícula, (M) Matrícula, (N) Matrícula, (O) Matrícula, (P) Matrícula, (Q) Matrícula, (R) Matrícula, (S) Matrícula, (T) Matrícula, (U) Matrícula, (V) Matrícula, (W) Matrícula, (X) Matrícula, (Y) Matrícula, (Z) Matrícula. (11) Institución Educativa de procedencia: (A) Institución Educativa, (B) Institución Educativa, (C) Institución Educativa, (D) Institución Educativa, (E) Institución Educativa, (F) Institución Educativa, (G) Institución Educativa, (H) Institución Educativa, (I) Institución Educativa, (J) Institución Educativa, (K) Institución Educativa, (L) Institución Educativa, (M) Institución Educativa, (N) Institución Educativa, (O) Institución Educativa, (P) Institución Educativa, (Q) Institución Educativa, (R) Institución Educativa, (S) Institución Educativa, (T) Institución Educativa, (U) Institución Educativa, (V) Institución Educativa, (W) Institución Educativa, (X) Institución Educativa, (Y) Institución Educativa, (Z) Institución Educativa. (12) Lengua: (A) Lengua, (B) Lengua, (C) Lengua, (D) Lengua, (E) Lengua, (F) Lengua, (G) Lengua, (H) Lengua, (I) Lengua, (J) Lengua, (K) Lengua, (L) Lengua, (M) Lengua, (N) Lengua, (O) Lengua, (P) Lengua, (Q) Lengua, (R) Lengua, (S) Lengua, (T) Lengua, (U) Lengua, (V) Lengua, (W) Lengua, (X) Lengua, (Y) Lengua, (Z) Lengua. (13) Escolaridad de la Madre: (A) Escolaridad, (B) Escolaridad, (C) Escolaridad, (D) Escolaridad, (E) Escolaridad, (F) Escolaridad, (G) Escolaridad, (H) Escolaridad, (I) Escolaridad, (J) Escolaridad, (K) Escolaridad, (L) Escolaridad, (M) Escolaridad, (N) Escolaridad, (O) Escolaridad, (P) Escolaridad, (Q) Escolaridad, (R) Escolaridad, (S) Escolaridad, (T) Escolaridad, (U) Escolaridad, (V) Escolaridad, (W) Escolaridad, (X) Escolaridad, (Y) Escolaridad, (Z) Escolaridad. (14) Tipo de discapacidad: (A) Tipo de discapacidad, (B) Tipo de discapacidad, (C) Tipo de discapacidad, (D) Tipo de discapacidad, (E) Tipo de discapacidad, (F) Tipo de discapacidad, (G) Tipo de discapacidad, (H) Tipo de discapacidad, (I) Tipo de discapacidad, (J) Tipo de discapacidad, (K) Tipo de discapacidad, (L) Tipo de discapacidad, (M) Tipo de discapacidad, (N) Tipo de discapacidad, (O) Tipo de discapacidad, (P) Tipo de discapacidad, (Q) Tipo de discapacidad, (R) Tipo de discapacidad, (S) Tipo de discapacidad, (T) Tipo de discapacidad, (U) Tipo de discapacidad, (V) Tipo de discapacidad, (W) Tipo de discapacidad, (X) Tipo de discapacidad, (Y) Tipo de discapacidad, (Z) Tipo de discapacidad. (15) E de procedencia: (A) E de procedencia, (B) E de procedencia, (C) E de procedencia, (D) E de procedencia, (E) E de procedencia, (F) E de procedencia, (G) E de procedencia, (H) E de procedencia, (I) E de procedencia, (J) E de procedencia, (K) E de procedencia, (L) E de procedencia, (M) E de procedencia, (N) E de procedencia, (O) E de procedencia, (P) E de procedencia, (Q) E de procedencia, (R) E de procedencia, (S) E de procedencia, (T) E de procedencia, (U) E de procedencia, (V) E de procedencia, (W) E de procedencia, (X) E de procedencia, (Y) E de procedencia, (Z) E de procedencia. (16) Nº de DNI o Cód. Del Est.: (A) Nº de DNI o Cód. Del Est., (B) Nº de DNI o Cód. Del Est., (C) Nº de DNI o Cód. Del Est., (D) Nº de DNI o Cód. Del Est., (E) Nº de DNI o Cód. Del Est., (F) Nº de DNI o Cód. Del Est., (G) Nº de DNI o Cód. Del Est., (H) Nº de DNI o Cód. Del Est., (I) Nº de DNI o Cód. Del Est., (J) Nº de DNI o Cód. Del Est., (K) Nº de DNI o Cód. Del Est., (L) Nº de DNI o Cód. Del Est., (M) Nº de DNI o Cód. Del Est., (N) Nº de DNI o Cód. Del Est., (O) Nº de DNI o Cód. Del Est., (P) Nº de DNI o Cód. Del Est., (Q) Nº de DNI o Cód. Del Est., (R) Nº de DNI o Cód. Del Est., (S) Nº de DNI o Cód. Del Est., (T) Nº de DNI o Cód. Del Est., (U) Nº de DNI o Cód. Del Est., (V) Nº de DNI o Cód. Del Est., (W) Nº de DNI o Cód. Del Est., (X) Nº de DNI o Cód. Del Est., (Y) Nº de DNI o Cód. Del Est., (Z) Nº de DNI o Cód. Del Est.

N.º Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre
			Día	Mes	Año		Situación de Matricular (10)	País (11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna (12)	Segunda Lengua (12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre (13)	Nacimiento Registrado SI/NO		
22	D.N.I. 635305006	SANTIAGO BENAVIDES, Lidsey Valentina	16	08	2012	M	P	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI		
23	D.N.I. 81084763	TELLO TABAZONA, Leonardo Matileo	28	11	2012	H	P	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI		
24	D.N.I. 81084578	UZURIAGA ROJAS, Danick Yerard	12	11	2012	H	P	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
25	D.N.I. 63530692	ZUASNABAR LEON, Daniel Alexander	17	10	2012	H	P	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	13
Total	25

[Firma]
VILCA ADAUTO, ZELMY YAVE
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

INSTITUTO VARIACIONAL W. 1010
 DIRECCIÓN
 LEI.P. 101 W. 1010 MONTESSORI
SUSO AVALE
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
056	16	02	2018

FOTOGRAFÍA N° 1

APLICACIÓN DEL PRE TEST DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “MARÍA MONTESSORI”, HUÁNUCO-2018



FOTOGRAFÍA N° 2

APLICACIÓN DEL POST TEST DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 "MARÍA MONTESSORI", HUÁNUCO-2018

