

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**Programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de
comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución**

Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca -2018

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Primaria

Autores: Bach. Mery Luz LOYOLA JANAMPA

Bach. Rosalía Zenobia LUCAS OSORIO

Asesor: Dr. Manuel ALEJANDRO BERROSPI

Yanahuanca - Perú - 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**Programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de
comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución
Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca -2018**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

**Mg. HURTADO PRUDENCIO, Fredy
PRESIDENTE**

**Mg. ROJAS RIVERA, Wilfredo Florencio
MIEMBRO**

**Mg. MINAYA LOVATON, Javier Raúl
ACCESITARIO**

DEDICATORIA

A nuestros padres por todo el amor, comprensión y paciencia, a los niños de la Institución Educativa por haber participado en este trabajo y a todos los Docentes dedicados a brindar sus conocimientos y compartir sus experiencias con los niños en sus primeros años de vida.

RECONOCIMIENTO

A nuestras familias, esposos hijos e Hijas y a nuestros padres; expresamos nuestra gratitud por su apoyo que nos brindaron, en todo momento que más lo necesitábamos.

Finalmente, nuestra gratitud a los docentes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca. Asimismo, a los Docentes de la Escuela de Formación Profesional de Educación Primaria de la UNDAC filial Yanahuanca.

RESUMEN

El presente trabajo de inicia con el interés de abordar el programa de estimulación y ver su importancia e incidencia en la enseñanza, aprendizaje, cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca. Para realizar la propuesta, se origina el problema y luego en base a ello se realiza una observación del contexto, dando fundamentos reales a la investigación a fin de responder las necesidades metodológicas que tiene el aprendizaje de comunicación y matemáticas. La lógica seguida fue aplicar el programa de estimulación y su desarrollado mediante sesiones de aprendizaje con los estudiantes del primer y segundo grado, guiados por el diseño cuasi experimental. Los resultados evidenciaron que existe influencia entre ambas variables, genera motivación, existe nivel de progreso y mayor disponibilidad hacia el aprendizaje de los niños evaluados, destacando en el área de comunicación en la mejora de sus habilidades intelectuales, motrices y sociales, en la expresión oral, comprensión lectora y producción de textos. En cambio, en el área de matemáticas destaca la estimulación en la resolución de problemas tanto de cantidad, regularidad, movimiento y de gestión de datos.

Palabras claves: Programa de estimulación, aprendizaje de comunicación, aprendizaje de matemáticas.

ABSTRACT

The present work begins with the interest of approaching the stimulation program and seeing its importance and incidence in teaching, learning, whose objective was to determine the influence of the game stimulation program and I got involved in communication and math learning in students of the Educational Institution N ° 34163 of Uchumarca - Yanahuanca. To make the proposal, the problem originates and then based on it an observation of the context is made, giving real foundations to the research in order to respond to the methodological needs of communication and math learning. The logic followed was to apply the stimulation program and its development through learning sessions with first and second grade students, guided by the quasi-experimental design. The results showed that there is influence between both variables, generates motivation, there is a level of progress and greater availability towards the learning of the children evaluated, highlighting in the area of communication in the improvement of their intellectual, motor and social skills, in oral expression, reading comprehension and text production. On the other hand, in the area of mathematics, the stimulation in the resolution of problems of quantity, regularity, movement and data management stands out.

Keywords: Stimulation program, communication learning, mathematics learning.

INTRODUCCIÓN

Señores miembros del jurado calificador presentamos ante ustedes la Tesis intitulada “**PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN JUEGO Y ME INVOLUCRO EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN Y MATEMATICAS CON LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34163 DE UCHUMARCA - YANAHUANCA -2018**”, con la cual se logró determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas de los estudiantes. En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Primaria.

El estudio invita a reflexión el panorama de las pruebas ECE, aplicados a nivel nacional, regional y local a los estudiantes del segundo grado de primaria, en comprensión lectora y matemáticas, los resultados nacionales del 2013, se ubican en nivel satisfactorio 33%, en proceso 51,3%, en inicio 15,8% y a nivel de la Región Pasco, en nivel satisfactorio 31,1%, en proceso 50,7%, en inicio 18,2%. Estos resultados definitivamente son desalentadores, pero los años siguientes, la Prueba ECE hasta la actualidad ha tenido una ligera variación con cierto avance en el nivel de proceso y satisfactorio, por ello el escenario educativo permite meditar para mejorar sus conocimientos, habilidades y actitudes en las áreas de comunicación y matemáticas, mediante estrategias, técnicas y actividades de aprendizaje.

El proceso enseñanza aprendizaje de comunicación y matemáticas son fundamentales en la formación de los estudiantes, pero sin embargo se ha tornado como un proceso difícil para maestros, alumnos y padres de familia debido a factores

educativos, sociales, motivacionales, familiares, entre otros, que hacen de esta área compleja y de difícil comprensión para los estudiantes, por ello es necesario que en la medida como reciba formación estimuladora, le da una serie de posibilidades de mejorar sus niveles de aprendizaje para su desarrollo integral.

Esta investigación consta de cuatro capítulos, El Capítulo I, Planteamiento de Problema, en donde se ha realizado un diagnóstico, el cual permitió a identificar la problemática de la investigación, en seguida se redactó el problema de investigación de la investigación, luego formulamos los objetivos de la investigación, para luego plantear las hipótesis. En el Capítulo II, corresponde al Marco Teórico, pues ahí se detalla el sustento teórico científico iniciando con la búsqueda de la literatura referente a los antecedentes de estudio, en seguida se hizo la recopilación de la información referente a las bases teóricas científicas. En el Capítulo III, Metodología y Técnicas de Investigación, pues aquí nos referimos a las técnicas empleadas en todo el proceso de investigación, para ello abordamos la población y la muestra seleccionada y empleando las técnicas utilizadas. En el Capítulo IV, Resultados Obtenidos, presentamos el análisis de los resultados y luego llegar a las conclusiones que presentamos al final de este trabajo.

Esperamos, que este trabajo de investigación forme parte del acervo bibliográfico y constituya efectivamente como una contribución para realizar otros trabajos de investigación y también pueda servir a muchos investigadores que necesitan profundizar sobre este tema.

LAS AUTORAS.

INDICE

DEDICATORIA	I
RECONOCIMIENTO	II
RESUMEN	III
ABSTRACT	IV
INTRODUCCIÓN.....	V
INDICE.....	VII
CAPITULO I	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación	4
1.3. Formulación del problema	4
1.3.1. Problema Principal.	4
1.3.2. Problemas Específicos	4
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.	5
1.5. Justificación de la investigación	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	6
CAPITULO II.....	8
MARCO TEORICO	8
2.1. Antecedentes de estudio	8
2.2. Bases teórico - científicas	15
2.3. Definición de términos básicos	36
2.4. Formulación de hipótesis	37
2.4.1. Hipótesis general	37
2.4.2. Hipótesis específicas.....	37

2.5. Identificación de variables	38
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	38
METODOLOGÍA Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.1. Tipo de investigación.....	40
3.2. Métodos de investigación:	40
3.3. Diseño de investigación	41
3.4. Población y muestra.....	42
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	42
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	43
3.7. Tratamiento estadístico.....	43
3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	45
3.9. Orientación ética	46
CAPITULO IV	46
PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN	47
4.1. Descripción del trabajo de campo	47
4.2. Presentación, análisis e interpretación de datos.....	47
4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	51
4.4. Discusión de resultados	53
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En el Perú el tema de estimulación posee la peculiaridad de presentar poca importancia en los estudiantes del segundo y tercer ciclo de Educación Básica Regular, tanto en la formación del hogar y formación de la Institución Educativa. En comparación a otros países desarrollados tales como Alemania, Holanda, Italia, Finlandia, Estados Unidos y España, entre otros, la estimulación es considerada como elemental, en donde desarrollan programas de estimulación en toda la etapa de desarrollo del niño, lo que se distingue desarrollo de actividades a partir de los juegos, con la que le dan la debida importancia a la estimulación desde la etapa pre natal y post natal.

Lo expuesto, ha sido materia de preocupación en el entorno educativo, es decir en el área de comunicación esta necesidad debería de tener mayor atención, por los padres de familia, los docentes, desde los primeros años, de vida de los niños y niñas, donde la estimulación, juega un rol muy importante, por entender el mundo que lo rodee, va a ser una de las cualidades para poder aprehender el mundo cognitivo, afectivo y psicomotor, en

ese sentido tenemos, que procurar que los niños incorporen dentro de su formación y desarrollo la estimulación, la comunicación como una actividad prioritaria en el proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, la estimulación en el área de matemáticas es fundamental que los niños aprenden y adquieren experiencia a través del juego y la estimulación, por tanto, la educación estimuladora debería ser planteada desde la etapa pre natal y post natal, toda vez que la estimulación matemática ayuda a que el niño no encuentre una situación difícil el aprendizaje de las matemáticas, que no sea tan aburrido, no tenga gusto por el aprendizaje de las matemáticas y no tenga temor hacia el aprendizaje de los números. En esa dimensión la estimulación de las matemáticas es fundamental ya que, a partir de la estimulación y el juego, se desarrolla un *conjunto de acciones que potencian las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas y sociales que le permitirán al niño alcanzar mayor madurez en su desarrollo*, dado que cuenta con ventajas interesantes que favorecen el incremento de las conexiones entre sus neuronas que prácticamente le dará mayor potencial a su desarrollo.

En nuestro país, los estudiantes peruanos del segundo grado y cuarto grado de primaria, vienen siendo evaluados permanentemente en comunicación y matemáticas, por organismos internacionales como Program for International Student PISA (Ministerio de Educación, 2002) y LLECE (Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación, 2001), evidentemente los resultados tienen notas desalentadoras que van por debajo del promedio esperado, los cuales podemos mostrar resultados a nivel Regional Pasco desde los años 2013, se ubican en inicio 18,2%, en proceso 50,7%, y satisfactorio 31.19%, seguidamente en el año 2014 los resultados en inicio 12,6%, en proceso 44,2%, y satisfactorio 43.3%, luego en el 2015 los resultados en inicio 7,9%, en proceso 46,29%, y satisfactorio 46.9%. Los resultados estadísticos de

matemáticas año 2013, en inicio 46,6%, en proceso 35%, y satisfactorio 18.4%, seguidamente en el año 2014 los resultados en inicio 30,79%, en proceso 37,3%, y satisfactorio 32%, luego en el 2015 los resultados en inicio 27,7%, en proceso 42,7%, y satisfactorio 29.7%. En síntesis, podemos decir en cifras que estos datos son desalentadores casi se tiene la misma tendencia con pocos niveles de avance, en ambas áreas tanto en los años 2016, 2017, por ello afirmamos que nuestro país ocupa uno de los últimos lugares entre los países participantes, debido a que los estudiantes carecen de hábito lector y manejo de estrategias de aprendizaje en la comprensión lectora y en matemáticas tenemos dificultades para resolver problemas matemáticos.

Definitivamente notamos en la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, se observa que los niños presentan ciertas dificultades que detallamos a continuación:

- Carencia de sensibilizar a los niños de los primeros grados, en los programas de estimulación, para el aprendizaje de comunicación.
- Pocas oportunidades de juegos estimulativos para apoyar el aprendizaje del área de matemáticas.
- Carencia de recursos educativos para el trabajo de estimulación del área de comunicación.
- Poca estimulación para la lectura.
- Poco apoyo en casa, en el aprendizaje del área de comunicación y matemáticas.
- No ha sido entrenado en la lecto escritura de manera adecuada.
- Poca estimulación hacia las matemáticas, mediante actividades del juego.
- En este contexto surge una necesidad de poner en práctica programas de aprendizaje de comunicación y matemáticas dirigido a niños de primeros grados de educación primaria.

1.2. Delimitación de la investigación

El trabajo de investigación fue desarrollado en la Región Pasco, Provincia de Daniel Alcides Carrión, Distrito de Yanahuanca y específicamente en la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, durante el año 2018.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema Principal.

¿Cómo influye el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca?

1.3.2. Problemas Específicos

- a) ¿Cómo influye el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca?
- b) ¿Cómo influye el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca.

1.4.2. Objetivos específicos.

- a) Establecer la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca.
- b) Determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca.

1.5. Justificación de la investigación

Justificación teórica. - El presente trabajo de investigación, es importante ya que redundará como un material bibliográfico y permitirá obtener nuevos conocimientos teóricos referentes a las variables en estudio, es decir sobre la estimulación y el uso de los programas de estimulación, entre otros aspectos respecto a los aprendizajes de comunicación y matemáticas de educación primaria.

Justificación práctica. - En el aspecto práctico, el trabajo de investigación permitirá contribuir desde sus mismas actividades prácticas de estimulación que han sido desarrolladas en este programa, con los niños y niñas, ayudaran a fortalecer la formación estimulativa.

Justificación metodológica. - De la misma manera, el aspecto metodológico es importante, puesto a que esta investigación, permite ayudar a otros trabajos de similar magnitud, en desarrollar el programa a partir de sus actividades, estrategias, metodologías y técnicas desarrolladas en el programa de estimulación.

En verdad, la estimulación tal como lo desarrollan en otros países, mediante programas de estimulación, son importantes en el nivel pre escolar, en esa medida allí seleccionan programas de estimulación para la lectura, escritura, expresión y del mismo modo para el aprendizaje de las matemáticas, cuya influencia es

positiva, toda vez que la estimulación genera y mejora logros que contribuye al desarrollo del conocimiento científico.

1.6. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones que hemos tenido en el desarrollo del trabajo de investigación, podemos mencionar:

- La carencia de instrumentos de investigación relacionados con nuestro trabajo de investigación.
- Un descuido de los padres de familia y la Institución Educativa, para conducir a los niños, sin criterios básicos de estimulación, desde los primeros años de su concepción.
- Poca importancia al programa de estimulación, con pocas actividades estimulativas, hace que muestra poca disposición hacia el aprendizaje de comunicación y matemáticas.
- El desconocimiento de los padres de familia referente a programas de estimulación, incide sobre el problema planteado, ya que estos muchas veces se convierten en imposición y no en instrucción de sus habilidades motoras.
- La distancia, zona aislada por ser zona rural hace que limita sus modos de comunicación y socialización de los niños.
- Pocos datos estadísticos referentes a las variables en estudio
- Escasa predisposición de los pobladores a brindar información a través de las encuestas.
- Escasos recursos económicos para realizar el estudio a nivel provincial.
- Poca bibliografía especializada referente a las variables de estudio.

- La limitación más importante que se puede tener en esta investigación, es que los padres de familia más se dedican a la actividad ganadera y descuidan la formación de sus hijos y como resultado la formación de sus hijos está orientado más a la formación tradicional y desconocen la formación actual.

Para poder superar todas estas limitaciones, tuvimos que dedicarnos a trabajar con los niños diferentes actividades de estimulación para poder preparar a los niños con criterios básicos y guías de estimulación, el cual fue al final fue satisfactorio para el aprendizaje de comunicación y matemáticas.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

El número de investigaciones realizadas que tiene relación con nuestro trabajo de investigación es limitado tanto en el contexto regional, nacional e internacional. En ese sentido hemos ubicado los siguientes antecedentes:

a) En el contexto internacional

En la Universidad libre de Colombia, Facultad de Ciencias de la Educación, Maestría en Educación con énfasis en docencia universitaria (2016). Luz Stella Sanabria Ruíz, presenta la Tesis Titulada: Propuesta metodológica desde la expresión artística para docentes en formación del IV semestre del normal superior centro de estudios psicopedagógicos, orientada a la enseñanza del pensamiento numérico en el grado primero de educación básica primaria. Sus conclusiones:

Por la falta de estrategias lúdicas que motiven a los niños y niñas para que el aprendizaje del pensamiento numérico le llegue de una forma fácil y agradable,

cuando la clase es monótona con el cuaderno, tablero y texto guía, no hay una variedad de actividades significativas por esta razón.

En la aplicación de la prueba inicial se evidenció en los estudiantes dificultad en cuanto al conteo, confundían los números, no había orden en los dibujos, no tuvieron en cuenta el desagrupar decenas y centenas, tampoco la llevada de cifra, escribían los números al lado de las decenas y centenas, aumentaban la cantidad para sumar y no seguían instrucciones en el análisis de preguntas. Los niños no diferenciaban si la operación a realizar se trataba de suma o resta.

En la Universidad de Monterrey, Maestría en Educación (2014). Jessica P. Garza Mata, presenta la Tesis para Optar el Grado de Magister, la Tesis Titulada: El impacto de la estimulación en el aprendizaje de comunicación. Dentro de sus conclusiones:

1. En la que identifican riesgos en la crianza de niños, sin desarrollar actividades de estimulación parte de los padres de familia a los niños y niñas en etapa de formación.
2. Al comparar los niveles socio económicos de los padres de familia observamos que existen diferentes estatus sociales y en cada uno de ellos predominan niveles y según este status es el uso de programas de estimulación.
3. Considera que los padres de familia son quienes le dan el afecto y auto concepto de su hijo y de acuerdo a ello le brinda todo el aspecto fundamental de estimulación a sus hijos, para iniciar con el aprendizaje de comunicación.

b) En el contexto nacional

Se distingue diferentes investigaciones pero que tengan diferente connotación, algunos abordan temas de estimulación y otros están referidos a programas de aprendizaje de comunicación y matemáticas.

En la Universidad César Vallejo, Escuela de Postgrado. (2015). Melissa Beltran Quiroz, presenta su Tesis “Programa de Expresión oral para el aprendizaje del área de comunicación de 6 años, Huaura”. Sus conclusiones:

1. En la prueba realizada a la hipótesis central podemos notar que el programa de expresión oral influye positivamente en el desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. “Innovas Schools” de Huaura 2015.
2. En la prueba realizada a la primera hipótesis específica se evidencia estadísticamente que el programa de expresión oral influye en la adecuación de sus textos orales a la situación comunicativa del aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. “Innovas Schools” de Huaura 2015.
3. En la segunda prueba específica se demuestra estadísticamente que el programa de expresión oral influye en la expresión con claridad de sus ideas del aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. “Innovas Schools” de Huaura 2015.
4. De la tercera prueba de hipótesis específica obtenemos que el programa de expresión oral influye en la utilización estratégica de variados recursos expresivos del aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. “Innovas Schools” de Huaura 2015.
5. De la cuarta prueba de hipótesis específica obtenemos que el programa de expresión oral influye en la interacción colaborativa manteniendo el hilo temático del aprendizaje en el área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. “Innovas Schools” de Huaura 2015.

En la Universidad Privada Norbert Wiener, Escuela de Postgrado (2015). Para optar el Grado de Magister, Wilsón Ortiz Palacios y Salomón Díaz Rugeles, presenta la Tesis “Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de primer y segundo grado del Centro Educativo Campo Galán del Municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander Colombia, en el año 2015”. Sus conclusiones:

1. Los resultados obtenidos, reflejan que el avance académico de los estudiantes se dio de manera progresiva, teniendo como referente el mejoramiento del aprendizaje del pensamiento matemático, desde el momento en el que empezaron a aprender a través del desarrollo y participación de actividades dadas alrededor del juego como estrategias lúdicas en el proceso de formación académica. Esta dinámica de clase les permitió desempeñarse de una manera más efectiva, en lo que refiere a la dimensión cognitiva, logrando reforzar aspectos como la identificación, la proposición, la argumentación y resolución de ejercicios aplicados a situaciones problemáticas, lo cual hacía necesario, el empleo de operaciones básicas, el uso de procedimientos y algoritmos adecuados.
2. Se muestra un avance significativo en el aprendizaje de la matemática en el momento en el cual los estudiantes asumieron la dimensión comunicativa, demostrando –para ello- utilizar habilidades comunicativas; es decir se denota expresiones matemáticas dadas alrededor de la suma, la resta, la multiplicación y la división, en los acuerdos frente a la resolución de ejercicios y de problemas, mostrando una óptima disposición en bien de escuchar y del gusto por compartir y expresar ideas que contribuyan al afianzamiento de conocimientos matemáticos. De igual manera, se usan diferentes tipos de lenguaje en donde

se describen relaciones, se modelan situaciones de la cotidianidad, se exponen o 63 explican razones alrededor de la sustentación de ejercicios y situaciones problemas.

3. Los estudiantes identifican la dimensión axiológica, ya que demuestran actitudes positivas frente al aprendizaje; se comprometen con el aprendizaje del área, participan asiduamente del desarrollo de la clase; profundizan, investigando y consultando los temas y realizando actividades de clase y extra clase. Cada día hubo mayor receptividad frente al trabajo individual y grupal, asumiendo adecuadamente sus responsabilidades de acuerdo al rol asignado.
4. Acontecen resultados en torno a la dimensión praxiológica, ya que los niños y las niñas- presentaron tareas, talleres y consultas bien realizadas, dentro del tiempo estipulado para ello. De igual manera cumplieron con las actividades individuales y de trabajo en equipo, lo que les permitió fortalecer el aprendizaje matemático, haciendo resúmenes, gráficos, tablas y procedimientos adecuados en pro del saber matemático.

En la Universidad Privada Norbert Wiener, Facultad de Educación y Humanidades (2015). Rosa Huamán Risco, presenta la Tesis para Optar el Título profesional de licenciada en Educación Inicial, titulada: Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 6 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba. Entre sus conclusiones más importantes podemos señalar:

1. El aprendizaje de los niños de la muestra se ha obtenido que el 61.5 % tienen un nivel de aprendizaje B (Proceso); el 30.85 obtuvieron C (Inicio) y un 7.75 obtuvieron A (Logro Previsto).

2. Mediante la aplicación del Programa de Juegos Lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el Post - Test, con un 100 % en el nivel de Logro Previsto.
3. Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.
4. Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student $t = 1.76$, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años en la I.E nº 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba - 2015.

c) En el contexto regional

En la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Escuela de Postgrado, Maestría en Educación, Mención Evaluación y Acreditación en la calidad educativa, (2015), para optar el Grado de Magister, Yesica De la Rosa Polo, Presenta la Tesis titulada: Programa de implementación del plan lector para evaluar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes y padres de familia de la I.E. N° 34140 de Tapuc, sus conclusiones son:

1. La presente investigación, demuestra que la aplicación de los programas de implementación del plan lector mejora la comprensión lectora en el nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34140 de Tapuc – 2015; concluyéndose que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados en sus puntajes del nivel literal de la comprensión lectora según el postest de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney ($p < .000$),

(Promedio = 5,8) después de la aplicación del plan lector, respecto a los estudiantes del grupo (Promedio = 3,45). (Tabla 3).

2. Igualmente se demuestra que la aplicación de los programas de implementación del plan lector mejora la comprensión lectora en el nivel inferencial en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34140 de Tapuc; concluyéndose que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados en sus puntajes según el posttest de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney ($p < .000$), (Promedio = 6.15) después de la aplicación del plan lector, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 2.82). (Tabla 2)
3. Queda demostrado que la aplicación de los programas de implementación del plan lector mejora la comprensión lectora en el nivel criterial en los de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34140 de Tapuc – 2015; concluyéndose que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados en sus puntajes del nivel criterial en la comprensión lectora según el posttest de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney ($p < .000$), (Promedio = 3.15) después de la aplicación del plan lector, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 0,64). (Tabla 2).

En la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial, Clériga Tucto Sánchez (2019), para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Presenta la Tesis titulada: Estimulación motriz en coordinación motora gruesa en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial Casita de Belén pueblo joven Haya de la Torre Cerro de Pasco, sus resultados son:

Las acciones de representación con las que el niño percibe los objetos, se forman durante el proceso de agarre y manipulación de éstos; y las mismas están orientadas

fundamentalmente, a las características del objeto, tales como la forma y el tamaño. Demostró como las actividades sensorio motrices de los primeros años de la evolución infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones posteriores del desarrollo cognoscitivo, establece que toda la fuente del progreso radica en la acción que, por otra parte, da cuenta del grado de desarrollo: Por medio de la experiencia, la acción se hace más compleja y permite la evolución de las estructuras cognoscitivas y afectivas, posibilitando y apoyando el desarrollo del lenguaje, la imitación, el dibujo y el juego.

2.2. Bases teórico - científicas

2.2.1. Programa de estimulación juego y me involucro

2.2.1.1. Bases psicológicas, pedagógicas y epistemológicas de la estimulación

a) Bases psicológicas

Según (Rodríguez, Lozano y Caballero, 2002). Sobre el sustento psicológico, menciona que el desarrollo psicológico normal del niño es, una situación que surge del resultado de la conjunción de muchas funciones y actividades psíquicas diversas que se integran en la unidad de la personalidad infantil.

Es común observar que la educación estimuladora, tiene que ver con el desarrollo de los procesos psicológicos. En esa medida las bases psicológicas de su comportamiento, son evidentemente una formación de sus actitudes, las relaciones sociales que existen entre ellas y su interdependencia, es decir, todo aquello observable que va ser el motor y el impulso para que desarrolle la actividad

formativa, mediante diferentes estrategias de estimulación que recibe a lo largo de su vida.

Como fortaleza consideramos oportuno destacar que la psicología, las características de la personalidad y el grado de adaptación personal, social, familiar y escolar de los niños. Es conveniente analizar los factores psicológicos que predomina en su vida a partir de una percepción visual y auditiva respecto a la madurez, puesto a que interviene ciertos problemas en el aprendizaje de comunicación y matemáticas.

b) Bases pedagógicas

En esta investigación la base pedagógica, del estudio parte del niño, como sujeto social, tiene una vocación natural a relacionarse con los demás y el mundo que lo rodea; por tanto, la comunicación y, en particular, la oral cumple un papel fundamental de socialización, especialmente cuando el espacio de relación se amplía con el ingreso al jardín o programa. Tan importante como comunicarse es sentirse parte de un 63 grupo que tiene sus maneras particulares de pensar, expresarse, relacionarse e interpretar el mundo. En suma, es, la necesidad de afirmar su identidad cultural. (MINEDU, 2015)

Según (Mineduc, (2012), considera que la estimulación del lenguaje y su desarrollo, busca brindar la igualdad de oportunidades a niños y niñas desde la concepción hasta los 6 años de edad, brindando favoreciendo una buena comunicación, fomentar, practicar hábitos, valores y actitudes correctas, a través

de experiencias significativas y prepararlos de tal forma en la que puedan sobresalir de forma satisfactoria desarrollando conocimientos para ponerlos en práctica en la vida cotidiana dentro de la sociedad. Según la Ley de Educación Nacional, en su capítulo uno, Artículo 43 se considera que el lenguaje dentro de la educación Inicial, la que comienza desde la concepción del niño hasta adelante; procurando su desarrollo integral y apoyando a la familia para su plena formación.

De manera, que se entiende que el enfoque pedagógico de la estimulación busca fortalecer el aprendizaje de comunicación y matemáticas, tiene como finalidad garantizar el desarrollo integral de los estudiantes basado en la construcción y aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, desarrollándose a través de estrategias innovadoras en las que interactúan los estudiantes, docentes y las familias permitiendo así obtener un aprendizaje significativo en donde los educando sean capaces de desenvolverse en un contexto social, familiar y laboral.

Éste se convierte en una herramienta fundamental que le va dotar de competencias y capacidades relacionadas con el desarrollo de las áreas que tienen que abordar en diferentes campos del conocimiento que los niños aún no dominan y por lo tanto es el principal recurso educativo, caracterizándose por ser una forma natural de adquirir conocimientos, de intercambiar experiencias, permitiendo al niño implicarse globalmente es decir afectivamente, físicamente, emocionalmente, cognitivamente.

d) Base epistemológica

Los planteamientos epistemológicos hechos por (Popper, 1980), afirman que de acuerdo a la tesis que acabamos de proponer aquí, el método de contrastar críticamente las teorías y de escogerlas, teniendo en cuenta los resultados obtenidas en su contraste, procede el modo que indicamos a continuación. Una vez presentada el título provisional de una idea, aún no justificada en lo absoluto, sea. una anticipación, una hipótesis, un sistema teórico de lo que se quiera, se extrae conclusiones, de ella por medio de una deducción lógica; estas conclusiones se comparan entre sí y con otros enunciados pertinentes, con el objeto de hallar las relaciones lógicas (tales como equivalencia, deductibilidad, compatibilidad o imparcialidad).

En esa perspectiva la epistemología abarca el proceso de construcción del conocimiento, como rama de la filosofía, de manera que la estimulación, tendrán que tener en cuenta sus hechos en una realidad concreta y las principales orientaciones filosóficas, sin excluir las anticientíficas, aunque sólo sea para analizarlas científicamente. Pero no se tomarán por temas de estudio las escuelas y los autores, sino los problemas epistemológicos: ya es hora de abandonar el enfoque exclusiva y predominantemente escolástico e histórico de los problemas filosóficos; es hora de abordarlos sistemáticamente, como lo han hecho quienes han dicho algo nuevo. La tarea informativa quedará, así, subordinada a la labor formativa o, mejor, auto formativa; los

autores servirán de peldaños y no de cadenas. Se preferirá el diálogo vivo a la recitación de datos de la formación estimulativa del niño, y la discusión inacabada. Se tendrá que ver la situación cognitiva que es un conjunto de ejercicios y de actividades destinadas a mejorar y/o mantener las capacidades mentales de una persona a lo largo del tiempo.

2.2.1.2. Estimulación

En los estudios realizados por (Arango y otros, 2001) define que la estimulación tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionándole al niño una sensación de seguridad y goce; y por la otra, amplían la habilidad mental que le facilite el aprendizaje, ya que desarrolla destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre y del ejercicio de curiosidad, la exploración y la imaginación.

Por otro lado (Gonzales, 2007) considera que la estimulación es un proceso natural que se pone en práctica en la relación diaria con el bebé, a través de éste el niño utilizará al máximo sus capacidades e irá ejerciendo mayor control sobre el mundo que le rodea al tiempo que sentirá gran satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo.

Con las informaciones teóricas abordadas referente a estimulación, podemos manifestar que estimulación es un conjunto de actividades dirigidas a los niños de 0 a 6 años, para que potencian sus habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas y

sociales que le permitirán al niño alcanzar mayor madurez en su desarrollo.

2.2.1.3. Áreas de estimulación que favorecer el desarrollo del niño

La estimulación, llamada también como estimulación precoz, o atención temprana, es un grupo de técnicas para el desarrollo de las capacidades y habilidades del niño en la primera infancia. Por ello emprende las siguientes áreas:

- Motora (Psicomotricidad fina y gruesa, con ejercicios que estimulen todos los movimientos del cuerpo y aquellos mecanismos de los que se requieran para ello).
- Social -inteligencia emocional (con ejercicios que aumenten las habilidades sociales de nuestros hijos y les ayuden a ser más asertivos, que desarrollen los roles sociales, y que mejoren todas aquellas capacidades comprendidas en el área adaptativa que tienen que ver con el área del vestido, alimentación y control de esfínteres).
- Perceptivo-cognoscitiva (con ejercicios que fomenten la discriminación de color, forma y tamaño; agudicen los sentidos y desarrollen el pensamiento lógico).
- Lenguaje (realizando actividades que potencien todas las habilidades y capacidades comprendidas dentro de éste área).

2.2.1.4. Programa de estimulación juego y me involucro

Al relatar sobre los programas de estimulación (Pereyra, 2011) afirma que un programa de estimulación con niños enfatiza tres aspectos fundamentales:

Un programa de estimulación pretende favorecer la autonomía del sujeto y lograr un nivel socio educativo aceptable.

Es una manera muy especial de contactar y divertirnos con el niño, siguiendo los ritmos que nos marca animándole y teniendo fe en sus posibilidades, siendo creativos e imaginativos, inventando cosas nuevas y llevándolas a la práctica observando los resultados.

Dada la necesidad de generar un programa metodológico (Alejandro, 2019) manifiesta que un programa metodológico, sirve para mejorar dificultades de aprendizaje de lecto y escritura, es un conjunto de procedimientos didácticos que contiene actividades, estrategias y técnicas, diseñados para un determinado fin pedagógico de los niños y niñas del primer grado de primaria.

Por otro lado, en los trabajos de investigación realizado en la Región Ancash por (Adra Perú, 2009) tomo en cuenta 4 pasos fundamentales para desarrollar estimulación en el sector salud. En ese sentido hemos tomado como aspecto esencial para proceder a desarrollar nuestro programa de estimulación Juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas con los niños de primer y segundo grado de primaria, siguiendo tal como se indica. Que prácticamente son un conjunto de actividades dirigidas a los niños y que están basados en generar el conocimiento, darles las pautas necesarias para su desarrollo que siguen éstos, así como las técnicas que se emplean para apoyar el desarrollo de su inteligencia, su motricidad y su personalidad contribuyendo de esta manera al desarrollo integral del niño.

1. ANIMACION

En este paso se realiza una dinámica de motivación e integración, generalmente, a través de canciones o actividades acompañadas de sonidos que inicien la interacción entre los padres y sus niñas o niños. Este tipo de actividades tienden a estimular las áreas de lenguaje y socialización en los menores.

Ejercicio: “Recordando los juegos con mis animales de mi granja”.

Objetivo: Movilizar en los participantes los recuerdos positivos del gozo y placer que se sienten al realizar actividades ganaderas.

Desarrollo: Los participantes salimos al patio, todos nos sentamos en círculo en el patio y con los ojos cerrados. Si es posible colocar música ambiental y con sonido onomatopéyico de animales. Indicar a los participantes que relajen su cuerpo lentamente en el siguiente orden: pies, piernas, barriga, brazos, pecho, espalda, cuello, cara y cabeza. Luego, indicarles que empiecen a recordar cuando tenían tres, cuatro y cinco años, sus juegos y juguetes o algún color, olor, persona u objeto que los hacía felices. Pedir a cada participante que abra los ojos y motivarlos a que comenten lo que recordaron.

2. REFLEXION

En esta parte luego de haber realizado un conjunto de actividades, se hacen ciertas reflexiones en base a preguntas para reconstruir sobre la importancia que tuvo esas actividades para el aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas.

La actividad se realiza mediante lluvia de ideas, para activar los conocimientos previos sobre el aprendizaje de comunicación y matemáticas, para ello se entregan recursos educativos con materiales de la zona, luego se les indica a los participantes que conocen el material y que realicen experimentos tales como tocar y oler, seguidamente se le hace las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar? ¿Qué podemos jugar?

3. DEMOSTRACION

Es el paso de mayor duración, pues los participantes pondrán en práctica cada una de las actividades de la sesión de estimulación con sus propias niñas o niños o con muñecos de trapo, en este caso las áreas que más se desarrollan son el área motora y de coordinación, pues generalmente son las áreas menos estimuladas en el hogar.

Se desarrollará las actividades de estimulación con temas de conocimiento de comunicación relacionados con la habilidad de escuchar, pronunciación clara y lateralidad.

4. EVALUACION

Este paso nos permitirá verificar si los participantes aprendieron la forma correcta de aplicación de las actividades o ejercicios y daremos pautas de estimulación para reforzar las áreas de comunicación y matemáticas.

5. METODOLOGIA

Talleres: Talleres de estimulación

Sesiones de aprendizaje: ·De comunicación y matemáticas

Días: martes y miércoles. En las mañanas. Horario de clases de las áreas de comunicación y matemáticas.

Duración: diciembre 3 del 2018 al 20 de diciembre del 2018

Lugar: Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca.

2.2.1.5. Finalidad del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje

Con la finalidad de estudiar el propósito que tiene el programa de estimulación juego y me involucro consideramos lo siguiente:

- Favorecer el desarrollo global de los niños y niñas utilizando como estrategia principal de trabajo desde sus primeros años de vida para el logro de sus objetivos y metas educativas.
- Desarrollar y potenciar las funciones cerebrales del niño a partir la adquisición de conocimientos de comunicación y matemáticas.
- Lograr un buen nivel intelectual de los niños, mediante la adquisición de habilidades de comunicación y matemáticas.
- Promover el desarrollo sistemático en la adquisición de habilidades de comunicación y matemáticas. (Terrazo y Guille, 2015) cita que: al referirse sostiene que la atención de estimulación temprana tiene como finalidad ofrecer a los niños un conjunto de acciones optimizadoras y compensadoras, que faciliten su adecuada maduración en todos los ámbitos y que les permita alcanzar el máximo nivel de desarrollo personal y de integración social.

2.2.1.6. Importancia del programa de estimulación

Es necesario saber que la importancia que tiene estimulación en el proceso cognitivo y los planteamientos hechos por (Fernández, 1991), afirma que, en la creación de programas de intervención, se debe tomar en cuenta los aspectos cognitivos del niño para determinar qué rasgos caracterizan el desarrollo lógico-matemático y están involucrados en el aprendizaje de la matemática, y qué procesos cognitivos intervienen para llegar al conocimiento de las nociones básicas.

En ese sentido la importancia que tiene el programa de estimulación, en la educación de los niños, va más allá de la enseñanza en las aulas, haciendo uso de recursos educativos, técnicas estimulativas, estrategias adecuadas de estimulación para enfatizar su esquema e imagen corporal, coordinación dinámica, el equilibrio, la ejecución motriz, el control tono y posturas, control espacial y el control respiratorio ya que todas estas actividades estimulativas desarrollan efectivamente su formación del niño.

Resulta una inquietud saludable que la estimulación es la estrategia pedagógica que apoya el desarrollo psicomotor de los niños, de tal manera que la importancia de la estimulación, pueda ser considerada como uno de los requisitos básicos para el óptimo desarrollo del niño, desarrollando al máximo sus potencialidades de su cerebro, ya que el bebé necesita moldearlo con experiencias su cerebro a fin de dotar experiencias tempranas a fin de que potencie

sus funciones cerebrales, en todo los aspectos cognitivo, lingüístico, motor y social.

2.2.1.7. Estimulación y adquisición de conocimiento a través del programa de estimulación

La cuestión del proceso de adquisición del conocimiento constituye un conjunto de conceptos que posee y adquiere el ser humano a lo largo de la vida como producto de la información adquirida ya sea mediante la educación formal o la educación informal, en esa medida radica un modelo a través del cual el ser humano aprende y desarrolla su inteligencia, es decir, construye el conocimiento. Existen diversas teorías que explican el proceso de adquisición del conocimiento.

Así, pues, el niño construye su conocimiento mediante la estimulación, concibiendo como el proceso de cognición, que transforma todo el material sensible que recibe del entorno, codificándolo, almacenándolo y recuperándolo en posteriores actitudes y comportamientos que aprendió.

Toda esta idea, sobre conocimiento del niño, puede ser analizado a partir de diferentes puntos de vista, desde el punto de vista pedagógico, es decir el niño es atendido desde el primer día de su nacimiento que esto a su vez progresivamente el conocimiento se va desarrollando a través de la experiencia que contiene una representación gradual del suceso vivido, y del punto de vista psicológico, como la facultad consciente o proceso de

comprensión, entendimiento, que pertenece al pensamiento, percepción, inteligencia, razón.

Estimulación Cognitiva, es un tipo de intervención que posibilita interacción entre el objeto y el sujeto, con el fin de mejorar el funcionamiento cognitivo. Es una estrategia activa que permite poner en activación sus procesos psíquicos desde la concentración, atención y comunicación. se utiliza como una estrategia de reforzamiento psicológico.

- Adquisición de conocimiento de expresión verbal.
- Capacidad para desarrollo de la comprensión lectora
- Capacidad de lectura comprensible y fluidez verbal
- Comprensión de textos imaginarios y reales
- Ampliación del lenguaje y vocabulario
- Lenguaje escrito (lectura y escritura)
- Lectura de imágenes icono verbales
- Creación de textos
- Adquisición de conocimiento numérico
- Adquisición de conocimiento geométrica
- Adquisición de conocimiento estadístico

2.2.1.8. Estimulación y adquisición de habilidades a través del programa de estimulación

Según (Esteves y Mendoza, 2018) consideran que la adquisición de habilidad, es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado. En la misma dimensión (Singer, 1983) afirma que las

habilidades pueden ser divididas en básicas, siendo aquellas que requieren un menor grado de exigencia y se basan en el desarrollo natural del niño sin ser sometido a normas exigentes. Como también encontramos las habilidades motrices específicas las cuales derivan de las básicas, requiriendo un mayor nivel de desarrollo en las capacidades físicas, perceptivas y motrices.

Para poder lograr las habilidades que ya he mencionado, es necesario que el sujeto reciba una estimulación por parte del medio en el que se encuentra, ya sean los padres o el cuidador del bebé, eso debe llevarse a cabo a la edad más temprana posible, más aun si presenta algún tipo de discapacidad, definiendo estimulación temprana como “un conjunto de acciones y motivaciones ambientales que se ofrecen al niño desde aun antes de su nacimiento para ayudarlo a crecer y desarrollarse saludablemente” ((Vayer y Berruezo 1995), toma en cuenta que la estimulación temprana, no solo puede ser entregada a algún niño diagnosticado con algún problema de desarrollo, siempre será beneficiosa para el desarrollo evolutivo de cualquier niño. ¿Para eso se debe actuar de manera temprana? Ya que dentro de los primeros 12 meses de vida, es un periodo vital, caracterizado por un potente ritmo evolutivo, donde la capacidad de adaptación del sistema nervioso del cerebro, es un factor determinante para el desarrollo posterior. Este periodo es en el que quizás más que ningún otro, se da perfecta confluencia del desarrollo corporal, el desarrollo mental, y el control de las

emociones. En esa circunstancia las habilidades que se pueden desarrollar son:

- Habilidad de expresión verbal.
- Habilidad de lectura comprensiva
- Habilidad de producción de textos
- Habilidad numérica
- Habilidad para resolver operaciones matemáticas sencillas
- Habilidad geométrica
- Habilidad estadística
- Habilidad mediante juegos de animación y reflexión
- Habilidad de estimulación del desarrollo psicomotor
- Habilidad para realizar ejercicios adaptativos y cognoscitivos
- Habilidad para generar juegos de aprendizaje colectivo.

2.2.1.9. Estimulación y adquisición de actitudes a través del programa de estimulación

El término más utilizado de actitud se ajusta a una organización relativamente duradera de creencias en torno a un objeto o situación que predispone a reaccionar preferentemente de una manera determinada. En todo caso estas actitudes son necesarias porque activan la motivación para que se dé un aprendizaje efectivo. Este hecho implica resultado de aprendizaje.

Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias de vida y educación recibida. (Alcántara, 1992), sostiene que las actitudes constituye un sistema

fundamental por el cual el ser humano determina su relación y conducta con el medio ambiente. Son disposiciones para actuar de acuerdo o en desacuerdo respecto a un planteamiento, persona, evento o situación específica; dicha de la vida cotidiana.

La adquisición de actitud se constituye por compendio cognitivo, afectivo y conativo, que de manera integrada o interdependiente contribuyen a que la gente reaccione de manera que no son innatas, hay tres formas de adquisición:

- A través de la experiencia directa, con un objeto, persona o situación.
- Mediante la objetivación de los efectos de un estímulo.
- Actitud físicos
- Actitud sensorial
- Actitud social

2.2.2. Aprendizaje de comunicación y matemáticas

2.2.2.1. Aprendizaje de comunicación

Competencia Comunicativa. (Martínez, 2000) al referirse al aprendizaje de comunicación, parte por competencia comunicativa que es una habilidad interpersonal, en la que entra en juego manifestaciones orales y escritas del sistema de comunicación. Dicho sistema se agrupa en tres campos: el ideativo, el lingüístico y el comunicativo, los cuales toman lugar en una infinita variedad de situaciones que demandan un buen uso de los estilos comunicativos dependiendo del contexto cultural.

Ahora (Barrera y Fracca, 1999) al referirse al aprendizaje de comunicación, aborda la capacidad de la oralidad, se caracteriza por ser espontánea y vulnerable a modificaciones mientras se produce un diálogo y es percibida a partir de sonidos que operan como instancias concretas de un sistema de unidades abstractas llamados fonemas. En cuanto al proceso de adquisición y desarrollo en la lengua oral, está sujeta a una serie de factores en la maduración del individuo que exigen la consolidación de todas las etapas del proceso comunicativo dentro de un lapso restringido.

De idéntica forma (Polo, Pardo y otros, 1995) al referirse sobre la competencia de comprensión de textos, atribuyen la razón del logro de la comprensión y producción comunicativa en los diferentes estilos de discurso, ya sea argumentativo, descriptivo como narrativo, a la fusión de sus dos componentes: el lingüístico y el expresivo. Estos se combinan con el conjunto de conocimientos fonológicos, morfológicos, sintácticos, semánticos y pragmáticos que se reflejan en las acciones lingüísticas de uno y la comprensión del conjunto de conocimiento socioculturales relacionados a la construcción de textos orales y escritos del otro.

Según los planteamientos hechos, se puede deducir que el aprendizaje de comunicación está relacionada con la capacidad comunicativa que el ser humano realiza, para poder comunicar, intercambiar información, mensajes, ideas y experiencias con sus semejantes, por ello hace uso de sistema de signos, símbolos y gestos que permiten al hombre expresarse por medio de sonidos y

símbolos, en un proceso que comienza a través del llanto, luego de quejidos, balbuceos gestos o movimientos, en última instancia las palabras. En esa circunstancia con el desarrollo del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación los niños tendrán éxito, cuando tengan gusto en saber escuchar, leer y producir textos.

2.2.2.2. Aprendizaje de matemáticas

El aprendizaje de las matemáticas según (Ramírez, 2009) afirma que la matemática tiene por finalidad involucrar valores y desarrollar actitudes en el alumno y se requiere el uso de estrategias que permitan desarrollar las capacidades para comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos para enfrentar el entorno de cada educando.

En los planteamientos sobre enseñanza de las matemáticas (González, 2010) dice que: Cuando se trabaja con matemática casi siempre se hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al estudiante realizar muchas cosas que puede experimentar, esto provoca que el aprendizaje no sea según los intereses del alumno ya que es indispensable permitirle hacer, manipular y aplicar la curiosidad; porque la matemática es saber hacer, las cosas y hacerlas bien.

Para (Cuevas, 2011), el aprendizaje de las matemáticas, enfatiza los procesos de aprendizaje y sostiene que: Los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones, se construyen nuevas

representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Por otra parte (Zambrano, 2005) afirma respecto al aprendizaje de las matemáticas que: la didáctica de la matemática es la disciplina científica, cuyo objeto es la génesis, circulación y apropiación del saber matemático y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje. Por ello es necesario que los docentes de matemática, asimilen la importancia de la didáctica de esta disciplina, a fin de buscar alternativas metodológicas para que los estudiantes sean constructores de su propio aprendizaje y se apropien de esos saberes matemáticos.

Asimismo (Carrasco, 2001) dice sobre el aprendizaje de las matemáticas, es indispensable desarrollar, el pensamiento lógico-matemático que se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática”. El niño y la niña exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos al realizar actividades concretas a través de la manipulación de materiales, participación en juegos didácticos, elaboración de esquemas, gráficos, dibujos, entre otros.

También (Gómez, 2012) afirma que 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 sus primeros años de vida. Así el desarrollo de las nociones lógico-Matemáticas, es un proceso

paulatino que construye el infante 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.

Desde el otro ángulo la perspectiva del docente (Orton, 2003) describe al docente como un guía que por medio de los dibujos, colores y formas atractivas para los estudiantes puede dar un profundo y completo concepto de lo que se quiere enseñar. Así mismo, habla sobre el control de los estudiantes en su propio aprendizaje, en donde se empieza una construcción de sus conocimientos a partir de los procesos que se viven a diario, pero eso lo hacen de una forma muy lenta, es allí donde el docente toma su rol y orienta la mejor forma de explotar ese nuevo proceso.

En las investigaciones hechas por (Castrillón y Ramírez, 2013). Sobre el aprendizaje de las matemáticas aborda el tema de operaciones matemáticas y dice que para llegar a las operaciones lógico matemáticas, se requiere una construcción de estructuras internas que se desarrollan desde la etapa del preescolar, mediante la interacción del niño con los objetos y los sujetos, que le ayudan a construir las nociones fundamentales de clasificación (según las semejanzas, diferencias y pertenencia), seriación (ordenar los elementos de un conjunto según sus diferencias; ascendente o descendente) y número (se construye relacionando conjuntos que expresan número y es el resultado de las operaciones de

clasificación y seriación). Si este proceso no se desarrolla debidamente, el pensamiento lógico matemático se verá afectado en su evolución normal, pues el proceso de maduración del individuo se ve cortado en algunas de sus etapas e interrumpe.

De todo lo señalado de aprendizaje de matemáticas, se entiende que en el conocimiento de matemáticas opera mediante la selección de datos significativos y rechazo de datos no significativos: separa, une, jerarquiza y centraliza. Estas operaciones que utilizan la lógica, son de hecho dirigidas por estrategias didácticas. Ahora bien, el pensamiento lógico matemático, es la capacidad de establecer relaciones entre los objetos a partir de la experiencia directa con estos, favoreciendo así la organización del pensamiento. Se hace de vital importancia que el maestro haga uso de una diversidad de estrategias que puedan propiciar un buen desarrollo del pensamiento lógico a través de la observación, exploración, comparación, clasificación, seriación, medición entre otros. Todos estos criterios relacionados con las habilidades del pensamiento demandan ejercitarse a lo largo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje, es por esto que tanto para el educador como para el estudiante es importante conocer estos procesos del pensamiento y deben saber cómo poder potenciarlos, para el logro de un aprendizaje significativo.

2.3. Definición de términos básicos

- **Nivel.** Grado o altura que alcanzan ciertos aspectos de la vida social (Real Academia Española, 2013).
- **Nivel de conocimiento:** Aprendizaje adquirido por la persona, estimada en una escala cuantitativa, que será medido en alto, medio y bajo.
- **Área de Coordinación:** Está relacionada a los movimientos de las manos, de la visión, del tacto, prensión y exploración del ambiente, que requieren coordinación de funciones óculo – motriz.
- **Área de lenguaje:** Está relacionada con las reacciones del niño frente al sonido, las primeras manifestaciones del pre-lenguaje, (soliloquio y vocalizaciones), llevar a cabo órdenes, comprensión y expresión, incluyendo la imitación.
- **Área Social:** Está relacionado con la interacción con otras personas, autonomía, iniciativa y la adaptación al medio, además de la curiosidad que se da conforme va creciendo, y aprender mediante la imitación, además de los hábitos de independencia personal.
- **Área Motora:** Está relacionado al control de la postura y movimientos del cuerpo. Adquiere fuerza muscular y va controlando sus movimientos, por consiguiente, tendrá noción de su cuerpo y seguidamente del mundo que lo rodea
- **Estimulación temprana.** Es el conjunto de acciones tendientes a proporcionar al niño la experiencia que este necesita desde su nacimiento, para desarrollar al máximo su potencial psicológico (Bolaños, 1991).
- **Matemática.** - Es la ciencia que estudia las magnitudes las formas especiales los números, y las relaciones de todo objeto abstracto o materiales de la realidad originando constantemente la creación de modos matemáticos y nuevas estructuras.

- **Pensamiento Lógico Matemático:** Un proceso que se destaca en la construcción del conocimiento en el niño es el Pensamiento Lógico-Matemático, que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo, es decir, el niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos (Piaget, 1975).
- **Número:** Hace referencia a una cantidad de especie determinada, se llama concreto. Si es de especie indeterminada se denomina abstracto. <http://deconceptos.com/matematica/numero>.
- **Lógico:** Relacionado a la lógica que le estudian sobre todo conciencia natural.
- **Clasificación.** - Ordenación de elementos de cualquier tipo en varias clases fundado en ciertos rasgos diferenciadores previamente determinados.
- **Relación:** Es la conexión correspondencia de una cosa con otra, toda relación función.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El programa de estimulación juego y me involucro influye significativamente en el aprendizaje de comunicación y matemáticas de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchamarca – Yanahuanca.

2.4.2. Hipótesis específicas

El programa de estimulación juego y me involucro no influye significativamente en el aprendizaje de comunicación y matemáticas de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchamarca – Yanahuanca.

2.5. Identificación de variables

Programa de estimulación (V: I) Aprendizaje de comunicación y matemáticas

(V: D)

Sexo, edad, procedencia de niños (V: INT).

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Definición conceptual

2.6.1.1. Programa de estimulación de comunicación y matemáticas

El programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación, es un conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse con efectividad, o sea, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, claro, sin excederse ni dañar a terceras personas.

El programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas, es un conjunto de técnicas que determinan las pautas generales para resolver problemas matemáticos con efectividad, es decir resolverlo siguiendo procedimientos de acuerdo al enfoque.

2.6.1.2. Aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas

Son procesos que a través del cual adquirimos ciertos conocimientos, competencias, habilidades y actitudes, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación.

2.6.2. Definición operacional

VARIABLES	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES
V.I. Programa de estimulación	Documental	<ul style="list-style-type: none"> • Guia del Programa de Estimulación. • Sesiones de aprendizaje 	-Planifica actividades del programa de estimulación -Planifica sesiones de aprendizaje
	De proceso-	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la propuesta 	-Ejecuta actividades del programa de estimulación -Ejecuta sesiones de aprendizaje
V.D Aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas	Comunicación	-Expresión oral -Comprensión de textos -Expresión escrita	-Identifica expresiones orales -Lee textos sencillos -Escribe palabras y oraciones sencillas
	Matemáticas	-Resolver problemas de cantidad -Resolver problemas de regularidad equivalencia y cantidad -Resolver problemas de movimiento, forma y focalizaciones -Resolver problemas de gestión de datos o incertidumbre	-Identifica números -Realiza operaciones de suma y resta -Resuelve problemas de cantidad, regularidad, movimiento -Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La investigación, por sus características, se encuentra enmarcado dentro de un tipo de investigación aplicado de tal manera que nos permitió la medición y cuantificación de las variables en estudio.

Asimismo, se aplicó el método experimental; de acuerdo como plantea (Sánchez y Reyes, 1998).

3.2. Métodos de investigación:

En el desarrollo del presente estudio, la investigación se orientó mediante el método científico. Esto se hace más evidente cuando empleamos el método científico, puesto a que hace uso de un conjunto de postulados, reglas y normas para el estudio y la solución del problema de investigación. Es decir, el método científico se refiere al conjunto de procedimientos que, valiéndose de los instrumentos o las técnicas necesarias, examina y soluciona un problema o conjunto de problemas de investigación (Bernal, 2006).

De otra parte, se hace énfasis al método deductivo inductivo. Debido a que nuestra investigación partió desde la lógica de la deducción e inducción porque, se estudiara el conocimiento de estimulación temprana en sus particularidades las cuales son: conocimiento de estimulación temprana general, conocimiento del área de comunicación y matemáticas. Asimismo, en la variable programa de estimulación tiene sus propias particularidades, de igual manera la variable dependiente aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas. Después de haber estudiado estas particularidades se estará en la capacidad de generalizar la existencia o no de relación entre las variables (Bernal, 2006).

3.3. Diseño de investigación

En el estudio, se utilizó el diseño cuasi-experimental con un solo grupo, cabe mencionar que (Hernández, 2003) sostiene que los diseños cuasi experimentales manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables independientes. Procediendo primero se empleó la pre prueba, luego se aplicó el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas posteriormente se tomó el pos prueba, para ver qué resultados obtuvimos. El diseño se diagrama de la siguiente manera:

Ge: 0₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo experimental

0₁ = Resultado obtenido de la pre prueba

X = Aplicación del programa juego y me involucro en el aprendizaje

0₂ = Resultado obtenido de la post prueba

3.4. Población y muestra

- **Población:** Estuvo conformado por los niños de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca 2018.

Grado	Cantidad	Porcentaje
Primer grado	6	15
Segundo grado	8	17
Tercer grado	11	20
Cuarto grado	10	17
Quinto grado	9	16
Sexto grado	7	15
Total	51	100%

Matricula: 2018- Siagie de la I.E.

- **Muestra:** Tomamos en cuenta la muestra conformada por los alumnos del primer y segundo grado de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, que fue seleccionada a través de un muestreo simple de tipo intencional.

Primer grado	Segundo grado	Total
6	8	14

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos utilizados para la investigación fueron:

- **La observación.** – Esta técnica de observación, se utilizó para examinar de cerca el trabajo de estimulación que se realiza al interior de la Institución Educativa, mediante el instrumento ficha de observación.
- **Observación participante.** - Para Taylor y Bogdan (1990), consiste en captar la realidad a través de la interacción social entre el investigador y los informantes, la cual nos permite conocer mejor lo que ocurre en el entrenamiento. Se caracteriza por el hecho de que la persona que observa recoge los datos en el lugar seleccionado, luego se sensibiliza a los niños sobre la aplicación de la prueba del pre test

- **Análisis documental.** – En cuanto se refiere a la técnica documental empleada en la Institución Educativa y la comunidad campesina de Uchumarca a fin de recoger información en bibliotecas y documentos existentes que tengan que ver con nuestro trabajo en estudio.
- **Encuestas.** – Es importante señalar que la encuesta es una técnica para recabar información y el instrumento fue el cuestionario que fue elaborada para tener información de los estudiantes sometidos a prueba.
- **Entrevistas.** - Para tener información relevante del estudio, relacionada con el programa de estimulación y tener opiniones sobre la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En el procesamiento de datos se utilizó las siguientes técnicas:

- a) Procesamiento manual: En hojas sueltas.
- b) Ordenación de los datos en tablas y gráficos.
- c) Elaboración de la sabana de resultados
- d) Procesamiento electrónico: Con datos alimentados al Pc.
- e) Procesamiento de apoyo mediante el paquete estadístico del software estadístico SPSS versión 23.
- f) análisis e interpretación de resultados.

3.7. Tratamiento estadístico

Para el trabajo estadístico, se utilizó:

La estadística descriptiva: Para realizar hojas de cálculo se hizo las tabulaciones, cuadros, tablas de frecuencias y gráficos.

Inferencial: Para elaborar cuadros y gráficos se procederá a realizar el análisis estadístico inferencial y para concluir con la prueba de hipótesis, utilizando pruebas estadísticas “t” de estudent.

Instrumentos

▪ Elaboración de los instrumentos.

a) La prueba del pre test. - Para su administración primero se elaboró la prueba de pre test que consta de 20 ítems, todos ellos relacionados con las variables en estudio relacionado con la estimulación de comunicación y matemáticas que tienen los niños de 6 y 7 años, que servirán como elemento base en el aprendizaje de comunicación y matemáticas.

Determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca.

b) La prueba del post test. – En la misma dimensión se administró la prueba del post test, con los mismos ítems y de igual manera fue considerado con los mismos criterios establecidos en el pre test, solamente con algunas variantes en la profundidad de sus contenidos por tratarse que tan importante fue la primera fase, luego el procedimiento seguido en el tratamiento del programa.

Aplicación de los instrumentos. –

En el desarrollo del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas, se desarrolló siguiendo exclusivamente los procedimientos: Primero solicitamos mediante un documento a la Dirección de la Institución Educativa para la ejecución del programa, luego de su aceptación fue ejecutado

A la muestra de estudio, seguidamente se desarrolló el tratamiento del programa de estimulación con 10 sesiones, en un tiempo promedio de casi un mes, según horario establecido por el docente de aula y finalmente se aplicó la prueba del pos test, luego de haber aplicado el tratamiento del programa.

3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

El instrumento fue validado mediante juicio de expertos conformado por el Mg. David Osorio Espinoza, la Dra. Luzbel Aida Córdova Martínez y Mg. Fredy Hurtado Prudencio, los distinguidos jueces son especialistas en las áreas de comunicación, matemáticas y del nivel primario.

INDICADORES	VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS		
	Dr. Nicomedes Villa Miraval	Dra. Luzbel Aida Córdova Martínez	Dr. Manuel Alejandro Berrospi
1. Claridad	18	17	17
2. Objetividad	18	18	16
3. Actualización	18	16	17
4. Organización	18	17	17
5. Suficiencia	18	18	17
Intencionalidad	18	16	18
7. Consistencia	18	17	16
8. Coherencia	18	17	17
9. Metodología	18	17	18
10. Pertinencia	18	17	17
TOTALES	18	17	17

Fuente: Informe de expertos

3.9. Orientación ética

La decisión ética tomada en cuenta para la investigación permite conocer, analizar y explicar la orientación del juicio ético, en base a algunas consideraciones deontológicas y teleológicas para el trabajo académico y sobre todo basado en el reglamento general de grados y títulos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, lo cual tiene un impacto en la estabilidad del estudio, por lo que fue conveniente establecerlo dentro de un marco ético. Esto implica necesariamente darle cierta transmisión de unos valores a fin de tomar decisiones valederas, para que el estudio, sea mucho más justa enfocadas en su estructura del trabajo.

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El presente acápite mostramos de manera clara el trabajo de campo que se ha realizado en la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, primero realizamos las gestiones para desarrollar el presente estudio, luego con la autorización del caso iniciamos con la aplicación de la prueba del pre test, a los estudiantes seleccionados en la muestra de estudio, luego desarrollamos sesiones de aprendizaje, según el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas, seguidamente se aplicó la prueba del post test, en concordancia a la hora y fecha establecida en el programa del cual presentamos los resultados obtenidos.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

En esta parte presentamos los resultados del análisis e interpretación de la aplicación de la prueba de pre test y del post test del área de comunicación, del mismo modo presentamos los resultados del análisis e interpretación de la prueba del pre test y del post test del aprendizaje de matemáticas, luego hacemos una comparación de ambos

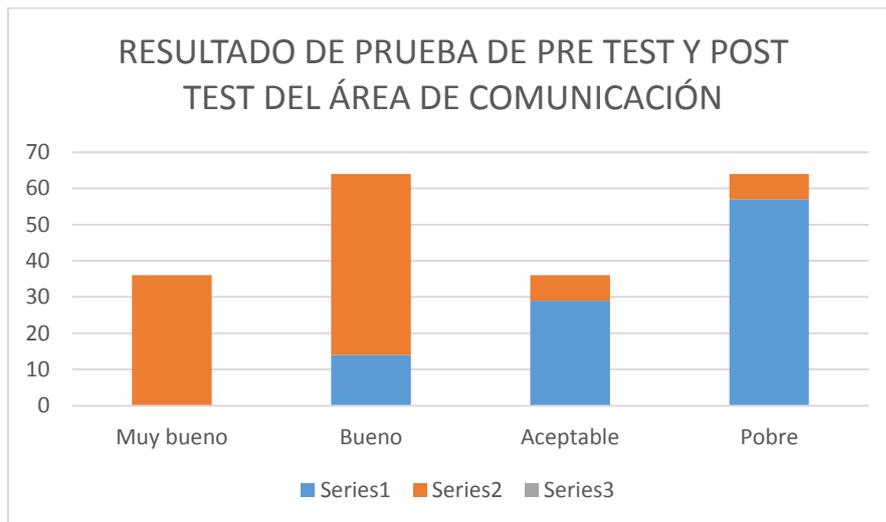
resultados, luego de procesar los datos del pre test y del post test, en relación al aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas, a partir de la investigación.

4.2.1. Resultados del pre test y post test de comunicación

TABLA Y GRAFICO N° 01

RESULTADO DE PRUEBA DE PRE TEST Y POST TEST DEL PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN JUEGO Y ME INVOLUCRO EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN

ESCALA	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
Muy bueno	0	0	5	36
Bueno	2	14	7	50
Aceptable	4	29	1	7
Pobre	8	57	1	7
Total:	14	100	14	100



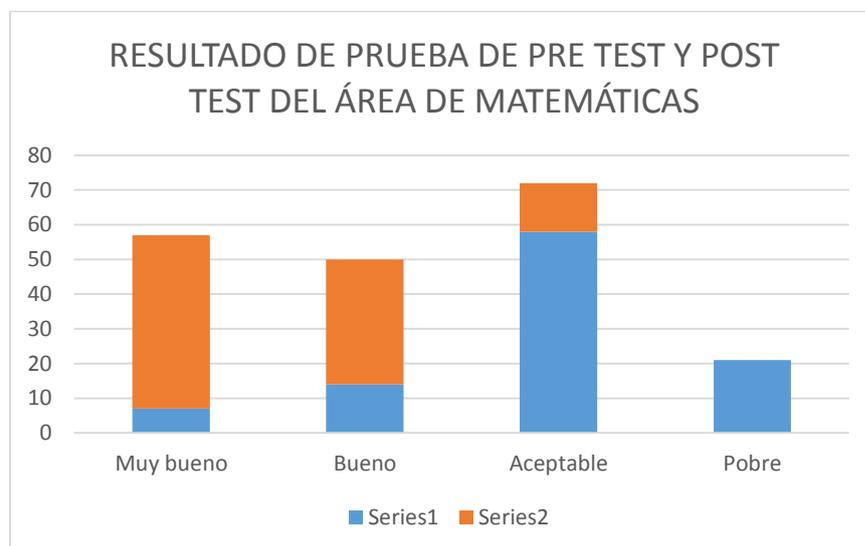
INTERPRETACIÓN: En la tabla y grafico N° 1, podemos observar referente a los resultados del programa juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación, respecto a la prueba del pre test, se encuentra en el nivel muy bueno 0%, bueno 14%. Nivel aceptable 29% y en el nivel pobre el 57%. En cambio, en el post test se encuentra en el nivel muy bueno 36%, nivel bueno 50% y en el nivel aceptable 7% y en el nivel pobre el 7%. Esto indica que el programa e estimulación juego y me involucro mejora el aprendizaje del área comunicación.

4.2.2. Resultados del pre test y post test de matemáticas

TABLA Y GRAFICO N° 02

RESULTADO DE PRUEBA DE PRE TEST Y POST TEST DEL PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN JUEGO Y ME INVOLUCRO EN EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS

ESCALA	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
Muy bueno	1	7	7	50
Bueno	2	14	5	36
Aceptable	8	58	2	14
Pobre	3	21	0	0
Total:	14	100	14	100



INTERPRETACIÓN: En la tabla y grafico se puede apreciar los resultados de la prueba de pre test y prueba del post test del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas en el pre test, se encuentra en el nivel muy bueno 7%, bueno 14%. Nivel aceptable 58% y en el nivel pobre el 21%. En cambio, en el post test se encuentra en el nivel muy bueno 50%, nivel bueno 36% y en el nivel aceptable 14% y en el nivel pobre el 0%. Estos resultados nos confirman que el programa de estimulación juego y me involucro mejora el aprendizaje de matemáticas.

4.2.3. Comparación de resultados del pre test y post test de las áreas de comunicación y de matemáticas

TABLA Y GRAFICO N° 03

COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PRE TEST SOBRE EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICAS

ESCALA	COMUNICACIÓN		MATEMÁTICAS	
	N°	%	N°	%
Muy bueno	0	0	1	7
Bueno	2	14	2	14
Aceptable	4	29	8	58
Pobre	8	57	3	21
Total:	14	100	14	100

INTERPRETACIÓN: En la tabla se observa que alcanzan el nivel bueno 0% en comunicación y 7% en matemáticas, en nivel bueno 14% en comunicación y 14% en matemáticas, nivel aceptable 29% en comunicación y 58 en matemáticas, y nivel pobre 57% en comunicación y 21 en matemáticas. Esto nos indica que los estudiantes del primer grado tienen niveles bajos de aprendizaje. Por tanto, se debe enfatizar bastante con los programas de estimulación a fin de mejorar sus niveles de aprendizaje.

TABLA Y GRAFICO N° 04

COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE POST TEST SOBRE EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICAS

ESCALA	COMUNICACIÓN		MATEMÁTICAS	
	N°	%	N°	%
Muy bueno	5	36	7	50
Bueno	7	50	5	36
Aceptable	1	7	2	14
Pobre	1	7	0	0
Total:	14	100	14	100

INTERPRETACIÓN: En la tabla se observa que alcanzan el nivel bueno 36% en comunicación y 50% en matemáticas, en nivel bueno 50% en comunicación y 36% en matemáticas, nivel aceptable 7% en comunicación

y 14% en matemáticas, y nivel pobre 7% en comunicación y 0% en matemáticas. Esto nos indica que los estudiantes del primer grado han mejorado significativamente en sus niveles de aprendizaje. Por tanto, se recomienda continuar con el desarrollo del programa para mejorar sus niveles de aprendizaje y de modo que se obtengan logros significativos de aprendizaje.

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

a) Formulación de la Hipótesis

Hipótesis Nula:

El Programa de Estimulación juego y me involucro no mejora el aprendizaje de las áreas de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca.

H₀:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

Hipótesis Alterna:

El Programa de Estimulación juego y me involucro no mejora el aprendizaje de las áreas de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca.

H_a:

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

De acuerdo a la información obtenida, la probabilidad del nivel de significancia, en rechazar la hipótesis nula, cuando es verdadera a esto se le denomina Error Tipo 1, Algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de riesgo en lugar de nivel de significancia. A ello se

toma en cuenta con la letra griega α .

$$\alpha = 0,005$$

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

d) Estadístico de prueba

Estadísticas para una muestra

		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Prueba1	14	11.71	2.463	.658
Prueba2	14	13.57	2.065	.552

Prueba para una muestra

Valor de prueba = 0

	T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
prueba1	17.796	13	.000	11.714	10.29	13.14
Prueba2	24.592	13	.000	13.571	12.38	14.76

El estadístico de prueba “t” de student, conocido con el nombre de prueba “t” fue seleccionado para determinar el nivel de validez de la hipótesis nula. Esto fue considerado porque se tiene una muestra menor que 30. Sin embargo, los resultados de la prueba “t” en pre test fue de 17.796 y en cambio que en la prueba de post test fue de 24.592, lo cual nos demuestra una ligera variación de 7 puntos

Esquema de la prueba

$$t = \frac{(\bar{x} - \mu)}{(S / \sqrt{n})} \quad t = \frac{12 - 14}{10,29 / \sqrt{14}} \quad t = \frac{-2}{10,29 / 3,2078}$$

$$=1,2078$$

e) Plantear regla de decisión

Una regla de decisión es un anuncio de las condiciones según las que se acepta o rechaza la hipótesis nula para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico que es un número que permite compararlo con el de la tabla considerando el valor de:

VALOR DEL PRE TEST	VALOR DEL POST TEST	“P”
T = 17,796	T = 24,592	0,000

En la tabla se observa que la probabilidad del estadístico $t = 0,000$, es mucho menor a $0,05$ (t cae en la región de rechazo de la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna, de manera que la aplicación del programa juego y me involucro influye significativamente en la mejora de aprendizaje de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca

f) **Tomar decisión**

El cuadro comparativo realizado al pre prueba y post prueba y analizada en la presente investigación tiene una cierta variabilidad entre los puntajes obtenidos entre el pre test y el post test, esto se debe a que el programa aplicado ha influido significativamente en el aprendizaje del área de comunicación y matemáticas. Presentamos los resultados en base al programa estadístico SPSS Versión 23.

4.4. **Discusión de resultados**

Los resultados del pre test sobre los puntajes acumulados del aprendizaje de comunicación y matemáticas, tiene un puntaje promedio de 11,71. En cambio, los resultados del post test sobre el aprendizaje de comunicación, tiene un puntaje promedio de 13,57. De manera que la investigación permitió evidenciar cambios significativos en el pre test y post test con la aplicación del programa juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas

Esto implica que los resultados han tenido una ligera variación de 1.86 puntos, lo cual nos demuestra que nuestra hipótesis planteada es aceptable. De manera que los resultados de la evaluación de pre test, se observa que la adquisición de conocimientos,

habilidades y actitudes, revelaron que los estudiantes del nivel pobre 21%, aceptable 58%, bueno 14% y muy bueno 7%. Mientras que en la prueba del post test del nivel pobre 0%, aceptable 14%, bueno 36% y muy bueno 50%, ocurriendo resultados bastante significativos en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para el aprendizaje de comunicación y matemáticas.

Según los resultados comparativos de la prueba del pre test y del post test, son bastante significativos, de modo que los resultados nos demuestran que el programa de estimulación juego y me involucro, influye significativamente en el logro de aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas.

Con ello se confirma que nuestro propósito de investigación, ha permitido mejorar significativamente los aprendizajes de las áreas de comunicación y de matemáticas, mediante las sesiones de aprendizaje realizado a través del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas.

Diversas investigaciones enfatizan que un programa de estimulación mejora significativamente el aprendizaje de niños y niñas. Se cree que esta situación se dio como un cambio de mejora en los niños y niñas toda vez el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación matemáticas es bastante efectivo en su desarrollo. Por lo que recomendamos que otros estudiosos puedan emplear nuestro programa para fortalecer el aprendizaje de comunicación y matemáticas en otros estudios de similar magnitud.

Al respecto (Fernández, 1991) dice que la creación de programas de intervención se debe tomar en cuenta los aspectos cognitivos del niño para determinar qué rasgos caracterizan el desarrollo lógico-matemático y están involucrados en el aprendizaje de la matemática, y qué procesos cognitivos intervienen para llegar al conocimiento de las nociones básicas.

CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación presenta resultados beneficiosos de acuerdo a los objetivos planteados y los resultados obtenidos; en la aplicación del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas; arribando a las siguientes conclusiones:

1. Se determino que mediante la ejecución del programa de estimulación juego y me involucro influye significativamente en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, que alcanza un nivel bueno.
2. Al llegar a concretar que el programa de estimulación juego y me involucro influyen significativamente en el aprendizaje de comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, por lo que mejora sus habilidades intelectuales, motrices y sociales, tanto en la expresión oral, comprensión lectora y producción de textos. Según los puntajes alcanzados en la tabla N° 01, en el nivel bueno, pre test 14% post test 50%, en cambio en el nivel muy bueno en el pre test 7% y en el post test 36%.
3. Al llegar a concretar que el programa de estimulación juego y me involucro influye significativamente en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, debido a que estimulan en ellos la resolución de problemas de cantidad, problemas de regularidad, problemas de movimiento y problemas de gestión de datos. Según los puntajes alcanzados en la tabla N° 01, en el nivel bueno, pre test 14% post test 50%, en cambio en el nivel muy bueno en el pre test 0% y en el post test 36%.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que en los primeros grados de educación primaria se estimule los conocimientos, habilidades y actitudes, utilizando juegos que involucren el aprendizaje de comunicación y matemáticas.
2. Las actividades de estimulación deben ser desarrolladas desde el primer día de su nacimiento del niño, luego progresivamente tienen que ser aplicados programas de estimulación.
3. Los padres de familia deben participar activamente en el desarrollo del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas.
4. Desarrollar actividades de estimulación comunicativa, relacionados con el desarrollo del programa de estimulación juego y me involucro sirve para optimizar la adquisición de conocimientos de comunicación de los estudiantes de los primeros grados de estudio.
5. Realizar permanentemente actividades de estimulación, referidos al desarrollo del programa de estimulación juego y me involucro para incrementar la adquisición de habilidades matemáticas de los estudiantes.
6. Continuar con el desarrollo del programa de estimulación juego y me involucro en la adquisición de habilidades de comunicación y matemáticas, para que los estudiantes desarrollen actitudes positivas de su aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

1. Acosta, Gloria Maritza y Rivera, Luís Alfonso. (2009). Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático. Sello Edit. Fundación para la Educación Superior San Mateo.
2. Álvarez Heredia, F. (1997). Estimulación Temprana, Una puerta hacia el futuro. 4ta ed. Colombia: Editorial ECOE.
3. Alejandro, Manuel. (2009). Efectos de la aplicación de un programa metodológico para mejoramiento de dificultades de aprendizaje de lecto escritura en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N°35004 de Yanahuanca. Lima. UNE Cantuta.
4. Ansón, Laura y otros. (2015). Cuaderno de ejercicios de estimulación cognitiva para reforzar la memoria. Argentina. Impreso en Argentina - Impresores S.A. www.vcrsa.com.ar.
5. Alarcón, José Guillermo y Montenegro. Ignacio (2005). Competencias pedagógicas. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.
6. Araya, L. (2005). ¿Cómo enseñar a escribir? Santiago de Chile. LOM. Editores.
7. Arago, T. y otros. (2001). Estimulación temprana. Bogotá Colombia. Tomo 1.
8. Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. España: Pearson Educación.
9. Bolaños, G. (1991). Educación por medio del movimiento y expresión corporal. Costa Rica: EUNED.
10. Carrasco, R. (2001). Pensamiento lógico. Lima: Norte.
11. Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1998). Enseñar lengua. Barcelona: Grao.
12. Castrillón, Claudia y Ramírez, Nancy Liliana. (2013). Desarrollo del pensamiento lógico matemático apoyado en el uso de blogs en la web 2.0 en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa real campestre la Sagrada Familia sede

principal del Municipio de Fresno-Tolima. Lima. Universidad Privada Norbert Wiener.

13. Catalá, G., Catalá, M., Molina, E., & Monclús, R. (2001). Evaluación de la comprensión lectora. Barcelona: Grao.
14. Condemarín, M. (2001). El poder de leer. Santiago de Chile: Mineduc.
15. Consejo Nacional del Fomento Educativo. (2010). Guía de sicomotricidad y educación física en la educación pre escolar. México. Consejo Nacional del Fomento Educativo.
16. Cuevas, R. (2011). Didáctica general y calidad educativa. Lima. Editorial San Marcos.
17. Esteves, Zila y Mendoza, Jhon. (2018). La Estimulación temprana en el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños y niñas de 6 a 7 años. Ecuador. Universidad de Guayaquil. Recuperado. <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/>
18. Fandiño, Graciela y Castaño, Inés Elvira. (2014) Haciéndose maestras. Colombia. Universidad Pedagógica Nacional.
19. Ferreiro, Emilia. (2001). Pasado y presente de los verbos leer y escribir. México. En FCE.
20. Fernández Baroja, Llopis Paret y Pablo Marco, (1991). Matemáticas básicas: dificultades de aprendizaje y recuperación. Madrid. Santillana.
21. García, Joaquín. (2006). Estimulación temprana. Perú. Ediciones MIRBET.
22. Gómez, María Eugenia. (2012). Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – nivel preescolar. León. Universidad de León.

23. Gonzales, Claudia Inés. (2007). Los programas de estimulación temprana desde la perspectiva del maestro. Lima. Universidad San Martín de Porras. Recuperado: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v13.pdf>
24. González, M. (2010) artículo las dificultades en el aprendizaje de matemática, revista Iberoamericana, Bogotá. en <http://www.upd.edu.mx/librospub/prijorac/.pdf>.
25. Hidalgo, Menigno. (2002). Metodología de enseñanza-aprendizaje. Lima. Editorial INADEP.
26. Instituto de habilitación Especial I.E.E (1988). Currículo de estimulación precoz. México. UNICEF.
27. Martínez, L.M. (2006). Comunicación y lenguaje. Colombia. (1ra edición). Universidad del Rosario.
28. Medaura, Olga y Monfarrell, Alicia. (2008). Técnicas grupales y aprendizaje efectivo. Hacia el cambio de actitudes. Argentina. En LMEN HUMANITAS.
29. Miraval, Beatriz. (2007). Manual de estimulación temprana. Perú. Printed in Perú.
30. Ministerio de Educación. (2015). Bases pedagógicas del programa curricular. Perú. Recuperado de <http://www.mineduc.gob.pe>
31. Mineduc. Proyecto Educativo Institucional. (2012). Guatemala. <http://www.mineduc.gob.gt/DIGEACE/PEI.html>
31. Orton, A. (1990) Didáctica de las matemáticas. Madrid: Morata- MEC.
31. Pereyra, Elizabeth. (2011). Tesis: Creación de un programa de estimulación temprana dirigida a niños de 0 a 2 años para potenciar el área sensorio motriz en el centro de desarrollo infantil Estrellitas del sur ubicado en la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha. Ecuador.
32. Popper, Karl. (1980). La lógica de la investigación científica. Madrid, Editores Tecno.

33. Ramírez, X. (2009) En La Revista Zona Próxima N° 10, del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte, Colombia, en el artículo la lúdica en el aprendizaje de la matemática.
34. Rojas Campos G. (2010). Estimulación temprana. [En línea] Francia: Sociedad francesa de beneficencia. En: <http://www.maisondesante.org.pe/index.phparticle>.
35. Rodríguez, J, Lozano, J.F., y Caballero, R (2002). El desarrollo psicológico normal y patológico en la infancia. Los problemas psicopatológicos mayores y menores y sus causas. Madrid. Pirámide.
36. Terrazo, Esther y Guillen, Walter. (2015). Conocimientos de estimulación temprana en cuidadoras y desarrollo psicomotor en niños de las cunas en la ciudad de Huancavelica. Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/f>.
37. Torres, Aída y Huerta, Rafaela. (1997). Estimulación (Aprestamiento III). Perú. Printed in Perú.
38. Unicef. (2011). Ejercicios de estimulación temprana. México. www.Desarrolloinfantiltemprano.mx
39. Zambrano, A. (2005) Conocimiento, saber y pensamiento: una aproximación a la didáctica de la matemática. Equis Ángulo, No.1, 1-6

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Programa de Estimulación juego y me involucren el aprendizaje de Comunicación y Matemática con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Huchamarca -Yanahuanca-2018								
Problemas	Objetivos	Hipotesis	Variables	Definición conceptual	Definición operativa	Dimensiones	Sub dimensiones	Indicadores
Problema Principal	Objetivo general	Hipótesis general	Variable Independiente	El programa de estimulación juego y me involucren en el aprendizaje de comunicación, es un conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse con efectividad	la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, claro, sin excederse ni dañar a terceras personas	Documental	Guía del Programa de Estimulación	Panifica actividades del programa de estimulación
¿Cómo influye el programa de estimulación juego y me involucren en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchamarca – Yanahuanca?	Determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucren en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchamarca – Yanahuanca.	El programa de estimulación juego y me involucren influye significativamente en el aprendizaje de comunicación y matemáticas de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchamarca – Yanahuanca.	Programa de estimulación				Sesiones de aprendizaje	Planifica sesiones de aprendizaje
							De proceso	Aplicación de la propuesta
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable Dependiente	Son procesos que a través del cual adquirimos ciertos conocimientos, competencias, habilidades y actitudes, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación.	El conocimiento, experiencia, la instrucción y la observación.	Comunicación	Expresión oral	Identifica expresiones orales
¿Cómo influye el programa de estimulación juego y me involucren en el aprendizaje de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchamarca – Yanahuanca?	Establecer la influencia del programa de estimulación juego y me involucren en el aprendizaje de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de	El programa de estimulación juego y me involucren no influye significativamente en el aprendizaje de comunicación y matemáticas de los estudiantes de la Institución Educativa N°	Aprendizaje de las áreas de comunicación y de matemáticas				Comprensión de textos	Lee textos sencillos
							Expresión escrita	Escribe palabras y oraciones sencillas
							Matemática	Resolver problemas de cantidad

	Uchumarca – Yanahuanca.	34163 de Uchumarca – Yanahuanca.						
¿Cómo influye el programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca?	Determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca – Yanahuanca						Resolver problemas de regularidad equivalencia y cantidad	Realiza operaciones de suma y resta
							Resolver problemas de movimiento, forma y focalizaciones	Resuelve problemas de cantidad, regularidad, movimiento
							Resolver problemas de gestión de datos o incertidumbre	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

MATRIZ DE ORGANIZACIÓN DE DATOS

PRE TEST DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICAS

ESCALA	COMUNICACIÓN		MATEMÁTICAS	
	N°	%	N°	%
Muy bueno	0	0	1	7
Bueno	2	14	2	14
Aceptable	4	29	8	58
Pobre	8	57	3	21
Total:	14	100	14	100

MATRIZ DE ORGANIZACIÓN DE DATOS

POST TEST DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICAS

ESCALA	COMUNICACIÓN		MATEMÁTICAS	
	N°	%	N°	%
Muy bueno	5	36	7	50
Bueno	7	50	5	36
Aceptable	1	7	2	14
Pobre	1	7	0	0
Total:	14	100	14	100



PRUEBA DE PRE TEST PARA ESTUDIANTES DEL PRIMER Y SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34163 DE UCHUMARCA

CODIGO N°

El presente cuestionario tiene como propósito determinar la influencia del programa de estimulación para fortalecer el aprendizaje de comunicación.

I. Datos generales:

Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca

Primer y segundo grado de educación primaria

Nombre:

.....

..... Edad: Fecha de nacimiento: Fecha de evaluación: Examinador:

.....

.....

II. Instrucciones:

- La facilitadora lee detenidamente las actividades estimulativas del área de comunicación y los niños responden como tal:
- La facilitadora y la Maestra de apoyo realizan las actividades de estimulación.
- No deje preguntas sin responder.

INDICADORES	ESCALA	
	Si	No
ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS		
1. Participó activamente en juegos comunicativos mediante la psicomotricidad.		
2. Disfruto escuchando mensajes hechos con muñecos de títeres de lana de oveja y respondo con sus propias palabras los objetos que ven.		
3. Miramos imágenes de colores e indico de qué trata.		
4. Verbalizan su deseo expresando lo que quiere decir.		

5. Relata en forma sencilla una experiencia comunicativa, mediante el juego verbal. / b / bote nube leche / p / pato sola zapato		
6. Participan en un espectáculo que la Maestra les cuente un cuento y ellos actúan.		
7. Lee texto sencillo de la cuenta cuentos tratados.		
8. Comprende mensajes sencillos del texto, mediante el cartel léxico.		
9. Hace dibujos, luego pone su nombre de los objetos que hace.		
10. Completa el nombre de las imágenes.		
11. Utiliza oraciones cortas nombrando objeto, mediante el juego del tren malogrado.		
12. Dictado de palabras sencillas.		
ADQUISICION DE ACTITUDES		
COMIENZA SU ACTITUD DE SALUDO Y RESPETO		
IMITA LOS TRABAJOS QUE HACE PAPÁ Y MAMÁ EN CASA		
OBEDECE 3 INSTRUCCIONES QUE ACOSTUMBRAN HACER CON SU MAESTRA		
CUMPLE ORDENES DE TRES FRASES ALEGRE, TRISTE, SERIO PARA EXPRESAR SU DESEO O EMOCION.		
PONE ATENCION CUANDO HABLAN		



PRUEBA DE PRE TEST PARA ESTUDIANTES DEL PRIMER Y SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34163 DE UCHUMARCA

CODIGO N°

El presente cuestionario tiene como propósito determinar la influencia del programa de estimulación para fortalecer el aprendizaje de matemáticas.

II. Datos generales:

Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca

Grado: Primer y Segundo Grado

Nombre:

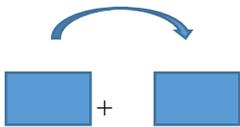
Edad: Fecha de nacimiento: Fecha de evaluación:

Examinador:

II. Instrucciones:

- La facilitadora lee detenidamente las actividades estimulativas del área de matemáticas y los niños responden como tal:
- La facilitadora y la Maestra de apoyo realizan las actividades de estimulación para resolver problemas y operaciones matemáticas.
- No deje preguntas sin responder.

INDICADORES	ESCALA	
	Si	No
1. Disfrutan mediante juego de movimientos con su cuerpo observando carteles con palabra de movimiento. Lo que les digo: -Arriba -Abajo -Delante -Atrás -Un paso al lado derecho - Dos pasos al lado izquierdo -Parados y con el pie derecho arriba - Parados y con el pie izquierdo arriba		
2. Pide ayuda a tú amigo y ubique los números del 1 al 9.		
3. Arma y desarma números de 1 al 100.		

4. Menciona la cantidad de animales que tienen en casa.		
5. Resuelve operación de suma		
6. Resuelve el problema Mi papá tiene 12 alpacas, 36 ovejas y 4 vacas ¿Cuántos animales tengo en total?		
7. Construyen figuras geométricas con palitos de fosforo, luego Identifica forma de las figuras geométricas, según el número de lados.		
8. Juegan con el ovillo de lana y el libro, para ver su página del libro y díganme qué número tiene la página del libro.		
9. Si dos hombres hacen dos hoyos, en dos días. ¿Cuántos días necesita un solo hombre para hacer un hoyo?		
10. Rosa tiene 6 ovejas y su mamá le regala 2 más ¿Cuántas ovejas tendrá en total Rosa? 		
11. Relaciona equivalencias en dos grupos, haciendo cálculos numéricos de equivalencia.		
12. Incorporan diversos datos en gráfico de barras, respecto a la cantidad de alumnos de la Institución Educativa de Uchumarca.		
ADQUISIÓN DE ACTITUDES		
COMIENZA SU ACTITUD DE SALUDO Y RESPETO		
IMITA LOS TRABAJOS QUE HACE PAPÁ Y MAMÁ EN CASA		
OBEDECE 3 INSTRUCCIONES QUE ACOSTUMBRAN HACER CON SU MAESTRA		
CUMPLE ORDENES DE TRES FRASES ALEGRE, TRISTE, SERIO PARA EXPRESAR SU DESEO O EMOCION.		
PONE ATENCION CUANDO HABLAN		



**PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN JUEGO Y ME INVOLUCRO EN EL
APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICAS CON LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34163 DE
UCHUMARCA - YANAHUANCA -2018**

I. FUNDAMENTO

El programa de estimulación juego y me involucro, ha sido elaborado, teniendo como referentes los problemas de comunicación y matemáticas que dieron origen a la llamada estimulación. De allí, es más, que, con el aprendizaje de comunicación y matemáticas, buscamos como mejora sus conocimientos, habilidades y actitudes. Por ello, el programa incluye actividades que orienten un trabajo eficiente con los niños del nivel primario.

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Demostrar la influencia de la aplicación del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y de matemática en los estudiantes de Educación Primaria de la I.E. N° de Uchumarca.

Objetivos específicos

- a) Demostrar la influencia de la aplicación del programa juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación.
- b) Demostrar la influencia de la aplicación del programa juego y me involucro en el aprendizaje de matemáticas.

ESTIMULACION DE APRENDIZAJE DE LAS AREAS DE COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICAS.				
Nº	ETAPAS	SESIONES	ACTIVIDADES	FECHA
	INICIO	Prueba pre test	Presentación Bienvenida Aplicación de la prueba del pre test	3-12-18
1	DESARROLLO	1ra. Sesión Estimulación 1	FILMACIÓN Graba en vídeo al niño cuando canta y baila y después ponle la cinta. Disfrutará escuchando su propia voz y viendo sus movimientos. - Motivación - Cantan - Bailan - Escuchan su grabación con celular - Identifican actividades: arriba, abajo, delante, atrás, delante, izquierda. Etc. - Disfrutan de lo que cantaron y bailaron	4-12-18
2		2da. Sesión Estimulación motora	MONTA UN ESPECTÁCULO El niño se divertirá viendo a su títere favorito cuando canta y baila la canción del abecedario. Tú puedes hacer una marioneta sencilla atando cintas a las manos de un muñeco de peluche pequeño de lana. Salió la a, salió la b, salió la c.	5-12-18
3		3ra. Sesión estimulación del lenguaje oral	JUEGO DEL TREN MALGRADO - Inician con nombre de un animal, luego dos, tres hasta que concluyen y todos repiten, donde se confunde se malogra el teléfono. - Recuperación de saber previo - Observación reflexiva - Conceptualización - Aplicación - Problematización - Conflicto cognitivo Propósito y organización	6-12-18
4		4ta. Sesión Estimulación a través de las artes plásticas con la lana	-ESCARMINAR LANAS Y LUEGO LECTURA -Elaborar ovillos con el hilo. - Estiráramos hilos de la madeja	10-12-18

			<ul style="list-style-type: none"> -Juego de lanzamiento con hilos de lana -Al que le toca lee el texto. -Seguimos lanzando responden según les llega el lanzamiento del madejo de hilos y así sucesivamente jugamos hasta comprender el texto. -Arman muñecos con la lana, recortan, modelan y pintan. 	
5		5ta. Sesión Estimulación de dibujo	DIBUJO DE ANIMALES <ul style="list-style-type: none"> -Dibujamos animales que criamos en casa. -Pegamos lana en la imagen -Pintamos sobre la lana imágenes de animales -Ponen su nombre a las imágenes hechas. 	11-12-18
6		6ta. Sesión Estimulación escrita	JUEGO CON LETRAS <ul style="list-style-type: none"> -Búsqueda de letras -Armamos nuestro nombre -Formamos oraciones 	12-12-18
7		7ma. Sesión Estimulación de juegos recreativos matemáticos	APRENDO JUGANDO <ul style="list-style-type: none"> -Juego con fichas -Caminamos por líneas trazadas -Imitamos a animales 	13-12-18
8		8va. Sesión Estimulación numérica	HAZ UN LIBRO DE NUMEROS <ul style="list-style-type: none"> -Necesitas: El libro de juego cortado en 20 cuadrados -Pega los números en cada cuadrado. -Presente imágenes con cantidades de objetos. -Luego que Hagen coincidir la cantidad numérica con la cantidad de las imágenes. 	14-12-18
9		9na. Sesión Estimulación operativa	<ul style="list-style-type: none"> -Juego icónico -Juego simbólico -Juego representativa 	15-12-18
10		10ma. Sesión Estimulación para resolver problemas	<ul style="list-style-type: none"> -Juego de compra y venta de animales -Imitan a compradores y vendedores -Formulan problemas con ayuda de la facilitadora -Identifican la estrategia de resolución de problemas. -Resuelven con la estrategia. -Corrigen sus respuestas. 	18-12-18
	FINAL	Prueba del pos test Despedida	Aplicación de la prueba del post test	19-12-18



SESION DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 34625 DE UCHUMARCA

1.2. DIRECTOR :

1.3. DOCENTE DE AULA :

1.4. GRADO Y SECCIÓN : PRIMER y SEGUNDO GRADO

1.5. AREA : COMUNICACIÓN

1.6. FECHA: : 4 de diciembre del 2018 .

1.8. DURACION : 2 horas

II. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

III. ORGANIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos y lugares, o el significado de palabras y expresiones según el contexto

I. PROCESO DIDÁCTICO

PROCESOS LÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación Propósito Conocimientos previos Conflicto cognitivo	✓ Los facilitadores hacen su presentación con los saludos correspondientes a todos los niños y niñas del aula. ✓ Se comunica de los propósitos de que se encuentran en el aula. ✓ Despertamos el interés con una dinámica de estimulación: Identificando actividades: arriba, abajo, delante, atrás, delante, izquierda. Etc. ✓ Se activa los conocimientos previos de los estudiantes mediante interrogantes. - ¿Les gusto la dinámica? - ¿De qué se trata la dinámica?	Utilizamos recursos del entorno ganadero.	20´

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mediante interrogante se promueve el conflicto cognitivo ¿Podemos cantar, bailar y luego ver lo que hicimos? 		
PROCESO	<p>Construcción de aprendizaje</p> <p>Aplicación de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicamos cómo vamos a cantar y bailar para divertirnos mejor. ✓ Grabamos nuestra participación del canto y baile. Salió la a, salió la b, salió la c, salió de d, salió la e, salió la f. ✓ Observamos cómo hemos participado cada uno de nosotros. ✓ Disfrutamos escuchando nuestra propia voz y viendo nuestros movimientos corporales en el baile. ✓ Dialogamos de lo que participamos en el juego. ✓ Dibujamos en la hoja de práctica lo que jugamos y luego ponemos su nombre. ✓ Explicamos de que trata el dibujo a nuestros compañeros. 	<p>-Grabadora</p> <p>-Celular</p> <p>-Ponchos</p> <p>-Abecedarios a,b,c,d,e,f,g</p> <p>Hoja de práctica</p>	60'
FINALIZACIÓN	<p>Transferencia</p> <p>Meta cognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hacemos un recuento de toda la actividad realizada. ✓ Respondemos a las preguntas. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvimos algunas dificultades? ✓ ¿Cuál fue nuestro producto realizado? 		10'

II. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017): Programa curricular de EBR. Lima
 - FASCICULO DE COMUNICACIÓN
- <http://recursos.perueduca.pe/rutas2014/index.php>

FACILITADOR

DOCENTE DE AULA

IRECTOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÒN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SEDE YANAHUANCA

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 34625 DE UCHUMARCA
1.2. DIRECTOR :
1.3. DOCENTE DE AULA :
1.4. GRADO Y SECCIÓN : PRIMER Y SEGUNDO GRADO
1.5. AREA : COMUNICACIÓN
1.6. FECHA: : 5 de diciembre del 2018
1.8. DURACION : 2 horas

II. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

III. ORGANIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto.	Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto y que se encuentra en lugares evidentes como el título, subtítulo, inicio, final, etc., en textos con ilustraciones.

III. PROCESO DIDÁCTICO

PROCESOS LÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación Propósito Conocimientos previos	✓ Las facilitadoras inician su actividad, montando un espectáculo de títeres del saludo de la llama y la oveja al salir y encontrarse en su corral. ✓ Hacemos conocer que el motivo de la actividad de hoy es la lectura mediante estimulación.	Títeres de oveja y llama con la lana.	20´

	Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mediante el dialogo con los niños preguntamos: ¿Qué hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Qué hacen los animales? ✓ Tal como hicimos, los animales en su corral al salir y encontrarse en su corral se 		
PROCESO	<p>Construcción de aprendizaje</p> <p>Aplicación de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se presenta imágenes elaboradas de lana dibujada y pegada con lana de la oveja y de la llama. ✓ La facilitadora narra una lectura de saludo de la llama y la oveja, en base a siluetas. ✓ Se arma una lectura breve de saludo de los animales. ✓ Estrategias de lectura silenciosa. ✓ Lectura comprensiva. ✓ Lectura en cadena. 	<ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas léxicas -Imágenes de animales dibujadas y pegadas con lana de animales -Lectura el saludo de la llama y la oveja n papelotes -Hoja de práctica 	60'
FINALIZACIÓN	<p>Comprensión lectora</p> <p>Meta cognición</p> <p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprensión lectora. ✓ Los niños responden hojas de comprensión lectora literal, inferencial y critica. ¿Cómo aprendimos hoy? ¿Tuvimos algunas dificultades? ✓ ¿Cuál fue nuestro producto realizado? ✓ Lectura comprensiva para la casa. 	Hojas de comprensión lectora	10'

IV. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017): Programa curricular de EBR. Lima

- FASCICULO DE COMUNICACIÓN

<http://recursos.perueduca.pe/rutas2014/index.php>

FACILITADOR

DOCENTE DE AULA

DIRECTOR



SESION DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 34625 DE UCHUMARCA
1.2. DIRECTOR :
1.3. DOCENTE DE AULA :
1.4. GRADO Y SECCIÓN : PRIMER Y SEGUNDO GRADO
1.5. AREA : COMUNICACIÓN
1.6. FECHA: : 6 de diciembre del 2018
1.8. DURACION : 2 horas

II. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: Juego del tren malogrado

III. ORGANIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en situaciones de diálogo con sus compañeros /as al recurrir a su experiencia para aportar con ideas para la planificación de actividades para la unidad.

V. PROCESO DIDÁCTICO

PROCESOS LÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Propósito Motivación Conocimientos previos Conflicto cognitivo	✓ La facilitadora saluda a los niños y comenta de la actividad de hoy. ✓ JUEGO DEL CELULAR MALOGRADO Inician con nombre de un animal, luego dos, tres hasta que concluyen y todos repiten, donde se confunde se malogra el teléfono. ✓ Mediante el dialogo con los niños preguntamos: ¿Qué hicimos? ¿Quiénes participaron? ✓ Tal como se malogra el celular, nosotros también nos confundimos al comunicarnos con nuestros amigos, por decir decimos: la	Celulares de los facilitadores	20´

		oveja, la pato ¿Cómo más nos confundimos al dialogar con nuestros amigos?		
PROCESO	Construcción de aprendizaje Aplicación de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comenta referente al celular malogrado, respecto a las confusiones en el dialogo. ✓ Infiere interpretación oral del uso de los artículos y las palabras en singular y plural. ✓ Dialogamos como nos confundimos al hacer uso de los artículos y del singular y plural. ✓ La facilitadora entrega hojas de práctica para que los niños completen los artículos y referente a singular y plural. ✓ Dialogamos sobre el trabajo práctico. 	-Tarjetas léxicas de artículos y número plural y singular Hojas de práctica	60'
FINALIZACIÓN	Meta cognición	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo aprendimos hoy? ¿Tuvimos algunas dificultades? ✓ ¿Cuál fue nuestro producto realizado? 	Comprensión oral	10'

VI. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017): Programa curricular de EBR. Lima

- FASCICULO DE COMUNICACIÓN

<http://recursos.perueduca.pe/rutas2014/index.php>

FACILITADOR

DOCENTE DE AULA

DIRECTOR



SESION DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 34625 DE UCHUMARCA

1.2. DIRECTOR :

1.3. DOCENTE DE AULA :

1.4. GRADO Y SECCIÓN : PRIMER Y SEGUNDO GRADO

1.5. AREA : MATEMÁTICAS

1.6. FECHA: : 4 de diciembre del 2018

1.8. DURACION : 2 horas

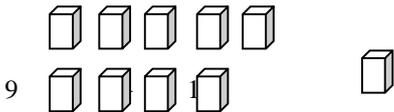
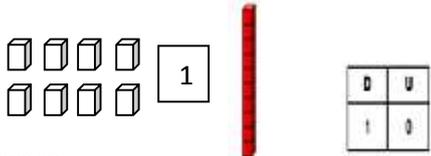
II. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: Estimulación con juegos recreativos matemáticos

III. ORGANIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Representa los números en forma simbólica y la explica con ejemplos concretos.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

PROCESOS LÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Propósito Motivación Conocimientos previos Conflicto cognitivo	✓ Los facilitadores indican que hoy entenderemos la decena como unidad. ✓ Se invita a los niños a salir al patio y cantan mostrando las palmas de sus manos la canción "Cuenta de diez en diez". ✓ Aprendemos jugando -Juego con fichas -Cubitos de material -Caminamos por líneas trazadas -Imitamos el salto de los animales ✓ Responden a las preguntas: ¿Les gustó la canción? ¿Cómo cuentan en la canción? ¿Contarán usando decenas? ¿Cuántas unidades tiene una decena? ¿Cómo se representa la decena usando base 10?	Hojas de papel bon.	20´

<p>PROCESO</p>	<p>Construcción de aprendizaje</p> <p>Aplicación de aprendizaje</p>	<p>✓ Planteamiento del problema</p> <p>Los niños del primer grado estuvieron contando las alpacas. Tenían en el corral 9 y en el camino aumenta una alpaca más ¿Cuántas alpacas hay en total?</p> <p>✓ Familiarización con el problema <i>Responden las siguientes preguntas: ¿Qué tenían los niños? ¿Cuántos carteles les agregó la maestra? ¿Cuántos carteles de señalización tienen ahora los niños del primer grado? ¿Qué es la decena? ¿Cuántas unidades tiene la decena?</i></p> <p>✓ Búsqueda de estrategia</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Responden preguntas: ¿cómo pueden resolver la situación?, ¿Saben cómo representar la decena?, ¿Cómo pueden graficar la decena? ¿Qué materiales usarán?</i> • <i>Se guía a los estudiantes durante la resolución del problema de forma vivencial usando cubitos del material Base Diez y fichas.</i> • <i>Se acompaña en el proceso de las representaciones con el material concreto de los conjuntos mediante preguntas: ¿Cuántas piezas de rompecabezas junto Jaime? ¿Cuántas piezas de rompecabezas junto Rosa? ¿Cómo lo pueden representar usando los cubitos de base diez?</i> • <i>El grupo responsable entrega a cada grupo los materiales de base diez y en una tarjeta escriben los números y representan las cantidades que juntaron de las piezas del rompecabezas.</i>  <p>9</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se explica que realizarán un canje de los diez cubitos que representan a la unidad por una barra que representa a la decena.</i>  <p>Decena Al agrupar 10 piezas, formamos una decena; es decir, en una decena hay 10 unidades. <i>Decena unidad</i></p>	<p>Materiales concretos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cubitos -Fichas -Piedras <p>Rompecabezas</p>	<p>60'</p>
<p>FINALIZACIÓN</p>	<p>Reflexión</p> <p>Meta cognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reflexionan sobre el proceso mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo resolvieron la actividad?; ¿fue fácil o difícil resolver la situación planteada?,</i> 		<p>10'</p>

	Transferencia	<p><i>¿qué hicieron primero y qué después?; ¿han tenido alguna dificultad?, ¿cuál?, ¿la han superado?, ¿cómo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Plantean y resuelven otros problemas en una ficha de aplicación.</i> • <i>Se realiza un breve recuento de la sesión y responden preguntas: ¿qué han aprendido?, ¿Cuántas unidades tiene una decena?; ¿Cómo se representa a la decena usando material base diez?; ¿cómo lo han aprendido?; ¿han tenido alguna dificultad?, ¿cuál?, ¿la han superado?, ¿cómo?; ¿para qué les servirá lo que han aprendido?</i> • <i>Resuelven ficha de trabajo</i> 		
--	---------------	---	--	--

VIII. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017): Programa curricular de EBR. Lima

- FASCICULO DE MATEMATICAS

<http://recursos.perueduca.pe/rutas2014/index.php>

FACILITADOR

DOCENTE DE AULA

DIRECTOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
SEDE YANAHUANCA

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 34625 DE UCHUMARCA

1.2. DIRECTOR :

1.3. DOCENTE DE AULA :

1.4. GRADO Y SECCIÓN : PRIMER Y SEGUNDO GRADO

1.5. AREA : MATEMÁTICAS

1.6. FECHA: : 5 de diciembre del 2018

1.8. DURACION : 2 horas

II. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: Haz un libro de números

III. ORGANIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad.	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener al sumar o restar y las explica con apoyo de material concreto. Asimismo, explica los pasos que siguió en la resolución de un problema

IX. PROCESO DIDÁCTICO

PROCESOS LÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación Propósito	✓ Participamos haciendo un libro de números ¿Qué necesitamos? -Un libro de juego cortado en 20 cuadrados -Pega los números en cada cuadrado. -Presente imágenes con cantidades de objetos. ✓ Luego que Hacemos coincidir la cantidad numérica con la cantidad de las imágenes.	Hojas de papel bon.	20'

	<p><i>Conocimientos previos</i></p> <p><i>Conflicto cognitivo</i></p>	<p>✓ <i>Identificar números naturales, con su respectiva cantidad.</i></p> <p>✓ <i>¿Qué hicimos?</i></p> <p>✓ <i>¿Cómo lo hicimos?</i></p> <p>✓ <i>¿Cómo podemos utilizarlo para comparar los números con las cantidades?</i></p>		
<i>PROCESO</i>	<p><i>Construcción de aprendizaje</i></p> <p><i>Aplicación de aprendizaje</i></p>	<p>✓ <i>Los niños realizan juegos numéricos utilizando materiales concretos del entorno.</i></p> <p>✓ <i>Realizan representaciones gráficas y con los juegos realizados.</i></p> <p>✓ <i>Realizan representaciones simbólicas con números y operaciones de suma y resta.</i></p> <p>$6 + 4 =$</p> <p>$9 + 6 =$</p> <p>$7 + 0 =$</p> <p>$4 + 4 =$</p> <p>$9 + 1 =$</p>		
<i>FINALIZACIÓN</i>	<p><i>Reflexión</i></p> <p><i>Meta cognición</i></p> <p><i>Transferencia</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reflexionan sobre los resultados obtenidos.</i> • <i>Se realiza un breve recuento de la sesión y responden preguntas: ¿qué han aprendido?, ¿Cómo graficaron a los números?</i> • <i>¿Cómo representan simbólicamente a los números?;</i> • <i>Resuelven ficha de trabajo</i> 		<i>10'</i>

X. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017): Programa curricular de EBR. Lima

- FASCICULO DE MATEMATICAS

<http://recursos.perueduca.pe/rutas2014/index.php>

FACILITADO

DOCENTE DE AULA

DIRECTOR



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINION DE JUICIO DE EXPERTOS

Apellidos y nombres de informantes: Dr. Nicomedes VILLA MIRAVAL

Cargo e institución donde labora: UNDAC filial Yanahuanca

Título del proyecto: PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN JUEGO Y ME INVOLUCRO
 EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN Y
 MATEMATICAS CON LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. N°
 34163 DE UCHUMARCA

Autor del Instrumento : Lucas Osorio, Rosalia Zenobia y Janampa Loyola, Mery Luz

Validado por : Dr. Nicomedes VILLA MIRAVAL

ASPECTOS DE VALIDACION

CRITERIOS	DEFINICIONES	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	1	16	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
		5	1	1	20	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	75	8	8	9	95
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje claro y apropiado.																				
OBJETIVIDAD	Está expresado en el aprendizaje de la habilidad.																				
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores																				
INTENCIONALIDAD	Los ítems miden lo que deben medir.																				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos																				

I. OPINION DE APLICABILIDAD:

PROMEDIO DE VALORACION:

LETRAS: _____

Lugar y fecha: _____

Firma y sello: -----



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINION DE JUICIO DE EXPERTOS

Apellidos y nombres de informantes: Dra. Luzbel Aida Córdova Martínez

Cargo e institución donde labora: UNDAC filial Yanahuanca

Título del proyecto: PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN JUEGO Y ME INVOLUCRO
 EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN Y
 MATEMATICAS CON LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. N°
 34163 DE UCHUMARCA

Autor del Instrumento : Lucas Osorio, Rosalia Zenobia y Janampa Loyola, Mery Luz

Validado por : Dra. Luzbel Aida Córdova Martínez

ASPECTOS DE VALIDACION

CRITERIOS	DEFINICIONES	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	1	16	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
		5	1	1	20	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje claro y apropiado.																				
OBJETIVIDAD	Está expresado en el aprendizaje de la habilidad.																				
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores																				
INTENCIONALIDAD	Los ítems miden lo que deben medir.																				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos																				

II. OPINION DE APLICABILIDAD:

PROMEDIO DE VALORACION:

LETRAS: _____

Lugar y fecha: _____

Firma y sello: -----



Fot.01. imagen con docentes y estudiantes de la Institución Educativa



Fot.02. Muestra de imagen con niños de la Institución Educativa



Fot.03. Desarrollo de sesión de aprendizaje con los niños de la I.E.



Fot.04. Desarrollo de sesión de aprendizaje, luego de la aplicación del pre test.



Fot.05. Producto del trabajo realizado con los estudiantes de la Institución Educativa