

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TALLERES LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS
NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS
EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N°369 LA MERCED DE
NESHUYA, PROVINCIA DE CORONEL PORTILLO –
UCAYALI, 2022.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

MOZOMBITE DAZA, LLANILDA PURITA

ORCID: 0000-0001-8847-8591

ASESORA

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

PUCALLPA - PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Mozombite Daza, Llanilda Purita

ORCID: 0000-0001-8847-8591

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Pucallpa, Perú

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

FIRMA DEL JURADO Y ASESORA

Mgtr. Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

MIEMBRO

Mgtr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Mgtr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Dra. Pérez Morán, Graciela

ASESORA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad ULADECH Católica, por darme la oportunidad de formarme en esta noble y digna profesión de Educación Inicial. Mil gracias a su personal administrativo y docente.

A nuestra asesora, la Dra. Pérez Morán Graciela, por todas sus enseñanzas, guiándonos en cada momento para concluir este proyecto de investigación.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios por darme las fuerzas necesarias y guiarme en cada momento para alcanzar esta meta, a mi familia por ser el motor y motivo y siempre brindándome el apoyo y la tranquilidad en todo momento de mi vida.

La Autora

RESUMEN

El estudio se abordó al observar que en la Institución Educativa Inicial N°369 la Merced de Neshuya los niños de 3 años tenían dificultades para clasificar objetos o seguir una serie simple, por lo que se propuso apoyar las sesiones de clase con talleres lúdicos, para ello se planteó el objetivo determinar si los talleres lúdicos desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se aplicó 10 sesiones de talleres lúdicos. Los resultados del pre test muestran que el 80% de niños se ubicaron en el nivel inicio, luego de la aplicación de los talleres lúdicos el 65% alcanzaron el nivel proceso y el 35% el nivel de logro. Para responder la hipótesis se aplicó la prueba de Wilcoxon donde se obtuvo que el nivel de Sig es 0,000 evidenciando que los talleres lúdicos influyen en el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas. Concluyendo que, el uso de talleres lúdicos desarrolla las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años.

Palabras clave: Clasificación, conservación, lúdicos, matemáticas, nociones, seriación.

ABSTRACT

The study was approached by observing that in the Initial Educational Institution No. 369 La Merced de Neshuya, 3-year-old children had difficulties in classifying objects or following a simple series, so it was proposed to support the class sessions with playful workshops, to Therefore, the objective was to determine if the playful workshops develop the basic notions of the area of mathematics in 3-year-old children. The study was quantitative, explanatory level, pre-experimental design with pre and post test. The technique was observation and the instrument was the checklist. 10 sessions of playful workshops were applied. The results of the pre-test show that 80% of children were located at the beginning level, after the application of the playful workshops, 65% reached the process level and 35% the achievement level. To answer the hypothesis, the Wilcoxon test was applied, where it was obtained that the Sig level is 0.000, evidencing that the playful workshops influence the development of the basic notions of the area of mathematics. Concluding that the use of playful workshops develops the basic notions of the area of mathematics in children of 3 years.

Keywords: Classification, conservation, ludic, mathematics, notions, seriation.

CONTENIDO

Título de tesis	i
Equipó de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Agradecimiento y/o dedicatoria.....	iv
Resumen y Abastrac	vi
Contenido (Indice).....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	17
2.1. Antecedentes de la investigación.....	17
2.1.1. Antecedentes internacionales	17
2.1.2. Antededentes nacionales.....	18
2.1.3. Antecedentes locales y nacionales.....	19
2.2. Marco teórico y conceptual.....	20
2.2.1. Talleres Lúdicos	20
2.2.1.1. Definición de los talleres lúdicos.....	20
2.2.1.2. Teoria acerca de los talleres lúdicos	22
2.2.1.3. Importancia de los talleres lúdicos.....	23
2.2.1.4. Caracteriaticas de los talleres lúdicos	24
2.2.1.5. Tipos de talleres lúdicos	25
2.2.2. Defenición de las nociones basicas de matemáticas	26
2.2.2.1. Teorías de las nociones básicas del área de matemáticas	27
2.2.2.2. Elementoas de las nociones básicas del área de matemáticas	29
2.2.2.3. Dimensiones de las nociones básica de matemáticas.....	31
III. HIPÓTESIS	40
IV. METODOLOGÍA	41

4.1. Diseño de la investigación	41
4.2. Población y muestra	42
4.3. Operacionalización de las variables	44
4.4. Técnicas e instrumentos	46
4.5. Plan de análisis	49
4.6. Matriz de consistencia	50
4.7. Principios éticos.....	52
V. RESULTADOS	54
5.1. Resultados	54
5.1. Análisis de resultados	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
ANEXOS.....	76
Anexo 1. Instrumento de recolección de datos	76
Anexo 2. Validación del instrumento	78
Anexo 3. Carta de autorización	84
Anexo 4. Consentimiento informado.....	85
Anexo 5. Sesiones de aprendizaje.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Población de niños de educación inicial</i>	43
Tabla 2: <i>Muestra de niños de 3 años sección “A”</i>	44
Tabla 3: <i>Operacionalización y definición de variables e indicadores</i>	46
Tabla 4: <i>Matriz de consistencia</i>	52
Tabla 5: <i>Nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años PRE TEST</i>	55
Tabla 6: <i>Aplicación de los talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas en los niños de 3 años</i>	57
Tabla 7: <i>Nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años POST TEST</i>	58
Tabla 8: <i>Comparación de los resultados tanto del pre test y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años</i>	59
Tabla 9: <i>Prueba para buscar la relación entre las variables talleres lúdicos y nociones básicas del área de matemáticas</i>	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Gráfico de barras del nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años PRE TEST</i>	55
Figura 2: <i>Gráfico de barras del nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años POST TEST</i>	58
Figura 3: <i>Gráfico de barras de la comparación de los resultados tanto del pre test y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años</i>	63

I. INTRODUCCIÓN

En su reporte mundial sobre educación preescolar, la UNICEF (2019), resalta acerca de la importancia que los infantes reciban aprestamiento en la etapa preescolar como paso previo a su ingreso al nivel primario, poniendo como ejemplos que, en Argentina, un año educativo en inicial llevó a incrementar la media de las calificaciones en comunicación y matemáticas de estudiantes del tercer grado, hasta en 8%, teniendo resultados positivos en sus competencias conductuales no cognitivas; por otro lado, en Filipinas, estudiantes que participan en programas de pre escolar muestran finalizando su primer grado mejores desempeños en alfabetización, cálculo, desarrollo social y emocional. Mientras que, en Uganda, los estudiantes de 6to grado que asistieron a preescolar demostraron tener desempeños más positivos en cálculo y lógico matemática.

En nuestro país, el nivel de la educación pública sigue mostrando un pobre resultado desde finales del siglo pasado hasta hoy, llegando a su punto más crítico en todas las escalas allá por 2005, cuando nuestra “calidad educativa” caía hasta un penúltimo lugar en Sudamérica; y esto, no obstante ciertos esfuerzos que se hicieron en sucesivos gobiernos pero que sólo produjeron leves mejorías, impulsadas, en parte, a algunos incrementos hechos en el sector educación, materializados en infraestructura educativa, con nuevos planteles y remodelación de otros, además de programas de capacitación y aumentos del sueldo de los trabajadores del sector educación; debido a estos esfuerzos el nivel de la educación peruana consiguió ascender algunos lugares en la escala de la calidad de la educación, a nivel latinoamericano, con ligeras mejoras en las pruebas de razonamiento matemático y de comprensión lectura. Sin embargo, el nivel de nuestros estudiantes está bastante lejos del que muestran sus colegas

chilenos o argentinos, sólo por citar a algunos en Sudamérica, cuyos gobiernos invierten en Educación mucho más que el nuestro, y este gasto influye en los resultados que muestran.

En el currículo vigente de educación inicial, se hace la propuesta del juego y el arte como ejes metodológicos fundamentales para alcanzar el aprendizaje, con el objetivo que obtengan aprendizajes significativos en áreas como el de matemática. Actividades lúdicas, su debida valía y relevancia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación inicial, con los cuales los estudiantes van a aprender jugando y logrando la motivación de manera más rápida, sosteniendo el interés y a estar concentrados por mucho más tiempo.

Es así que, “las nociones básicas matemáticas son adquiridas por los niños por el medio que les rodea, inconscientemente su cuerpo es el primer referente de la noción espacial, que adquieren a través del juego y durante el proceso de enseñanza aprendizaje” (Pilco y Valdiviezo, 2015).

A pesar de esto, enseñar matemáticas y, claro está, el aprendizaje de los niños en esta área, sigue siendo la que mayores dificultades trae tanto para maestros como para estudiantes. Resultados del uso inadecuado de las estrategias didácticas por los profesores que se empecinan en la enseñanza de símbolos numéricos y dimensionales a los niños, que los hacen permanecer sentados, en lugar de hacer que interactúen, experimenten y exploren con sus sentidos (Ñahuero & Zevallos, 2019). Proponer el uso de actividades lúdicas para despertar el interés y aprendizaje de los niños en nociones matemáticas tiene sustento científico en teorías como las de Piaget (1972), que sustenta que el juego produce en los infantes aprendizajes significativos.

Por lo mencionado es fundamental que el niño desarrolle la capacidad de razonamiento para que pueda enfrentar favorablemente los diversos problemas, para ello es necesario que desarrolle la habilidad de resolución de problemas mediante el área de matemáticas. El área de matemáticas forma parte de la educación de los niños, es considerada como una de las áreas que facilitaran al desarrollo del pensamiento y razonamiento de los estudiantes, sin embargo, a la mayoría de los niños no les gusta esta área, porque lo consideran difícil y aburrida al momento de desarrollarlo, ya que les toma tiempo poder dar solución a un problema planteado. Ese problema lo enfrenta la mayoría de los estudiantes de los diversos niveles, y se puede percibir desde el nivel inicial.

Es importante tener en cuenta que cada maestro debe preocuparse por hacer de su clase una actividad amena y divertida, en donde los niños no se cansen ni sientan la incapacidad de resolver un problema planteado, no obstante, existen muchos casos que se encuentran en esa situación, tal es la realidad de la Institución Educativa Inicial N°369 la Merced de Neshuya, las cuales tienen que atenderlos buscando estrategias para lograr conseguir el interés y la motivación de los niños, y así vencer esa dificultad o miedo por las matemáticas.

Una de las actividades que encanta a los niños son los juegos, ya que los niños la mayor parte de su tiempo lo ocupan en realizar actividades divertidas como son los juegos lúdicos, las cuales ayudan a los niños en el desarrollo de sus habilidades como son: La creatividad, razonamiento, motricidad, pensamiento lógico, entre otros; logrando en los niños captar la máxima atención en cada una de las actividades que realiza. Por todos los beneficios que pueda brindar los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades de los niños, se planteó el siguiente enunciado del problema de

investigación tal como sigue a continuación: ¿En qué medida los talleres lúdicos desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022?; de la misma manera se planteó el objetivo general la cual dicta de la siguiente manera: Determinar si los talleres lúdicos desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022; de la misma manera los objetivos específicos: Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un pre test; aplicar los talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas; identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un post test; comparar los resultados obtenidos por el pre y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

El desarrollo de la investigación se justificó en tres aspectos, las cuales se detallan a continuación: Aspecto teórico: Porque se indagó, recopiló y se hizo un aporte conceptual importante sobre los talleres lúdicas. Aspecto práctico: Porque repercutió en el logro del desarrollo de aprendizaje en los niños, respecto a las nociones básicas del área matemáticas. Aspecto metodológico: Porque se diseñó un instrumento para recolectar los datos en base a las dimensiones del tema de estudio la cual fue sometida a juicio de expertos para su validación.

El estudio se realizó para responder a la siguiente hipótesis El uso de talleres lúdicos desarrolla de manera significativa las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años para ello se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, nivel

descriptivo y diseño pre experimental con pre y post test y la población muestral estuvo conformado por 20 niños quienes participaron previo un consentimiento informado firmado por sus padres. La técnica utilizada para la evaluación fue la observación recogiendo los datos en una lista de cotejo, datos que fueron sometidos a un análisis utilizando el software Excel y programa SPSS v. 24, y para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon.

Los resultados obtenidos del estudio realizado fue que los niños en la primera evaluación que se realizó, es decir antes de la aplicación de los talleres, los niños la gran mayoría se encontraran en inicio (80%), después de ello se aplicó las 10 sesiones de talleres planificadas previamente, en donde se pudo notar que de acuerdo al avance de las sesiones los niños iban mejorando en cuanto a sus desarrollo de las nociones básicas de matemáticas, y cuando llegaron al taller 10 los niños ya había alcanzado una mejora notable y eso se corrobora en el post test donde los niños alcanzaron un 40% en su nivel de logro ya que en la primera evaluación este nivel obtuvo 0%.

Por lo mencionado en el párrafo anterior se puede concluir que el estudio fue beneficioso ya que se logró desarrollar las nociones básicas del área de matemáticas, por ello se puede decir que los talleres lúdicos influyen en el desarrollo de las nociones básicas, estrategia que puede ser utilizada por los docentes para motivar a que los niños se interesen por las matemáticas de manera divertida y amena.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Espinoza Morocho y Guamán Solano (2022) esta investigación titulada “Actividades didácticas para mejorar las relaciones lógico matemáticas mediante las TIC en inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí de Azogues, Ecuador”, el cual tiene como objetivo “proponer un cuadernillo de actividades didácticas para mejorar el ámbito de relaciones lógico matemáticas mediante las TIC” , ya que en las prácticas pre profesionales los niños y niñas de inicial de 3 - 4 años paralelo “B” demostraban un limitado conocimiento sobre dicho ámbito mencionado. Para este estudio se realizó una investigación cualitativa, en la que se utilizó técnicas como: la observación participante, entrevista, grupo focal, también se trabajó con instrumentos como son el diario de campo, lista de cotejo, cuestionario de entrevista. Como resultados se obtuvo cambios en el nivel de aprendizaje de los niños y niñas y él mismo ayudó a tener un mejor desenvolvimiento en el ámbito de relaciones lógico matemáticas.

Chabla Sarabia y Egas Chitacapa (2021) El presente proyecto de investigación tiene como título “Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial”; se plantea como principal objetivo implementar una guía didáctica de actividades que contribuyan a la motivación por el aprendizaje, tomando en cuenta al juego como principal estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas. Durante las prácticas laborales realizadas en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha” con 8 infantes de 4 a 5 años, se identificó la necesidad de generar actividades para motivar el

aprendizaje, mediante actividades lúdicas, debido a la necesidad de potenciar la participación activa de los infantes en los encuentros sincrónicos, así como también, el alto porcentaje de ausentismo. La metodología se enmarca dentro del paradigma socio crítico con un enfoque cualitativo y responde a un método de investigación-acción. Como resultados de la investigación se identifica la necesidad de potenciar el juego y diversificar las actividades dentro de los encuentros sincrónicos; como respuesta a este escenario se diseña y se implementa la guía de actividades “El mundo de las matemáticas”, lo que implicó un incremento en la participación e interacción de los infantes. En conclusión, el aprendizaje debe estar ligado al disfrute y en Educación Inicial la mejor forma de hacerlo es a través del juego.

Amaya Yumbla y Loja Bermeo (2021) El Proyecto tiene como título “Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de las nociones básicas en relación al número-cantidad hasta el 5, en niños/ as de 3 a 4 años” Cuenca-Ecuador; el cual tiene como objetivo Implementar estrategias didácticas que aporten en el desarrollo de las nociones básicas en relación a número-cantidad hasta el 5, en niños de 3 a 4 años de edad del paralelo A. Se observaron en los infantes ciertas dificultades en la correspondencia entre el número y la cantidad. La metodología fue recolectar datos a través de observaciones participantes, guía de observación, una entrevista que se aplicó al docente profesional en la fase del pre test y post test. Además, la investigación tiene un enfoque mixto y su método es la investigación-acción. Finalmente, con el aporte y aplicación de las estrategias didácticas, se determinó que los infantes acrecentaron su nivel de aprendizaje en cuanto a la relación de número cantidad, puesto que en el pre test el 10% tenían adquirida la destreza y en el post test el 75% lograron relacionar el número con la cantidad hasta el 5.

6.1.2. Antecedentes Nacionales

Ñahuero y Zevallos (2019), investigaron sobre “Nivel de desarrollo de nociones básicas matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°027 – Acobamba – Huancavelica”, donde realizaron un estudio que tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo de las nociones básicas matemáticas. Como muestra se tomó 24 niños de 5 años de edad. Se trató de un estudio de tipo cuantitativo, diseño no experimental y descriptivo. Se utilizó como instrumento de evaluación, el test de evaluación. Los resultados indican que el 83% de niños mostraron un nivel alto en nociones matemáticas. Por dimensiones, en nociones espaciales el 75% está en el nivel alto; en nociones temporales, en el nivel alto está el 66,7% de niños, y en nociones cuantitativas, el 37.5% tiene nivel medio y el 58.3% estuvieron en el nivel alto.

Vera (2019) La presente investigación titulada “Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa privada Amauta Exellent Porvenir-Trujillo 2019. Tuvo como objetivo determinar si la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática. La metodología utilizada en esta investigación corresponde al tipo de investigación cuantitativa con diseño experimental con pre y post test. Se llevaron a cabo a través de 12 sesiones de aprendizaje del área de Matemática. Teniendo como resultado que en el pre test el 0% de los estudiantes tenían calificación logro destacado y logro previsto; un 50 % de los niños tienen calificación en progreso y 50 % de los niños con una calificación en inicio. En el post test, el 100% de los niños obtuvieron calificación logro previsto. Se concluye aceptando la hipótesis de la investigación, porque el resultado obtenido en la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05 (5%), fue de 0,000 teniendo $p < 0,05$.

Sánchez (2018) El presente trabajo de investigación tiene como título “Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I. E. N°. 130 – Celendín. La cual tiene como objetivo determinar los efectos de la propuesta de juegos didácticos para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas de los estudiantes de cuatro años. La metodología fue de tipo explicativa y el diseño experimental en su variante pre- experimental. Con respecto a la población fueron los estudiantes de 4 años y la muestra de 21 estudiantes. Los resultados fue que se logró determinar la influencia de los juegos didácticos en el rendimiento académico de las matemáticas en los estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. N°. 130 del Rosario-Celendín, durante el año 2018.

6.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Chávez (2019), investigó sobre “Nociones matemáticas: una revisión teórica para el nivel inicial” con el objetivo de difundir la importancia del desarrollo de las nociones matemáticas en el nivel inicial; para lograr este objetivo se aborda conceptos, dimensiones, importancia y estrategias para el desarrollo de dichas nociones, llegando a la conclusión de que desarrollar esta nociones matemáticas desde el nivel inicial son importantes para el desarrollo integral del niño, para el desarrollo de su inteligencia, su desarrollo social y la resolución de distintos problemas.

Guerra; Ramirez y Placencia (2019) el estudio titulado “el juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 423 “Virgen María”, Yarinacocha. La investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia del juego en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de cinco años. El método de estudio es experimental en su modalidad cuasi experimental. La población fue de 92 niños y niñas y la muestra

de 40. Como técnica de estudio se utilizó la observación directa y como instrumento se utilizó una prueba grafica de desarrollo del pensamiento matemático. Los resultados obtenidos en la investigación fueron procesados luego de aplicar la prueba de salida al culminar con el desarrollo de las actividades de juego para desarrollar el pensamiento matemático. Concluyendo que El juego influye de manera significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años, puesto que la prueba de hipótesis a través de la prueba “t” de student fue significativa, menor a 0.05.

Wishu (2019) la presente investigación titulada “Aplicación de materiales didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 Huampami, El Cenepa, Amazonas 2019”, la cual tiene por objetivo determinar la efectividad que tiene la aplicación de materiales didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años. La metodología utilizada es de tipo aplicativo del nivel explicativo, con un diseño pre experimental, con una muestra 24 niños y niñas. Los datos fueron procesados a través del programa estadístico SPSS versión 23. Los resultados muestran que el 70.83% de 17 estudiantes, lograron notas aprobatorias y desarrollar el pensamiento lógico matemático en las capacidades de clasificación, seriación y comparación. Concluyendo mediante la prueba de hipótesis con un nivel de confianza al 95% y nivel de significancia 5%, afirmando que existencia evidencia significativa de p-valor menor que el grado de significancia (0.00) por lo tanto se afirma que la aplicación de materiales didácticos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

6.2. Marco conceptual

6.2.1. Talleres lúdicos

6.2.1.1. Definición de talleres lúdicos

Huizinga (2007), hace referencia que, “el juego si es considerado como actividad o también llamada ocupación libre; el juego se desarrollará dentro de límites, estas son temporales y espaciales determinados, con reglas obligatorias pero aceptadas de manera libre”; por lo que, es un acto cuyo fin está en sí mismo, el juego se realizará con las sensaciones de presión, felicidad y de conciencia, que, de otra manera, como normalmente es. Ahora bien, los juegos son de fuerza y habilidad, de cálculos, de suerte o probabilidad, de exhibir y representar.

Anton *et al.*, (2016), sostienen, que “el juego caracterizado por ser una actividad seria, para la personalidad infantil constituye una prueba; y cuando los niños aciertan su autoestima aumenta, siendo un instrumento de autoafirmación de la personalidad infantil, como si fuera el trabajo de un adulto”. El juego psicomotriz, busca desarrollar la corporeidad, y la mente; además de la fuerza, el control de los músculos, lograr el equilibrio, mejorar la percepción y formar la autoconfianza.

Por su parte, el Ministerio de Educación (2018), refiere que, “el juego constituye una actividad netamente voluntaria enmarcado en un determinado tiempo y delimitado espacio, y de forma libre tanto los niños y niñas que participan establecen reglas, que si bien son libres también son con intención de crearlas”. Por medio de ellos se potencia el desarrollo de destrezas, novedosas experiencias, llegan a descubrir y fortalecer su lenguaje, desarrollan su imaginación y lado creativo. De esta forma, con los juegos se favorece la socialización, logrando que el niño se integre a los demás niños de la clase, actuando colaborativamente en las actividades, compartiendo

materiales, y dialogando, arribarán a acuerdos, comprendiendo la opinión y creencias de sus compañeros.

Mientras que, Caba (2004), expresa que, para el niño el juego nace con él, es innato, porque “desde que viene a este mundo buscan tener contacto con experiencias sensoriales, con las cosas, con los seres humanos, son los sentimientos, son entonces ejercicios cargados de creatividad para la solución de problemas”. Es así que, el niño puede desarrollar estrategias para que tenga la oportunidad de adaptarse al mundo exterior. No obstante, al comienzo les será difícil debido a que en su desarrollo no va a encontrar de manera rápida herramientas que les sean útiles, y sentirán frustración a lo que responderán con somnolencia, que es algo que les es más placentero.

6.2.1.2. Teorías acerca de los talleres lúdicos

a) Teoría de Piaget

Piaget (1973) llegó a incluir la mecánica lúdica en las formas y estilos de pensamiento en la infancia. Sostiene que “el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.”

La teoría de Piaget es expresada en "La formación del símbolo en el niño" en la que expone de un modo general el juego y cómo se clasifica, y hace un análisis que corresponde a cada una de las clases estructurales del juego: que pueden ser de ejercitación, símbolos o de reglas.

El juego infantil es simplemente un producto de la asimilación, siendo la imaginación creativa un elemento de la asimilación. Después de aprender a agarrar, sacudir, lanzar, balancear, etc., el niño eventualmente agarrará, balanceará y más, puramente por diversión, por el simple placer de hacerlo, una razón para actuar.

Repetir estos comportamientos sin tener en cuenta nuevos esfuerzos de asimilación, solo por placer de sus funciones, este es el "juego de ejercicio".

Debido a que aparece a partir de la sensación de sentimiento y al aparecer el pensamiento simbólico en la infancia (de 2 a 4 años), aparece su imaginación ficticia y las imágenes ahora se convierten en un símbolo divertido.

A través de imágenes ya sea de un objeto, los niños pueden imitarlo y representarlo. Parece que el símbolo del icono que además de representarlo, sino que también lo reemplazan. La varita que monta, representa y reemplaza al concepto de caballo, que en su mente es un potro fuerte y ágil. Hay un gran salto de evolución: hemos pasado del plano sensorial motriz al pensamiento representacional. Este es el "juego simbólico"

Piaget (1973), expresa que, "el juego simbólico, es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (pág. 223)

El juego simbólico es, así, una manera de pensamiento ingenuo, y si se equilibran la asimilación y la adaptación en la representación cognitiva, entonces en el juego simbólico, la asimilación domina la relación del niño con lo que significan las cosas, e incluso para construir el significado de las cosas. De esta forma, el niño además de asimilar la realidad, va también a asimilarla para restaurarla, hacer dominio o compensación.

Con el advenimiento de la socialización, el juego típico de la infancia se desvaneció y se dio un paso hacia el juego preescolar propiamente dicho, en el que la combinación de otros crea un grupo de juego en el que los jugadores tienen que hacer una planificación organizada, de lo contrario el juego definitivamente no es viable. Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Resumiendo, estos juegos se inician desde el primer año, y al segundo año aparece el juego simbólico, luego, de 4 a 6 años, en una primera etapa, y de 6 hasta los 11 años, en una segunda etapa más compleja, es cuando se han desarrollado los juegos de reglas.

6.2.1.3. Importancia del juego lúdico

El juego es una actividad tradicional, porque ha habido un acuerdo social entre los participantes de cada juego anterior, es decir, sus autores, que dicta las reglas, los límites y el orden por cuenta propia.

Caba (2004) estima que el juego tiene un impacto innegable y debe considerarse presente a lo largo del desarrollo infantil, incluyendo la motricidad fina y gruesa y el equilibrio (es decir, la utilización de la mano y dedos) puede desarrollarse mejor si los niños manipulan objetos como parte de la diversión.

Los juegos son de gran ayuda en el desarrollo de habilidades emocionales, a través de la alegría que experimentan los niños y como se sienten al divertirse creando personajes basados únicamente en la imaginación, hay que recordar que la autoestima aumenta, y a medida que el niño logra el objetivo, el juego crece.

6.2.1.4. Características de los talleres lúdicos

Sobre esto, Moreno (1992) considera las siguientes:

- El juego ha de ser un acto realizado en libertad y de manera voluntaria, no debe ser forzado a jugar.
- El juego debe desarrollarse en los límites de espacio y temporalmente, puede ser preinstalado o mejorado.
- La representación es incierta, porque el juego es creativo, espontáneo, la actividad original y el desenlace del juego debe de cautivar a todos.

- El juego es gratis, sin interés y no trasciende.
- El juego es imaginación, ficción, contiene un mensaje simbólico.

6.2.1.5. Tipos de los talleres lúdicos

Calero (2003), hace esta clasificación:

- Juegos desarrolladores de motricidad. Los juegos ayudan al desarrollo muscular, ejercitando músculos de brazo, pierna, etc., incluso juegos con aparato.
- Juegos desarrolladores de aspectos sensitivos. Utilizan objetos que trabajan manos, oídos, vista. Utilizan procedimientos progresivamente.
- Juegos desarrolladores del intelecto. Se trabaja por medio de la experimentación y curiosidad de los niños que propician a desarrollar el intelecto.
- Juegos para la sensibilización y efectivos. Abarcan a todos los juegos que propician el desarrollo del aspecto social. Su elección corresponde al hogar y escuela, para evitar que proliferen juegos que no propician a que se formen buenos hábitos.
- Juego artístico. Satisface el libre juego imaginativo, que mantienen viva la ilusión, propician una cultura estética en el niño de acuerdo a sus preferencias, capacidades y aptitudes.

Partiendo de esta clasificación, es posible hacer un acertado fraccionamiento del juego en materia educativa según Calero (2003), en dos clases:

- Juegos para experimentar:** Juegos sensoriales (hacen ruido, examinan colores, escuchan, tocan objetos). Juegos motrices (hacen mover las partes del cuerpo u

otros objetos). Juegos psíquicos (inteligentes: para comparar, reconocer, para relacionar, para razonar, reflexionar y para imaginar; Juegos de afecto: ponen en juego emociones y sentimientos; y, Juegos volitivos: participa la atención voluntaria.

- b) **Juegos de tipo social, de enfrentamiento corporal o espíritu.** La inclusión de los video juegos educativos ayuda a que se integre a las escuelas a esta novedosa herramienta digital, a la vez que proporciona a los maestros la capacidad de acompañamiento y el contexto que utiliza este recurso en los estudiantes. En la actualidad, el video juego se usan para que los niños y adolescentes vayan más allá del entretenimiento neto, ya que pueden usarse para la capacitación, expresión de emociones, valores de transmisión, canales de comunicación y símbolos de la nueva cultura social digital.

6.2.2. Nociones básicas del área de matemáticas

6.2.2.1. Definición

Las nociones matemáticas como destrezas del conocimiento dan inicio en edades tempranas, cuando el niño empieza a vivir experiencias en su vida cotidiana, mientras que el niño juega y manipula empieza a adquirir sus primeras nociones en matemáticas, sobre todo al hacer comparaciones por medio de objetos de su propio ambiente, dando inicio a que los niños ordenen, clasifiquen y hagan seriaciones (Jara, 2012).

Mientras que, Cervantes (2012) afirma que son “procesos que implican construir relaciones significativas e ir atribuyendo propiedad a los objetos, estableciendo métodos de comparación, seriación y correspondencia”.

Por su parte, Cordero y Silva (2015), hacen mención que las nociones matemáticas son procesos complejos, los mismos que, si son mal enseñados en su inicio, se aprenderán mal; esto es, que va a depender del aprestamiento que los niños reciban de sus profesores y adultos, que les deben de brindar experiencias significativas utilizando estrategias lúdicas, en una atmósfera ideal, para que su aprendizaje sea significativo en las matemáticas.

En busca de cumplir con los objetivos educativos, se promueven actividades que permitan a los alumnos a participar de manera activa en el proceso de aprendizaje del que sus capacidades lógico-matemáticas dependerán más que nada de las habilidades concretas de actuación que intentan desarrollar en sí mismos. Edad entre cuatro y seis años; En esta etapa, el docente trata de consolidar varios conceptos de carácter lógico, trata de desarrollar habilidades matemáticas que permitan a los niños relacionarse con su entorno y trabajar un tema determinado (Terán, 2010).

6.2.2.2. Teorías de las nociones básicas del área de matemáticas

a) Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

La teoría sustenta que durante la maduración biológica humana (tanto física como mental), provoca el desarrollo de estructuras cognitivas, desde las más básicas hasta las de mayor complejidad, que facilitan que las personas se relacionen mejor con su entorno. adaptarse a socializar con más conocimiento. Esto hace que la teoría se base en tres aspectos: percepción, adaptación y manipulación del medio en el que se vive. Piaget (1972), creía que “la infancia juega un papel primordial y activo para el crecimiento y desarrollo de la inteligencia, además decía que el niño aprende por medio del hacer y explorar activamente.”

La teoría plantea que los aprendizajes se desarrollan por procesos que interactúan entre sí: la asimilación y la acomodación. La asimilación es la interacción de una persona con los objetos que le rodean, a partir de esta interacción la persona absorbe las características de los objetos, completando así el proceso de aprendizaje. La adaptación se refiere a la adaptación del conocimiento adquirido, que se relaciona con la propia red cognitiva, contribuyendo así a la generación de nuevas ideas y conceptos; en su caso, esto permitirá a las personas utilizar lo que aprenden para mejorar su desempeño en su entorno.

- **El aprendizaje lógico matemático de Piaget**

El conocimiento matemático lógico en sí mismo no existe en el mundo real (debido a su elusividad), por lo que esta lógica existe en la mente humana y está construida de pura abstracción reflexiva. Un ejemplo común es el concepto de números, si en alguna ocasión podemos ver cuatro objetos frente a nosotros, el número 4 no se puede ver por ningún lado, simplemente surge de la abstracción de la realidad, cuando la persona se para frente a él. en presencia de cuatro objetos. El niño construye su conocimiento lógico-matemático al conectarse con lo que experimenta cuando manipula objetos. Además, se dice que los niños desarrollan su conocimiento de la lógica matemática mediante la incorporación de experiencias adquiridas al manipular objetos.

Este conocimiento de la lógica matemática no puede observarse, por lo que los niños lo construyen en su cerebro “reflejando lo abstracto”, pues este conocimiento dependerá de los objetos involucrados, desarrollándose desde lo más simple hasta lo más complejo, se caracteriza porque cuando se ha manejado no se puede olvidar. De

esto se puede ver que la lógica y las matemáticas tienen sus propias propiedades que las distinguen de otras materias.

En el nivel inicial, las operaciones matemáticas deben de orientarse en la interacción de los niños con los objetos; partiendo desde aquí, éstos adquieren los conceptos básicos de la seriación, de la clasificación y de la noción de los números.

- **Periodos del desarrollo cognitivo**

Piaget, llama desarrollo cognitivo “al complicado sumario intelectual que parte de una fase de equilibrio cognitivo en el que el individuo se enfrenta a una nueva práctica, conducente al desequilibrio cognitivo que desencadena un estado de adaptación, encarnado en la asimilación o acomodación”, el cual se produce en cuatro etapas:

- **Sensorio motor:** Etapa que va desde el nacimiento a los dos años, en el que se alcanza el desarrollo intelectual sensoriomotriz, que, a su vez, está subdividido en sub etapas: “uso de los reflejos, reacción de circulares primarias, reacción de circulares secundarias, coordinación de esquemas secundarios, reacciones circulares terciarias y aparición insipiente del pensamiento simbólico.”
- **Pre operacionales:** Iniciándose a los dos años y va hasta los siete, en el que adquiere el lenguaje, se da en dos partes:
- **Pensamientos simbólicos y pre conceptuales:** Corresponden de los 2 a los 4 años de edad. A los dos años empieza a adquirir el lenguaje de manera sistemática, así como la observación persistente y el análisis de las palabras, en el niño.
- **Pensamientos Intuitivos:** Va de los 4 años hasta los 7, va a descubrir una coordinación progresiva de la correlación que representa, es decir, “una

conceptualización progresiva que, desde la fase simbólica o pre conceptual conducirá al menor hasta el umbral de las sistematizaciones”.

En este periodo se adquiere principalmente: el aspecto creativo y el lenguaje, que se convierten en la vía de auto expresión y para tratar de influir en otras personas.

- **Operaciones concretas:** El niño puede inferir y adaptar “operaciones o principios lógicos para explicar las costumbres en forma neutral y lógico, así como resolver problemas. Su inteligencia se encuentra restringido por lo que puede ver, oír, tocar y experimentar personalmente” (p. 152). Principales desarrollos durante esta etapa: Cuando utiliza extensiones lógicas, el niño asimila a comprender las nociones de conservación del número, el número mismo, la clasificación y varias ideas científicas más.
- **Operaciones formales:** Los jóvenes y los adultos son ideales para el pensamiento abstracto, conceptos teóricos y el razonamiento ordenado, más no solo a razonar emocionalmente. Incluso puede, “pensar en forma dialéctica ante hechos que nunca experimentaron. Desde los 12 años en adelante el entendimiento terrenal estaría potencialmente competente para las funciones cognitivas realmente indefinidos.”

6.2.2.3. Elementos de las nociones básicas de matemáticas

- **Noción de cantidad**

Es el pensamiento de una cantidad como “un indivisible intacto, autónomo de los factibles cambios de representación o disposición de sus fragmentos. La operación de la noción de mantenimiento involucra la administración de una organización de lógica cuya particularidad esencial es su reversibilidad.” (Cofre y Tapia, 2003)

Mientras que, Córdova (2012), sostiene que “cantidad, “es la amplitud de percibir que una cuantía de sustancia no altera a pesar de las innovaciones que se realicen en su ordenación interior. Esta inteligencia es lograda gracias a la práctica y desarrollo”.

- **Noción de dimensión**

Dimensión se refiere a “la amplitud, amplificación o dimensión que una línea, plano o cuerpo ocuparán individualmente en el ambiente”. Podemos afirmar, que cada dimensión de un objeto va a determinar su corporalidad y su grafía por la manera en que la observamos (Córdova, 2012).

- **Noción de objeto**

El niño comienza a retener la noción de objeto, a partir del juicio y aseveración de las propiedades de los objetos y personas que lo rodean; es por esto que es infalible la acción de interactuar con su ambiente y con los elementos concretos que posibiliten que se descubran las características de las cosas, semejanzas, diferencias, correspondencias.

No es posible pensar en los métodos perceptibles separándolos de los motrices, porque lo que llega a suceder en un sitio va a perturbar al otro lado. Las particularidades normalmente se describen como “las desiguales vías por las cuales el sujeto recoge comunicación, se examinan a la percepción visual, auditiva, táctil, olfativa, gustativa y óptica; mientras más canales de información intervengan en el proceso perceptivo, mejor será el conocimiento” (Córdova, 2012).

- **Noción de espacio**

Las habilidades físicas de un niño se desarrollan desde el nacimiento y a medida que el niño se desarrolla, el niño demuestra autoridad en el uso de diferentes

entornos, percibiendo entornos, lugares, rutas, observando posiciones y el desplazamiento del cuerpo en reposo, el movimiento de objetos, su orientación y toma conciencia de su aspecto lateral (Muñiz y Bryant, 1997).

Las nociones espaciales se guían por el comportamiento de los niños hacia algo que puede alcanzar, mientras que el lugar que ocupa el objeto en el espacio es relativo a quien observa, esto es, quien es el eje y percepción frontal del objeto, detrás; arriba, abajo, al lado de ella. Estos elementos representan el primer paso hacia el avance de la geometría, el ámbito en el que los ocupantes deben estar (Muñiz y Bryant, 1997).

Las nociones del espacio son trabajados además como opuestos y son: “Arriba - abajo, encima - debajo, dentro - fuera, desde - hasta, Introducir - sacar, juntos - solos o separados, cerca - lejos, derecha - izquierda.”

- **Noción de tiempo**

Las nociones se derivan de la respuesta entre momentos, entre segundos, y por esto, se establece en términos del continuo de cambios inducidos en cosas y actividades. En el espacio, las correlaciones entre las cosas surgen al mismo tiempo, mientras que los momentos cambian con el tiempo.

Muñiz y Bryant (1997), sostienen que “preexiste una correspondencia mutua y semejante entre espacio y tiempo, se desenvuelven mediante la actividad, el tiempo es el espacio en movimiento, componen el conjunto de correspondencia de concatenación y de orden que determinan a los objetos y sus inclinaciones”.

Las nociones temporales, es posible que se trabajen como opuestos y estos son:

- Antes, después.

- Ayer, hoy, mañana.
 - Rápido, lento
 - Día, noche.
 - Los días de la semana
 - Los meses del año
- **Noción de orden**

Esta noción, está basada en destinar a los pareados o “mutualidades mediante exhibiciones de cada uno de los objetos que lo identifican o componen un carácter en normal.”

Al respecto, Muñoz y Bryant (1997), precisan que “los conjuntos de objetos, facilitan el uso de cuantificadores y luego de números cardinales y ordinales, hasta lograr establecer proporciones, aumentar y disminuir cantidades y número.” Las nociones de orden permiten que se desarrolle el razonamiento de ida y vuelta, porque en contextos contradictorios es posible instaurar los objetos en diversas posiciones, que van a corresponder a una diversidad o establecer un género desde algo particular o al carácter en costumbre.

- **Noción de forma**

Le permite al niño identificar clasificar y enumerar las propiedades de las diferentes formas geométricas que observa, por ejemplo, reconocer imágenes con sus nombres. Los niños necesitan comenzar aprendiendo conceptos básicos y luego analizar sus características para que al final puedan relacionarse con otras áreas (Contreras, 1999).

Para lograr esto, un niño necesita percibir visualmente la forma de los objetos, pero para construirlos y transformarlos a su manera, necesita reconocerlos.

- **Noción de número**

Esta noción no posibilita que se transmita el conocimiento de forma social o directa, por tanto, no es posible transmitirla entre personas, sino que debe ser nutrido por la persona que nutre su desarrollo formativo a partir de sus pensamientos, permitiendo suposiciones sobre diferencias entre objetos conectados (Contreras, 1999).

Para conseguirlo, inicialmente, observaran que, en el caso de un niño con muchos objetos, algunos objetos se soltarán y otros se contarán muchas veces según la importancia que les dé, esto ocurre porque al niño no le interesa organizarlos. Entonces, para obtener los resultados que quiere, se necesita que logre el razonamiento de conservar la cantidad y ordenarlos para que sean seriados (Contreras, 1999).

6.2.2.4. Dimensiones de las nociones básicas matemáticas

a) Seriación

Rencoret (1994), sostiene que la seriación “es una operación de orden lógico que estable las diferencias (tamaño, el peso, grosor, color, superficie, etc.) entre dos o más grupos”. Además, con la seriación el niño establece un vínculo con el factor ordinal de los números, al proporcionarle a cada serie una posición dentro del grupo ordenado.

Condemarín et al. (1998), hacen mención que por medio de la seriación se posibilita al niño que ponga orden en su entorno y que organice los objetos de acuerdo a “semejanzas y diferencias, según a una o más propiedades como volumen, tamaño, superficie, peso, etc. Es decir, junto con la construcción de número, la seriación se relaciona con el concepto de ordinalidad”.

La seriación se consigue desde la etapa pre operacional (2 a 7 años), después pasan a la etapa de cálculos concretos desde los 7 a 11 años, y concretándose en la etapa de operaciones formales, que va de 11 a 15 años; a partir de allí, las personas utilizan la seriación por el resto de su vida como un sistema de orden (Bautista, 2012).

Propiedades de la seriación

- Transitividad: aparece al establecerse de manera deductiva la relación existente entre dos o más elementos, aunque no hayan sido comparados partiendo de vínculos que se establecieron de modo perceptivo. El proceso consiste en comparar a tres elementos en la construcción de una serie (Cano et al., 2014)
- Reversibilidad: es el proceso que permite que se conciba en un mismo instante a dos componentes, en el que se debe concebir a alguno de ellos como mayor y los siguientes menores que las precedentes. Este método “se centra en la movilización del pensamiento lógico, con dos diferentes direcciones e inversas.”
- Periodo operativo: Es correspondiente al comportamiento mostrado por una persona más veterana cuando intenta construir una serie. En la que sigue similar secuencia en procesos ascendente o descendente siguiendo un proceso sistemático (Cano et al., 2014)

Secuencia de actividades de seriación según Cano et al. (2014)

- Ordenamiento: Comportamiento que muestra una persona mayor cuando intenta construir una serie.
- Algoritmos: Al sumársele más 1 a un número, se consigue su sucesor. Es el caso cuando al 1 se le suma otro 1, obteniéndose 2. De la misma forma, se puede construir una serie no numérica, a las cuales se les llama, serie algorítmica.

- Actividades de seriación: Son seriaciones de tareas diarias, en las que un docente puede realizar distintas actividades durante el año, las mismas que sirven al niño para construir diversas clases de serie.
- Actividades con orden numérica: Aquí el niño trabaja con ordenes numéricas que pueden guardar imágenes u otro elemento. Como en el caso de dibujos sorpresa, donde el niño une puntos numerados por medio de un trazo con lápiz. Los puntos en cada imagen deben guardar relación con la cantidad de números que los niños conocen.

Etapas de la seriación

- Primera etapa.

El niño tiene que hacer un dúo con los diferentes elementos presentados para colocar un elemento grande sobre un elemento pequeño para que el niño identifique dos elementos, esto en dos conjuntos, uno mayor y otro más pequeño. Después de esta práctica, puede seguir con otras más complejas, como crear tres lugares donde colocar elementos para que los elementos sean altos, medianos y bajos (Correa, 2001).

- Segunda etapa

Aquí el niño termina una serie, es decir, esta es la causa del ensayo y un error en el que los factores consistentes en los que deben practicar grandes complicaciones para obtener el objetivo. (Correa, 2001)

- Tercera etapa

Es la etapa final de la seriación, siendo la fase en que alcanza el objetivo y los niños logran desarrollar la seriación de modo sistemático.

b) Clasificación

La clasificación es crear grupos pequeños o sub condicionados o tipo según los criterios de cuidado infantil individuales. Ese es el comienzo de la preparación de la cantidad; Esto es muy importante porque nos ayuda a saber que los aspectos cardinales surgen con las relaciones iguales a los factores que involucran los factores.

Desarrollo de la clasificación

De acuerdo a Piaget (1975), da inicio en “el periodo pre operacional de 2 a 7 años, luego al periodo de operaciones concretas de 7 a 11 años, para afianzarse en el periodo de operaciones formales de 12 a 15 años, utilizándola en su vida cotidiana.”

Tipos de clasificación

- a. Figural: Los niños asocian objetos acordes a lo que necesita o les interesa y forman objetos, gráficos que van a aplicar en su representación simbólica. “Una colección figural, es el conjunto de elementos de acuerdo a las configuraciones espaciales que un niño ubicado en el estadio pre operacional conforme a la extensión.”
- b. No figural o intuitiva: Los niños juntan objetos, en la que consideran un único criterio, formando “grupos de forma que los separe de los otros elementos. Estas colecciones se realizan a través de vínculos de semejanzas, correlacionándolos sin estar incluidos en clases más generales.”
- c. No figural lógica: En esta, se empieza a evidenciar el razonamiento del niño, que alcanza un nivel en el que puede reunir grupos, al igual que sub conjuntos.

c) Conservación

Es la capacidad de percibir que la cantidad de algo no cambiará, sin importar los cambios que se hagan en su configuración interna. Esta habilidad se adquiere a

través de la experiencia y el desarrollo. Los niños a esta edad aún no han formado este concepto, pero todavía están fuertemente influenciados por factores perceptuales (Chang y Paredes, 2003). El niño carece de protección, es incapaz de evaluar relaciones perceptivas globales y sus comparaciones son cualitativas. Por ejemplo, si le damos a un niño un trozo de plástico, lo dividimos en dos partes iguales y dividimos una parte en cuatro partes, el niño no podrá entender si la cantidad dividida sigue siendo la misma.

Chang y Paredes (2003), agregan, “las actividades que se pueden trabajar con los niños son: noción de medida, conservación de longitud, conservación de cantidad discontinua, conservación de cantidad continua, conservación de peso, conservación de la equivalencia de dos colecciones en correspondencia, conservación de superficie” (p. 120).

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general:

H_i: El uso de talleres lúdicos desarrolla de manera significativa las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

H₀: El uso de talleres lúdicos no desarrolla las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

4.1.1. El tipo de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo. El trabajo se desarrolló por el enfoque cuantitativo, siendo que, trato de ser el más objetivo en el recojo de información por observación o medicación del fenómeno a estudiado, por otro lado, el investigador ni terceros interfirieron con el proceso de recolección de datos y tampoco fueron manipulados a conveniencia (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

En el estudio se utilizó métodos estadísticos y programas informáticos para cuantificar en números y porcentajes, así como para presentar en tablas y gráficos los datos recopilados.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de estudio fue explicativo. El objetivo es, explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. Por lo que su función es establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian. (Morales, 2012).

4.1.3. Diseño de la investigación:

La investigación se desarrolló con un diseño pre experimental. Hernández *et al.* (2014, p. 121) se refiere a “un estudio donde se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas-antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tuvo sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos-consecuentes), dentro de una situación de mínimo control para el investigador”.

El diagrama del diseño fue:



Donde:

O = Niños de la I.E.I. N°369 la Merced de Neshuya

O₁ = Resultados del pre-test al grupo (evaluación de las nociones básicas)

X = Aplicación de talleres lúdicos

O₂ = Resultados en el post-test al grupo (evaluación de nociones básicas del área de matemáticas)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo conformada por todos los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Tabla 1

Población de niños de educación inicial

Edades	Cantidad	Aula	Total
3 años	37 niños	A	20 niños
		B	17 niños
	Total		37 niños

Fuente: Matricula de estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial de N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

4.2.2. Muestra

La muestra es una parte representativa del universo muestral. Se asume que tienen las mismas características y propiedades que la población de donde fue extraída. Para este estudio se seleccionó la muestra por muestreo no probabilístico por conveniencia, y se va trabajar con 20 estudiantes entre niños y niñas de la sección de 3 años “A” de la Institución Educativa Inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Tabla 2.

Muestra de niños de 3 años sección “A”

Edad	Cantidad	Aula	Total
3 años	20 niños	A	20 niños
	Total		20 niños

Fuente: Matricula de estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Criterios de inclusión

- Niños matriculados en el año académico vigente
- Niños que asisten regularmente a las actividades académicas
- Niños que desean participar de manera voluntario contando con el consentimiento de sus padres.

Criterios de exclusión

- Niños que no asisten frecuentemente a la institución educativa
- Niños que sus padres no firmaron su consentimiento informado

- Niños que cuentan con alguna discapacidad

4.3. Definición y operacionalización de la variable

Tabla 3

Operacionalización y definición de variables e indicadores

Título	Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 369 La Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.	V.I. Talleres Lúdicos	Caba (2004), expresa que, para el niño el juego nace con él, es innato, porque “desde que viene a este mundo buscan tener contacto con experiencias sensoriales, con las cosas, con los seres humanos, entonces son ejercicios cargados de creatividad para la solución de problemas”	La participación de los estudiantes en actividades lúdicas se da en sesiones de aprendizaje, donde se supervisa en tres momentos: planificación de las actividades, experimentación, exposición y las sesiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Experimentación • Exposición • Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza los materiales por su utilidad - Los materiales se seleccionan con el fin de lograr los objetivos - Se organizan y ubican al alcance de los niños - Se diseñan para el uso adecuado de los materiales estructurados - Participa en las actividades de juegos
	V.D.	Cervantes (2012) las define como “procesos que implican construir relaciones significativas e ir atribuyendo propiedad a los objetos, estableciendo métodos de comparación, seriación y correspondencia.”	Las nociones básicas matemáticas se operacionalizan a través de sus tres dimensiones: clasificación, seriación y conservación y se evalúa con una lista de cotejo compuesta de 20 ítems/indicadores	1. Clasificación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agrupa los objetos por tamaño. 2. Clasifica los objetos grandes. 3. Clasifica los objetos pequeños. 4. Clasifica de forma circular y rectangular. 5. Agrupa los objetos por color. 6. Clasifica los objetos por color: rojo y azul 7. Agrupa a todos los objetos en un grupo. 8. Ordena los objetos del más grueso al más delgado 9. Ordena los objetos del más largo al más corto.

**Nociones básicas del
área de matemáticas**

2. Seriación

10. Ordena los objetos del más corto al más largo.
 11. Ordena los objetos del más alto al más bajo.
 12. Ordena los objetos de diferentes tamaños
 13. Ordena los objetos del más pequeño al más grande.
-

3. Conservación

14. Coloca los objetos en mismas cantidades en iguales.
 15. Cuenta cuantos objetos hay de una misma cantidad.
 16. Compara dos objetos de mismas cantidades
 17. Compara dos objetos de diferentes cantidades
 18. Compara dos objetos de diferente peso
 19. Cuenta cuantos objetos de la misma cantidad igual hay
 20. Cuenta cuantos objetos de diferentes cantidades hay
-

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La técnica que se utilizó fue la observación. En esta técnica el investigador examina atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

Carrasco (2013) dice sobre la observación: “Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con la finalidad de procesarlo y convertirlo en información”. Así mismo, Velásquez (2007) menciona que, se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

4.4.2. Instrumento

El instrumento utilizado fue una lista de cotejo, considerando que el instrumento es el material donde se registra la información para cada una de las dimensiones.

El procesamiento de datos se hizo de la siguiente manera:

- Sensibilización a los niños y sus padres antes de la aplicación del instrumento.
- Firma del consentimiento informado.
- Aplicación de instrumento de forma individual de forma presencial.
- Clasificación de los instrumentos según puntuación.

El instrumento que se utilizó para esta investigación fue la escala valorativa, mediante una lista de cotejo, formada por una serie de ítems a evaluar. Cabe señalar que a cada ítem le correspondió tres estados posibles, teniendo como puntaje: Inicio = 1, proceso = 2 y logro = 3

Ficha técnica

1) Nombre: Escala para medir las nociones básicas

2) Autor: Adaptado por Mozombite, L. (2022)

3) Objetivo: El instrumento tuvo como objetivo evaluar el desarrollo de las nociones básicas en los niños de 4 años.

4) Lugar de aplicación:

5) Forma de aplicación: Directa

6) Duración de la aplicación: 30'

7) Descripción del instrumento

Este instrumento fue un Test para medir el desarrollo de las nociones básicas, el cual fue ejecutado de forma individual elaborado en base a las capacidades del área de matemática del DCN, para niños y niñas de 3 años que consta de 22 Ítems. La evaluación fue descriptiva literal de la aplicación del programa en el desarrollo de las nociones básicas, el cual consta de tres dimensiones: noción básica de clasificación, noción básica de seriación y noción básica de conservación. Los Ítems se presentaron en forma numérica donde: Inicio = 1, Proceso = 2, Logro = 3, lo cual se fue registrando la respuesta con un aspa.

Validez

De acuerdo con Hernández *et al.* (2014), “la validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide las variables que pretende medir y conduce a conclusiones válidas.” (p.243).

Para llevar a cabo el proceso de validación del instrumento se aplicó el método de evaluación por expertos, con la finalidad de realizar una revisión detallada de los ítems, seleccionando un total de 3 expertos en el tema materia de investigación, a quienes se les entregó una ficha de validación solicitando la valoración de los datos.

Confiabilidad y fiabilidad

Yuni y Urbano (2006) manifiestan que en rasgos generales se define la confiabilidad como la capacidad del instrumento para arrojar datos o mediciones que

correspondan a la realidad que se pretende conocer [...] Un instrumento será confiable en la medida que los valores que se obtengan representen los valores reales en la variable medida (p.346).

Para medir el nivel de confiabilidad del instrumento de evaluación de la variable dependiente nociones básicas, se recurrió a la prueba de Alfa de Cronbach.

El resultado fue:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,722	22

El valor 0,722 indica que el instrumento es de alta fiabilidad.

4.5. Plan de análisis

Para evaluar a los niños de 3 años sobre las nociones básicas del área de matemáticas se tuvo que aplicar el instrumento lista de cotejo para recoger los datos y para ello se siguió los siguientes pasos, tal como sigue a continuación:

- Presentación de una solicitud a la directora de la institución educativa
- Presentación ante la docente de aula de 3 años
- En coordinación con la docente de aula se aplicó un consentimiento informado a los padres de familia para que autoricen si participará o no su niño (a) en el proyecto.
- Se aplicó el instrumento lista de cotejo a todos los niños que sus padres aceptaron mediante un consentimiento informado, como prueba de entrada o pre test, es decir antes de la aplicación de los talleres lúdicos.
- Se aplicó 10 sesiones de talleres lúdicos a los niños de 3 años

- Se aplicó la prueba de salida o post test a los niños de 3 años.

Los datos recogidos tanto en el pre test y post test se tabularon y codificaron en el programa Excel 2019, luego los resultados se presentaron en tablas de frecuencia y gráficos de barra.

Para dar respuesta a la hipótesis se realizó la prueba estadística de Wilcoxon con el programa estadístico SPSS V24.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

Título	Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.	<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida los talleres lúdicos desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si los talleres lúdicos desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un pre test en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. - Aplicar los talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. - Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un post test en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. - Comparar los resultados obtenidos por el pre y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. 	<p>Hipótesis general</p> <p>H_i: El uso de talleres lúdicos desarrolla de manera significativa las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.</p> <p>H₀: El uso de talleres lúdicos no desarrolla las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.</p>	<p>Diseño:</p> <p>Tipo: cuantitativo Nivel: descriptivo Diseño: pre experimental</p> <p>G O₁----- O₂</p> <p>Donde: G = niños de la Institución Educativa Inicial N°369 O₁ = Pre test X = Uso de talleres lúdicos O₂ = Pos test</p> <p>Población:</p> <p>Todos los niños de la Institución Educativa Inicial N°369.</p> <p>Muestra:</p> <p>20 niños de la sección de 3 años</p> <p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de cotejo validado y confiable</p> <p>Plan de análisis:</p> <p>Estadística descriptiva e inferencial, con Excel 2019 y SPSS V24 Prueba de Wilcoxon</p>

4.7. Principios éticos

Principios que rigieron la Actividad Investigadora (Uladech, 2019)

Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitaron cierto grado de protección, el cual se determinó de acuerdo al riesgo en que incurrieron y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación en las cuales se trabajaron con personas, se respetó la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente se implicó a las personas que fueron sujetos de la investigación o participantes voluntarios de la investigación, sino que se dispuso la información adecuada, involucrando el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Beneficencia y no maleficencia. Se aseguró el bienestar de las personas que participaron en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador respondió a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. El investigador ejerció un juicio razonable, ponderable y tomo las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoció que la equidad y la justicia otorgaron a todas las personas que participaron en la investigación derechos a acceder a sus resultados.

Integridad científica. La integridad o rectitud se rigió a la actividad científica del investigador, también se extendió a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. Asimismo, se mantuvo la integridad científica al declarar los conflictos de

interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

Consentimiento informado y expreso. Se contó con la participación de manera voluntaria, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

En ese sentido como en esta investigación se trabajó con menores de edad, por ello se les hizo firmar un consentimiento informado a los padres autorizando la participación de sus hijos en las evaluaciones y sesiones de aprendizaje.

V. RESULTADO

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un pre test en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Tabla 5

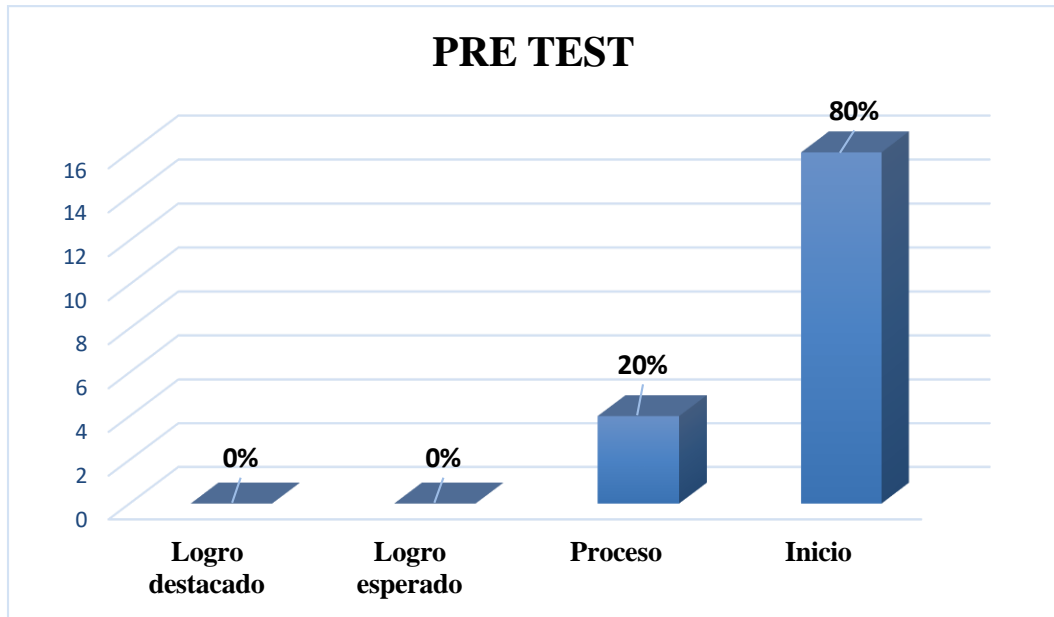
Nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años PRE TEST.

PRE TEST		
Nivel	fi	%
Logro destacado	0	0.0 %
Logro esperado	0	0.0 %
Proceso	4	20.0 %
Inicio	16	80.0 %
Total	20	100.0 %

Fuente: Lista de cotejo, setiembre 2022

Figura 1

Gráfico de barras del nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años PRE TEST



Fuente: Tabla 5

Respecto a los resultados del pre test los estudiantes se ubican en 0% tanto en el nivel logro esperado y destacado, el 20% en proceso y el 80% en inicio.

5.1.2. Aplicar los talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Tabla 6

Aplicación de los talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas en los niños de 3 años

Sesiones	n1		n2		n3		n4		n5		n6		n7		n8		n9		n10		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	1	5	2	10
Logro Esperado	1	5	2	10	2	10	3	15	3	15	4	20	5	25	6	30	7	35	8	40	
Proceso	4	20	5	25	7	35	8	40	8	40	10	50	11	55	11	55	11	55	10	50	
Inicio	15	75	13	65	11	55	9	45	9	45	6	30	4	20	2	10	1	5	0	0	
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	

Fuente: Evaluación de los talleres lúdicos.

Se observa que, durante el desarrollo de las sesiones de talleres lúdicos, la presencia de cambio fue conforme al avance de las sesiones, en donde los niños de 3 años obtienen resultados favorables para el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas.

5.1.3. Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un post test en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Tabla 7

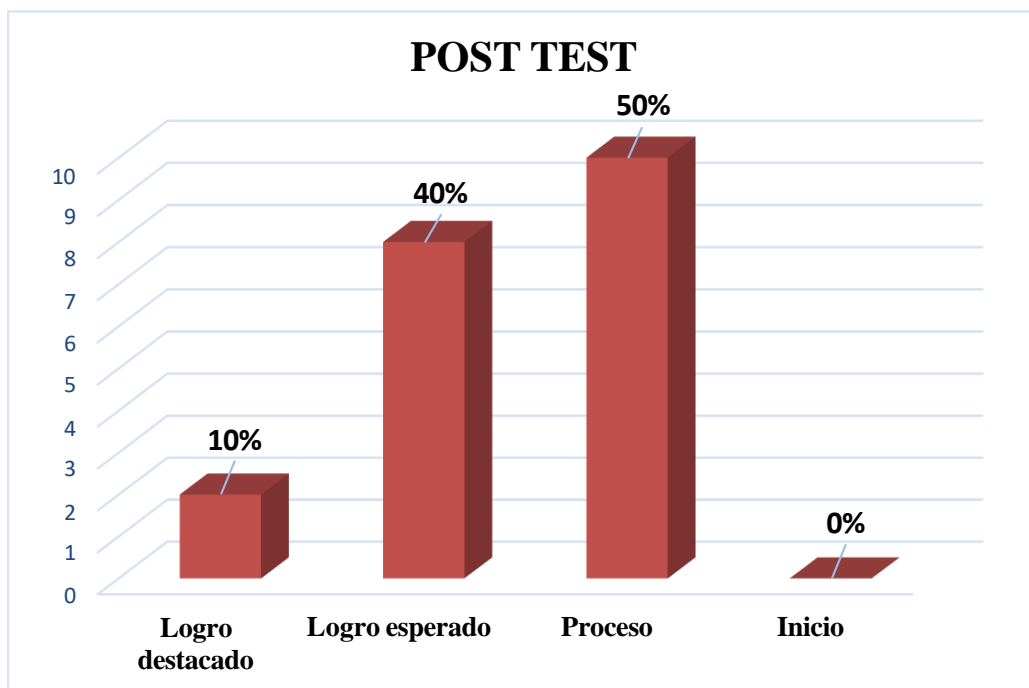
Nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años POST TEST.

POS TEST		
Nivel	fi	%
Logro destacado	2	10.0 %
Logro esperado	8	40.0%
Proceso	10	50.0%
Inicio	0	0.0%
Total	20	100.0%

Fuente: Lista de cotejo, setiembre 2022

Figura 2

Gráfico de barras del nivel de las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años POST TEST



Fuente: Tabla 7

De acuerdo a los resultados en la prueba post test se puede observar que el 10% de niños alcanzaron el nivel de logro destacado, el 40% logro esperado y el 50% el nivel de proceso en el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas.

5.1.4. Comparar los resultados obtenidos por el pre y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Tabla 8

Comparación de los resultados tanto del pre test y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años.

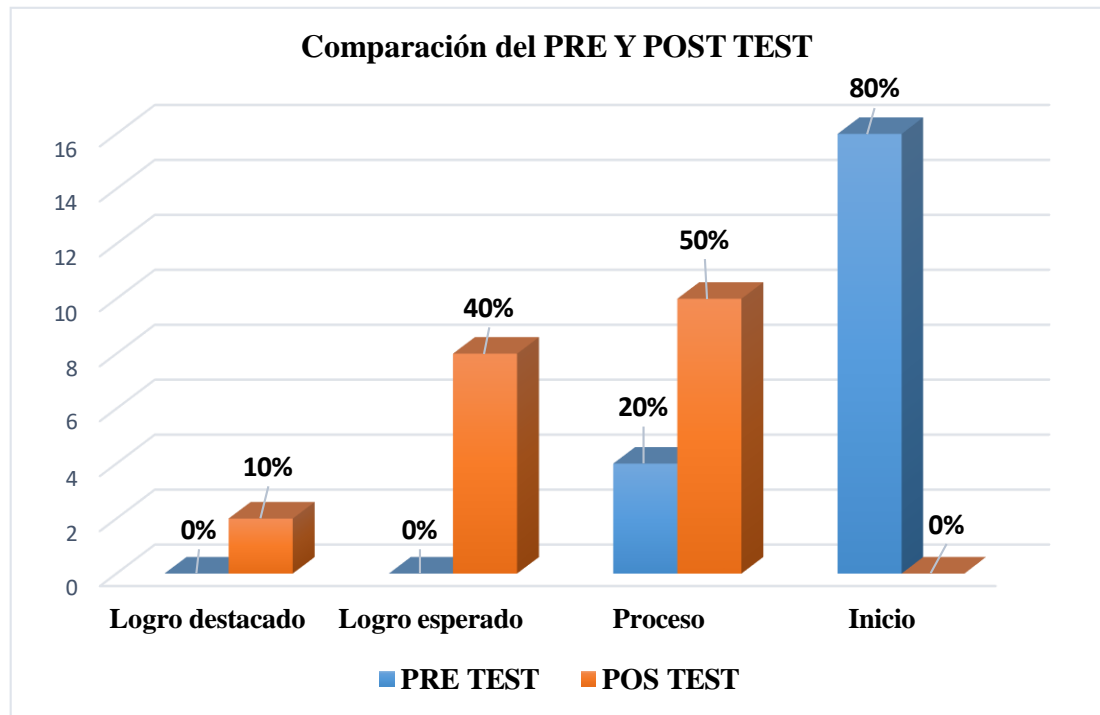
Nivel	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0.0%	2	10.0%

Logro esperado	0	0.0 %	8	40.0%
Proceso	4	20.0 %	10	50.0%
Inicio	16	80.0 %	0	0.0%
Total	20	100.0 %	20	100.0%

Fuente: Lista de cotejo, setiembre 2022

Figura 3

Gráfico de barras de la comparación de los resultados tanto del pre test y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años.



Fuente: Tabla 8

De acuerdo a los resultados tanto en el pre test y post test se puede observar que los niños de 3 años mejoraron notablemente en el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas alcanzando un 10 % en el nivel de logro destacado, 40% en logro esperado, 50% en proceso y 0% en inicio.

Contrastación de la hipótesis

H_i: El uso de talleres lúdicos desarrolla de manera significativa las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

H₀: El uso de talleres lúdicos no desarrolla las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022.

Prueba estadística: Prueba de Wilcoxon

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ se rechaza H₀.

Tabla 9

Prueba para buscar la relación entre las variables talleres lúdicos y nociones básicas del área de matemáticas.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
NOCIONES BÁSICAS	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
POSTEST –	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
NOCIONES BÁSICAS	Empates	0 ^c		
PRETEST	Total	20		

a. NOCIONES POS TEST < NOCIONES PRE TEST
b. NOCIONES POS TEST > NOCIONES PRE TEST
c. NOCIONES POS TEST = NOCIONES PRE TEST

Estadísticos de prueba

NOCIONES BÁSICAS POS TEST – NOCIONES BÁSICAS PRE TEST

Z	-3,952
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Datos procesados en el SPSS V24

De acuerdo a la prueba de Wilcoxon respecto al nivel de las nociones básicas del área de matemáticas entre las pruebas de pre test y pos test, se observaron mejoras en el desarrollo de las nociones básicas (rangos positivos) posterior a la experimentación, y con una significación de 0,000 (valor menor a $\alpha = 0,05$) que indica que la mejora ha sido significativa por lo que se acepta la hipótesis general: “El uso de talleres lúdicas desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años.

5.1. Análisis de resultados

Los resultados de este estudio se discutieron de acuerdo a los objetivos planteados:

5.1.1. Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un pre test en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. De acuerdo a los resultados se pudo observarse que en el pre test el 80% de los niños se encontraban en el nivel inicio, es decir en un nivel bajo, ya que ningún niño había alcanzado el nivel de logro, necesariamente necesita mejorar; estos resultados son semejantes a los de Amaya y Loja (2021) en su proyecto “Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de las nociones básicas en relación al número-cantidad hasta el 5, en niños/ as de 3 a 4 años” donde se observaron ciertas dificultades en la correspondencia entre el número y la cantidad y cuando realizaron un pre test se determinó que los infantes lograron

alcanzar solo un 10 % su nivel de aprendizaje en cuanto a la relación de número cantidad, puesto que necesitan mejorar.

Entonces se puede mencionar que es necesario que los niños trabajen el pensamiento lógico mediante algunas estrategias para poder estimular la capacidad de pensamiento y razonamiento puesto que en ambos casos los niños necesitan mejorar. Ya que si se trabaja de manera adecuada las nociones básicas del área de matemáticas desde de pre escolar buscando que los niños se diviertan al momento del desarrollo lograremos que los niños se familiaricen, se interesen y no se muestren temerosos o rechacen a esta área en los grados posteriores.

Gardner (1983), en su teoría de las inteligencias múltiples habla sobre la inteligencia lógico matemática, y la define como “la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas”. Añade que, los niños que pueden desarrollar esta capacidad pueden analizar fácilmente problemas, hacer cálculos de matemáticas, de estadística y de presupuesto con mucho entusiasmo.

5.1.2. Aplicar los talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. La aplicación de los talleres lúdicos para el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas se desarrolló en 10 talleres de aprendizaje las cuales fueron planificadas con actividades relacionadas al desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas para que los niños puedan aprender y mejorar sus capacidades de razonamiento lógico a manera de diversión, lo

cual de acuerdo a los resultados obtenidos se pudo identificar que los talleres lúdicos ayudan en el desarrollo de las nociones básicas, notándose la mejora continua en cada taller realizado.

Este estudio es semejante al trabajo realizado por Vera (2019) en su tesis “Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años” las cuales desarrollo 12 sesiones de aprendizaje de juegos lúdicos, donde obtuvo como resultado que después del desarrollo de las 12 sesiones el 100% de los niños obtuvieron una calificación de logro previsto, pudiéndose notar que las sesiones de talleres lúdicos tiene una influencia positiva en el desarrollo del aprendizaje del área de matemáticas en los estudiantes.

Entonces se puede mencionar que el uso de estrategias como son las sesiones de talleres lúdicos son estimuladores de los aprendizajes de las matemáticas ya que crea en los niños las habilidades para poder entender, comprender y razonar ante un problema matemático y así darle solución sin atemorizarse, más bien, de manera divertida y amena. En este sentido Caba (2004), expresa que, para el niño el juego nace con él, es innato, porque “desde que viene a este mundo buscan tener contacto con experiencias sensoriales, con las cosas, con los seres humanos, son entonces ejercicios cargados de creatividad para la solución de problemas”.

5.1.3. Identificar el nivel de nociones básicas del área de matemáticas mediante un post test en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. De acuerdo a los resultados de la prueba post test se pudo observar que el 10% de niños alcanzaron el nivel de logro destacado, el 40% el nivel del logro esperado, el 50% el nivel de proceso y el 0% de niños en el nivel de inicio,

teniendo que en el pre test en este nivel alcanzaba el más alto porcentaje en el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas.

Estos resultados son semejantes a los de Wishu (2019) en su tesis titulada “Aplicación de materiales didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años la cual obtuvo como resultado que el 70.83% de estudiantes lograron notas aprobatorias y desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante la aplicación de materiales didácticos.

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede mencionar que la aplicación de talleres con juegos lúdicos y la utilización de materiales didácticos en el desarrollo de las sesiones de matemáticas son favorables, pudiendo evidenciar en ambos trabajos realizados, por ello cabe mencionar que se debe incorporar tanto talleres de juegos y materiales didácticos como estrategias para motivar a los niños en el aprendizaje de las matemáticas. En ese sentido mencionamos a Jean Piaget, quien expresa que “el niño debe realizar actividades propias a su etapa en este caso operatorio concreto”. En todas las acciones que realizan individualmente y en grupo, realizar procesos de asimilación y acomodación, las cuales proporcionaran la oportunidad para que utilicen materiales gráficos y concretos que le permitirá experimentar y abstraer sus características utilizándolos para solucionar problemas sencillo o complejos.

5.1.4. Comparar los resultados obtenidos por el pre y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. De acuerdo a los resultados tanto en el pre test y post test se puede observar que los niños de 3 años mejoraron notablemente en el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas

alcanzando un 10 % en el nivel de logro destacado y 40% en logro esperado, ya que en la primera evaluación estos dos niveles tenían un 0%, eso quiere decir que los talleres lúdicos modifican positivamente el nivel de aprendizaje de las nociones básicas del área de matemáticas.

Tales resultados son comparados con los de Vera (2019) en su tesis “Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años” donde obtuvo como resultado que en el pre test el 0% de los estudiantes tenían la calificación de logro destacado; un 50 % de los niños tienen calificación en progreso y 50 % de los niños con una calificación en inicio, sin embargo, en el post test, el 100% de los niños obtuvieron calificación en el logro previsto, determinando que los juegos lúdicos en ambas situaciones ayudan en el desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas.

En ese sentido se puede remarcar que es muy importante que se utilice estrategias que motive al estudiante a interesarse por las matemáticas ya que si el estudiante muestra interés será más fácil que lo pueda solucionar y sobre todo si estamos trabajando con niños pequeños la motivación será fundamental ya que de esa manera se mostraran entusiasmado y empeñoso las cuales será la base para que pueda enfrentar los desafíos matemáticos y de razonamiento en los grados posteriores.

5.1.5. Determinar si los talleres lúdicos desarrollan las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya, provincia de Coronel Portillo – Ucayali, 2022. De acuerdo a la prueba de Wilcoxon respecto al nivel de las nociones básicas del área de matemáticas entre las pruebas de pre test y post test, se observaron mejoras en el desarrollo de las nociones básicas (rangos positivos)

posterior a la experimentación y con una significación de 0,000 (valor menor a $\alpha = 0,05$) que indica que la mejora ha sido significativa por lo tanto se determina que los talleres lúdicos influyen de manera positiva en el desarrollo de las nociones básica del área de matemáticas, por ello se acepta la hipótesis alterna.

Estos resultados son semejantes a los de Guerra; Ramirez y Placencia (2019) en su tesis “el juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años” donde obtuvo como resultados que el juego influye de manera significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años, puesto que la prueba de hipótesis a través de la prueba “t” de student fue significativa, menor a 0.05.

Lo que se puede determinar en ambos estudios es que los juegos o talleres lúdicos tiene una fuerte influencia en el desarrollo del pensamiento lógico, por ello es necesario incorporarlo en las actividades de aprendizaje de nuestros niños y sobre todo si hablamos de niños en edad pre escolar es fundamental estimular en ellos la capacidad de razonamiento y solución de problemas con el objetivo de alcanzar aprendizajes satisfactorios en este área las cuales serán la base para futuros aprendizajes. Al respecto, Ausubel & Novak (1990), sostiene que “los niños obtienen mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos por el juego. Por lo que el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos en sus alumnos”.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se identificó mediante un pre test que los niños de 3 años se encontraban en un nivel de inicio respecto a las nociones básicas del área de matemáticas.
- Se aplicó 10 sesiones de talleres lúdicos para desarrollar las nociones básicas en el área de matemáticas en los niños de 3 años para que ellos puedan aprender y mejorar sus capacidades de razonamiento lógico de manera divertida.
- Se identificó mediante un post test que los niños de 3 años alcanzaron un nivel de logro destacado y logro esperado respecto al desarrollo de las nociones básicas del área de matemáticas.
- Se Comparó los resultados obtenidos del pre y post test respecto al nivel de nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años, donde se identificó que mejoraron notablemente, alcanzando un nivel de logro destacado y logro esperado, teniendo en cuenta que en el pre test estos niveles tenían un 0%.
- Se determinó mediante una prueba de hipótesis de Wilcoxon donde el valor $p=0.00 < 0.05$ que indica que la mejora ha sido significativa por lo tanto se determinó que los talleres lúdicos desarrollan de manera positiva las nociones básicas del área de matemáticas en los niños de 3 años, por ello se acepta la hipótesis alterna.

6.2. Recomendaciones

- A la institución educativa inicial N°369 la Merced de Neshuya se le sugiere capacitar a sus docentes para que busquen nuevas estrategias para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas y lograr aprendizajes significativos.
- A los docentes se les recomienda poner en práctica los talleres lúdicos como estrategia para desarrollar nociones básicas en el área de matemáticas en sus estudiantes, así, los niños aprenden de manera entretenida, colaborativa y significativa.
- A la comunidad científica el poder enfocarse en el desarrollo de investigaciones en la facultad de educación ya que es muy importante que los nuevos docentes egresen cargados de nuevos métodos y estrategias las cuales será de gran ayuda en la planificación de actividades de aprendizaje que desarrollaran con los niños en el campo, siendo el soporte y la motivación para despertar el entusiasmo en la resolución de problemas y también de otras áreas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaya Yumbla , P. A., & Loja Bermeo , Z. M. (Marzo de 2021). *“Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de las nociones básicas en relación al número-cantidad hasta el 5, en niños/ as de 3 a 4 años”*. Obtenido de [http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1735/1/EDUCACI%
c3%93N%20INICIAL-TIC6EI.pdf](http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1735/1/EDUCACI%c3%93N%20INICIAL-TIC6EI.pdf)
- Ausubel, & Novak. (1990). *La teoría del aprendizaje significativo comentado por Luz Rodríguez Palmero el 2011*. Obtenido de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Bautista, J. (S.F). *El desarrollo de la noción de número en los niños*. Barcelona: Paper.
- Caba. (2004). *El juego libre en los sectores y la creatividad ludica* . Obtenido de Cañari Alvarez Marylin comento a Caba : http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cano, J, Curiel, B, Fuentes, L, & García, C. (2014). *Propuesta para el aprendizaje de las matemáticas*. Instituto de la Educación Básica del Estado
- Chabla Sarabia, J. P., & Egas Chitacapa , M. A. (Septiembre de 2021). *Motivación por el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas con los infantes del Subnivel 2 de Educación Inicial*. Obtenido de [http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1964/1/Trabajo%
20de%20titulaci%
c3%b3n%20de%20Patricia%20Chabla%20y%20Maritza%20Egas.
pdf](http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1964/1/Trabajo%20de%20titulaci%c3%b3n%20de%20Patricia%20Chabla%20y%20Maritza%20Egas.pdf)

- Chávez, N. (2019). *Nociones matemáticas: una revisión teórica para el nivel inicial*. (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Lima. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2452/Noemi_Trabajo_Bachillerato_2019.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cofre, A, & Tapia, L. (2003). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico matemática*. Santiago: Universitaria S.A.
- Condemarin, M, Chadwick, M, & Milicic de López, N. (1998). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*. Santiago, Chile: Andrés Bello.
- Contreras, E. (2019). *Método Polya en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del cuarto ciclo, Ayacucho, 2019*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45346>
- Contreras, L. (1999). *El concepto de número en preescolar*. El concepto de número en preescolar, <http://revistasuma.es/IMG/pdf/3/029-033.pdf>.
- Córdova, M. (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la Noción de Numero*. Sullana: Universidad Nacional de Piura.
- Correa, P. (2001). *El material educativo para un mejor aprendizaje de los niños a nivel inicial*. Colombia: Universidad de Colombia - Andrés Bello S.A.
- Espinoza Morocho, N. N., & Guamán Solano, M. F. (19 de Abril de 2022). *Actividades didácticas para mejorar las relaciones lógico matemáticas mediante las TIC en inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/2482/1/1.%20TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%c3%93N%20CURRICULAR%20PDF.pdf>

Ferreira, Y. (2016). *El aprendizaje cognoscitivo social de Albert Bandura y la Teoría Psicogenética de Jean Piaget.*

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/43797069/Teorias_de_Piaget_y_Bandura.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1542044212&Signature=XVdaWyewI59xiGr6aTQjPPsdHJg%3D&response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DEL_APRENDIZAJE_COG

Gardner. (1983). *La teoria de las inteligencias multiples comentado por Gisela Emst-Slavit.* Obtenido de <file:///C:/Users/Alex/Downloads/Dialnet-EducacionParaTodos-4531340.pdf>

Guerra Paima, F. V., Ramirez Rogriguez, K. A., & Placencia Mejia , L. J. (2019). *El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" Yarinacocha 2018.* Obtenido de http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4474/000004324T_EDUCACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R.; Fernández, C; y Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* 5ta edición. McGraw-Hill. https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Luciano, D, & Millán, F. (2017). *Uso de los materiales educativos concretos para mejorar el desarrollo en la resolución de problemas en el área de matemática en los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 64001 Daniel Alcides Carrión – Pucallpa.* (Tesis de pregrado).

Universidad Nacional de Ucayali, Pucallpa.

<http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/3077>

Martínez, J. (2011). *Desarrollo y mejora de la inteligencia matemática en la educación infantil*. Madrid: Wolters Kluwer.

Muñoz, T, & Bryant, P. (1997). *Las matemáticas y su aplicación*. México: Siglo XXI.

Ñahuero, M, & Zevallos, M. (2019). *Nivel de desarrollo de nociones básicas matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 027 – Acobamba – Huancavelica*. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de Huancavelica. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2610>

Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación (19), 93-110. doi: 10.17163/soph.n19.2015.04

Papalia, D, Wendkos, S, & Duskin, R. (2009). *Desarrollo Humano* (11ma ed.). México: Mc Graw Hill.

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

Piaget, J. (1972). *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Psique.

Pilco, E, & Valdiviezo, J. (2015). *Nociones básicas y deficiencias en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 -6 años del primer año de Educación Básica Paralelo “C”, de la Escuela Básica “Dr. Nicanor Larrea León”, de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, período lectivo 2014-2015*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Chimborazo, Riobamba, Ecuador. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2371/1/UNACH-FCEHT-TG-2015-000053.pdf>

- Raymundo, P. (2017). *Resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del primer año de secundaria de la institución pública Antenor Orrego Espinoza, San Juan de Lurigancho, 2016*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/12797>
- Rencoret, M. D. (1994). *Iniciación Matemática un Modelo de Jerarquía de Enseñanza*. Santiago: Andrés Bello.
- Rivas, L. (2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje*. Universidad Rafael Landívar de Guatemala
- Rodríguez, S. (2015). *Relación entre las competencias de comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos en los alumnos de tercero primaria de un establecimiento privado*. Tesis de grado, Universidad Rafael Landívar, Guatemala. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/84/Rodriguez-Seidy.pdf>
- Rosales, M. & Salvo, E. (2015). *Influencia de la Comprensión Lectora en la Resolución de Problemas Matemáticos de Contexto en estudiantes de quinto y sexto año básico de dos establecimientos municipales de la comuna de Chillán*. Universidad de Bio-Bio, Chillán, Chile. http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1868/1/Rosales_Molina_Maria.pdf
- Sánchez Sánchez, N. (2018). *Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I. E. N°. 130 – Celendín*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/231104991.pdf>
- Sandoval, J. (2018). *Estrategia IDEAR y su efecto en la resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio en los niños del V ciclo de la Institución*

- Educativa N° 64137, Masisea, Ucayali, 2018.* Tesis de maestría, Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37621>
- Santos, M. y Shapiama, R. (2017). *La comprensión lectora y la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Comercio N°64, Pucallpa 2013.* Tesis de pregrado, UNU, Pucallpa. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/3087>
- Uladech católica (2019). Código de ética para la investigación. Versión 002. <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>
- UNICEF. (2019). *Para cada niño reimaginemos un mundo mejor* . Obtenido de <https://www.unicef.org/media/71156/file/UNICEF-informe-anual-2019.pdf>
- Vera Pimentel, A. (2019). *Juegos ludicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Amauta Excellent* . Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24825/JUEGOS_LUDICOS_VERA_PIMENTEL_ALEXANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villalba, J. (2016). *Conocimiento lógico-matemático en niños de una comunidad shipibo-konibo de Ucayali.* (Tesis de pregrado) Pontificia Universidad la Católica del Perú, Lima. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/7464>
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje.* Barcelona: Paidós.
- Wishu Mashian , Y. (2019). *Aplicación de materiales didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 Huampami, El Cenepa, Amazonas 2019.*

Obtenido

de

<http://repositorio.unia.edu.pe/bitstream/unia/224/1/TESIS%20FINAL%20YOCTILIA.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO DEL DESARROLLO DE LAS NOCIONES BASICAS DEL AREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE INICIAL

Nombres: **Edad:**.....

Sección: **Fecha:**

COMPONENTE 1: NOCION BASICA DE CLASIFICACION				
N°	ÍTEMS	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
01	Agrupar los objetos por tamaño.			
02	Clasifica los objetos grandes.			
03	Clasifica los objetos pequeños.			
04	Clasifica de forma circular y rectangular.			
05	Agrupar los objetos por color.			
06	Clasifica los objetos por color: rojo y azul			
07	Agrupar a todos los objetos en un grupo.			
COMPONENTE 2: NOCION BASICA DE SERIACION				
N°	ÍTEMS	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
08	Ordena los objetos del más grueso al más delgado			
09	Ordena los objetos del más largo al más corto.			
10	Ordena los objetos del más corto al más largo.			
11	Ordena los objetos del más alto al más bajo.			
12	Ordena los objetos de diferentes tamaños			
13	Ordena los objetos de telas de diferentes texturas			
14	Ordena los objetos del más pequeño al más grande.			

COMPONENTE 3: NOCION BASICA DE CONSERVACION				
N°	ÍTEMS	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
15	Coloca los objetos en cantidades iguales.			
16	Cuenta cuantos objetos hay de una misma cantidad.			
17	Compara dos objetos de mismas cantidades			
18	Compara dos objetos de diferentes cantidades			
19	Compara dos objetos de diferente peso			
20	Cuenta cuantos grupos de la misma cantidad hay			
21	Cuenta cuantos objetos de diferentes cantidades hay			
22	Cuenta cuantas objetos azules y rojos hay			

Anexo 2. Validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del Experto:** Vásquez Pérez, Carmen
- 1.2. **Grado Académico:** Magister en Educación
- 1.3. **Profesión:** Licenciada en Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E.I. N° 291
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Directora
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo del desarrollo de nociones básicas matemáticas
- 1.7. **Autor del instrumento:** Llanilda Purita Mozombite Daza
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Noción básica de clasificación							
1. Agrupa los objetos por tamaño.	✓		✓		✓		
2. Clasifica los objetos grandes.	✓		✓		✓		
3. Clasifica los objetos pequeños.	✓		✓		✓		
4. Clasifica de forma circular y rectangular.	✓		✓		✓		
5. Agrupa los objetos por color.	✓		✓		✓		
6. Clasifica los objetos por color: rojo y azul	✓		✓		✓		
7. Agrupa a todos los objetos en un grupo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Noción básica de seriación							

Ordena los objetos del más grueso al más delgado	✓		✓		✓		
Ordena los objetos del más largo al más corto.	✓		✓		✓		
Ordena los objetos del más corto al más largo.	✓		✓		✓		
Ordena los objetos del más alto al más bajo.	✓		✓		✓		
Ordena los objetos de diferentes tamaños	✓		✓		✓		
Ordena los objetos de telas de diferentes texturas	✓		✓		✓		
Ordena los objetos del más pequeño al más grande	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Noción básica de conservación							
Coloca los objetos en mismas cantidades en iguales.	✓		✓		✓		
Cuenta cuantos objetos hay de una misma cantidad.	✓		✓		✓		
Compara dos objetos de mismas cantidades	✓		✓		✓		
Compara dos objetos de diferentes cantidades	✓		✓		✓		
Compara dos objetos de diferente peso	✓		✓		✓		
Cuenta cuantos objetos de la misma cantidad hay	✓		✓		✓		
Cuenta cuántos objetos rojos y azules hay	✓		✓		✓		

Observaciones generales: El instrumento es aplicable

Firma

Apellidos y Nombres del experto: VASQUEZ PEREZ, CARMEN

DNI N° 00097051

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del Experto:** Giana Rossana Cruz Alvarado
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. **Profesión:** Profesora
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E.I. N° 652 "Nueva Alianza"
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente de aula
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo del desarrollo de nociones básicas matemáticas
- 1.7. **Autor del instrumento:** Llanilda Purita Mozombite Daza
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Noción básica de clasificación							
1. Agrupa los objetos por tamaño.	✓		✓		✓		
2. Clasifica los objetos grandes.	✓		✓		✓		
3. Clasifica los objetos pequeños.	✓		✓		✓		
4. Clasifica de forma circular y rectangular.	✓		✓		✓		
5. Agrupa los objetos por color.	✓		✓		✓		
6. Clasifica los objetos por color: rojo y azul	✓		✓		✓		
7. Agrupa a todos los objetos en un grupo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Noción básica de seriación							
8. Ordena los objetos del más grueso al más delgado	✓		✓		✓		

9. Ordena los objetos del más largo al más corto.	✓		✓		✓		
10. Ordena los objetos del más corto al más largo.	✓		✓		✓		
11. Ordena los objetos del más alto al más bajo.	✓		✓		✓		
12. Ordena los objetos de diferentes tamaños	✓		✓		✓		
13. Ordena los objetos de telas de diferentes texturas	✓		✓		✓		
14. Ordena los objetos del más pequeño al más grande	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Noción básica de conservación							
15. Coloca los objetos en mismas cantidades en iguales.	✓		✓		✓		
16. Cuenta cuantos objetos hay de una misma cantidad.	✓		✓		✓		
17. Compara dos objetos de mismas cantidades	✓		✓		✓		
18. Compara dos objetos de diferentes cantidades	✓		✓		✓		
19. Compara dos objetos de diferente peso	✓		✓		✓		
20. Cuenta cuantos objetos de la misma cantidad igual hay	✓		✓		✓		
21. Cuenta cuantos objetos azules y rojos hay	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales: El instrumento es aplicable



Lic. Giana R. Cruz Alvarado
C M N° 1044754821
DIRECTORA

Firma

Apellidos y Nombres del experto: CRUZ ALVARADO, GIANA ROSSANA
DNI N° 44754821

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Experto:** Gladys Nilmer Advíncola Gómez
- 1.2. Grado Académico:** Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Profesión:** Docente de Educación Inicial
- 1.4. Institución donde labora:** I.E.I. N° 663 "Nuevo Jordán"
- 1.5. Cargo que desempeña:** Docente de aula
- 1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo del desarrollo de nociones básicas matemáticas
- 1.7. Autor del instrumento:** Llanilda Purita Mozombite Daza
- 1.8. Carrera:** Educación Inicial

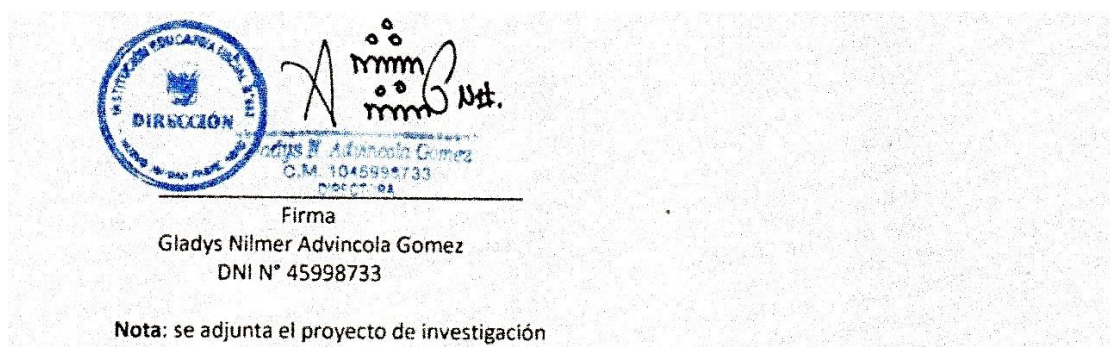
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones	
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Dimensión 1: Noción básica de clasificación								
1.	Agrupa los objetos por tamaño.		✓		✓		✓	
2.	Clasifica los objetos grandes.		✓		✓		✓	
3.	Clasifica los objetos pequeños.		✓		✓		✓	
4.	Clasifica de forma circular y rectangular.		✓		✓		✓	
5.	Agrupa los objetos por color.		✓		✓		✓	
6.	Clasifica los objetos por color: rojo y azul		✓		✓		✓	
7.	Agrupa a todos los objetos en un grupo.		✓		✓		✓	
Dimensión 2: Noción básica de seriación								
8.	Ordena los objetos del más grueso al más delgado		✓		✓		✓	

9. Ordena los objetos del más largo al más corto.	✓		✓		✓		
10. Ordena los objetos del más corto al más largo.	✓		✓		✓		
11. Ordena los objetos del más alto al más bajo.	✓		✓		✓		
12. Ordena los objetos de diferentes tamaños	✓		✓		✓		
13. Ordena los objetos de telas de diferentes texturas	✓		✓		✓		
14. Ordena los objetos del más pequeño al más grande	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Noción básica de conservación							
15. Coloca los objetos en mismas cantidades en iguales.	✓		✓		✓		
16. Cuenta cuantos objetos hay de una misma cantidad.	✓		✓		✓		
17. Compara dos objetos de mismas cantidades	✓		✓		✓		
18. Compara dos objetos de diferentes cantidades	✓		✓		✓		
19. Compara dos objetos de diferente peso	✓		✓		✓		
20. Cuenta cuantos objetos de la misma cantidad igual hay	✓		✓		✓		
21. Cuenta cuantos objetos rojos y azules hay	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales: El instrumento es aplicable



Anexo 3. Solicitud de permiso



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Pucallpa 02 de setiembre del 2022

Señora: Llerme Mello Ríos

Directora de la I.E.I. N° 369 LA MERCED DE NESHUYA, PROVINCIA DE CORONEL
PORTILLO – UCAYALI.

Presente. -

De especial consideración

A través de la presente saludo a usted cordialmente y a la vez me presento soy la Sra. Llanilda Purita Mozombite Daza, egresada de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, identificada con código 1807171040, perteneciente a la escuela profesional de educación inicial y que actualmente me encuentro realizando una tesis para poder obtener el título como licenciada en educación inicial.

Mediante la presente acudo a su instancia con la finalidad de que me autorice para que pueda aplicar mi tesis titulado: “TALLERES LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°369 LA MERCED DE NESHUYA, PROVINCIA DE CORONEL PORTILLO – UCAYALI, 2022.

Sin otro en particular, agradezco la atención brindada a la presente, no sin antes expresarle mi consideración y estima personal.

Atentamente:

Llanilda Purita Mozombite Daza
Egresada de la ULADECH



Llerme Mello Ríos
1000645835
DIRECTORA (e)

Prof. Llerme Mello Ríos
Directora
I.E.I N° 369 LA MERCED DE NESHUYA

Anexo 4. Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA AUTORIZAR LA PARTICIPACIÓN DE MENOR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Estimados Padres de Familia

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por la Srta. **LLANILDA PURITA MOZOMBITE DAZA**, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La investigación denominada: **“TALLERES LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES BÁSICAS DEL AREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 369 LA MERCED DE NESHUYA, PROVINCIA DE CORONEL PORTILLO – UCAYALI, 2022”**.

Para lo cual debemos realizar una entrevista y algunas actividades educativas con su menor hijo(a) para recabar información sobre las variables y dimensiones en estudio. La entrevista durará aproximadamente 30 minutos por sesión y todo lo que se realice será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- La participación de su hijo(a) es totalmente voluntaria y consentida por usted. Su menor hijo(a) puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: llanilda08@gmail.com, o al número 917149417. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico esalomec@uladech.edu.pe.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:		Huella dactilar del padre o apoderado
Firma del padre, madre o apoderado del participante:		
Firma de la investigadora:		
Fecha:		

Anexo 5. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN 1

Preparamos galletitas de diferentes formas geométricas

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUA CIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las formas geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. Relaciona las formas geométricas con los objetos de su entorno y los representa al modelar galletas con las formas. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocen las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. Preparan galletas con formas geométricas Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que 	Alfombras o cartulinas Materiales diversos Objetos diversos Camino de texturas

debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.

Botellas con agua caliente y fría
Recipientes

Tiempo:

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades

Inicio

EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

ANTES DE LA ACTIVIDAD:

- Solicitamos a los padres algunos materiales para realizar la actividad:
 - 1 taza de harina preparada.
 - 1 frasquito de vainilla
 - 1 paquete pequeño de mantequilla
 - 1 huevo
 - 1 pizca de sal
 - ½ taza de azúcar
 - 1 colador para tamizar la harina
 - 1 tazón
 - 1 mantelito limpio
 - Taper grande con tapa
 - Moldes para galletas o plastilina con las formas propuestas.
 - 1 cuchillo descartable si es que no hubiera moldes.
 - 1 rodillo o botella
 - 1 bolsa nueva limpia

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

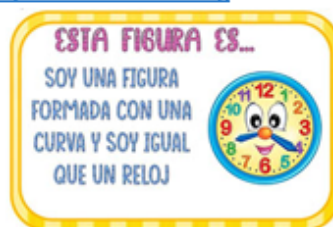
- Junto con los niños revisamos la planificación que hicimos la semana anterior.
- Preguntamos a los niños ¿Qué formas geométricas conocen? ¿En dónde podemos encontrar las formas? ¿Qué podemos hacer para divertirnos con ellas? Los niños responden.
- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy recordaremos y nos divertiremos con algunas formas geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo para elaborar galletas.

MOTIVACIÓN:

- Después de haber revisado la planificación decimos a los niños que vamos a hacer un juego.
- Motivamos a los niños a jugar a las adivinanzas.

Presentamos el video "Adivina figuras geométricas": Video adivinanzas

- <https://www.youtube.com/watch?v=2Kbbv0Bl2ig>



- Cada niño dibujará en su pizarrita la respuesta a cada adivinanza.
- Luego del juego decimos que vamos a jugar con estas formas

- **Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:**



Que las niñas y los niños reconozcan las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) y establezcan relaciones entre ellas y los objetos de su entorno. Así mismo que se diviertan modelando galletas con las formas trabajadas



Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)



Desarrollo

RETO: Reconocer las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) y establezcan relaciones entre ellas y los objetos de su entorno.

APLICACIÓN:

- Trabajamos con bloques lógicos para que los niños perciban en las formas, cuantos lados tienen, en qué se parecen y en que no.
- Nombran algunos objetos que ven en el aula y dicen la forma que tienen.
- Salimos con los niños al patio para jugar con las formas geométricas.
- Formamos grupos de 6 niños.
- Cada uno deberá formar las 4 figuras geométricas, círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo utilizando su cuerpo.



- Proporcionamos diferentes objetos y con ellos los niños forman la figura que hicieron con sus cuerpos.



- Crean con las formas, algún objeto, paisaje u otro.




- Después de haber vivenciado con las formas, proponemos a los niños preparar unas ricas galletitas que hornearán en casa pero que las llevarán listas.
- Proporcionamos los ingredientes necesarios.
- Los niños siguen la secuencia:
 - Ponen la mantequilla en el bol.
 - Añaden el azúcar y mezclan con la mantequilla hasta que esté cremosa.
 - Añaden el huevo, la pizca de sal y 3 cucharaditas de vainilla.



- Tamizan la harina en el colador para incorporarla poco a poco, y van integrándola al resto de ingredientes.
- Luego de que mezclaron los ingredientes con la cuchara de palo o paleta amasan la masa de las galletas.



	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando ya la masa quede lista, es decir sin que se pegue a las manitos de los niños. La aplanan con el rodillo o botellas y la estiran bien sobre sus mesitas que previamente se limpiaron. • Si hay niños que no quieren ensuciarse las manitos, les ayudamos. • Cuando ya la masa quede lista, es decir sin que se pegue a las manitos de los niños. La aplanan con el rodillo o botellas y la estiran bien. • Con los moldes de galletas cortan la masa. Si no se contara con los moldes, con un cuchillo descartable, cortan la masa dándole forma a las galletas.  <ul style="list-style-type: none"> - Cuando tengan listas las galletitas, las colocan en el <u>taper</u> y si les salieron varias galletitas colocan la bolsita de plástico nueva y encima las otras galletitas para entren todas y no se peguen. - Decimos que ahora ya las tienen listas para hornearlas en casita y nos envíen la foto al grupo de <u>whatsapp</u> del aula para que todos vean cómo les quedó horneadas. - Decimos que si lo desean pueden decorarlas con grajeas o chispitas de chocolate. - Para finalizar la actividad, felicitamos a los niños por haber participado en la actividad.
Cierre	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? • Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy recordamos las figuras geométricas del círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo y las formamos con nuestro cuerpo, con objetos y las modelamos con masa haciendo galletas.

SESIÓN 2

Un sombrero con divertidas formas

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUA CIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las formas geométricas: óvalo, rombo, corazón, estrella. • Relaciona las formas geométricas con los objetos de su entorno y los representa con ellas decorando un sombrero con las formas geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen las figuras geométricas: óvalo, rombo, corazón, estrella • Decoran un sombrero y lo decoran con sellos de zanahoria Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que 	Moldes Objetos Sellos Hojas

debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.

Témperas
Chenil u otro material
Sombreros
Sellos
Témperas
Plumones

Tiempo:

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

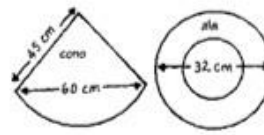
Secuencia de Actividades

Inicio

EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

ANTES DE LA ACTIVIDAD:

- Previamente elaboramos moldes de sombreros para que los niños decoren.



- Solicitamos a los padres algunos materiales para realizar la actividad:
 - Sellos de zanahoria o papa con las formas: estrella, corazón, óvalo y rombo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- Junto con los niños revisamos la planificación del proyecto para ver qué haremos hoy sobre las figuras geométricas.
- Preguntamos a los niños ¿Qué hicimos ayer con las formas? ¿Qué formas recordamos? ¿Qué otras formas conocen? Los niños responden.

Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy recordaremos y nos divertiremos con algunas formas geométricas como el óvalo, estrella, rombo y corazón para decorar un lindo sombrero.

MOTIVACIÓN:

- Presentamos a los niños objetos como un huevo, un corazón, una carambola y una cometa.



Preguntamos ¿Qué forma tiene cada objeto? ¿Qué objetos recuerdan que tienen estas formas? Los niños responden

- Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:

Nuestro propósito

Que las niñas y los niños reconozcan las formas geométricas (óvalo, rombo, corazón, estrella) y establezcan relaciones entre ellas y los objetos de su entorno. Así mismo que se diviertan elaborando una sombrero con las formas trabajadas



Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)



Desarrollo

RETO: Reconocer las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) y establezcan relaciones entre ellas y los objetos de su entorno. Finalmente elaborando un sombrero con las formas trabajadas

APLICACIÓN:

- Decimos que estas son otras formas que podemos encontrar en las cosas que nos rodean.
- Pedimos a los niños que piensen qué objetos que conocen tienen esas formas.
- Pedimos que con ayuda de los sellos que trajeron, en la hoja sellen la forma que corresponde.

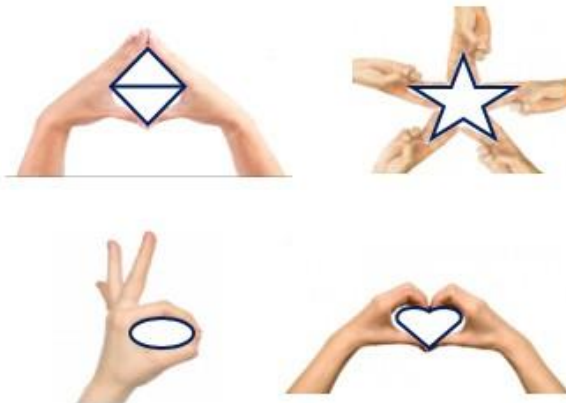


- Decimos, por ejemplo: ¿Qué forma tiene el huevo? Los niños sellan según convenga. Así lo hacemos con los otros objetos.
- En sus pizarritas los niños dibujan cada forma verbalizando los nombres.



- Los invitamos a representar estas formas de diferentes maneras:

- **Con nuestro cuerpo:**



- Con **chenil** u otros materiales:



- Decimos que con estas formas que hemos representado ahora las utilizaremos para decorar un lindo sombrero que vamos a decorar.
- Proporcionamos el molde del sombrero para que los niños lo decoren. Con los sellos de papa y la t mpera lo decoran a su gusto.



- Cuando hayan terminado de sellar, le dan vida a las formas como muestra la imagen.
- Para finalizar, felicitamos a los ni os por sus lindos sombreritos que decoraron.

Cierre

REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

- **Metacognici n:**  Qu  aprend  hoy?  Tuve alguna dificultad?  C mo la super ?  En qu  me servir  lo aprendido hoy?
- **Autoevaluaci n:**  Qu  hice?  C mo lo hice?  Qu  utilic ?  Para qu  lo hice?  Qu  producto obtuve?
- **Retroalimentaci n:** Decimos a los ni os que hoy reconocieron las formas del  valo, estrella, rombo y coraz n y las utilizaron para decorar sus sombreritos.

Leo y coloreo el recuadro seg n corresponda.

SESIÓN 3

Conociendo los sólidos geométricos

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUA CIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona objetos de su entorno con algunos sólidos geométricos (cono, cilindro, esfera, cubo) y nombra algunas de sus características. • Representa sólidos geométricos (cilindro, esfera, cubo) para crear un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen los sólidos geométricos cono, esfera, cubo y cilindro. • Construyen un robot utilizando los sólidos y material de reciclaje. <p>Instrumentos de Evaluación</p> <p>Lista de Cotejo Cuaderno de campo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	Sólidos Cuerpos geométricos Esponja Hojas Robots
Tiempo:	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
Inicio	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA: Acciones de rutina</p> <p>EJECUCIÓN DEL PROYECTO: ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enviamos el día anterior a cada niño, los moldes de los sólidos geométricos que trabajaremos, todos en tamaño de la hoja A-4 para que ya los traigan elaborados. - Decimos que deben tener el modelo de robot y según eso traer el número de piezas que tendrá. - Solicitamos una pelota de papel del tamaño de 2 hojas A-4. <p>Moldes imprimibles https://aprendiendomatematicas.com/haz-tus-propios-cuerpos-geometricos-2/</p>  <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Qué forma tiene la pelota que hicimos ayer en la clase de psicomotricidad? ¿Qué forma tiene el dado? ¿De qué forma es la lata de la leche? ¿Cómo se llaman estas formas? ¿Son planas o cómo son? Los niños responden. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy jugarán con algunas formas geométricas como el cono, cilindro, la esfera y el cubo y construirán sus propias formas para crear un robot. <p>MOTIVACIÓN: Motivamos a los niños a ver el video "Los cuerpos geométricos": Video https://www.youtube.com/watch?v=3O--OQ-pN4M</p>

¿Qué son los cuerpos geométricos?



Después de ver el video, preguntamos ¿Qué son los cuerpos geométricos? ¿Qué cuerpos viste? ¿A qué se parecen? Los niños responden.

- Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:



Que las niñas y los niños reconozcan algunos sólidos geométricos como el cono, cilindro, esfera y el cubo, en objetos de su entorno y elaboren sus propios sólidos geométricos para crear con ellos un robot.



Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)

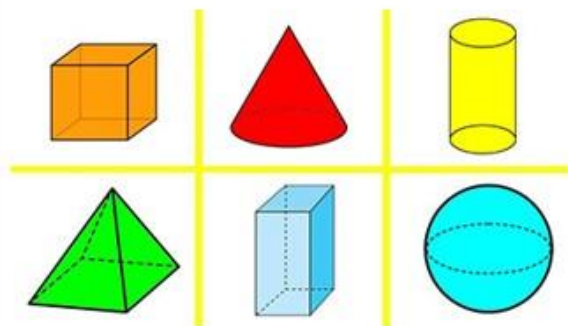


Desarrollo

RETO: Reconocer algunos sólidos geométricos como el cono, cilindro, esfera y el cubo, en objetos de su entorno y elaboren sus propios sólidos geométricos para crear con ellos un robot

APLICACIÓN:

- Presentamos a los niños estas formas en tamaño extra grande:



- Reconocen con qué figuras planas están contruidos cada uno.
- Sacan los cuerpos que trajeron de casa e identifican cada cuerpo con su nombre.



- Relacionan con las partes de su cuerpo, como por ejemplo la esfera de los ojos, pirámide con la nariz, el cilindro con los dedos de las manos, el prisma con el tronco de nuestro cuerpo.
- Invitamos a los niños a sellar con estos cuerpos geométricos y vean qué figuras obtienen de cada uno
- Proporcionamos esponjas con estas formas y los niños sellan descubriendo las formas.



- Terminada la actividad, decimos a los niños que llegó la hora de crear con estos cuerpos un robot.
- Solicitamos a los niños que saquen los cuerpos geométricos y proponemos que con ellos elaboren un robot.



- Dejamos a los niños en libertad para creen.



- Para finalizar, felicitamos a los niños por lo lindos que quedaron sus robots.
- Podemos realizar una pequeña exposición para que los niños verbalicen qué cuerpos tienen sus robots.

Cierre

REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

- **Metacognición:** ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?
- **Autoevaluación:** ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?
- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy conocieron los cuerpos geométricos, estos tienen volumen y están formados por las figuras planas, además con ellos construyeron un robot.

SESIÓN 4

Armamos sólidos geométricos





I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y arma los cuerpos geométricos, asociándolos con objetos y representación es gráficas. 	Arman sólidos geométricos, utilizando distintos materiales Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	Caja de regalo Cono Sólidos geométricos Objetos diversos Papelotes Moldes Cartulinas Goma
Tiempo:	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
Inicio	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad <p>Acciones de rutina</p> <p>MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy identificarán y armarán sólidos geométricos, relacionándolas con objetos de su entorno. - Comentamos a los niños(as) que un payasito nos ha enviado una sorpresita y preguntamos: <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Quieren que les muestre lo que hay en la caja de regalo? ¿Qué forma tiene la caja de regalo? ¿Qué habrá dentro? - Invitamos a un niño a abrir el regalo y sacar lo que hay dentro. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Será un triángulo? ¿Para qué sirve? ¿Cuál será nuestro tema de hoy? ¿Qué otros cuerpos geométricos conoces? <p>En un papelote, se registra las propuestas de los niños y niñas</p> <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px; text-align: center;"> <p>Nuestro propósito</p> <p>o</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; flex-grow: 1;"> <p>Que los niños y niñas identifiquen y armen algunos sólidos geométricos</p> </div> <div style="margin-left: 10px;">  </div> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones de los demás • Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.) <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>
Desarrollo	<p>RETO: Identificar y armar algunos sólidos geométricos</p>

ACTIVIDAD DEL PROYECTO:

- Presentamos a los niños y niñas los sólidos geométricos y explicamos cada uno de ellos, recalcando que son figuras que tienen volumen y no son planas como las figuras geométricas.

- **ESFERA:** Se parece a una pelota, tiene toda su superficie es curva, da vueltas y rebota, tiene cuerpo



- **CUBO:** Se parece a un dado, tiene 6 lados (contamos) y la unión de esas caras se llaman vértices, es un cuerpo porque lo puedo tocar.



- **CONO:** Es como un gorrito de fiesta, tiene una base en forma de círculo.



- **CILINDRO:** Se parece a un tarro de leche, tiene una base circular arriba u una base circular abajo. Tiene cuerpo.



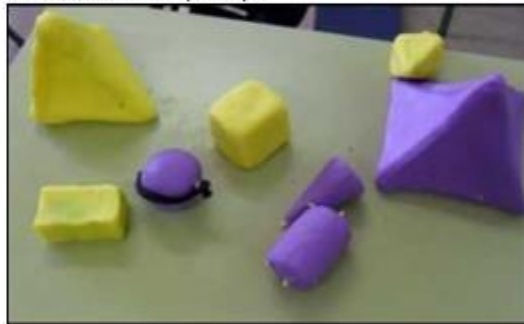
- Pedimos a los niños(as) que identifiquen los cuerpos geométricos estudiados en los objetos que hay en el salón, solicitando que los coloquen en una caja. Luego, pedimos que formen

una fila con cuatro hula hula o lanitas y en el centro de cada una de ellas, colocar un cuerpo geométrico (esfera, cono, cubo, cilindro). Invitamos a colocar dentro del hula hula los objetos que recolectamos en el salón. Al terminar la actividad solicitar que cuenten los objetos recolectados y preguntar: ¿Qué objetos tiene forma de esfera? ¿Cuántos hay?, etc.

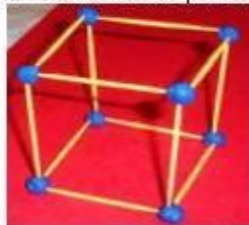
- Motivamos a los niños y niñas a elaborar los cuerpos geométricos estudiados a partir de moldes para pegar.



También pueden modelar los cuerpos geométricos con plastilina, facilitamos a cada niño(a) plastilinas de colores para que



- Pueden elaborarlos también utilizando palitos de fósforo y plastilina.



<p>Cierre</p>	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ➤ Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respeto los acuerdos de convivencia? ➤ Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy nos hemos divertido jugando con los cuerpos geométricos, que son figuras que tienen tres dimensiones: Anchura, altura y profundidad y los encontramos en nuestro entorno como: un dado, a una pelota, un tarro de leche, un gorrito de cumpleaños, etc
---------------	---

SESIÓN 5

¡De colores, de colores!

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE



COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características preceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discrimina visualmente los colores primarios en objetos y material gráfico. 	Reconocen los colores primarios en objetos que están en su entorno Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 	Poesía Caja de regalo Cuento

✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.	Materiales diversos
Tiempo:	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
Inicio	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad - Acciones de rutina. <p>MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy experimentarán con los colores entre sí mediante actividades lúdicas. - Invitamos a los niños a cantar la siguiente canción: <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Plátano amarillo Tomate colorado Que salten los niños, que están a tu costado Mar sereno, Mar azul Que venga el marinero Cargando su baúl</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿De qué trató la canción? ¿Qué colores se mencionan en la canción? ¿Qué objetos de esos colores conoces tú? ¿Qué otros colores conoces? ¿Te gustaría conocer más colores? - En un papelote, se registra las propuestas de los niños y niñas. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>Nuestro propósito</p> </div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 10px; border-radius: 15px; display: flex; align-items: center;">  <p>Que los niños y niñas experimenten con los colores entre sí mediante actividades</p> </div> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones de los demás • Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.) <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>

Desarrollo

RETO: Experimentar con los colores entre sí mediante actividades

ACTIVIDAD DEL PROYECTO:

- Proporcionamos a cada niño y niña una medalla con uno de los tres colores primarios. La docente menciona el nombre de un color y los niños y niñas que tengan dicho color de medalla, permanecerán de pie y el resto tendrá que agacharse y quedarse quietos.



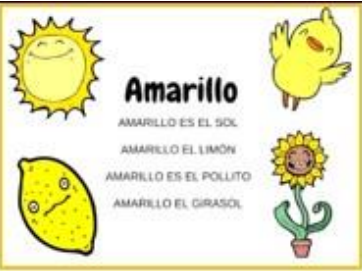


- Invitamos a los niños y niñas a manipular muchos ganchos de ropa de color rojo, azul y amarillo, además de 3 siluetas de los mismos colores, para que prendan alrededor de cada una los ganchos de su mismo color.



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué color eran los ganchos con los que jugaste? ¿Qué colores puedes mezclar para obtener los colores primarios? ¿Qué objetos de colores primarios observas en el aula?
- Motivamos a los niños y niñas a correr libremente en el patio al ritmo de la música y cuando la música pare, la docente lanza en el patio muchas pelotas de colores y los niños juegan a agrupar las pelotas y las agrupan en cajas o canastas, según los tres colores primarios.



- Los niños y niñas responden: ¿Qué canasta está más llena? ¿Por qué? ¿Qué color de pelotas había más? ¿Qué color de pelotas había menos? ¿Cuál es tu color preferido? ¿Por qué?
- Motivamos a los niños y niñas a aprender las siguientes rimas:

	<div data-bbox="699 241 1062 510">  <p>Amarillo AMARILLO ES EL SOL AMARELLO EL LIMÓN AMARELLO ES EL POLLITO AMARELLO EL GIRASOL</p> </div> <div data-bbox="711 528 1062 775">  <p>ROJO ROJA ES LA MANZANA ROJO EL CORAZÓN ROJA ES LA ROSA ROJO EL SALCHICHÓN</p> </div> <div data-bbox="711 792 1062 1039">  <p>AZUL AZUL ES EL DELFIN AZUL EL CIELO AZUL ES LA BALLENA AZUL EL TRACHUELO</p> </div>
<p>Cierre</p>	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ➤ Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respeto los acuerdos de convivencia? ➤ Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy nos hemos expresado nuestras ideas a través de los colores,

SESIÓN 6

¡Vendemos agüitas de distintos colores!

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características preceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mezcla colores primarios para obtener colores secundarios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboran aguas de distintos colores. - Participa de una competencia en equipo Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que 	Cuento Témperas Balde

debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.

Agua
Vasos
Botellas
Palitos de chupete

Tiempo:

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades

Inicio

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:

- Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad
- Acciones de rutina

MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:

- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy experimentarán con los colores primarios, para obtener colores secundarios.
- Invitamos a los niños a cantar la siguiente canción:

Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=9Zoli6AgiD4>

NO TENGO...
(Tonada: Pin Pon)
No tengo anaranjado
Yo lo voy a crear
Con un poco de rojo
Y amarillo lo haré

No tengo color verde
Yo lo voy a crear
Con un poco de azul
Y amarillo lo haré

No tengo yo morado
Y lo voy a crear
Con un poco de azul
Y rojo lo haré ...

- Preguntamos: ¿De qué trató la canción? ¿Qué colores se mencionan en la canción? ¿Qué colores tengo que mezclar para obtener el anaranjado? ¿Qué otros colores puedes crear? ¿Cómo puedes hacerlo?
- En un papelote, se registra las propuestas de los niños y niñas.

Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:

Nuestro
propósito

Que los niños y niñas experimenten con los colores primarios y obtengan colores secundarios.



Educación Intercultural

Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)



Desarrollo

RETO: Experimentar con los colores primarios y obtengan colores secundarios.

ACTIVIDAD DEL PROYECTO:

- Motivamos a los niños y niñas a escuchar el cuento: **“LUPITA Y LA PATRULA CANINA”**



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el cuento? ¿Qué hicieron para obtener los colores? ¿Qué colores obtuvieron? ¿Qué colores te gustaría obtener?
- Organizamos a los niños y niñas en dos grupos diferentes. Cada grupo se ubicará en su refugio, en un extremo del salón. En el otro extremo se colocarán pelotas, de diferentes colores.
- Pedimos a los niños y niñas que, a la señal de la docente, busquen las pelotas del color que se indique y la lleven a su refugio. Contamos con los niños la cantidad de pelotas recolectadas.



- Invitamos a los niños y niñas a preparar agüitas de colores, pero solo les brindaremos témperas de los colores primarios.
- Los niños y niñas descubren los colores secundarios, mezclando los colores primarios.
- Agregan la mezcla obtenida a baldes con agua.



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué colores has mezclado? ¿Qué colores has obtenido? ¿Qué colores más te gustaría mezclar?
- Dividimos a los niños y niñas en dos grupos, unos venderán agüitas de colores y el otro grupo comparará en vasitos y pasará por un circuito motor para poder llenar su botella de agua. Luego se invierten los papeles.
- Los niños y niñas responden: ¿Qué botella está más llena? ¿Por qué? ¿Qué color de agua hay menos? ¿Qué color de agua nos falta? ¿Cómo podemos crearla? ¿Por qué?
- Proporcionamos a los niños y niñas diferentes materiales de colores y ligas para realizar agrupaciones. Por ejemplo: Palitos de chupete, pedimos que agrupen palitos de un color de 5 en 5, de otro color de 10 en 10, etc.
- Motivamos a los niños y niñas a representar sus agrupaciones, mediante un dibujo.

Cierre

REFLEXIONAMOS SOBRE EL PROYECTO:

- **Metacognición:** ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?
- **Autoevaluación:** ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?
- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy nos hemos divertido descubriendo colores secundarios.

SESIÓN 7

¿De qué color es la vaca?

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características preceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los colores blanco y negro en objetos que están en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocen los colores blanco y negro en objetos de su entorno. - Elaboran una vaca, utilizando material reciclado <p>Instrumentos de Evaluación</p> <p>Lista de Cotejo Cuaderno de campo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que 	Pictograma Títere Siluetas Cajas de cartón

debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.

Conos de papel higiénico
Papel negro y blanco

Tiempo:

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades

Inicio

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:

- Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad
- Acciones de rutina

MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:

- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy reconocerán los colores blanco y negro en objetos que están en su entorno.
- Invitamos a los niños a cantar la siguiente canción: LA VACA LOLA

Canción

<https://www.youtube.com/watch?v=7xmCmlcCRbg>



- Preguntamos: ¿De qué trató la canción? ¿De qué color es la vaca? ¿Qué objetos de color blanco y negro observas en el salón?

En un papelote, se registra las propuestas de los niños y niñas

Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:

Nuestro propósito

Que los niños y niñas reconozcan los colores blanco y negro en objetos que están en su entorno.



Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)

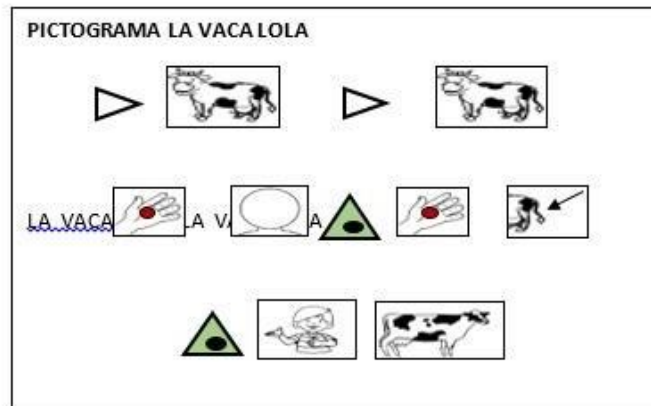


Desarrollo

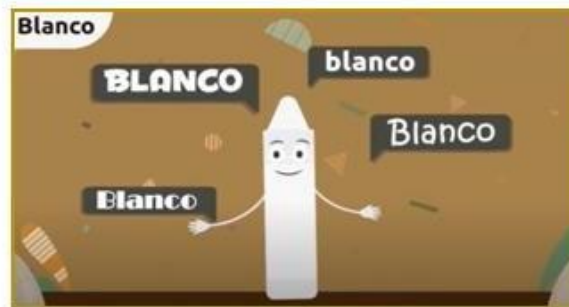
RETO: Reconocer los colores blanco y negro en objetos que están en su entorno

ACTIVIDAD DEL PROYECTO:

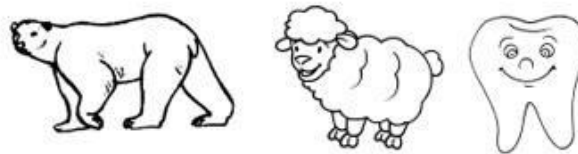
- Motivamos a los niños y niñas a leer el siguiente pictograma:



- Presentamos a los niños y niñas un títere del color blanco:



- ¡Hola amiguitos yo soy el color blanco como el oso polar, como la oveja, y como un diente!



- Ahora presentamos al títere de color negro:



- ¡Hola amiguitos yo soy el color negro como el sombrero, el gato y los zapatos!



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué objetos de color blanco y negro has observado? ¿Qué diferencias encuentras entre el blanco y negro?
- Motivamos a los niños y niñas a sacar las cajitas y conos de papel higiénico que trajeron de casa y elaborarán sus vacas o si desean sus panditas de color blanco y negro.



- Los niños y niñas responden: ¿Qué animalitos has elaborado? ¿Por qué? ¿De qué color es la vaca? ¿De qué color es el Panda? ¿Qué color tiene más en su cuerpo? ¿Por qué?
- Motivamos a los niños y niñas a representar sus creaciones, mediante un dibujo.

Cierre

REFLEXIONAMOS SOBRE EL PROYECTO:

- **Metacognición:** ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?
- **Autoevaluación:** ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?
- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy nos hemos divertido jugando con los colores blanco y negro.

SESIÓN 8

Jugamos con distintas formas

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y describe las figuras geométricas, asociándolas con objetos y representaciónes gráficas. 	Reconocen y describen las características de las figuras geométricas Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.		



II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022. ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	Bloques lógicos Papel afiche Objetos diversos Papelotes
Tiempo:	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA



Secuencia de Actividades

<p>Inicio</p>	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad <p>Acciones de rutina</p> <p>MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy identificarán y describirán las figuras geométricas, relacionándolas con objetos de su entorno. - Invitamos a los niños a practicar la siguiente rima: <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><i>Tengo una casa Donde jugar En el jardín Juego a la ronda Como un círculo Ronda redonda Por la puerta Puedo pasar Cruzo el rectángulo Al salir y al entrar. Por la ventana Me saluda el sol Por este cuadrado entra el calor.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿De qué trató la rima? ¿Qué objetos con forma de círculo observas? ¿Qué objetos con forma de cuadrado observas? ¿Qué objetos con forma de rectángulo observas? ¿Qué objetos con forma de rombo observas? - En un papelote, se registra las propuestas de los niños y niñas. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>Nuestro propósito</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; flex-grow: 1;"> <p>Que los niños y niñas identifiquen y describan las figuras geométricas, relacionándolas con objetos de su entorno.</p> </div>  </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones de los demás • Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.) 
<p>Desarrollo</p>	<div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <p>RETO: Identificar y describir las figuras geométricas, relacionándolas con objetos de su entorno</p> </div>

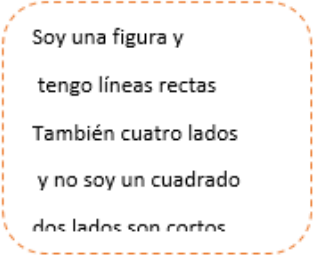
ACTIVIDAD DEL PROYECTO:

- Presentamos a los niños y niñas una historia breve de un rey y una reina que vivían en un castillo en el bosque encantado, al que un día llegó un extraño mago que hacía desaparecer las casas y desapareció el castillo de los reyes.
- Preguntamos: ¿Qué pueden hacer para ayudar a los reyes? ¿Con qué materiales se podría construir el castillo? ¿Qué otras historias similares conoces?
- Pedimos a los niños y niñas que formen equipos de 4 niños o niñas y les entregamos un papelógrafo y bloques lógicos grandes (puede ser figuras geométricas, recortadas de papel).
- Luego les proponemos ayudar al rey y a la reina a construir su castillo. Invitamos a dibujar a los personajes de la historia dentro de su hogar.



- Cada equipo presentará su producto y le colocará un nombre y preguntamos: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Fue sencillo coordinar con sus compañeros?
- Organizamos con los niños y niñas una campaña de recolección de objetos con forma de rombo, círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, óvalo y preparan una exposición con esos objetos.
- Motivamos a los niños y niñas a formar las figuras geométricas, utilizando lanitas y palitos de helado.
- Por ejemplo:
 - **Círculo y óvalo:** Con lanitas de colores.
 - **Cuadrado:** Pedimos que formen cuatro lados con un palito
 - **Rectángulo:** Pedimos que formen dos lados largos con dos palitos y dos lados cortos con un palito.
 - **Rombo:** Pedimos que formen cuatro lados con un palito inclinado.
- Creamos con los niños y niñas canciones, adivinanzas, etc., referidas a las figuras geométricas:

Soy un triángulo y
Tengo tres lados
Tengo tres puntitas

	<p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;"> Soy una figura y tengo líneas rectas También cuatro lados y no soy un cuadrado dos lados son cortos </p>
<p>Cierre</p>	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ➤ Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respeto los acuerdos de convivencia? ➤ Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy nos hemos divertido jugando con los colores blanco y negro.

SESIÓN 9

Armamos sólidos geométricos

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE





COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y arma los cuerpos geométricos, asociándolos con objetos y representaciones gráficas. 	Arman sólidos geométricos, utilizando distintos materiales Instrumentos de Evaluación Lista de Cotejo Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
Enfoque de derecho			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.		

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	Caja de regalo Cono Sólidos geométricos Objetos diversos Papelotes Moldes Cartulinas Goma

Tiempo:

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
Inicio	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad <p>Acciones de rutina</p> <p>MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy identificarán y armarán sólidos geométricos, relacionándolos con objetos de su entorno.- Comentamos a los niños(as) que un payasito nos ha enviado una sorpresita y preguntamos: <div data-bbox="794 658 970 786" data-label="Image"></div> <ul style="list-style-type: none">- Preguntamos: ¿Quieren que les muestre lo que hay en la caja de regalo? ¿Qué forma tiene la caja de regalo? ¿Qué habrá dentro?- Invitamos a un niño a abrir el regalo y sacar lo que hay dentro. <div data-bbox="767 927 874 1115" data-label="Image"></div> <ul style="list-style-type: none">- Preguntamos: ¿Será un triángulo? ¿Para qué sirve? ¿Cuál será nuestro tema de hoy? ¿Qué otros cuerpos geométricos conoces? <p>En un papelote, se registra las propuestas de los niños y niñas</p> <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div data-bbox="443 1279 1141 1444" data-label="Complex-Block"><p>Nuestro propósito</p><p>Que los niños y niñas identifiquen y armen algunos sólidos geométricos</p></div> <div data-bbox="1134 1265 1252 1467" data-label="Image"></div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón• Respetar las opiniones de los demás• Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.) <div data-bbox="1058 1467 1300 1630" data-label="Image"></div>

Desarrollo

RETO: Identificar y armar algunos sólidos geométricos

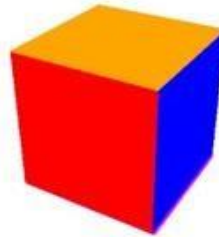
ACTIVIDAD DEL PROYECTO:

- Presentamos a los niños y niñas los sólidos geométricos y explicamos cada uno de ellos, recalcando que son figuras que tienen volumen y no son planas como las figuras geométricas.

- **ESFERA:** Se parece a una pelota, tiene toda su superficie es curva, da vueltas y rebota, tiene cuerpo



- **CUBO:** Se parece a un dado, tiene 6 lados (contamos) y la unión de esas caras se llaman vértices, es un cuerpo porque lo puedo tocar.



- **CONO:** Es como un gorrito de fiesta, tiene una base en forma de círculo.



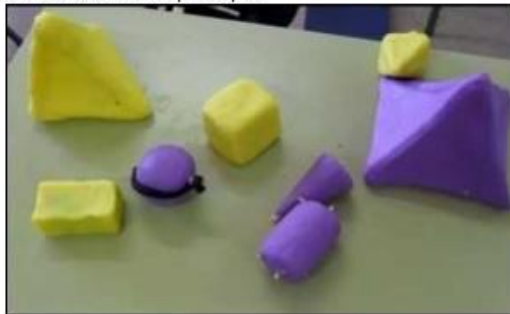
- **CILINDRO:** Se parece a un tarro de leche, tiene una base circular arriba u una base circular abajo. Tiene cuerpo.



- Pedimos a los niños(as) que identifiquen los cuerpos geométricos estudiados en los objetos que hay en el salón, solicitando que los coloquen en una caja. Luego, pedimos que formen una fila con cuatro hula hula o lanitas y en el centro de cada una de ellas, colocar un cuerpo geométrico (esfera, cono, cubo, cilindro). Invitamos a colocar dentro del hula hula los objetos que recolectamos en el salón. Al terminar la actividad solicitar que cuenten los objetos recolectados y preguntar: ¿Qué objetos tiene forma de esfera? ¿Cuántos hay?, etc.
- Motivamos a los niños y niñas a elaborar los cuerpos geométricos estudiados a partir de moldes para pegar.



También pueden modelar los cuerpos geométricos con plastilina, facilitamos a cada niño(a) plastilinas de colores para que



- Pueden elaborarlos también utilizando palitos de fósforo y plastilina.



Cierre	REFLEXIONAMOS SOBRE EL PROYECTO: <ul style="list-style-type: none">➤ Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?➤ Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?➤ Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy nos hemos divertido jugando con los cuerpos geométricos, que son figuras que tienen tres dimensiones: Anchura, altura y profundidad y los encontramos en nuestro entorno como: un dado, a una pelota, un tarro de leche, un gorrito de cumpleaños, etc
---------------	--

SESIÓN 10

“Comparo mi muñeco de trapo con mis amigos Grande, mediano, pequeño”

Competencias / capacidades	Desempeño precisado	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande mediano o pequeño. 	<ul style="list-style-type: none"> Compara objetos de diferentes dimensiones.: Grande, mediano y pequeño Elabora su muñeco de trapo. Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Compara objetos de diferentes tamaños: Grande, mediano y pequeño. Instrumento: <ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo (mapa de calor) Cuaderno de campo.
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de derechos: Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público. 	

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles de bioseguridad Video de motivación Lápiz, papel Colores



MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Motivación del Proyecto:

- Invitamos a los niños y niñas a ver el video: Grande, mediano y pequeño.



- Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Nh9i61iepQg>
- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el video? ¿Cómo puedes diferenciar los tamaños de los objetos? ¿Cómo eran los objetos grandes? ¿Cómo eran los objetos pequeños?
- **Propósito del día:** Comunicamos a los niños y niñas la intención pedagógica del día: "El día de hoy, compararemos objetos de diferentes tamaños: Grande, mediano y pequeño"

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Hoy aprenderemos:

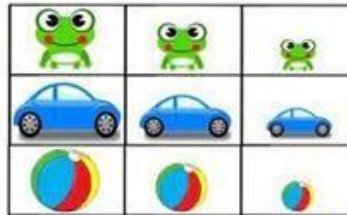
- Que los niños y niñas Identifiquen y comparen objetos de acuerdo a su tamaño "Grande, mediano y pequeño"



DESARROLLO

Ejecución del Proyecto:

- Salimos al patio y jugamos a ubicar objetos: grandes, medianos y pequeños que están escondidos, luego preguntamos: ¿Qué objetos encontraron? ¿Cómo son? ¿Todos tienen el mismo tamaño? ¿Cuáles son pequeños? ¿Cuáles son medianos? ¿Cuáles son grandes?



Comprensión del problema:

- Con ayuda de imágenes, narramos a los niños y niñas el cuento: "RICITOS DE ORO Y LOS 3 OSOS" y explicamos a los niños y niñas, sobre los tamaños: Grande, mediano y pequeño.



Búsqueda de la estrategia:

- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo era la cama de Papá Oso? ¿Cómo era la cama de Mamá Osa? ¿Cómo era la cama de bebe Oso?, etc.
- Anotamos las sugerencias de los niños en un papelote.

Representación (De lo concreto a lo simbólico):

- Organizamos una salida al parque para que los niños y niñas recojan hojas de diferentes tamaños.
- Luego clasificamos y pegamos de acuerdo con su dimensión: grandes, medianas y pequeñas.



Formalización:

- Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el parque y expresan de qué manera, compararon los tamaños de las hojas.
- Invitamos a los niños y niñas a comparar los muñecos de trapo que trajeron de casa y los ordenan según sus tamaños.



- Recitamos la siguiente poesía a nuestro Muñeco de Trapo:

MUNECO DE TRAPO

Soy un muñeco
Muñeco de trapo
Ni alto ni bajo
Ni gordo ni flaco
Los niños me aprietan
Me tiran al suelo
Sacuden mis piernas
Me hacen bailar
Me duele aquí arriba
Me duele aquí abajo,
Me duele a un costado
Me duele aquí atrás.

Reflexión:

- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas.
- Preguntamos: ¿Cómo son los objetos grandes? ¿Cómo son los objetos medianos? ¿Cómo son los objetos pequeños?
- Con ayuda de las respuestas de los niños, vamos elaborando un mapa conceptual sobre las dimensiones.

COMPARAMOS DIMENSIONES

Transferencia:

- Explicamos a los niños y niñas, que el día de hoy se portaron muy bien y por eso les entregaremos un globo como premio (entregamos globos de diferentes tamaños)
- Pedimos que salgan primero los que tienen globos grandes, luego los que tienen globos medianos y finalmente los que tienen globos pequeños. Entregamos una ficha para que identifiquen las dimensiones: grande, mediano y pequeño.



CIERRE

- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy hemos comparado tamaños: Grande, mediano y pequeño.



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

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



MOZOMBITE_DAZA-2da-r.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo