



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES
MATEMÁTICAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE CUATRO AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 302, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2020**

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

AUTOR

FLORES MARCHENA, FIORELLA MAYBELLY

ORCID: 0000-0003-0479-6387

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERU

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Flores Marchena, Fiorella Maybelly

ORCID: 0000-0003-0479-6387

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Sofia Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Miembro

Luis Alberto Muñoz Pacheco

Presidente

Carla Cristina Tamayo Ly

Asesor

DEDICATORIA

A mi mamá en el cielo:

Bonifacia Castillo Agreda, porque, aunque hasta el Sol de hoy te necesite a mi lado, te estoy agradecida, pues todas tus enseñanzas me han permitido lograr esta primera meta. Solo deseo que desde allá arriba continúes acompañándome.

A mis amados padres:

Sara Marchena Castillo y Nilo Flores Alejos, por ser mis maestros y guiar mis pasos en cada propósito que me planteo en esta vida. Gracias a ustedes por brindarme todo lo que necesito para salir adelante.

A mis queridos hermanos:

Randal Flores Marchena y Alexandra Flores Marchena, por ser mi apoyo, y embarcarse también en este camino por mis sueños. Juntos somos mejores. Nunca me falten.

Fiorella Maybelly Flores Marchena.

AGRADECIMIENTO

A mi Dios Todopoderoso y a la Virgen Santísima, les dedico cada paso que logro en mi carrera profesional y personal, pues desde que vi la luz me han brindado la fortaleza necesaria para cumplir mis proyectos.

A mis docentes de universidad:

Por brindarme las orientaciones que necesité y por aportar de manera integral en mi formación personal y profesional, que hoy rinde sus primeros frutos. A ustedes mi gratitud por fortalecer mi vocación docente.

A mi compañera de vida:

Blanquita, por ayudarme a comprender el verdadero significado del amor, la lealtad y ser mi aliento en cada propósito que tengo en esta vida.

RESUMEN

Esta investigación surgió ante las dificultades que presentaban los estudiantes de cuatro años de edad para el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; por ello el estudio tuvo como objetivo, determinar de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020. La metodología de investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 161 estudiantes de cuatro años y la muestra, por 20 estudiantes del aula Celeste, elegidos mediante el muestreo no probabilístico. La técnica utilizada fue la encuesta; con su instrumento, el Cuestionario sobre Nociones Matemáticas, validado mediante juicio de expertos y el método de consistencia interna de Alfa de Cronbach. Se empleó el análisis estadístico de T de Student. Los resultados de la investigación indicaron que, en el pre-test, 100% de los estudiantes presentaron un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, evidenciando dificultades. Luego de aplicar once sesiones de aprendizajes incluyendo la estrategia de juegos psicomotores para desarrollar estas nociones, los resultados del post-test demostraron que, 60% de estudiantes obtuvieron un nivel de logro destacado y 40%, un nivel de logro esperado. Al contrastar la hipótesis se obtuvo un valor de $p=0.001$ y como $p<0,05$, concluyendo que los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollaron significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños de cuatro años.

Palabras clave: Clasificación, correspondencia, juego psicomotor, noción matemática, seriación.

ABSTRACT

This research arose from the difficulties presented by four-year-old students for the development of mathematical notions of quantity; therefore, the objective of the study was to determine how psychomotor games as a learning strategy develop mathematical notions of quantity in four-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N°302, Chimbote district, 2020. Regarding the methodology, the type of research was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 161 four-year-old students and the sample, by 20 students from the Celeste classroom, chosen through non-probabilistic sampling. The technique used was the survey; with its instrument, the Mathematics Notions Questionnaire, validated using the expert judgment technique and Cronbach's Alpha internal consistency method. Statistical analysis of Student's T was used. The results of the research indicated that, in the pre-test, 100% of the students presented a level of achievement at the beginning in the development of mathematical notions of quantity, evidencing difficulties. After applying eleven learning sessions including the strategy of psychomotor games to develop these notions, the results of the post-test showed that 60% of students obtained an outstanding level of achievement and 40%, an expected level of achievement. When contrasting the hypothesis, a value of $p=0.001$ and $p<0.05$ was obtained, concluding that psychomotor games as a learning strategy significantly developed mathematical notions of quantity in four-year-old children.

Keywords: Classification, correspondence, psychomotor game, mathematical notion, seriation.

CONTENIDO

1. Carátula.....	i
2. Equipo de Trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	xi
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.1.1. Antecedentes internacionales.	7
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	9
2.1.3. Antecedentes locales.	13
2.2. Bases Teóricas.....	15
2.2.1. El Juego psicomotor.	15
2.2.1.1. Definición del juego psicomotor.....	15
2.2.1.2. Importancia del juego psicomotor.....	17
2.2.1.3. Características del juego psicomotor.	18
2.2.1.4. Teorías del juego psicomotor.....	19
2.2.1.5. El juego psicomotor como estrategia de aprendizaje.....	21
2.2.1.6. Objetivos del juego psicomotor.	22
2.2.1.7. Elementos del juego psicomotor.....	23
2.2.1.8. Planificación de un juego psicomotor.	24

2.2.1.9. Fases del juego psicomotor.....	26
2.2.1.10. Participantes del juego psicomotor.	30
2.2.1.11. Aportes del juego psicomotor.	30
2.2.2. Nociones matemáticas de cantidad.....	32
2.2.2.1. Definición de las nociones matemáticas de cantidad.....	32
2.2.2.2. Características de las nociones matemáticas de cantidad.	33
2.2.2.3. Importancia de las nociones matemáticas de cantidad.....	34
2.2.2.4. Teorías de las nociones matemáticas de cantidad.	35
2.2.2.5. Componentes de las nociones matemáticas de cantidad.....	38
2.2.2.6. Dimensiones de las nociones matemáticas de cantidad.	39
2.2.2.7. Las nociones matemáticas de cantidad en la Programación.	47
2.2.2.8. Las nociones matemáticas de cantidad a la edad de cuatro años.	48
2.2.3. Aporte de los juegos psicomotores para el desarrollo de las nociones.....	49
2.2.4. Bases conceptuales	51
III. Hipótesis.....	53
IV. Metodología.....	54
4.1. Diseño de investigación.....	54
4.2. Población y muestra	55
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores	57
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61
4.4.1. Técnicas de recolección de datos	61
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos.....	62
4.5. Plan de análisis.....	67
4.6. Matriz de consistencia.....	68
4.7. Principios éticos	70

V. Resultados.....	73
5.1. Resultados	73
5.2. Análisis de los resultados	82
VI. Conclusiones.....	94
Aspectos complementarios.....	97
Recomendaciones	97
Referencias bibliográficas	100
Anexos... ..	107
Anexo 1 Instrumento de recolección de datos	107
Anexo 2 Validez del instrumento de recolección de datos.....	125
Anexo 3 Confiabilidad del instrumento de recolección de datos	146
Anexo 4 Documento de permiso de la Institución.....	149
Anexo 5 Consentimiento Informado	150
Anexo 6 Base de datos de aplicación	151
Anexo 7 Evidencia de aplicación de la estrategia	154
Anexo 8 Constancia de similitud en la plataforma Turnitin.....	156
Anexo 9 Actividades de aprendizaje	157

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302	56
Tabla 2 Estudiantes de cuatro años Celeste de la Institución Educativa Inicial N° 302	57
Tabla 3 Nociones Matemáticas de Cantidad antes de aplicar los juegos psicomotores.....	73
Tabla 4 Nociones matemáticas de Cantidad durante la aplicación de los juegos psicomotores.....	75
Tabla 5 Nociones Matemáticas de Cantidad luego de aplicar los juegos psicomotores.....	78
Tabla 6 Nociones Matemáticas de Cantidad antes y después de aplicar los juegos psicomotores.....	79
Tabla 7 Prueba de T de Student sobre la significatividad de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.....	81
Tabla 8 Matriz de evaluación del juicio de expertos	145
Tabla 9 Base de datos sobre las Nociones Matemáticas de Cantidad antes de aplicar los juegos psicomotores.....	151
Tabla 10 Base de datos de la aplicación de la estrategia de juegos psicomotores.	152
Tabla 11 Base de datos sobre las Nociones Matemáticas de Cantidad después de aplicar los juegos psicomotores.	153

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Matriz de operacionalización de las variables	59
Cuadro 2 Baremo de la Investigación.....	63
Cuadro 3 Matriz de consistencia de la investigación.....	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Desarrollo de las nociones matemáticas antes de aplicar los juegos psicomotores.....	73
Figura 2 Nociones matemáticas de cantidad durante la aplicación de los juegos psicomotores.....	76
Figura 3 Desarrollo de las nociones matemáticas luego de aplicar los juegos psicomotores.....	78
Figura 4 Nociones matemáticas, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores.....	80
Figura 5 Prueba de T de Student sobre la significatividad de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.....	81

I. INTRODUCCIÓN

Las matemáticas están inmersas en la vida cotidiana del ser humano, en los distintos contextos en los que se desenvuelve; razón por la cual, UNICEF (2019), puso de manifiesto que el aprendizaje de las competencias matemáticas son importantes, pues permiten el desarrollo del pensamiento lógico en las personas, y promueven aprendizajes para su actuación en su entorno. En ese sentido, esta entidad ha referido que el desarrollo de las matemáticas, en las personas, tiene como base principal al aprendizaje de sus primeras nociones, en la infancia, sobre todo de las nociones de cantidad.

López (2016), expresa que una noción matemática de cantidad es el conocimiento lógico que descubre el infante en su interacción y los procesos relacionales que establece entre los elementos de su entorno, para posteriormente, desarrollar el concepto de número. Esta autora pone énfasis en que un inadecuado proceso de aprendizaje de estas primeras nociones, se visibilizan en años posteriores a la infancia, con dificultades para el razonamiento lógico en las personas.

En ese sentido, la realidad de nuestro país, en el contexto internacional, en cuanto al aprendizaje de las matemáticas no es muy alentadora, pues tomando como referencia los resultados de la evaluación internacional PISA, realizada en el año 2018, evidenciaron que, en la competencia matemática, Perú obtuvo un puntaje de 401, situándose muy por debajo de la línea base mínima de aprobación, que tenía una puntuación de 420. Además, en este ranking, nuestro país está por debajo de países como Chile y Uruguay, tomando en cuenta que ninguno de los países sudamericanos superó el puntaje mínimo en esta evaluación (Ministerio de Educación del Perú, 2018).

Estos resultados a nivel internacional también se demostraron en el territorio nacional, con los resultados obtenidos en la última edición de la Evaluación de Logros de Aprendizaje, realizada en 2019, en donde se describió que, en la zona urbana, 25.10% de estudiantes del segundo grado de educación primaria se encontraban en un proceso del aprendizaje del área de Matemáticas; en tanto que, en la zona rural, 56.40% se ubicó entre el nivel de inicio y previo a inicio (Ministerio de Educación del Perú, 2019). Estos datos corroboraron las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de los distintos niveles.

En la región de Áncash, la realidad no fue distinta pues en ese mismo año, en la zona urbana, 41,20% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de proceso en el aprendizaje de las matemáticas; mientras que, en la zona rural, 34,20% de estudiantes se situaron entre el nivel de inicio y anterior a inicio (Ministerio de Educación del Perú, 2019).

En el año 2020, en un contexto crítico para nuestro país y el mundo, a causa de la pandemia por el Covid-19, que motivó a un cambio virtual de los procesos de enseñanza-aprendizaje, con la implementación de la estrategia de “Aprendo en Casa”, la realidad de aprendizaje de las competencias matemáticas al término del primer año puso en evidencia que en el nivel inicial estaba atravesando una situación crítica, pues “61% de las familias con niños de entre 3 a 5 años, que fueron entrevistadas en distintos puntos del país, aseguraron que sus hijos no estaban aprendiendo matemáticas con esta estrategia, pues tenían dificultades para resolver las actividades propuestas en la estrategia” (Banco Central de Reserva del Perú, 2021, p.78).

Esta situación no fue ajena en la localidad de Chimbote, pues durante el año 2020, en la Institución Educativa N° 302, algunos estudiantes de cuatro años de edad, que participaban de clases virtuales, presentaban dificultades en cuanto al aprendizaje de las matemáticas, específicamente, en cuatro nociones de cantidad, tales como: la noción de comparación, clasificación, correspondencia y seriación. La dificultad en la primera noción se observó cuando, en actividades sencillas, los educandos tenían problemas para relacionar e identificar los aspectos en común y/o diferenciales de elementos que se le presentaban; en tanto que, en las actividades que comprendían la noción de clasificación, los estudiantes no lograban identificar un criterio para la agrupación de elementos; por otro lado, en cuanto a las actividades vinculadas a la noción de correspondencia, los educandos continuamente no lograban realizar una relación unívoca de elementos de un grupo con elementos de otro grupo; y, finalmente, para la noción de seriación, gran parte de los estudiantes no recordaban la estructura básica de patrones secuenciales, dado que este es un proceso mucho más complejo.

Sobre esta realidad preocupante cuanto al aprendizaje de las primeras nociones matemáticas, en nuestro país, el Ministerio de Educación del Perú (2018), planeó que una de las estrategias que podrían mejorar este panorama de aprendizaje sería la inclusión de los juegos psicomotores en las propuestas educativas formuladas por los docentes, en consideración a que estos priorizan la actividad lúdica corpórea como medio de aprendizaje, aunque todavía su incorporación supone un proceso de investigación.

En ese sentido, ante esta realidad presentada en la institución educativa y considerando lo propuesto por la entidad de educación, se formuló la siguiente interrogante: ¿de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje

desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020?

Para responder a esta interrogante, en la presente investigación se plantearon los siguientes objetivos, siendo el objetivo general: determinar de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

En tanto que, para lograr el objetivo general, se formularon cuatro objetivos específicos, tales como: identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, en los niños y niñas de cuatro años de la institución, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje; aplicar la estrategia de juegos psicomotores para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad; así también, identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje; y finalmente, contrastar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Respecto a lo anterior, se debe mencionar que el presente estudio se justificó desde el aspecto teórico, porque fue diseñado para brindar conocimientos válidos, confiables y actualizados sobre ambas variables, los mismos que pueden servir para futuras investigaciones; desde el aspecto metodológico fue importante, debido a que contó con métodos, técnicas e instrumentos, así como con resultados que tuvieron su fundamento en el método científico, de tal modo que fueron válidos y confiables;

finalmente, aportó desde el aspecto práctico, porque permitió determinar si los juegos psicomotores desarrollan las nociones matemáticas de cantidad, y, por tanto, favorecer la praxis pedagógica, con la inclusión en las propuestas educativas basadas en estas estrategias, para el logro de aprendizaje oportunos en los estudiantes, en el área de matemáticas.

En relación con la metodología empleada en la investigación, fue de tipo cuantitativo, a un nivel explicativo y de diseño pre-experimental, con dos variables de estudio. La población estuvo conformada por 161 estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 y la muestra, estuvo integrada por 20 estudiantes del aula Celeste, que fueron elegidos mediante la técnica del muestreo no probabilístico. La técnica empleada fue la encuesta, con su instrumento, el Cuestionario de Nociones Matemáticas, validado mediante la técnica del juicio de expertos y el método de consistencia interna de Alfa de Cronbach. El análisis de los resultados se realizó mediante el procesamiento estadístico descriptivo e inferencial de la T de Student. Es necesario mencionar que, esta investigación tuvo soporte en el Código Ético de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote v2-2019, por ello se cumplió con el principio de protección a las personas, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica.

En cuanto a los resultados de la investigación, indicaron que, en el pre-test, 100% de los estudiantes presentaron un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, evidenciando dificultades en nociones como la comparación, clasificación, correspondencia y seriación. Posteriormente, se ejecutó once sesiones de aprendizajes con la estrategia de juegos psicomotores para desarrollar estas nociones.

Luego de la aplicación de la estrategia, en los resultados del post-test, 60% de los estudiantes obtuvieron nivel de logro destacado en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; y 40%, un nivel de logro esperado.

Finalmente, al contrastar la hipótesis de la investigación se obtuvo un valor de $p=0.001$ y como $p<0,05$, rechazándose la hipótesis nula (H_0) y aceptándose la hipótesis alternativa de investigación (H_1); concluyendo que los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollaron significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. *Antecedentes internacionales*

Imbaquingo (2017) desarrolló la investigación denominada: El juego psicomotriz en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de primer año de educación general básica en el “Centro infantil José Luis Román”, Quito, 2017. El objetivo de la investigación fue determinar la importancia del juego psicomotriz en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y las niñas de primer año de educación general básica en de la referida institución. Sobre la metodología, la investigación, fue de tipo mixto con un enfoque cuali-cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre-experimental. La muestra estuvo conformada por 90 niños de cinco años y 10 docentes del primer año de educación general básica del Centro Infantil José Luis Román. La muestra fue elegida a través del muestreo probabilístico no estratificado. Para la recolección de datos, con los estudiantes se empleó la técnica de la observación, con su correspondiente instrumento, la guía de observación; mientras que, para los docentes se empleó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento. Ambos instrumentos fueron sometidos a un juicio de expertos, así como a un procedimiento de consistencia interna con un alfa de Cronbach demostrando una confiabilidad de 0,97 y 0,88 respectivamente. En los resultados de la investigación, mediante el procesamiento a través de la técnica de T-Student, se identificó, en el pretest que, 77% de los niños se encontraba en un nivel deficiente en el desarrollo del pensamiento matemático, en las nociones de seriación, conteo, espacio y tiempo; mientras que, luego de la aplicación de un programa de quince actividades de aprendizaje, empleando a los juegos psicomotores

como estrategia, 58% de los estudiantes alcanzó un nivel de logro en el aprendizaje de estas nociones. En tanto, que, antes de la aplicación de la estrategia, se identificó que 60% de los docentes rara vez aplicaban los juegos psicomotores para el desarrollo del pensamiento matemático y 50% de ellos, desconocían los beneficios de estos juegos; y, posteriormente, luego de la aplicación de la estrategia, 80% de los docentes conocían los beneficios de su aplicación. Por tal motivo, la investigación concluyó que los juegos psicomotores sí son importantes en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de cinco años del primer año de educación general básica.

García (2017) efectuó la investigación titulada: Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar las nociones matemáticas en la educación infantil, en el Municipio de Izabal, 2016. Tuvo como objetivo principal, identificar que la aplicación de un programa de juegos psicomotores como estrategia desarrollan las nociones matemáticas en niños y niñas de tres a cinco años, del Municipio de Izabal. Sobre la metodología empleada, la investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre-experimental. La muestra estuvo integrada por 30 niños de la edad de tres años, 42 niños de cuatro años y 48 niños de cinco años; así también, por 25 docentes de educación infantil del Municipio de Ciénaga; elegidos a través del muestreo probabilístico estratificado. Para el caso de los niños se empleó la observación como técnica de recolección de datos, con su correspondiente instrumento, el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMP); mientras que, para los docentes se empleó la observación como técnica, con su instrumento denominado, Escala de Evaluación de la Enseñanza Matemática Infantil (EDEEMI). En los resultados de la investigación, mediante el procesamiento a través de la técnica de T-Student, se identificó que, en el

pretest, 74% de los niños de tres, cuatro y cinco años presentaron un nivel bajo de desarrollo de las nociones matemáticas; así también, se identificó que, 84% de los docentes presentó un nivel bajo de conocimiento de estrategias vinculadas a los juegos psicomotores, para la consecución de competencias matemáticas en los estudiantes. En ese sentido, luego de la aplicación del programa de juegos psicomotores para el desarrollo de las nociones matemáticas, se identificó que, 44% de los niños logró un nivel alto en el desarrollo de las nociones matemáticas; a su vez, 55% de los docentes alcanzó un nivel alto en el conocimiento de los juegos psicomotores como estrategia para el desarrollo de estas nociones. Por tal motivo, la investigación concluyó que la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia desarrolló las nociones matemáticas en niños de educación infantil, del Municipio de Izabal.

Freire (2016), realizó la investigación denominada: El juego psicomotor en el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa 'Esperanza Eterna' de la Parroquia Santa Rosa, Cantón Mera, Provincia de Pastaza, 2015. Tuvo como objetivo, determinar la relación de los juegos psicomotores en el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas en niños de tres a cinco años, de la Unidad Educativa "Esperanza Eterna" de la Parroquia Santa Rosa, de la ciudad de Quito. Sobre la metodología empleada, la investigación fue de tipo mixto con un enfoque cuali-cuantitativo, de nivel descriptivo, y de diseño descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 14 niños de prebásica I; así como 16 niños de prebásica II; también por 2 docentes y finalmente, por 15 padres de familia de prebásica I, y 15 padres de prebásica II. La muestra fue elegida a través del muestreo probabilístico estratificado. Para el caso de los niños se empleó la observación como

técnica de recolección de datos, con su correspondiente instrumento, la guía de observación; y para los docentes y padres de familia se empleó la entrevista como técnica de recolección de datos, con su instrumento, el cuestionario. Luego de la aplicación de los instrumentos, en una frecuencia de dos veces, se identificó que, 100% de los docentes identificó una relación significativa positiva entre el juego psicomotor y el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas en los estudiantes; así también; 71% de los padres de familia identificaron la relación entre ambas variables, con una tendencia significativa positiva; y finalmente, en 80% de los estudiantes se identificó que el juego psicomotor y el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas poseen una relación que guarda significancia positiva. Por lo tanto, la investigación concluyó que existe una alta correlación o correlación significativa entre variables, con un resultado de .954, que es $>.000$.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Bernardo, Caro y Rojas (2021), desarrollaron su investigación denominada: Juegos psicomotrices para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 184, Loma Blanca-Huánuco, 2019. Tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos psicomotores para el desarrollo de las nociones matemáticas básicas en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa Inicial N° 184, Loma Blanca-Huánuco, 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 25 niños de cinco años, elegidos a través del muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se empleó la observación como técnica, con su correspondiente instrumento, la ficha de observación. En los resultados de la investigación se identificó que, en el pre-

test, 70 % de los niños, se encontraban en un nivel de proceso sobre el aprendizaje de las nociones matemáticas básicas; mientras que, después de la aplicación de nueve actividades de aprendizaje con la inclusión de los juegos psicomotores como estrategia didáctica, 84 % de los estudiantes se situó en un nivel de logro esperado en el aprendizaje de estas nociones. La investigación concluyó que los juegos psicomotores sí influyeron en el desarrollo de las nociones matemáticas básicas del grupo en mención, comprobándose que los juegos psicomotores tuvieron un efecto positivo y significativo en el desarrollo de las nociones matemáticas básicas en los niños y niñas de cuatro y cinco años de la referida institución, con un valor $p = 0,000$.

Pretel (2021) realizó su investigación titulada: Los juegos motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático, en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial “San José”, de Huacho, 2020. Tuvo como objetivo principal, determinar la influencia de los juegos motrices como estrategia didáctica en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños de cinco años, de la institución en mención. Sobre la metodología empleada, fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, y de diseño descriptivo-correlacional. La muestra estuvo constituida por 45 niños de cinco años de la referida institución, elegidos a través del muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se emplearon como técnicas, la observación y la encuesta; con sus correspondientes instrumentos, la ficha de observación y el cuestionario. En los resultados de la investigación, mediante el procesamiento de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se identificó que, la correlación de los juegos motrices y el aprendizaje de la noción de clasificación es significativa positiva; así también, la correlación de los juegos motrices y el aprendizaje de la noción de seriación posee una significancia positiva. La

investigación, entonces, concluyó que la correlación de los juegos motrices como estrategia didáctica y el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la referida institución es de 84.5%, con un coeficiente de magnitud muy buena de $r= 0.832$, con una $p=0.000(p<.05)$.

Paulino (2018) desarrolló su investigación denominada: Programa de psicomotricidad para desarrollar las nociones matemáticas básicas en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 567, del distrito de Chorrillos, 2017. Tuvo como objetivo principal, determinar la influencia del programa de juegos psicomotores como estrategia para desarrollar las nociones matemáticas en niños de cinco años, de la institución en mención. Sobre la metodología empleada, la investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre-experimental. La muestra estuvo constituida por 90 niños de cinco años, elegidos a través del muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se empleó la observación como técnica de recolección de datos, con su correspondiente instrumento, que es la guía de observación. En los resultados de la investigación, mediante el procesamiento a través de la técnica de T-Student, se identificó que, en el pretest, 80% de los niños se encontraban en un nivel en inicio en el aprendizaje de las nociones matemáticas básicas; así también, 20 % se situaban en un nivel de proceso en el aprendizaje de estas nociones. En tanto que, después de la aplicación del programa de juegos psicomotores como estrategia didáctica; en los resultados del post-test se identificó que, 70 % de los estudiantes alcanzó un nivel de logro esperado en el aprendizaje de las nociones matemáticas. La investigación, entonces, concluyó que el programa de juego psicomotores como estrategia fue

significativo en el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la referida institución.

2.1.3. Antecedentes locales

Gonzáles (2019) desarrolló la investigación titulada: Aplicación de juegos didácticos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 1555, distrito de Coishco, 2016. El objetivo central fue determinar si la aplicación de los juegos didácticos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el aprendizaje de las nociones matemáticas, de los niños de cuatro años de la institución objeto de estudio. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre experimental. La población muestral estuvo integrada por un total de 30 niños de cuatro años. Para la recopilación de información se empleó la técnica de la observación, con su correspondiente instrumento, la lista de cotejo. Para el procesamiento de los datos estadísticos se empleó la prueba de Wilcoxon. En los resultados de la investigación se identificó que, en el pre test, 67% de los niños se encontraban en un nivel en inicio en el aprendizaje de la noción matemática de conteo; luego, con la aplicación de catorce actividades de aprendizaje empleando los juegos didácticos como estrategia, se identificó, mediante el post test que, 80% de los estudiantes se ubicó en un logro previsto del aprendizaje de esta noción. Por tanto, la investigación concluyó que la aplicación de juegos didácticos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, influyó significativamente en la mejora del aprendizaje de las nociones matemáticas numéricas, de los niños de cuatro años de la institución en mención.

Yauri (2018) publicó la investigación denominada: Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018. El objetivo central fue determinar la influencia del uso de los juegos didácticos como estrategia para lograr desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes de cinco años, de la institución educativa en mención. La metodología empleada fue tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre experimental. La población muestral estuvo constituida por 22 estudiantes de cinco años de la referida institución. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la observación, con la escala de estimación como instrumento, validado mediante la técnica del juicio de expertos y el método de consistencia interna de Alfa de Cronbach. Para el procesamiento de la información, se empleó el análisis estadístico de T de Student. En los resultados de la investigación se observó que, en el pre test, 38,46% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, y 30,77% en un nivel regular del aprendizaje de las habilidades matemáticas; mientras que, luego de la aplicación del programa de juegos didácticos como estrategia, se observó que 73,08% de los niños se situó en un nivel destacado del aprendizaje de las nociones matemáticas. La investigación entonces concluyó que el uso del juego didáctico mejoró significativamente el aprendizaje de las habilidades matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Machcas N° 1086.

Gavedia (2017) desarrolló la tesis titulada: Programa de juegos psicomotores en el desarrollo del área de Matemática, en los niños de cinco años del PRONOEI ‘Luceritos del Amanecer’, de la provincia de Casma, 2016. El objetivo central de la investigación fue aplicar los juegos psicomotores para desarrollar el área de Matemática, en los niños

de cinco años del PRONOEI ‘Luceritos del Amanecer’, de la provincia de Casma, 2016. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 20 niños de cinco años de edad de la mencionada institución. La técnica de recolección de datos fue la observación y su correspondiente instrumento, la lista de cotejo denominada: ‘Logros de aprendizaje en el área de Matemáticas’, que fue sometido a un proceso de validación mediante la técnica del juicio de expertos y el método de consistencia interna de Alfa de Cronbach. El procesamiento de los datos se realizó mediante el análisis estadístico de T de Student. En los resultados de la investigación se identificó que, en el pre test, 45% de los niños se encontraban en un nivel en inicio sobre el aprendizaje del área de Matemáticas; así también, 40% se situaba en un nivel de proceso en el aprendizaje de esta área. A continuación, después de la aplicación de un programa de juegos psicomotores, como estrategia didáctica; es decir, en el post test, 45% de los estudiantes se situó en un nivel de proceso; en tanto que 55% se ubicó en un nivel de logro en el aprendizaje de esta área. La investigación concluyó que el programa de juegos psicomotores mejoró significativamente el aprendizaje en el área de Matemática, en los niños de cinco años del PRONOEI ‘Luceritos del Amanecer’.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. El Juego psicomotor

2.2.1.1. Definición del juego psicomotor.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019), ha expresado que el juego es una actividad congénita del ser humano y, por tanto, es un espacio indispensable para el desarrollo de diversas capacidades y/o habilidades, ya sean cognitivas, afectivas, sociales

y motrices, y requiere de un entorno que propicie su realización, con medios, materiales, recursos, espacios, tanto como con participantes que permitan su ejecución.

En ese sentido, existen diversos tipos de juegos, desde aquellos que comprenden un esfuerzo centrado en la atención, concentración y los procesos cognitivos vinculados al razonamiento lógico-comprensivos, hasta aquellos que movilizan a la persona de una manera integral, comprendiendo, por tanto, los aspectos de razonamiento lógico y comprensivos, tanto como los aspectos motrices y relacionales que la ejecución implique. A este último tipo de juego se le conoce como los juegos psicomotores (Meneses y Monge, 2017).

Precisamente, Gesell (citado por Jiménez, 2015), planteaba que el juego psicomotor se fundamenta en la psicomotricidad, y como tal, atañe el desarrollo de habilidades innatas y adquisición de destrezas en el infante, mediante la acción del movimiento, dado que se establece una dualidad unificada del pensamiento y el cuerpo.

Por su parte, Moreno y Rodríguez (2017), describen que el juego psicomotor es una estrategia de organización del cuerpo (esquema corporal e imagen corporal) y las posibilidades del movimiento en función de una actividad lúdica estimulante, que de forma inherente aporta al desarrollo del pensamiento del infante, así como de otras capacidades para su desenvolvimiento en el contexto.

En tanto que Ruiz y Ruiz (2018), definen que el juego psicomotor es la primera experiencia y estrategia de aprendizaje del niño o niña, que se vale del cuerpo y el movimiento como instrumento, sobre el eje fundamental del componente lúdico que produce satisfacción; y en virtud de ello, propicia el desarrollo sensorio-motor,

fundamental para la promoción del desarrollo corporal, cognitivo, comunicativo, expresivo, emocional y relacional futuro de la persona.

En ese sentido, luego de haber repasado definiciones de distintos autores, se puede resumir que el juego psicomotor se fundamenta en el conocimiento empleando el cuerpo y movimiento como lenguaje expresivo primario del infante, que articulado con sus capacidades cognitivas resulta en una estrategia para el logro de aprendizajes significativos.

2.2.1.2. Importancia del juego psicomotor.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019), manifiesta que la etapa infantil es la más importante del ser humano, pues propicia las vías para el desarrollo de habilidades, aptitudes, por tanto, de capacidades y competencias, que permitirán el desenvolvimiento futuro de la persona, y por ello es importante desarrollar el juego, pues esta es una estrategia que permite que el infante adquiera progresivamente estas competencias.

En ese sentido, de acuerdo con Meneses y Monge (2017), el juego psicomotor resulta importante, pues la actividad lúdica es una acción placentera para el infante y su componente motórico contribuye a la construcción de aprendizaje cognitivos, lingüísticos, sociales y afectivos.

Sobre el desarrollo cognitivo, el juego psicomotor establece una relación dinámica entre el movimiento y el pensamiento, produciendo una sinapsis en el sistema nervioso del niño, contribuyendo en el incremento de los procesos atencionales y perceptivos del

infante, así como a la capacidad creativa, imaginación e inteligencia de los niños y niñas (Meneses y Monge, 2017).

En relación al aprendizaje lingüístico, si bien es cierto que el juego psicomotor se promueve a partir del movimiento como primer eje comunicativo, también, incorpora a la comunicación como instrumento, que por sus características se desarrolla de acuerdo a la capacidad expresiva con la cual cuenta el infante y que se va fortaleciendo en la medida en que se interrelacione con sus pares e intercambie ideas, posturas y/o resuelva conflictos sobre la actividad lúdica motriz que efectúa (Meneses y Monge, 2017).

Finalmente, los aprendizajes sociales y afectivos, está estrechamente vinculado a que el juego motor es un momento de goce, y contribuye al desarrollo de la personalidad y autonomía del infante (Meneses y Monge, 2017).

En definitiva, entonces, el juego resulta imprescindible para la infancia, no solo porque es la forma comunicativa más primaria que reconoce el ser humano, sino por los múltiples beneficios que el desarrollo de esta actividad aporta para la formación integral del niño, y que tienen que ver con aprendizajes internos, como aquellos que tienen manifestación en su entorno y le permitirán una adecuada actuación en su contexto.

2.2.1.3. Características del juego psicomotor.

Jiménez (2015) explica que una de las características fundamentales del juego psicomotor es que esta es una modalidad primaria que poseen los niños y niñas para interactuar con su entorno, basados en la acción descubridora del movimiento.

Por su parte, López (2016), resume las características del juego psicomotor mediante los siguientes postulados:

- a) El juego psicomotor tiene como eje central la forma comunicativa y expresiva primaria del infante, que es el movimiento, motivando la acción, la misma que se articula con capacidades relacionadas al pensamiento.
- b) Permite el reconocimiento del esquema corporal del infante y de sus posibilidades, aportando en su desarrollo madurativo, para que, a partir de ello, genere otros aprendizajes significativos que le permitan desenvolverse en su contexto y como tal, aporten a su progreso multidimensional.
- c) Así también, el juego psicomotor es un modelo significativo del juego y, por tanto, posee una estructura metodológica basada en el componente motórico claramente comprensible por los participantes y de aquellos que aportan en la construcción de sus aprendizajes.
- d) Su estructura puede incorporar y articular objetivos educativos, que posibilitan el aprendizaje de diversas áreas, desde la psicomotricidad, propiamente, hasta las matemáticas, en correspondencia con las características y necesidades de aprendizaje del niño.

Finalmente, Chacón (2017), pone énfasis en las características multidimensionales de los juegos psicomotores, permiten que se adapten con facilidad a las propuestas educativas, especialmente en el nivel inicial, pues esta estrategia metodológica articulada con técnicas, materiales, medios y recursos, favorecen la adquisición de competencias en los niños y niñas, en un proceso de enseñanza-aprendizaje claramente definido.

2.2.1.4. Teorías del juego psicomotor.

Respecto a las teorías del juego psicomotor, debemos tener en claro que, de acuerdo a la época, los autores han planteado diversos postulados, en correspondencia con sus

estudios efectuados y con el propósito de intentar explicar este fenómeno. Así, desde esta perspectiva, para el presente estudio emplearemos el aporte elaborado por Jerome Bruner (1990), quien pone énfasis en el juego como medio para la construcción de aprendizajes en el infante.

a) Teoría de Jerome Bruner.

Bruner (1990), planteó una teoría que se caracterizaba por explicar que son los propios estudiantes quienes descubren nuevos aprendizajes en su proceso de interacción con su entorno, y para lograr desarrollar estos aprendizajes, esta nueva información a aprender es asimilada, procesada e integrada a su estructura mental preexistente.

Precisamente, Jerome Bruner (1990), manifestaba que el juego era el medio fundamental para el aprendizaje y describió tres postulados que fundamentaban esta afirmación.

Primero refirió que, durante el juego, el niño se siente motivado y predispuesto para el aprendizaje, además de que su ejecución le permite la movilización de habilidades, actitudes y conocimientos para la toma de decisiones y/o resolución de problemas.

Segundo, que el juego no es casual, pues siempre un significado para los niños y niñas y más aún cuando son incorporados como parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje formal. Finalmente, el juego resulta de un proceso de resolución de problemas y transformación de esquemas mentales.

Al respecto de su teoría, Bruner, al igual que el planteamiento de Jean Piaget, subdividió el aprendizaje en tres estadios, los mismos que emplean al juego como agente de aprendizaje.

En ese sentido, al primer estadio de aprendizaje lo denominó “enactivo”, y se da en los dos primeros años de vida y se caracteriza por el aprendizaje basado en la acción, manipulación, imitación y actuación, por lo que el juego es la fuente principal de los primeros conocimientos y procesos de relación. En tanto que, el segundo estadio de aprendizaje lo denominó “icónico”, y se suscita entre los tres a los seis años y consiste en la relación de los elementos que el niño ha ido interiorizando hasta ese momento, favoreciendo, por tanto, la representación de estos mediante una imagen. Finalmente, el tercer estadio lo denominó, “representación simbólica”, que tiene lugar desde los seis años en adelante, y se centra en la representación de las cosas mediante símbolos, que pueden ser la palabra hablada o escrita, como consecuencia del logro de los procesos anteriores (Bruner, 1990).

2.2.1.5. El juego psicomotor como estrategia de aprendizaje.

Para comprender la naturaleza del juego psicomotor como estrategia de aprendizaje, debemos precisar, que de acuerdo con Jiménez (2015), una estrategia, en el contexto educativo, se centra en el carácter secuencial de la enseñanza-aprendizaje, que incorpora el conjunto de actividades que tienen por finalidad contribuir con el aprendizaje del estudiante, a partir de la consecución de competencias que le permitan desenvolverse en su contexto.

Se debe recordar que las estrategias no tienen significado en sí mismas, sino que adquieren su relevancia en relación al dinamismo que impulsan en el proceso de aprendizaje y a la activación de los procesos cognitivos y metacognitivos en el educando; requiriendo de un proceso de planificación del docente, (Jiménez, 2015).

En relación a ello, de acuerdo a lo formulado por Chacón (2017), los juegos psicomotores, se constituyen como una estrategia, pues parten de un objetivo educativo y cuya consecución es alcanzada a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, reuniendo características de secuencialidad en el proceso, que permiten la organización de acciones que posibiliten el desarrollo de aprendizajes en el niño.

Los juegos psicomotores son fácilmente adaptables a una propuesta educativa, y por ello, para enriquecerla consideran, como parte de su desarrollo, a técnicas, medios, materiales y recursos, que aporten a favorecer la continuidad del aspecto lúdico del aprendizaje, a procesos cognitivos y metacognitivos que de este se pueden concretar en el niño (Chacón, 2017).

Finalmente, en el nivel educativo inicial, específicamente en el II ciclo de la Educación Básica Regular, los juegos psicomotores pueden ser empleados como estrategia de aprendizaje, dado que cumplen tres características fundamentales: el movimiento como fuente enriquecedora del aprendizaje, permite el establecimiento de un objetivo educativo y responden a las características y necesidades de aprendizaje de un grupo estudiantil (Chacón, 2017).

2.2.1.6. Objetivos del juego psicomotor.

De acuerdo con Chacón (2017), el juego psicomotor posee un objetivo primario y es establecer una relación entre el movimiento para lograr aprendizajes significativos en quien lo desarrolla, ya sea este aprendizaje planificado formalmente o como parte del proceso natural de desarrollo del infante.

En tanto que, el juego psicomotor, dentro del contexto educativo cuenta con una dualidad en sus objetivos. El primer objetivo se sustenta en que permite que el docente establezca la propuesta educativa, para la consecución de competencias en sus estudiantes. Así también, otro objetivo del juego psicomotor es facilitar los procesos de construcción del aprendizaje en el infante, mediante una estrategia acorde a sus características y necesidades de aprendizaje, valiéndose para ello de un lenguaje que le resulta familiar (Chacón, 2017).

2.2.1.7. Elementos del juego psicomotor.

El juego psicomotor, de acuerdo con Chacón (2017), posee elementos claves que le permiten constituirse en una estrategia educativa, por ello cuenta con: un objetivo educativo, acciones lúdicas estructuradas, participantes, recursos y materiales, además de espacios de desarrollo y un tiempo de ejecución.

El primer elemento es el objetivo educativo del juego psicomotor, que se relaciona directamente con el propósito que persigue su incorporación en la propuesta de aprendizaje; esto quiere decir que, el docente identifica el conocimiento o habilidad que pretende que los estudiantes desarrollen.

El otro elemento se vincula a las acciones lúdicas estructuradas. Consiste en la actividad de juego psicomotor, que la autora plantea mediante seis fases: el planteamiento del juego, la planificación, la activación, la representación, la reflexión y la transferencia. Cada una de estas fases articula la siguiente, y se desarrollan de forma inalterable; de tal modo que, al término del ciclo, el estudiante habrá logrado o estará en proceso de desarrollar el aprendizaje previsto.

A continuación, otro elemento es la participación del estudiante, por cuanto es quien desarrolla el aprendizaje activo mediante la estrategia. Su intervención puede ir acompañada, siempre que las participaciones de los acompañantes no impliquen el rompimiento del ciclo de aprendizaje. De otro lado, también está el docente, porque es quien se encarga del acompañamiento del proceso de aprendizaje del niño en todas las etapas de la ejecución de la estrategia.

Así también, otros elementos que aportan al desarrollo del juego psicomotor son los recursos y materiales que emplea el niño(a) durante la actividad, pues es importante situar su aprendizaje de manera vivencial y en interacción con su entorno.

Tanto como los elementos anteriores, es importante el espacio en el que se desarrolla el juego psicomotor, a fin de que el infante tenga la oportunidad de poder desenvolverse adecuadamente, sin interrupciones tangibles o intangibles en su actividad.

Finalmente, el tiempo es otro elemento que adquiere relevancia en la ejecución del juego psicomotor, pues debe corresponderse con el tiempo planificado por el docente para los procesos de aprendizaje en el niño o la niña.

2.2.1.8. Planificación de un juego psicomotor.

Para ser incluido como una estrategia de aprendizaje, la educadora debe considerar algunos procesos previos que asegurarán aprendizajes efectivos en sus estudiantes. De acuerdo con Chacón (2017), estos son:

- En principio se formula el objetivo educativo de la propuesta, que responde a la identificación del aprendizaje, ya sea un conocimiento o una habilidad que se pretende desarrollar en el estudiante.

- A continuación, se elige la idea del juego psicomotor a desarrollar y, por tanto, se diseña un bosquejo de su estructura, considerando el objetivo educativo que atiende. Este proceso consiste en imaginar mentalmente con imágenes sobre cómo se desarrollarían las etapas del juego durante la actividad.

Este proceso anterior brindará la oportunidad, para que la docente prevenga alguna dificultad durante la ejecución de la estrategia, además de pensar en los elementos que requerirá para el mismo.

- De modo consecuente, la docente debe identificar a los participantes de la propuesta. Las interacciones centrales serán asumidas por el infante y la educadora. Recordando que también pueden integrarse otros participantes, en función a las características del juego psicomotor que se plantea.
- Posteriormente, la educadora debe identificar y seleccionar los materiales y/o recursos más pertinentes para la propuesta. En este proceso, la docente debe procurar incorporar solo aquellos que realmente aporten al aprendizaje.
- De igual manera, la docente debe considerar el tiempo de ejecución que demandará el juego psicomotor y como tal de la propuesta educativa.
- Además, se debe pensar en el espacio que será escenario de la propuesta, pues el mismo es importante para un adecuado desenvolvimiento y seguridad del infante.
- Finalmente, el juego psicomotor está listo para ser aplicado con los niños y niñas, y como tal, para ser evaluado en cuanto a su efectividad en su aprendizaje.

2.2.1.9. Fases del juego psicomotor (Dimensiones).

Para la presente investigación, se considerará las seis fases propuestas por Chacón (2017), en su postulado sobre el proceso de realización de la estrategia del juego psicomotor:

a) El planteamiento del juego.

De acuerdo con Chacón (2017), es la primera etapa de la secuencia y guarda relación con el proceso de problematización que se desarrolla para propiciar la activación del conflicto cognitivo en el estudiante.

Esta primera fase se caracteriza por plantear un problema situacional de interés para el estudiante, que puede corresponderse con una acción real contextual tanto como con una ideada por la educadora, y cuyo propósito es activar habilidades y capacidades del pensamiento del niño o la niña, a fin de que se planteen preguntas sobre la situación, reflexione, comprenda la naturaleza del problema e identifique las posibilidades y formas en que podría resolverlo.

Para la autora Chacón (2017), el primer acercamiento del infante con una situación conflictual de interés, motivará su atención y disposición para que el niño o la niña asuma el juego como una forma de resolver un problema que se le plantea y como tal, aproveche sus capacidades.

b) Planificación del juego.

Chacón (2017), explica que esta es la segunda etapa de esta estrategia y se caracteriza, porque, luego de identificarse el problema a resolver mediante la acción de juego, la

educadora y/o el adulto acompañante propiciará el diálogo con preguntas, a fin de que el estudiante identifique las características de la actividad que desarrollará; es decir, cómo se desarrollará, los participantes que intervendrán, los elementos que requerirá, así como el espacio del que dispondrá para ponerlo en marcha.

A razón de ello, la educadora o educador se agenciará de imágenes, el diálogo mediante preguntas o el recurso que considere más apropiado, de tal modo que se permita que el niño o la niña identifiquen lo que empleará durante el juego psicomotor. Es importante mencionar que esta etapa es importante debido a que el reconocimiento de los elementos necesarios para el juego psicomotor, posibilitarán su adecuado desarrollo.

c) Activación del juego.

Es la tercera fase de esta estrategia, y Chacón (2017), explica que consiste en el desarrollo del aprendizaje mediante la acción del juego psicomotor; es decir, este es el momento en el que el niño o la niña despliega sus capacidades para resolver el problema de trasfondo que se le presenta, considerando las características previamente identificadas sobre la actividad y ejerciendo acción sobre los elementos con los que cuenta, para que de modo consecuente plantee relaciones entre estos.

Como ya se ha precisado, en esta fase el infante será partícipe del juego psicomotor y en el proceso de resolución del mismo adquirirá aprendizajes con fundamento en el movimiento y la interrelación de procesos cognitivos relacionados a la propuesta que se le plantea. Se debe poner énfasis en que, en esta etapa, quien asume el rol del adulto acompañante, formulará preguntas que aporten al proceso de construcción de significados

en el menor y, como tal, ayuden a que el infante logre identificar las nociones matemáticas que realiza.

En ese sentido, es innegable la importancia que tiene esta fase en toda la estrategia, por cuanto, a partir de esta se propiciará la comprensión de aprendizajes que se pretenden adquirir en el niño o la niña.

d) Representación del juego.

Esta cuarta fase responde a la importancia que tiene que el niño exteriorice sus aprendizajes, razón por la cual emplea lenguajes que le resultan placenteros, tal es el caso del dibujo o la pintura.

En esta oportunidad, la autora Chacón (2017), describe que, al representar sus aprendizajes, el infante pone de manifiesto su capacidad comprensiva sobre la acción de juego psicomotor que desarrolló y el aprendizaje que adquirió de este. Por tal motivo, lo ejemplifica mediante una representación gráfica sencilla. Por ejemplo: si el niño realizó un juego psicomotor sobre la correspondencia uno a uno, entonces representará la posición final de estos elementos; de igual manera, para representar una seriación de tamaños de frutas, dibujará las frutas que logró visualizar al término de la serie, además de otros ejemplos que podrían plantearse.

El Ministerio de Educación del Perú (2019), aporta a este postulado, pues describe que luego de una actividad de juegos es importante que los infantes lo representen, dado que así el docente podrá identificar si existe relación con el objetivo educativo planteado y el cumplimiento de criterios de evaluación del aprendizaje, como medio para sustentar los aprendizajes alcanzados por el niño o la niña.

Finalmente, Chacón (2017), refiere que, si bien esta fase no demorará más de diez minutos, el adulto acompañante debe propiciar un entorno de respeto al ritmo de ejecución del infante, así como de sus preferencias representativas, pues ello motivará su participación en este espacio de tiempo.

e) Reflexión del juego.

Esta es la quinta fase de la estrategia de juegos psicomotores, y se caracteriza porque la educadora realiza una comprensión sobre la actividad lúdica psicomotriz, poniendo énfasis en el aprendizaje adquirido al ejecutarse (Chacón, 2017).

Chacón (2017), explica que esta fase inicia siempre con un diálogo mediante preguntas formuladas por el docente o adulto acompañante y dirigidas a los niños o niñas, a fin de ayudarlo a realizar procesos constructivos de su aprendizaje.

Se debe poner énfasis en que las primeras preguntas tendrán como propósito que el infante reconozca y verbalice sus emociones respecto del juego psicomotor que desarrolló; a continuación, se le formularán preguntas acerca del juego psicomotriz, cómo se llamó, cómo lo ejecutó, qué aprendió; para finalmente, en conjunto identificar el aprendizaje que se logró durante la propuesta.

f) Transferencia del juego.

Es la última fase del proceso de esta estrategia y podemos resumirla en situar el aprendizaje adquirido, en la realidad. Al respecto, Chacón (2017), explica que este espacio de tiempo tiene como propósito que el estudiante pueda aplicar los aprendizajes

logrados, durante la ejecución del juego psicomotor, a contextos que correspondan con su realidad, ya sea el aula, el hogar o lugar de desenvolvimiento del menor.

El éxito del aprendizaje desarrollado por el niño o la niña se evidenciará en este proceso, dado que le brindará la oportunidad de poner el juego psicomotor desarrollado en contexto.

2.2.1.10. Participantes del juego psicomotor.

Como ya se ha precisado en los apartados anteriores, la figura central de participación de los juegos psicomotores son los niños, dado que son el objetivo mismo de la formulación de la propuesta, activándola para la gestión de sus saberes en una estructura metodológica natural y oportuna a sus características (Chacón, 2017).

Otro participante, que además es gestor de la propuesta, es el docente, dado que su proceso reflexivo, crítico y comprensivo sobre los aprendizajes que deben adquirir sus estudiantes, le permiten articular esta propuesta (Chacón, 2017).

Finalmente, dado que el juego psicomotor posee un carácter socializador, cuando se ejecuta, el infante tiene una mejor y mayor relación con sus pares y adultos acompañantes, quienes contribuyen en la resolución continua de conflictos cognitivos, así también, favorecen la consecución de habilidades relacionadas al pensamiento, y otras que permitan que el niño actúe en el contexto (Chacón, 2017).

2.2.1.11. Aportes del juego psicomotor.

Gallardo y Gallardo (2018), expresan que el juego psicomotor congrega múltiples aportes, que posibilitan el desarrollo integral del infante; por tal motivo, precisan cuatro ámbitos de acción: físico-biológico, cognitivo-educativo, comunicativo y socioemocional.

El primer ámbito está sustentado en que el juego psicomotor permite que el infante desarrolle la estructuración de su imagen corporal, y a partir de ello, reconozca las posibilidades que su cuerpo le ofrece para el movimiento. A este proceso, la autora lo define como la estructura del pensamiento motor (Gallardo y Gallardo, 2018).

El segundo ámbito, está sustentando en el aporte educativo del juego psicomotor, considerando que es la primera forma de aprendizaje con el que cuenta el infante, y que promueve el proceso de relación de elementos con los que interactúa en su entorno (Gallardo y Gallardo, 2018).

En ese sentido, el juego psicomotor puede aportar en la consecución de competencias en los niños, sobre todo en el nivel educativo inicial, dado que contribuye al proceso de adaptación de los aprendizajes que interioriza el infante en su ejercicio de acción y relación de los elementos de su entorno (Gallardo y Gallardo, 2018).

Por otro lado, el tercer ámbito abarca el desarrollo comunicativo, y respecto a ello, el juego psicomotor permite que el niño y la niña descubran sus capacidades expresivas, desarrollen habilidades de habla y escucha, así como habilidades relacionadas a la comunicación gestual e incluso favorece el desarrollo de habilidades para la lectura y escritura, por cuanto, su metodología lo promueve (Gallardo y Gallardo, 2018).

Finalmente, el último ámbito corresponde al aspecto socioemocional, y sobre ello, los autores ponen énfasis en que durante el juego psicomotor el niño exterioriza sus emociones y sensaciones y estas son comunicadas incluso sin necesidad de hacer uso del lenguaje oral (Gallardo y Gallardo, 2018).

En resumen, la inclusión del juego psicomotor para el desarrollo de aprendizajes en el infante, es de suma importancia pues este abarca diversos ámbitos, favoreciendo un desarrollo multidimensional en el niño y la niña.

2.2.2. Nociones matemáticas de cantidad

2.2.2.1. Definición de las nociones matemáticas de cantidad.

Las matemáticas no se basan únicamente en conceptos transmitidos de generación en generación, sino que, por el contrario, los aprendizajes lógicos-matemáticos, se construyen mediante el conjunto de relaciones e interacción que establece el infante con el medio que lo rodea.

En ese sentido, el infante utiliza el ejercicio de su acción para intentar conocer el mundo que le es cercano, permitiéndole la formación de esquemas, comúnmente conocidos preconceptos o como nociones. Estos preconceptos casi intuitivos, a su vez, van a posibilitar la transición del niño o la niña de un aprendizaje basado en la acción a uno simbólico y conceptualizado (Chamorro, 2015).

Sobre las nociones matemáticas de cantidad, López (2016), expresa que una noción matemática de cantidad es el conocimiento lógico que descubre el infante en su interacción con el entorno, y en el que influyen capacidades básicas como la observación, atención, intuición, memoria y razonamiento lógico, para posteriormente convertirse en un conocimiento más elaborado, simbólico y conceptual, al establecer relaciones entre estos elementos, ya sea al compararlos, clasificarlos, ordenarlos, establecer correspondencia entre ellos, seriarlos e incluso contarlos.

Para Bosh (2018), las nociones matemáticas de cantidad se conceptualizan como un conocimiento previo que desarrolla el infante en su ejercicio de acción en el entorno y que le posibilita la identificación e interiorización de la información sobre los elementos que le rodean, con el objetivo de que posteriormente, establezca relaciones entre la información de los diversos elementos; como un paso anterior para la futura comprensión del número, sus equivalencias, relaciones y operacionalización. Estas nociones se adquieren de manera progresiva y gradual.

Entonces, se puede expresar que, las nociones matemáticas de cantidad están referidas a los procesos cognitivos previos a la concepción del número y sus relaciones, que desarrolla el infante al ejercer su acción en el entorno que le rodea y sobre el cual le permite identificar aspectos básicos como las características perceptuales de estos elementos, tanto como su ubicación y uso, al punto de naturalizarlos; para luego establecer una relación entre estos, ya sea al ordenarlos, compararlos, clasificarlos, establecer correspondencias, seriarlos o contarlos.

2.2.2.2. Características de las nociones matemáticas de cantidad.

En relación a las nociones matemáticas de cantidad, López (2016), considera que estas tienen las siguientes características:

- Las nociones matemáticas son un constructo abstracto y por ello, son inaccesibles a nuestros sentidos, sin embargo, pueden ser representados mediante gráficos y/o símbolos.
- El desarrollo del pensamiento lógico se organiza en etapas, siendo las nociones matemáticas de cantidad y también las espaciales, las primeras de ellas.

- Todo aprendizaje inicial y fundamental de las matemáticas se basa en la interiorización de las primeras nociones, pues parten de la capacidad del pensamiento del infante para interpretar y comprender su entorno.
- La principal función de las nociones matemáticas de cantidad es desarrollar el posterior pensamiento lógico, fortaleciendo los procesos previos para la interpretación, el razonamiento y la comprensión del número y sus relaciones, así como la resolución de problemas.
- El niño o la niña conoce el mundo mediante el juego y el movimiento, por ello el reconocimiento del esquema corporal del infante mediante acciones lúdicas son elementos fundamentales para el desarrollo de las nociones matemáticas.
- Finalmente, las nociones matemáticas básicas son adquiridas por el infante mediante experiencias reales en el entorno, pero también, pueden ser desarrolladas y fortalecidas mediante experiencias diseñadas en los contextos de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2.3. Importancia de las nociones matemáticas de cantidad.

Chamorro (2015), resume que la importancia del aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad se puede identificar mediante cuatro postulados: a). Las nociones matemáticas son el primer paso de la organización del pensamiento lógico del infante, sobre la base de la interacción, comprensión, formulación, representación y resolución de problemas de su entorno; b). Las nociones matemáticas van a permitir que el niño o la niña desarrolle habilidades procedimentales en relación a la resolución de problemas constantes; c). También, las nociones matemáticas van a desarrollar habilidades de comunicación y argumentación matemáticas; y finalmente, d). El aprendizaje de las

nociones matemáticas asegura su aplicabilidad a otras áreas del aprendizaje y situaciones de desenvolvimiento del niño o la niña.

Al respecto Constance (2016), expresa que las nociones matemáticas de cantidad son relevantes por cuanto establecen las primeras estructuras mentales del niño en la iniciación de su pensamiento lógico, fortaleciendo habilidades relacionadas a la observación, movimiento, atención, concentración, memoria, interpretación, comprensión, reflexión, resolución de problemas y abstracción de las acciones que el infante ejerce en su entorno.

En definitiva, las nociones matemáticas de cantidad son importantes, debido a que son el primer acercamiento del infante con el concepto de número, y, por tanto, permiten que el niño desarrolle aprendizajes que van de lo concreto a lo abstracto.

2.2.2.4. Teorías de las nociones matemáticas de cantidad.

a) Teoría Cognitivista Jean Piaget.

Una de las teorías respecto al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad se vincula a la formulación de Jean Piaget (Piaget e Inhelder, 1993), quien afirmó que las nociones matemáticas se construyen mediante procesos mentales de abstracción que desarrollan los infantes sobre las acciones que ejercen en la relación de los elementos de su entorno.

La teoría propuesta por Jean Piaget planteaba que los niños desarrollan su pensamiento lógico mediante cuatro estadios. Desde esta postura, los estadios del conocimiento son: etapa sensorio-motriz, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y finalmente, etapa de las operaciones formales (Piaget e Inhelder, 1993).

El primer estadio es el sensorio-motriz y comprende desde el nacimiento del infante hasta la edad de dos años, donde el desarrollo del aprendizaje surge mediante procesos reflejos de interacción del infante con su entorno que le permitían estructurar su mente, pero con la necesidad de presencia de los objetos para su reconocimiento (Piaget e Inhelder, 1993).

La siguiente etapa era la pre- operacional, comprendida desde los dos años hasta los seis años. Aquí el niño posee una permanencia del objeto, y por ello puede representarlo mediante diversos lenguajes como el oral o el gráfico. En este periodo, el infante demuestra sus primeros aprendizajes de comparación y clasificación (Piaget e Inhelder, 1993).

La etapa consecuente es la de operaciones concretas, que se lleva a cabo entre los siete y once años. Aquí los infantes desarrollan sus esquemas operatorios, tienen un pensamiento reversible y, además, posee la noción de conservación, lo que les permite comparar, clasificar, seriar y contar y también establecer procesos de traslación entre estas nociones con su realidad (Piaget e Inhelder, 1993).

Finalmente, la cuarta etapa es la de operaciones formales, que se desarrolla desde los once años en adelante. Aquí se hace uso del pensamiento abstracto, el mismo que es reversible, interno y organizado. Este periodo se caracteriza por la realización de operaciones matemáticas más complejas (Piaget e Inhelder, 1993).

Entonces, luego de haber realizado un análisis del postulado de Jean Piaget, podemos resumir que este autor considera que las nociones matemáticas forman parte inicial del pensamiento lógico-matemático, y estas se desarrollan en un ciclo que integra procesos

consecuentes cada vez más complejos. Para el caso del nivel inicial, II ciclo, los infantes se encuentran todavía en la etapa preoperacional.

b) Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner.

Jerome Bruner formuló su teoría sobre la consideración de principios de aprendizaje aplicables a estadios etarios. Así presentó cuatro principios: el principio del aprendizaje por descubrimiento, el principio de la formulación de conjeturas, el principio del aprendizaje para la resolución de problemas y el principio del aprendizaje por mediación cultural (Bruner, 1990).

Desde la perspectiva de este autor, estos principios configuran el desarrollo y aprendizaje de las nociones matemáticas en las personas. Y para ello, se sigue una secuencia de tres etapas: la etapa de representación enactiva, la representación icónica y la representación simbólica (Bruner, 1990).

La primera etapa se da en los primeros dos años de vida, y se caracteriza por el aprendizaje natural de las matemáticas, basado en el ejercicio motor que realiza el infante sobre su entorno, lo que le posibilita interiorizar y resignificar las características, usos, utilidades, entre otros aspectos, de los elementos que lo rodean, para que luego pueda relacionarlos. La segunda etapa surge entre los tres hasta los siete años y se caracteriza porque el infante representa los elementos de su entorno, sin necesidad de que estos se encuentren presentes. Es en esta etapa en donde se inician las nociones matemáticas, ya sea porque el infante compara o clasifica elementos. Finalmente, la representación simbólica se inicia desde los siete años, en adelante, y se basa en la representación de estas relaciones de los elementos mediante un sistema simbólico estructurado, que es

abstracto, los mismos que permiten el desarrollo de operaciones matemáticas más complejas como la correspondencia, seriación, conteo, entre otros (Bruner, 1990).

2.2.2.5. Componentes de las nociones matemáticas de cantidad.

Las primeras bases de las matemáticas se sientan sobre el desarrollo de las primeras nociones, las mismas que tienen lugar en el ejercicio de acción que despliega el infante en su entorno, y, que le permiten interiorizar formas representativas de los elementos que hay en él, para luego establecer relaciones con otros elementos y a partir de entonces, compararlos, clasificarlos, establecer correspondencias, seriarlos, entre otros procesos, que le acerquen al concepto del número. Advirtiendo la importancia de la consecución de estas nociones, en el orden en el que se han expuesto (Chamorro, 2015).

En ese sentido, la adquisición del número está antecedida por nociones como la comparación, clasificación, la correspondencia uno a uno, la seriación y la cuantificación y el conteo, las mismas que son el fundamento de la noción del número, en la medida en que estos son el resultado de la síntesis de la cardinalidad y ordinalidad.

Al respecto, López (2016), explica que las nociones matemáticas de cantidad, en definitiva, suponen una sucesión de aprendizajes graduales y, en la medida, consecutivos; entonces su disrupción en alguna de sus etapas ocasionará conflictos que se harán visibles cuando el niño o la niña establezca las relaciones del número con sus relaciones, equivalencias y demás posibilidades.

En resumen, los componentes de las nociones matemáticas de cantidad se conforman por el conjunto de procesos previos de aprendizaje relacionado al pensamiento lógico-matemático que desarrolla el niño, como un primer acercamiento al concepto de número.

Estos procesos son graduales y concatenados, y se fundamentan en las relaciones que establece el infante entre los elementos que integran su entorno.

2.2.2.6. Dimensiones de las nociones matemáticas de cantidad.

Chamorro (2015, p.11), asegura que, las matemáticas no se basan únicamente en conceptos transmitidos de generación en generación, sino que, por el contrario, los aprendizajes lógicos-matemáticos, se construyen mediante el conjunto de relaciones e interacción que establece el infante con el medio que lo rodea.

Desde edades tempranas, el infante utiliza el ejercicio de su acción para intentar conocer el mundo que le es cercano y este proceso le permite la formación de esquemas centrados en las características de los elementos que le interesan. En ese sentido, las nociones matemáticas de cantidad suponen un proceso de aprendizaje mediante una cadena ininterrumpida y sobre la cual refiere que es un proceso evolutivo de adquisición. Así la primera dimensión de las nociones matemáticas de cantidad es la comparación, de modo consecuente, sigue la clasificación, posteriormente, la correspondencia y para finalizar, la seriación. Estas nociones culminan con la adquisición del número mediante el conteo. Cabe resaltar que es a partir de los cuatro años de edad que el niño irá ampliando sus símbolos representativos (Chamorro, 2015).

A continuación, se presenta las siguientes dimensiones:

a) Noción de comparación.

- **Definición de comparación**

La noción de comparación es el primer proceso de desarrollo del pensamiento lógico y se define como la relación de similitud o diferencia que se establece entre dos o más

elementos (a partir de sus características), y es, por tanto, una propiedad relacional de los mismos (Chamorro, 2015). Esta noción se basa en que el infante realice un ejercicio de observación y acción en su entorno, que le permiten identificar las diversas propiedades de los elementos y a partir de ello, establecer un criterio en común o diferencial entre estos elementos.

López (2016), refuerza esta idea afirmando que la noción matemática de comparación se basa en la acción de establecer un aspecto relacional en común o de diferencia entre dos o más elementos. Además, recalca que, para que esta noción tenga lugar se requiere que los elementos deban ser situados bajo parámetros de análisis similares.

- **Importancia de la comparación**

La importancia de esta noción se sostiene en que es el primer proceso del pensamiento lógico y por ende el más importante, porque va a permitir que el infante desarrolle procesos reflexivos, interpretativos y comprensivos de las relaciones entre los elementos que integran su entorno, favoreciendo que reconozca sus propiedades, características y otros aspectos relevantes y a partir de la selección de un criterio encontrar alguna relación de similitud o diferencia entre estos (López, 2016)

Para López (2016), la consecución de esta noción marca el inicio de los procesos metacognitivos del niño, pues a partir de lo que haya observado, interactuado, interiorizado, reflexionado y comprendido de sus experiencias con los elementos de su entorno, será capaz de deducir, relacionar y establecer un criterio en común, entendiendo que el mismo se basará en aspectos como las propiedades o las características de estos.

- **Tipos de comparación**

López (2016), describe que existen dos tipos de comparación: la comparación por similitud y la comparación por diferencia.

En relación al primer tipo: comparación por similitud, esta se identifica porque la persona establece un criterio que es común a dos o más elementos, y preferentemente se basa en sus características, propiedades o usos.

En tanto que, el segundo tipo de comparación es la comparación por diferencia y esta se caracteriza porque la persona relaciona dos o más elementos y a partir de ellos identifica un criterio que permita distinguirlos unos de otros.

- b) **Noción de clasificación.***

- **Definición de clasificación**

La clasificación es un proceso posterior y más elaborado que la comparación, pues posibilita el establecimiento de un sistema lógico de clases, partiendo de la identificación de relaciones de identidad y equivalencia de los objetos, a fin de identificar si pertenece o no a una colección (Chamorro, 2015).

Por su parte, Constance (2016), detalla que la clasificación es una noción basada en el establecimiento de criterios de agrupación que posibilitan la identificación de semejanzas y diferencias de los elementos respecto a las colecciones. Entendiendo que el término de colecciones se refiere al cumplimiento del criterio de agrupación. Además, esta autora considera que conforme se incremente la gradualidad compleja de esta noción, se puede también incluir subclases.

En ese sentido, podemos precisar que la clasificación es un proceso mental a través del cual el infante establece criterios de asignación a un grupo, ya sean que estos se diferencien por su color, tamaño, grosor, longitud, forma, entre otros, y que la pertenencia a estos grupos implique concluir con la conformación de las colecciones.

- **Importancia de la clasificación**

El Ministerio de Educación del Perú (2017), detalla que la importancia de esta noción tiene sentido en que su desarrollo permite la organización del pensamiento lógico del infante, por cuanto, favorece que haga uso de su capacidad de abstracción, estableciendo criterios de clase o también subclases y mediante un razonamiento deductivo establezca la pertenencia de los elementos siguiendo un orden.

Finalmente, Chamorro (2015), explica que esta noción es importante porque permitirá que en el futuro el infante comprenda que, cada conjunto representa a una cantidad de elementos asociados bajos aspectos de semejanza y estos a su vez, pueden ser subdivididos en pequeñas partes.

- **Tipos de clasificación**

En relación a los tipos de clasificación, López (2016), manifiesta que existen tres tipos de clasificación en la etapa pre operacional y de operaciones concretas: la clasificación figural, la clasificación no figural y la clasificación con inclusión de clases. Precizando que la clasificación figural y la clasificación no figural suelen darse de manera simultánea, aunque la primera es de mayor predominancia entre los dos y tres años; en tanto que la segunda y la tercera, por ser más estructurada, suelen darse a partir de los cuatro años.

En relación a ello, la clasificación figural consiste en que el niño o la niña agrupa elementos tendiendo a formar figuras, o agrupa los elementos de acuerdo a una característica perceptual de forma.

La clasificación no figural, en tanto, se caracteriza porque el infante elige un criterio de clasificación y tiende a agrupar los elementos de acuerdo a este. El criterio puede ser por una característica perceptual. En ese tipo de clasificación, el infante todavía presenta dificultades para cumplir el principio de reversibilidad de los elementos.

Finalmente, la clasificación con inclusión de clases se da a partir de los seis años y tiene la particularidad de que el infante establece un criterio de clasificación, además, sobre este criterio establece una particularidad y agrupa los elementos de acuerdo a este. En esta etapa se cumple el principio de reversibilidad.

c) Noción de correspondencia.

- **Definición de correspondencia**

La correspondencia es una noción que establece un orden un poco más elaborado que sus predecesoras y se define porque el infante tiene “la capacidad de establecer una relación simétrica o vinculativa existente o convencionalmente establecida, entre un elemento de un grupo con otro elemento de otro grupo” (Chamorro, 2015, p. 134).

López (2016), define que la noción de correspondencia es la habilidad que poseen las personas para emparejar elementos de dos a más grupos, sobre la base de una relación común y que, por tanto, los vincula. Además, refiere que aquí se aplican los principios de cardinalidad, en relación a que el infante tendrá que identificar la cantidad de elementos que corresponden a los grupos y establecer equivalencias.

Podemos resumir entonces que la noción de correspondencia se caracteriza porque la persona establece una relación de equivalencia entre dos o más grupos, a partir de criterios que les permitan asociar un elemento del grupo “A”, con otro elemento que corresponda al grupo “B”.

- **Importancia de la correspondencia**

El desarrollo de esta noción es importante porque permite la construcción de habilidades metacognitivas del pensamiento en el infante, al resultar de un proceso gradual de aprendizaje de las nociones anteriores (comparación y clasificación), que posibilita la toma de decisiones mediante el establecimiento de relaciones de equivalencias entre grupos e inferir también aquellas equivalencias que no poseen una lógica relacional (Chamorro, 2015).

La correspondencia es una de las nociones más cercanas al concepto de número y, por tanto, una de las más importantes, por cuanto, a partir de equivalencias posibilita que el niño o la niña identifique la cardinalidad en los elementos que conforman los grupos (López, 2016).

- **Tipos de correspondencia**

De acuerdo con Chamorro (2015), para la etapa pre operacional y la etapa de operaciones concretas se desarrolla dos tipos de correspondencia en función a las relaciones que se establecen, así existe: la correspondencia unívoca y la correspondencia biunívoca.

La correspondencia unívoca suele tener lugar entre los tres a cuatro años. Esta correspondencia se centra en la asociación o relación de equivalencia entre un elemento del grupo “A”, con solo un elemento del grupo “B”. Esta asociación es invariable y el

infante lo establece a partir de notar que ambos grupos poseen la misma cantidad de elementos.

El segundo tipo de correspondencia es la correspondencia biunívoca, y esta es un poco más compleja. Tiene lugar entre los cuatro años en adelante. Esta correspondencia se caracteriza porque si bien se establece una relación o nexo relacional entre elementos de dos grupos a partir de un criterio, aquí un elemento del grupo “A” puede ser asociado a dos o más elementos del grupo “B”, en la medida en que la relación establecida lo permita.

d) Noción de seriación.

- **Definición de seriación**

La noción de seriación, al igual que las nociones mencionadas anteriormente, si bien tiene como propósito el desarrollo del concepto del número, esta se caracteriza por poner de manifiesto el principio básico de ordinalidad del número; es decir, se centra principalmente en desarrollar la posición de orden que corresponden a los elementos en una serie (Chamorro, 2015).

En ese sentido, la noción de seriación se define como “la capacidad que tiene el niño para ordenar elementos de la misma naturaleza, en un sistema referencial, y a partir de este establecer una secuencia repetitiva, que en su forma básica puede ser creciente como decreciente” (Chamorro, 2015, p.140).

Al respecto de la seriación, López (2016), la define como la habilidad que poseen los infantes para la ordenación sistemática de elementos, de acuerdo a la selección de una

propiedad como: tamaño, forma, grosor, color, peso, entre otros; y a partir de ello, establecer un sistema de referencias.

Entonces, se puede referir que la seriación es una noción matemática basada en el principio de ordinalidad de elementos, y que, a partir de un sistema de referencias comparativas basadas en criterios de propiedades, permite establecer una secuencia repetitiva de elementos.

- **Importancia de la seriación**

La importancia de desarrollar esta noción se fundamenta en que no solo propicia el desarrollo del principio de ordinalidad del número, propiamente, sino que posibilita la extrapolación de este aprendizaje de un pensamiento ordenado, a distintos entornos cotidianos en los que se desenvuelva el niño o la niña, ya sea que, organice su día mediante una rutina identificando los momentos consecutivos, o que quiera identificar el orden de llegada de los participantes de una competencia, entre otros (López, 2016).

- **Tipos de seriación**

Chamorro (2015), plantea que el infante desarrolla dos tipos de seriación, ya sea que se encuentre en el periodo pre operacional o en el de las operaciones concretas.

Antes de los cuatro años de edad, el infante desarrolla una seriación mediante la organización de elementos de la misma naturaleza, en lo que parece una escalera, ya sea esta decreciente o creciente; es decir, ordena los elementos utilizando criterios de propiedades unidimensionales.

En tanto que, después de los cuatro años de edad, ordenan elementos estableciendo un sistema de referencias, basados en criterios de propiedades (forma, color, tamaño, peso o grosor), con la consideración de tres elementos en el patrón. Es precisamente en este breve tiempo en que el niño aprende por ensayo-error, comparando los elementos con la referencia.

2.2.2.7. Las nociones matemáticas de cantidad en la Programación.

El Ministerio de Educación del Perú (2017), manifiesta que las nociones matemáticas de cantidad se refieren a aquellos conocimientos lógicos generales o preconceptos que los niños adquieren y van desarrollando en la medida en que interactúan con los elementos del medio natural o con ambientes elaborados y cuyos procesos de interrelación de elementos implica la manifestación de habilidades como la: atención, interpretación, comprensión, abstracción y razonamiento lógico, entre otros; y le brindan la oportunidad de desarrollar el concepto de número y partir de entonces desarrollar procesos de aprendizaje más complejos respecto de sus operaciones.

Es en ese sentido que, en el área de Matemáticas, para el II ciclo de la Educación Básica, con el propósito de desarrollar estas primeras nociones, se plantean dos competencias, siendo la primera de ellas, la competencia de *Resuelve problemas de cantidad*, aquella que se centra en el desarrollo de las nociones que forman parte de la presente investigación y que se vincula al concepto de número, razón por la cual, está enfocada en motivar, en los niños y niñas, la exploración de los elementos de su entorno, para descubrir características de estos y a partir de entonces “establecer relaciones que permita compararlos, ordenarlos, clasificarlos, establecer correspondencias, seriarlos, agregar,

quitar y contar los elementos, utilizando para ello, sus propios criterios y de acuerdo a sus necesidades e intereses de aprendizaje” (Ministerio de Educación del Perú, 2017, p.171).

Siendo estas acciones las que le permitirán desarrollar nociones relacionadas al número. Es importante mencionar que, esta competencia se fundamenta en que el aprendizaje de estas nociones es un proceso cada vez más complejo, en correspondencia con la capacidad madurativa del infante y también, con especial interés del conjunto de vivencias y experiencias cotidianas que el niño o la niña pueda experimentar, y en virtud de ello, otorga relevancia al rol del docente como promotor de situaciones que inviten a los estudiantes a la puesta en marcha de habilidades de razonamiento lógico.

2.2.2.8. Las nociones matemáticas de cantidad a la edad de cuatro años.

Tal y como se ha manifestado en el apartado anterior, de acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2017), la competencia que se centra en desarrollar las nociones matemáticas de cantidad es la competencia de resolución de problemas.

Para la consecución de esta competencia, dentro de la Programación Curricular, se han formulado tres capacidades específicas: La primera capacidad se relaciona a que el niño o la niña pueda traducir cantidades a expresiones numéricas; la segunda capacidad se vincula a que el estudiante pueda comunicar lo que ha comprendido sobre el número y las operaciones y finalmente, la tercera capacidad se fundamenta en que el niño o la niña utilice estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, para resolver problemas (Ministerio de Educación del Perú, 2017).

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2017), en cuanto a los desempeños a lograr para el desarrollo de la competencia, en la edad de cuatro años, se han formulado

seis desempeños; sin embargo, para usos de la presente investigación se emplean los siguientes:

- a). Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.
- b). Establece correspondencias uno a uno en situaciones cotidianas.
- c). Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.

2.2.3. Aporte de los juegos psicomotores para el desarrollo de las nociones

El aprendizaje de las matemáticas se constituye como un proceso fundamental para las personas, en consideración a que su adquisición posibilita la consecución de habilidades que les permiten desenvolverse en su entorno, tal es el caso del razonamiento para la resolución de problemas, la argumentación, el pensamiento crítico, etc. (Ministerio de Educación del Perú, 2020).

Es precisamente durante la primera infancia, el periodo en que los niños tienen el primer acercamiento con este conocimiento, pues el mismo tiene lugar a partir del ejercicio de acción que el infante efectúa sobre su entorno, debido a que le permite descubrir, interpretar y comprender las características de los elementos contenidos en él y a partir de ello, plantear situaciones de relación entre elementos. Es justamente este proceso relacional el punto de partida para el desarrollo de las nociones matemáticas básicas.

En ese sentido, una de las estrategias que emplea el infante, en su acción sobre su entorno, y que le permite realizar estos aprendizajes: es el juego. Ello es posible debido a

que el juego favorece el proceso de acción y relación de los elementos con los que el niño interactúa o sobre los cuales piensa, y como tal, mejora las habilidades necesarias para la posterior comprensión del número y sus usos (Ministerio de Educación del Perú, 2019).

Al respecto del juego, Jerome Bruner (1990), afirmaba que el movimiento, además de ser del disfrute de niño, es un instrumento de gestión del conocimiento, y, como tal, aporta en los aprendizajes matemáticos, debido a que facilitan que el infante establezca los procesos relacionales de elementos, que tienen lugar inicialmente en etapa enactiva y en la etapa icónica. Comprendiendo que en estas etapas se desarrollan las primeras nociones matemáticas, iniciando con la comparación, clasificación, hasta procesos cognitivos un poco más elaborados como la correspondencia, seriación y conteo (Piaget e Inhelder, 1993).

Sobre lo descrito, Moreno y Rodríguez (2017), consideran que dentro de la tipología de juegos que existen, el juego psicomotor es la estrategia que brinda mayores oportunidades de aprendizaje en el área de matemática, por cuanto se sustenta en el desarrollo de procesos del pensamiento basados prioritariamente en la interrelación de la organización del cuerpo (esquema corporal e imagen corporal) y las posibilidades del movimiento en el ejercicio de acción en el entorno, que es la característica fundamental de los procesos y principios de adquisición de las nociones matemáticas de cantidad, sobre todo, en la primera infancia.

Así también, de acuerdo con Chacón (2017), la estrategia de juegos psicomotores permite el aprendizaje de las nociones matemáticas básicas, mediante el establecimiento de una relación dinámica entre el movimiento y el pensamiento, que favorece que el infante vaya fortaleciendo sus habilidades de interpretación, abstracción, comprensión de

la relación entre los elementos de su entorno; además, para esta autora, dentro de los contextos educativos, es posible este aporte en el aprendizaje debido a que la estrategia de juegos psicomotores puede incorporar un objetivo educativo orientado al logro de competencia en el estudiante, dentro de las cuales, también se incluye a la competencia matemática.

Finalmente, el juego psicomotriz, puede aportar en la consecución de aprendizajes matemáticos en los niños, sobre todo en el nivel educativo inicial, dado que contribuye al proceso de adaptación y fortalecimiento de los conocimientos que interioriza el infante en su ejercicio de acción y relación de los elementos de su entorno; que al trasladarse al entorno educativo, pueden estar orientados, desde la planificación crítica, reflexiva, comprensiva y coherente de la naturaleza de la propuesta educativa con los estudiantes.

2.2.4. Bases conceptuales

- Clasificación:

Es la capacidad para discriminar y, por ende, reunir un conjunto de elementos que poseen características similares o que pertenecen a la misma categoría, siguiendo, por tanto, un criterio común (Constance, 2016).

- Correspondencia:

Es la relación que existe entre un objeto y otro, siempre y cuando estos pertenezcan a dos colecciones distintas y cuya agrupación unívoca permita una equivalencia (Chamorro, 2015).

- Comparación:

Es el establecimiento de una relación de semejanza o diferencia entre dos o más elementos (Chamorro, 2015).

- Juego psicomotor:

Es una estrategia basada en el juego y el aprendizaje a través del movimiento, que permite establecer un objetivo educativo que responde a lo planificado por el educador y que permitirán que el estudiante adquiera conocimientos, habilidades y/o despliegue destrezas, tanto como actitudes, que favorecerán su actuación competente en el entorno (Chacón, 2017, p.2).

- Noción matemática:

Es el proceso cognitivo previo que realiza el niño en su interacción y en el ejercicio de acción con su entorno, y que se vincula a la identificación de características perceptuales de los objetos, la comparación y agrupación de aquellos que son similares; también, el establecimiento del orden, el conteo, la identificación de cantidades y la verbalización de las mismas, y cuya complejidad, posteriormente, le permitirán adquirir el concepto de número (Ministerio de Educación del Perú, 2017, p.74).

- Seriación:

“Es la capacidad que tiene el niño para ordenar elementos de la misma naturaleza, en un sistema referencial, y a partir de este establecer una secuencia repetitiva, que en su forma básica puede ser creciente como decreciente” (Chamorro, 2015, p.140).

III. HIPÓTESIS

Hi: Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

Ho: Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje no desarrollan significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

Se empleó una investigación de tipo cuantitativo, pues de acuerdo con Domínguez (2019), se procesaron estadísticamente los resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos, antes, durante y después de la ejecución de la estrategia de juegos psicomotores en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 302, en el año 2020.

Así también, en el presente estudio se empleó el nivel explicativo de la investigación, pues tuvo por finalidad identificar las relaciones de causalidad entre dos variables de estudio (Domínguez, 2019); es decir, se pretendió determinar si la variable denominada los juegos psicomotores, como estrategia, desarrollaba las nociones matemáticas de cantidad en el grupo estudiantil.

Finalmente, en esta investigación se empleó un diseño de tipo pre experimental, porque se seleccionó a un grupo estudiantil al que se le efectuó pruebas de medición, para identificar su desenvolvimiento, antes y después de la aplicación de la estrategia (Hernández, Fernández y Baptista, 2016). En ese sentido, se seleccionó al grupo de estudiantes del aula de 4 años Celeste y se les aplicó una pre-prueba con el propósito de identificar su desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; luego se les aplicó once actividades de aprendizaje con la inclusión los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje; para finalmente, a este mismo grupo efectuarles una post – prueba y así determinar el desarrollo de sus nociones matemáticas de cantidad.

Este diseño empleado se grafica de la siguiente manera:

$$G: O_1 \text{ ----- } X \text{ ----- } O_2$$

Donde:

G: Grupo de estudio

O₁: Pre-prueba.

X: Estrategia (juegos psicomotores).

O₂: Post-prueba.

4.2. Población y muestra

La población para este estudio estuvo constituida por 161 alumnos de cuatro años de edad, que representó a todos aquellos estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 302, distribuidos en 07 aulas, debido a que presentaban características comunes, y en función de ello, los resultados obtenidos se podían generalizar para las demás aulas de la misma edad. Vale precisar que, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2016), “la población es el conjunto finito personas, objetos o elementos que presentan características comunes, y los resultados de sus intervenciones podrían generalizarse” (p. 89).

A continuación, se presenta un cuadro que especifica las aulas y cantidades de alumnos de esta población:

Tabla 1*Estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302*

Institución Educativa	Edad	Sección	Estudiantes		Total
			Niños	Niñas	
Institución Educativa Inicial N° 302	4 años	Coral	13	14	27
		Celeste	09	11	20
		Melón	12	14	26
		Anaranjado	10	13	23
		Rojo	11	14	25
		Verde manzana	12	14	26
		Violeta	13	11	24
Total			80	81	161

Fuente. Nómina de Matrícula de niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 302, 2020.

La muestra, según Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015), “es un subconjunto o subgrupo fielmente representativo de las características de la población, y se selecciona con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población” (p.72). En ese sentido, la muestra estuvo conformada por un total de 20 niños del aula de cuatro años Celeste, los mismos que participaban regularmente de las actividades escolares.

Es necesario clarificar que para elegir la muestra se aplicó la técnica del muestreo, la cual tiene diversos tipos, y considerando la realidad educativa del estudio se utilizó, el muestreo no probabilístico o intencional, pues la selección de la muestra estuvo determinada por las preferencias, intenciones o tomas de decisiones del investigador, según su criterio.

Para determinar la muestra se estableció como:

Criterios de inclusión:

- Estudiantes del aula de cuatro años Celeste de la Institución Educativa Inicial N° 302.
- Estudiantes que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión:

- No se consideraron para esta investigación.

Tabla 2

Estudiantes de cuatro años Celeste de la Institución Educativa Inicial N° 302

Institución Educativa	Edad	Sección	Estudiantes		Total
			Niños	Niñas	
Institución Educativa Inicial N° 302	4 años	Celeste	09	11	20
Total					20

Fuente. Nómina de Matrícula de niños de cuatro años Celeste de la Institución Educativa Inicial N° 302, 2020.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variable Independiente: Los Juegos psicomotores

Chacón (2017), explica que los juegos psicomotores son una estrategia basada en la relación natural entre el juego y el aprendizaje a través del movimiento. Se sustenta en el establecimiento de un objetivo educativo que responde a lo planificado por el educador y que permitirá que el estudiante adquiera habilidades, conocimientos y/o despliegue destrezas, tanto como actitudes, que contribuirá a su actuación de manera competente en el entorno (p.2).

Variable Dependiente: Nociones matemáticas de cantidad

El Ministerio de Educación del Perú (2017), expone que las nociones matemáticas de cantidad son los conocimientos lógicos previos que los niños interiorizan en su interacción con su entorno y que posteriormente les permitirán la comprensión del número. Esta fase incluye el desarrollo de procesos claves como la comparación, clasificación, correspondencia, seriación, así como otros (p.74).

Cuadro 1

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de calificación
Variable Independiente: Juegos Psicomotores	Los juegos psicomotores son una estrategia basada en la relación natural entre el juego y el aprendizaje a través del movimiento. Se sustenta en el establecimiento de un objetivo educativo que responde a lo planificado por el educador y que permitirá que el estudiante adquiera habilidades, conocimientos y/o despliegue destrezas, tanto como actitudes, que contribuirá a su actuación de manera competente en el entorno (Chacón, 2017, p.2).	Planteamiento del juego	<ul style="list-style-type: none"> – Identifica el nombre del juego psicomotor. – Comprende la situación problemática del juego. – Responde preguntas sobre la situación problemática del juego. 		
		Planificación del juego	<ul style="list-style-type: none"> – Identifica los elementos a emplear durante el juego (materiales, recursos y espacio). – Identifica los participantes del juego. – Identifica el proceso a seguir durante el juego. – Identifica el producto final del juego. 		
		Activación del juego	<ul style="list-style-type: none"> – Ejecuta activamente el juego psicomotor. – Responde preguntas de noción matemática durante el juego psicomotor. – Obtiene el producto final del juego psicomotor. 		
		Representación del juego	<ul style="list-style-type: none"> – Selecciona los materiales a emplear para la representación del producto del juego. – Realiza la representación del juego mediante el dibujo o modelado. – Explica lo que representó del producto del juego. 		
		Reflexión del juego	<ul style="list-style-type: none"> – Expresa emociones durante el juego. – Comunica brevemente lo que realizó durante el juego. – Identifica el aprendizaje matemático durante el juego. – Aplica la noción matemática aprendida a un contexto real. 		
		Transferencia del juego	<ul style="list-style-type: none"> – Plantea otra propuesta de aplicación de la noción matemática en su contexto. 		

Variable Dependiente: Nociones Matemáticas de Cantidad	<p>El Ministerio de Educación del Perú (2017) expone que las nociones matemáticas de cantidad son los conocimientos lógicos previos que los niños interiorizan en su interacción con su entorno y que posteriormente les permitirán la comprensión del número. Esta fase incluye el desarrollo de procesos claves como la comparación, clasificación, correspondencia, seriación, así como otros (p.74).</p>	Comparación	<ul style="list-style-type: none"> – Identifica la relación de similitud entre elementos, de acuerdo a una característica perceptual (color, tamaño, forma o grosor). – Identifica la relación de diferencia entre elementos, de acuerdo a una característica perceptual (color, tamaño, forma o grosor). 	<p>Cuestionario sobre Nociones Matemáticas</p>	C: (En inicio) [00 – 10]
		Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> – Clasifica elementos, de acuerdo a un criterio propuesto (característica perceptual, tipo o uso). – Identifica una agrupación correcta entre grupos de elementos. – Selecciona el elemento que corresponde al grupo, considerando el criterio de clasificación propuesto. – Selecciona el elemento que no corresponde al grupo, considerando el criterio de clasificación propuesto. 		B: (En proceso) [11- 13]
		Correspondencia	<ul style="list-style-type: none"> – Establece la relación unívoca entre dos elementos de acuerdo a características perceptuales. – Selecciona correctamente el elemento faltante en la correspondencia propuesta. 		A: (Logro esperado) [14 – 17]
		Seriación	<ul style="list-style-type: none"> – Identifica el patrón de serie de los elementos propuestos. – Selecciona el elemento que continúa en la serie. – Selecciona el orden correcto del patrón de la serie. 		AD: (Logro destacado) [18 – 20]

Fuente. Creación propia, 2020.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada para la investigación fue la encuesta, con el Cuestionario sobre Nociones Matemáticas como instrumento. Vale precisar que, la técnica y el instrumento de recolección de datos permitió obtener información sistematizada; es decir, organizada, jerarquizada, válida y confiable del fenómeno de estudio, a fin de procesarlo a través de métodos estadísticos.

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

- **La encuesta**

La técnica empleada fue la encuesta, que consistió en la “aplicación de una guía de preguntas, que aportaban información sobre el desarrollo de la variable” (Hernández, Fernández y Baptista, 2016, p. 85). Con razón a lo expuesto, la técnica de la encuesta se plasmó antes y luego de aplicar los juegos psicomotores como estrategia.

Respecto al primer momento, se evidenció cuando se aplicó una pre-prueba a los niños del aula de cuatro años Celeste, de la Institución Educativa Inicial N° 302, para observar el desarrollo que tenían en relación a las nociones matemáticas de cantidad; así también, el otro momento en donde se aplicó la técnica de la encuesta fue en la post-prueba, para visualizar el logro final que obtuvieron, en relación a estas nociones matemáticas. Es necesario informar que la técnica de encuesta fue realizada de manera virtual, ya que no se podía interactuar en el mismo espacio con los estudiantes de la muestra seleccionada.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

- **Cuestionario sobre Nociones Matemáticas**

Se empleó el cuestionario como instrumento, pues contenía un “conjunto de preguntas específicas que permitieron someter a una evaluación al estudiante, para identificar su progreso en determinado aprendizaje” (Hernández, Fernández y Baptista, 2016, p. 95).

Respecto a este cuestionario, denominado, *Cuestionario sobre Nociones Matemáticas*, fue diseñado para la investigación con el propósito de identificar el nivel de desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes de cuatro años de la institución en estudio.

Se debe mencionar que, el instrumento es original y fue diseñado para estudiantes que forman parte del II ciclo de la Educación Inicial, específicamente para aquellos que tienen una edad de cuatro años. Este instrumento contó con un total de quince ítems, cuya aplicación fue de forma individual y virtual, haciendo uso de la plataforma de Google Forms. Contó con la participación del niño y el acompañamiento del padre de familia en su resolución, con un tiempo no mayor de una hora y haciendo uso solo de una computadora o tablet, como medio específico.

Respecto a la estructura del cuestionario se debe referir que constó de tres partes. La primera parte proporcionó información breve sobre el objetivo del instrumento, asimismo, se explicó la forma de responder; en tanto que, en el segundo apartado del mismo se recabó datos sustanciales sobre el estudiante, tal es el caso, del código asignado. Finalmente, en el tercer apartado se detalló la totalidad de los ítems, que, para la investigación, fueron 15 y tienen correspondencia con cada noción matemática

formulada en la investigación: comparación, clasificación, correspondencia y seriación.

Cada ítem tuvo una calificación y cuya puntuación total se colocó al término del instrumento.

Para la identificación del desarrollo de las nociones matemáticas, la calificación se articuló en función a la escala establecida por el Ministerio de Educación del Perú (2020); por tal motivo, se precisaron cuatro niveles: C, B, A, AD. Debido a ello es que se confeccionó el siguiente baremo:

Cuadro 2

Baremo de la Investigación

Variable	Niveles de logro	Intervalos	Descripción
Nociones matemáticas de cantidad	C: (En inicio)	[00 – 10]	Se otorgó al estudiante que no mostró un progreso mínimo en el desarrollo del cuestionario, de acuerdo al nivel esperado. Evidenció dificultades en el desarrollo y necesitó de un tiempo mayor.
	B: (En proceso)	[11 – 13]	Se otorgó al estudiante que estuvo próximo o cerca al nivel esperado respecto al desarrollo del cuestionario. Y requirió un acompañamiento durante un tiempo razonable.
	A: (Logro esperado)	[14 – 17]	Se otorgó al estudiante que evidenció el nivel esperado respecto al desarrollo del cuestionario. Y demostró dominio satisfactorio de los ítems, empleando un tiempo razonable.
	AD: (Logro destacado)	[18 – 20]	Se otorgó al estudiante que evidenció un nivel superior a lo esperado respecto al cuestionario formulado.

Fuente. Norma para la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica, 2020.

En cuanto a la aplicación del instrumento, este comprendió de dos momentos. El primer momento correspondió a una pre-prueba, la misma que tuvo por finalidad medir el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, en los estudiantes de cuatro años Celeste, antes de aplicar la estrategia de aprendizaje. Y posteriormente, luego de la ejecución de la estrategia, se aplicó una post-prueba, que permitió identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en el grupo estudiantil, así como el grado de significatividad de la influencia de una variable sobre otra.

Validez del cuestionario

Para conocer si el instrumento: *Cuestionario sobre Nociones Matemáticas*, contaba con las exigencias mínimas para recopilar información adecuada, válida y confiable, se consideró el juicio de expertos como un procedimiento de validación; considerando que el juicio de expertos permite “la verificación de la fiabilidad de un instrumento para la recopilación de los datos requeridos para una investigación, sobre la base de la opinión informada y cualificada de un grupo de personas, con trayectoria reconocida en el tema” (Hernández, Fernández y Baptista, 2016, p. 98).

Respecto a lo referido, el cuestionario fue validado por cinco docentes Licenciadas en Educación Inicial, expertas en el tema:

Lic. María del Cielo Guerrero Regalado, docente Licenciada en el nivel educativo inicial, que labora en la Institución Educativa N° 324, ubicada en el distrito de Nuevo Chimbote.

Lic. Ana Isabel Luna Calvo, docente Licenciada en el nivel educativo inicial, que labora en la Institución Educativa Inicial N° 1556 – “Angelitos de Jesús”, ubicada en la ciudad de Casma.

Lic. Fiorella Cintya Gloria Medina Luna Victoria, Magíster de Educación con mención en Docencia e Investigación. Labora en la Institución Educativa Inicial N° 1542 – “Capullitos de Amor”, ubicado en la ciudad de Chimbote.

Lic. Santa Sánchez Chávez, docente Licencia en educación inicial. Labora en la Institución Educativa Inicial N° 323 – “Caritas Felices”, ubicada en la ciudad de Chimbote.

Lic. Neri Magdalena Usquiano Morales, docente Licenciada en el nivel educativo inicial, que labora en la Institución Educativa Inicial N° 1556 – “Angelitos de Jesús”, ubicada en la ciudad de Casma.

Es preciso mencionar que a cada experta se le proporcionó el cuestionario, y de forma individual valoraron cada ítem, considerando las siguientes descripciones: “Si el ítem es esencial”, “si el ítem es útil, pero no necesario” y “si el ítem no es necesario”. Vale precisar que cada valoración tenía una puntuación de “1”, “2” y “3” respectivamente.

A continuación, se realizó la prueba de validez del contenido, utilizando la fórmula de Lawshe, denominada Razón de Validez de Contenido (*CVR*), que permitió observar las puntuaciones estadísticas de los expertos, en relación a cada ítem planteado. Para tal fin se empleó la siguiente fórmula:

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

$n_e =$ Número de expertos que indican “esencial”

$N =$ Número total de expertos

$$CVC = \frac{\sum Cvi}{Total\ de\ reactivos}$$

$$CVC = \frac{14,40}{15}$$

$$CVC = 0,96$$

Obteniendo un Coeficiente de Validez de Lawshe = 0,96

En relación a los resultados, considerando que el valor mínimo para un proceso de validación es 0,75, entonces con el valor de 0,96 quedó confirmado que el instrumento era válido para recopilar información respecto al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, en los estudiantes cuatro años de la institución en estudio.

Confiabilidad del cuestionario

Para determinar la confiabilidad del presente instrumento, este se sometió a la evaluación estadística de Alfa de Cronbach, el mismo que es un método de consistencia interna, definido como “una medida estadística de la correlación de los ítems que forman una escala” (Hernández, Fernández y Baptista, 2016, p.200).

Por ello, para este fin, se aplicó una prueba piloto del instrumento, a un total de 10 niños de cuatro años de la sección Rojo de la Institución Educativa Inicial N° 302; obteniéndose una puntuación de 0,874, lo que situó al cuestionario en el rango de altamente confiable.

4.5. Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos de la investigación, los resultados recopilados en el pre-test y del post-test, se procesaron a través del programa Excel, versión 2019, mediante la elaboración de una matriz, para luego emplearse la estadística descriptiva para organizar la información en tablas y gráficos, con su respectiva interpretación.

En tanto que, los resultados de la aplicación de las once actividades de aprendizaje, al grupo de estudio, en donde se empleó los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, también se analizaron empleando la estadística descriptiva, haciendo uso del programa Microsoft Excel 2019, para la elaboración de las tablas y gráficos, y su interpretación.

Posteriormente, se empleó la estadística inferencial con el programa SPSS V.25, para comprobar la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student; es decir, para determinar si los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollaron las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes del grupo de estudio. Para finalmente, elaborar las conclusiones del estudio.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 3

Matriz de consistencia de la investigación

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.</p> <p>Aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los</p>	<p>Hi: Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.</p> <p>Ho: Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje no desarrollan significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo.</p> <p>Nivel: Explicativo.</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Población: 161 estudiantes de cuatro años, de la Institución Educativa N° 302 distrito de Chimbote, 2020.</p> <p>Muestra: 20 alumnos de cuatro años del aula Celeste.</p> <p>Técnicas: Encuesta.</p> <p>Instrumentos: Cuestionario sobre Nociones Matemáticas.</p> <p>Plan de análisis: Microsoft Excel 2019,</p>

niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

SPSS V. 25 - Prueba T de Student.

Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Contrastar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Fuente. Creación propia, 2020.

4.7. Principios éticos

En atención a los mecanismos que permiten el desarrollo adecuado de los procesos de investigación, la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote diseñó un marco normativo para la promoción del conocimiento científico, sustentado en principios y valores éticos. En ese sentido, en la presente investigación se aplicó los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2020):

- a) **Protección a las personas:** La investigadora tuvo el objetivo de brindarle protección a todos los participantes; cumpliendo este principio al no revelar los datos del grupo participante del aula de 4 años ‘Celeste’, en ningún momento de la investigación, así también la investigadora empleó otras medidas de protección consignadas en el Consentimiento Informado que firmaron sus padres de familia, autorizando su participación en el estudio.

- b) **Libre participación y derecho a estar informado:** Este principio se relaciona a que la participación de las personas, en una investigación, es voluntaria, y que corresponde, como derecho, que los participantes conozcan los fines de la investigación.

En ese sentido, antes de seleccionar a los niños que participaron en la investigación, a sus padres de familia se les informó acerca de los propósitos y fines del estudio, y a partir de ello se pidió el permiso para la participación de su niño, quedando constatado mediante su firma en el Consentimiento Informado; y se respetó la decisión de aquellos que no quisieron involucrarse en la investigación. Se debe mencionar que los participantes de la investigación

podieron tener acceso a la información recopilada en los instrumentos de trabajo, así como a los resultados del estudio, cuando lo requirieron.

- c) **Beneficencia y no maleficencia:** Este principio se fundamenta en que los resultados de la investigación deben representar un beneficio, tanto para el investigador como para la población objeto de estudio.

En base a este principio, la investigadora tuvo una conducta ética y de respeto a los acuerdos establecidos con la directora institucional y los padres de familia, en el Consentimiento Informado. Así también, la investigadora centró sus esfuerzos en que los resultados de la investigación permitieran el planteamiento de acciones educativas para el logro de aprendizajes en el área de Matemáticas.

- d) **Justicia:** Este principio ético se fundamenta en que la investigadora debe pensar, en todo momento en que el estudio y sus resultados son un bien común, y, por tanto, los participantes deben tener un trato equitativo en cada etapa, pues son quienes aportan en el desarrollo de este.

Con base a este principio, todos los participantes tuvieron un trato equitativo en todo momento de la investigación, ya sea al recibir la documentación de autorización como para la cooperación en las actividades y aplicación de los instrumentos. Así también, este principio se cumplió porque estableció un acuerdo con la institución educativa, de devolver el informe de investigación en agradecimiento a su apertura y en aporte a la praxis pedagógica del centro educativo.

- e) Integridad científica: Este principio se fundamenta en que la investigadora debe proceder con rigor científico, asegurando, por tanto, la validez de los métodos que emplea en el proceso de investigación, sus fuentes de consulta y los datos que recaba.

En ese sentido, la investigadora asumió un compromiso pleno de cumplimiento de cada etapa de la investigación científica; por ello, en la redacción del presente documento se aseguró de respetar los derechos de autoría correspondientes, incluyendo para ello las citas y referencias bibliográficas y evitó el plagio en todo momento; así también, se aseguró de que sus instrumentos fueran válidos y confiables, para que los resultados obtenidos de su aplicación y procesamiento correspondieran con la realidad.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Tabla 3

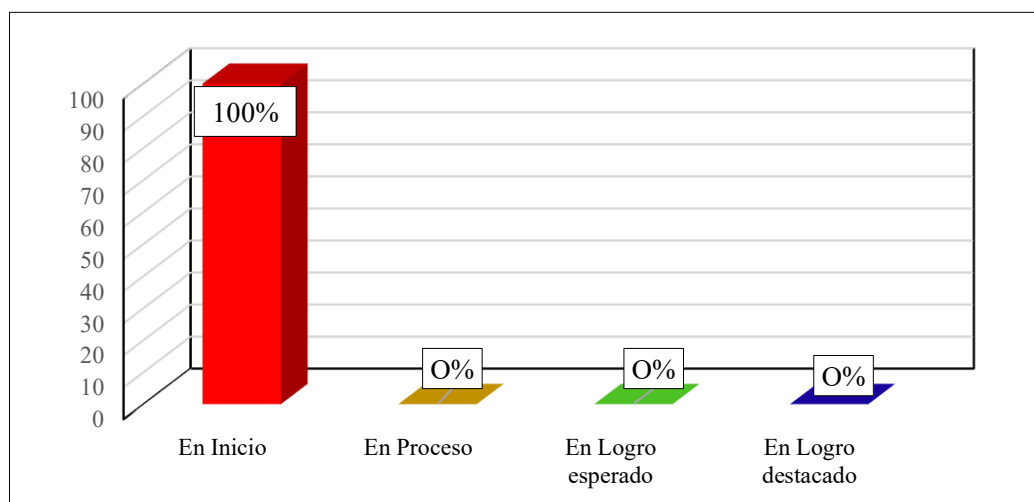
Nociones Matemáticas de Cantidad antes de aplicar los juegos psicomotores

Niveles de logro	<i>f</i> _i	%
En inicio	20	100
En proceso	00	00
En logro esperado	00	00
En logro destacado	00	00
Total	20	100

Fuente. Cuestionario de Nociones Matemáticas, octubre, 2020.

Figura 1

Desarrollo de las nociones matemáticas antes de aplicar los juegos psicomotores



Fuente. Tabla 3.

En la tabla 3 y figura 1 se identificó que 100% de los estudiantes se encontraba en un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia. Por ende, se infirió que la mayoría de los niños no estaban desarrollando adecuadamente su aprendizaje de las nociones matemáticas básicas; tales como la comparación, clasificación, correspondencia y seriación.

5.1.2. Aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

Tabla 4

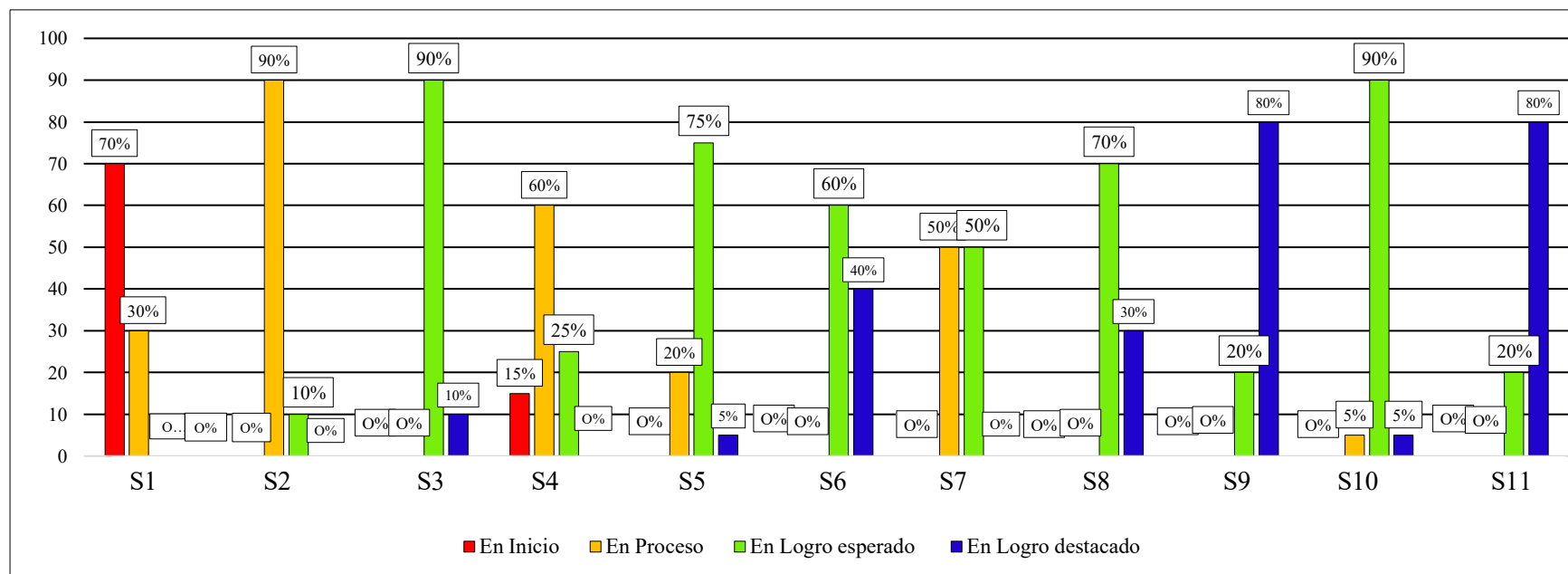
Nociones matemáticas de Cantidad durante la aplicación de los juegos psicomotores

Niveles de logro	Sesión N° 01		Sesión N° 02		Sesión N° 03		Sesión N° 04		Sesión N° 05		Sesión N° 06		Sesión N° 07		Sesión N° 08		Sesión N° 09		Sesión N° 10		Sesión N° 11			
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	<i>fi</i>	%	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%		
	En inicio	14	70	00	0	00	0	03	15	00	0	00	0	00	0	00	0	00	0	00	0	00	0	00
En proceso	06	30	18	90	00	00	12	60	04	20	00	00	10	50	00	00	00	00	01	05	00	00		
En logro esperado	00	00	02	10	18	90	05	25	15	75	12	60	10	50	14	70	04	20	18	90	04	20		
En logro destacado	00	00	00	00	02	10	00	00	01	05	08	40	00	00	06	30	16	80	01	05	16	80		
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Fuente. Escala para evaluar las nociones matemáticas, octubre, 2020.

Figura 2

Nociones matemáticas de cantidad durante la aplicación de los juegos psicomotores



Fuente. Tabla 4.

En la tabla 4 y figura 2, se observan los resultados obtenidos de la aplicación de las actividades de aprendizaje con la inclusión de la estrategia, que evidenciaron que, en la primera actividad, denominada *twister de las frutas y verduras*, 70% de los estudiantes demostraron un nivel de logro en inicio en torno al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; en tanto que, en la quinta actividad de aprendizaje, titulada *los caminos de la agrupación*, 75% de los niños poseían un logro esperado en el desarrollo de estas

nociones; y finalmente, en la undécima sesión de aprendizaje, denominada *¡encesta platos!*, 80% de los estudiantes poseían un nivel de logro de destacado y 20% en logro esperado en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad. Entonces, a partir de estos datos se infirió que conforme se han desarrollado las actividades de aprendizaje, con la inclusión de la estrategia de juegos psicomotores, los índices porcentuales mostraron una tendencia de mejora en los niveles de logro en el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes.

5.1.3. Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Tabla 5

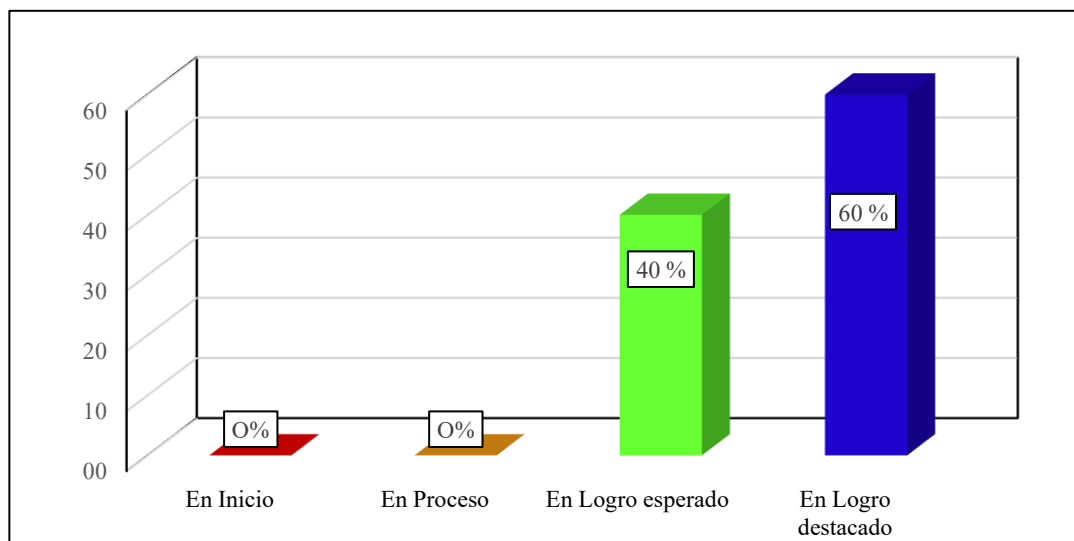
Nociones Matemáticas de Cantidad luego de aplicar los juegos psicomotores

Niveles de logro	<i>f_i</i>	%
En inicio	00	00
En proceso	00	00
En logro esperado	08	40
En logro destacado	12	60
Total	20	100

Fuente. Cuestionario de Nociones Matemáticas, noviembre, 2020.

Figura 3

Desarrollo de las nociones matemáticas luego de aplicar los juegos psicomotores



Fuente. Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 3, se identificó que luego de aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje, 60 % de los estudiantes obtuvo un nivel de logro de destacado en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; en tanto que, 40% se situó en un nivel de logro esperado en el desarrollo de estas nociones. Por ende, se infirió que gran parte de los estudiantes mejoraron sus niveles de logro en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, tales como la comparación, clasificación, correspondencia y seriación, luego de aplicar la referida estrategia de aprendizaje.

5.1.4. Contrastar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Tabla 6

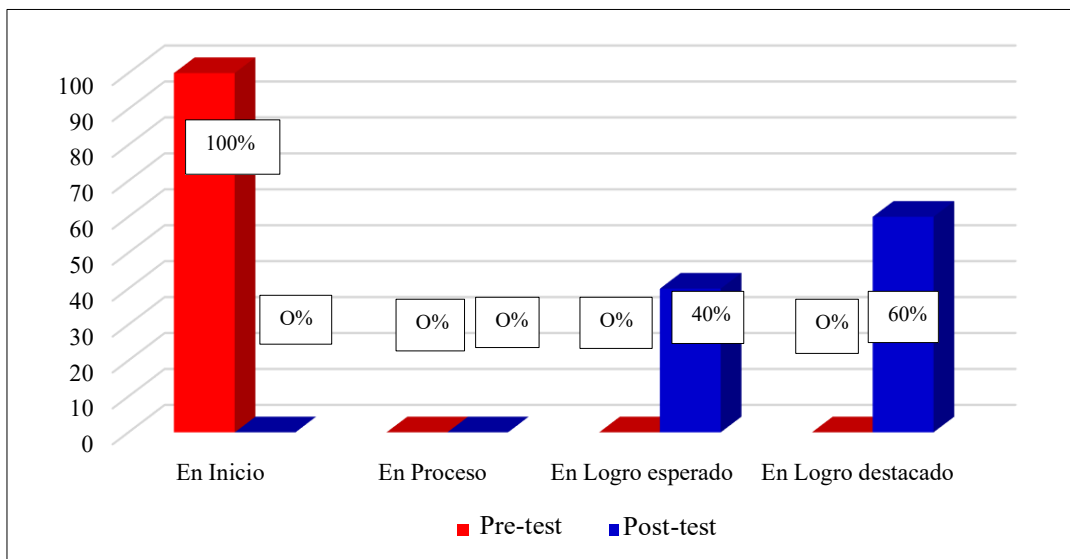
Nociones Matemáticas de Cantidad antes y después de aplicar los juegos psicomotores

Niveles de logro	Pre-test		Post-test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
En inicio	20	100	00	00
En proceso	0	00	00	00
En logro esperado	0	00	08	40
En logro destacado	0	00	12	60
Total	20	100	20	100

Fuente. Cuestionario de Nociones Matemáticas, octubre-noviembre, 2020.

Figura 4

Nociones matemáticas, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores



Fuente. Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 4, se visualiza que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre-test con el post-test; pues antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores, 100% de los niños poseían un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; en tanto que, luego de aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje, 60% de los niños obtuvieron puntuaciones que los ubicaron en un nivel de logro destacado y 40 %, en un nivel de logro esperado del desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad. Por ello, se infirió que los juegos psicomotores mejoraron el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad en los niños.

5.1.5. Determinar de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

Tabla 7

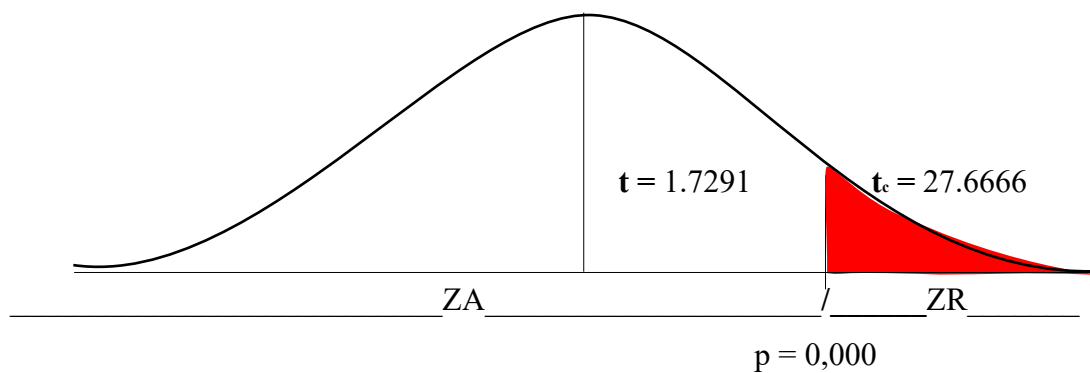
Prueba de T de Student sobre la significatividad de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje

Formulación de hipótesis	Prueba T de Student para muestras emparejadas				
	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión $p < 0,05$
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_c =$	$T =$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza H_0
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$	27.6666	1.7291			

Fuente. Cuestionario de Nociones Matemáticas, octubre-noviembre, 2020.

Figura 5

Prueba de T de Student sobre la significatividad de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje



Fuente. Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 5, se puede observar que los estadísticos de prueba en torno a las nociones matemáticas de cantidad, antes y luego de la aplicación de la estrategia de aprendizaje de juegos psicomotores, sometidos a la Prueba T de Student, demostraron un valor experimental ($p = 0,000$), en un nivel inferior al límite de significancia establecido por el investigador ($\alpha = 0.05$) y con un nivel de confianza del 95%. En consecuencia, los resultados de esta prueba estadística evidenciaron que el valor observado es 27.6666 y el valor tabular es de 1.7291; por ende, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1). Con este resultado estadístico se concluye que los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

5.2. Análisis de los resultados

5.2.1. Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

El resultado del desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje, evidenció que 100% de los niños de cuatro años, poseían un nivel de logro en inicio, lo que demostró que las nociones matemáticas de comparación, clasificación, correspondencia y seriación no estaban siendo adquiridas adecuadamente (Tabla 3 y Figura 1).

De acuerdo con Constance (2016), desde los tres a seis años, los niños están en un proceso de adquirir las primeras nociones matemáticas, que son “los preconceptos que el niño desarrolla a partir de las relaciones que establece entre los elementos de su entorno, tales como: la comparación, clasificación, seriación y correspondencia” (p.79) y, de acuerdo con la autora, estas nociones son fundamentales porque permitirán que posteriormente el niño desarrolle la concepción del número.

Al respecto, Jean Piaget (Piaget e Inhelder,1993), en su postulado describía que, a la edad de los cinco años (durante el periodo pre operacional), los infantes se están iniciando en el logro de habilidades de comprensión de su entorno, por lo que el desarrollo de las primeras nociones matemáticas, como comparación y clasificación, podrían tardar en ser desarrolladas. Por lo que se infiere que es casi frecuente que los estudiantes presenten dificultades en estos primeros aprendizajes, por ser la base de la adquisición de habilidades para la comprensión de las relaciones matemáticas. Entonces, estos referentes teóricos demuestran los resultados obtenidos, pues es evidente que los estudiantes de cuatro años tenían dificultades para el aprendizaje de las primeras nociones matemáticas de cantidad.

A su vez, estos resultados obtenidos son corroborados con los hallados por Imbaquingo (2017), quien desarrolló su investigación denominada: “El juego psicomotriz en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de primer año de educación general básica en el “Centro infantil José Luis Román”, Quito, 2017”, e identificó que antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores, 77% de los niños de cinco años se encontraban en un nivel deficiente en el desarrollo del pensamiento

matemático, evidenciando dificultades en la adquisición de nociones como: clasificación y seriación.

En ese sentido, los resultados de ambos estudios coinciden en demostrar que los niños presentaban una realidad similar y preocupante, ya que la mayor parte poseían un nivel de logro en inicio en el aprendizaje de las nociones matemáticas. Esta realidad evidenció que independientemente de que los estudiantes tengan la diferencia de un año de edad o que el presente estudio se haya desarrollado en un contexto de interacción virtual, que fue la principal limitación en torno a la recopilación de los datos de la prueba; lo cierto es que la dificultad para el desarrollo de las nociones matemáticas entre los cuatro y cinco años de edad es evidente, porque los niños están iniciándose en el aprendizaje de las primeras habilidades para el pensamiento matemático, razón por la cual se requiere de una estrategia apropiada que permita ayudar en el aprendizaje de los niños, sobre todo, es importante que se cuente con una estrategia que ponga énfasis en el juego como promotor pues brindarán la oportunidad para un mejor desarrollo de estas nociones.

5.2.2. Aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020 .

El resultado de la aplicación de las sesiones demostró que los estudiantes mejoraron sus aprendizajes sobre las nociones matemáticas de cantidad, pues durante la aplicación de la primera actividad, denominada *twister de las frutas y verduras*, 70% de los estudiantes poseían un nivel de logro en inicio en el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad; mientras que en la quinta actividad de aprendizaje titulada, *los*

camino de la agrupación, 75% de los niños poseían un nivel de logro esperado en el desarrollo de estas nociones, y en la undécima sesión de aprendizaje denominada, *¡vence a platos!*, 80% de los estudiantes poseían un nivel de logro destacado y 20% un nivel de logro esperado del desarrollo de estas nociones (Tabla 4 y Figura 2). Por ello se infirió que, en el transcurso del desarrollo de las actividades, incluyendo la estrategia de juegos psicomotores, los índices porcentuales mostraron una tendencia de mejora en los niveles de logro en el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes.

De acuerdo con la autora Chacón (2017), la aplicación de la estrategia de juegos psicomotores aporta al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, por cuanto este es “un modelo significativo de aprendizajes basados en el juego, con componente motórico, de seis fases, que, de manera sencilla y gradual, aseguran que los niños adquieran las nociones matemáticas más básicas, mediante la resolución de situaciones problemáticas lúdicas” (p.92).

Los autores Gallardo y Gallardo (2018), agregan, que una secuencia de actividades basadas en la estrategia de juegos psicomotrices, aseguran la adquisición de las primeras nociones matemáticas, en los niños del nivel inicial, por cuanto permiten que desarrollen habilidades para la comprensión de las relaciones entre los elementos de su entorno, en correspondencia con sus características de aprendizaje.

En ese sentido, estos aportes teóricos evidencian el resultado obtenido por los estudiantes del presente grupo de estudio, pues en el transcurso de las actividades de aprendizaje, con la inclusión de la estrategia de juegos psicomotores, demostraron mejoras importantes en el aprendizaje de sus nociones matemáticas de cantidad.

Los datos estadísticos obtenidos coinciden con los resultados de Bernardo, Caro y Rojas (2021), quienes desarrollaron la investigación denominada: “Juegos psicomotrices para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 184, Loma Blanca-Huánuco, 2019”, en donde se identificó que con la inclusión de la estrategia de juegos psicomotores, en la sesión N° 1, 92% de los estudiantes de cinco años se encontraron con un nivel en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas; y al término de la sesión N° 9, 84% de los niños se situaron con un nivel de logro esperado en estas nociones. De esta manera se puede inferir que sí hubo mejora, ya que la mayor parte de los estudiantes elevaron su nivel de logro en el desarrollo de las nociones matemáticas.

Entonces, los resultados de ambos estudios permiten inferir que antes de la aplicación de las sesiones con la estrategia, gran parte de los niños tenían un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; sin embargo, al final de la aplicación de estas actividades, mejoraron notablemente su aprendizaje de las nociones matemáticas básicas, demostrando la efectividad de la estrategia de juegos psicomotores.

Además, estos resultados permiten afirmar que, en incluso con grupos estudiantiles con diferencia de un año de edad, en el nivel inicial, o con una educación presencial o en el marco de la virtualidad, que ha implicado algunas dificultades en las interacciones estudiante-docente para la ejecución de todas las fases de la estrategia, pues los padres asumieron un rol de acompañamiento; la efectividad de la estrategia para el desarrollo de las nociones matemáticas sigue siendo positiva; por tal motivo, su inclusión resulta relevante en las propuestas de aprendizaje de matemáticas, dirigidas a los niños.

5.2.3. Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

En el resultado de la post-prueba, se identificó que, luego de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje, 60% de los estudiantes obtuvieron un nivel de logro destacado en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; así también, 40% de estudiantes alcanzó un nivel de logro esperado (Tabla 5 y Figura 3); demostrando que sí hubo una mejora en el aprendizaje de las nociones matemáticas básicas de comparación, clasificación, seriación y correspondencia, luego de la inclusión de esta estrategia de aprendizaje.

Según la autora Chacón (2017), la estrategia de juegos psicomotores es una estrategia de aprendizaje que contribuye a la adquisición de las nociones matemáticas básicas en el niño, de manera gradual y efectiva, mediante una propuesta metodológica que incentiva la actividad lúdica matemática, en seis etapas; que aseguran que el infante desarrolle sus habilidades para relacionar los elementos de su entorno, mediante la resolución de problemas de juego, haciendo uso del pensamiento matemático.

La autora López (2016), expresa que la estrategia de juegos psicomotores es importante por cuanto su aplicación, en el nivel educativo inicial, es una fuente para la consecución de las primeras habilidades del pensamiento matemático, permitiendo la adquisición de las nociones matemáticas básicas, en correspondencia con las características de aprendizaje de los niños.

Estos referentes teóricos refuerzan el resultado obtenido, pues luego de la aplicación de la estrategia de juegos psicomotores, los estudiantes de cuatro años fortalecieron sus aprendizajes de las nociones matemáticas, al resolver problemas lúdicos matemáticos en torno a nociones como comparación, clasificación, correspondencia y seriación; demostrando que la inclusión de la estrategia aporta en este aprendizaje.

En ese sentido, estos resultados son corroborados por los obtenidos por Paulino (2018), quien realizó la investigación denominada: “Programa de psicomotricidad para desarrollar las nociones matemáticas básicas en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 567, del distrito de Chorrillos, 2017”, y, en donde identificó que, 70% de los estudiantes de cinco años alcanzó un nivel de logro esperado en el aprendizaje de las nociones matemáticas básicas, luego de aplicar la estrategia de juegos psicomotores. Entonces, se puede inferir que la mayoría de estudiantes mejoró sus aprendizajes de estas nociones.

Por lo tanto, los resultados de estos estudios permiten delimitar que el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad puede fortalecerse con la aplicación de estrategias adecuadas, como los juegos psicomotores, que son una estrategia efectiva y pertinente para la etapa infantil por corresponder con sus características de aprendizaje, incluso cuando los grupos estudiantiles formen parte de una educación presencial, como una educación virtual, considerando que esta última dificulta la ejecución de todas las etapas de la estrategia. Por lo tanto, con estos resultados se puede comprender la importancia de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje, pues sí aportan en el desarrollo de las referidas nociones matemáticas, en los educandos del nivel inicial.

5.2.4. Contrastar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

Los resultados de la pre-prueba y la post-prueba, demostraron que existe una diferencia significativa; pues antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores, 100% de los niños poseían un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; en tanto que, luego de aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje, 60% de los niños obtuvieron puntuaciones que los ubicaron en un nivel de logro destacado y 40 %, un nivel de logro esperado (Tabla 6 y Figura 4). Por ello, se infiere que los juegos psicomotores mejoraron el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad, como la comparación, clasificación, seriación y correspondencia, en los niños.

Precisamente el aporte del juego psicomotor para el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, es afirmado por la autora Chacón (2017), cuando pone de manifiesto que los juegos psicomotores favorecen el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad, pues son una estrategia educativa que, entre la edad de tres a seis años, contribuye a que los infantes interioricen este aprendizaje, a partir de resolver continuamente problemas matemáticos lúdicos, fortaleciendo así sus habilidades matemáticas y superando sus dificultades iniciales, mediante un proceso gradual; para que, de modo consecuente, el niño sea capaz de desarrollar la concepción del número.

Este aporte del juego psicomotor en el aprendizaje de las nociones matemáticas también es corroborado por el Ministerio de Educación del Perú (2017), en la

Programación Curricular del nivel Inicial, cuando fundamenta que los juegos, como estrategias de aprendizaje, son esenciales en el área de Matemáticas, pues permiten que el infante resuelva continuamente conflictos cognitivos para la adquisición de las primeras nociones de cantidad; posibilitando mejorías en este aprendizaje, iniciando por el desarrollo de nociones matemáticas básicas, como la comparación y clasificación, para pasar a otras más complejas, como la seriación y correspondencia.

Estos aportes teóricos se relacionan directamente con el resultado obtenido, porque los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje contribuyeron al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes de la presente investigación, quienes pasaron de un nivel de logro en inicio, para alcanzar un elevado aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad.

Estos resultados se pueden corroborar con los obtenidos en la investigación desarrollada por Bernardo, Caro y Rojas (2021), titulada: “Juegos psicomotrices para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 184, Loma Blanca-Huánuco, 2019”, en donde se identificó que, en el pre-test, 70 % de los niños de cinco años se encontraban en un nivel de proceso sobre del aprendizaje de estas nociones; para que, luego de la aplicación de la estrategia de juegos psicomotores, en el post-test, 84 % de los estudiantes obtuvieron un nivel de logro esperado en este aprendizaje. Por lo que se pudo evidenciar que existió un contraste positivo de aprendizaje respecto al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, en los niños, con la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia.

Entonces, los resultados de ambos estudios permitieron evidenciar que coinciden en que los juegos psicomotores son una estrategia oportuna y efectiva para el desarrollo

de las nociones matemáticas de cantidad, razón por la cual, si antes de su aplicación, los infantes demostraron dificultades para el aprendizaje de estas nociones; después de la aplicación de esta estrategia, manifestaron notables mejorías, aun cuando el estudio antecesor se haya desarrollado de manera presencial asegurando la ejecución de todas sus fases; mientras que la presente investigación se efectuó de manera virtual, teniendo algunas limitaciones en cuanto a la aplicación íntegra de todas las fases de la estrategia.

Por lo tanto, con estos resultados se puede aseverar que los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje sí aportan en el aprendizaje de las nociones matemáticas de cantidad, permitiendo que los educandos que poseen un bajo desarrollo de estas nociones, luego de la aplicación de la estrategia, demuestren notables mejorías en estos aprendizajes.

5.2.5. Determinar de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

El resultado de la prueba de hipótesis permitió determinar el logro del objetivo general propuesto. De esta manera, los estadísticos de prueba sometidos a la Prueba T de Student, demostraron un valor experimental ($p = 0,000$), en un nivel inferior al límite de significancia establecido por el investigador ($\alpha = 0.05$) y con un nivel de confianza del 95%. En consecuencia, los resultados de esta prueba estadística evidenciaron que el valor observado es 27.6666 y el valor tabular es de 1.7291; por ende, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis de investigación (H_i) (Tabla 7 y Figura 5). Con este resultado estadístico se concluye que los juegos psicomotores como estrategia de

aprendizaje desarrollan significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

Estos resultados obtenidos en el aprendizaje de los estudiantes, se corroboran con el postulado planteado por la autora Chacón (2017), quien pone énfasis en que los juegos psicomotores como estrategia aportan significativamente en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes, durante su etapa infantil, pues permiten que este aprendizaje sea más comprensibles y dinámico, a la par que la estrategia fortalece sus habilidades para realizar procesos de relación que el infante requiere entre los elementos de su entorno, para desarrollar estas nociones, favoreciendo su interiorización de manera progresiva y efectiva.

Estos aportes significativos del juego psicomotor también son argumentados por Gallardo y Gallardo (2018), quienes refieren que esta estrategia contribuye al logro de diversos aprendizajes, especialmente en el área de Matemática, por cuanto favorecen la adquisición de nociones previas al número, partiendo de una estrategia de resolución matemática lúdica, considerando que estas nociones son importantes de aprender adecuadamente, dado que sientan las bases del posterior desarrollo de la concepción del número y, como tal, del pensamiento matemático.

En sentido, estos aportes teóricos relacionados con el resultado de la prueba de hipótesis de nuestro estudio permiten aseverar que la aplicación de la estrategia de aprendizaje de juegos psicomotores fue efectiva, pertinente y significativa para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad, en los niños de cuatro años.

Este resultado se corrobora con los obtenidos por Pretel (2021), quien desarrolló su estudio titulado: “Los juegos motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático, en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial “San José”, de Huacho, 2020”, en donde determinó que los juegos psicomotores como estrategia, desarrollaron significativamente el aprendizaje matemático en niños de cinco años, con un coeficiente de magnitud muy buena de $r= 0.832$, con una $p=0.000$ ($p<.05$).

Entonces, al comparar las pruebas de hipótesis de estas investigaciones se demostró un buen nivel de significancia de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, en los niños del nivel inicial; incluso aun cuando los grupos estudiantiles participen de esta estrategia de manera virtual, o presencial.

Por tal motivo, se puede afirmar que los juegos psicomotores, como estrategia de aprendizaje, sí aportan en el aprendizaje de las primeras nociones matemáticas, en los niños de educación infantil; por ello, la inclusión de esta estrategia en los procesos de enseñanza de las nociones matemáticas de cantidad resulta relevante, por cuanto aseguran su aprendizaje, y como tal, contribuye al desarrollo del pensamiento matemático.

VI. CONCLUSIONES

Luego analizar los resultados de la investigación, se concluye con lo siguiente:

En torno al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores, se identificó que 100% de los niños de cuatro años poseían un nivel de logro en inicio en el aprendizaje de nociones como la comparación, clasificación, seriación y correspondencia. Estos datos evidenciaron que los infantes tenían dificultades para desarrollar las nociones matemáticas básicas, evidenciando que no eran partícipes de una estrategia de aprendizaje que permitan su aprendizaje propicio.

En cuanto a la aplicación de las actividades de aprendizaje dirigidas a los niños de cuatro años de edad, haciendo uso de los juegos psicomotores como estrategia, se identificó que sí hubo mejora porcentual en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en cada una de las actividades; pues en la primera, 70% de los estudiantes tenían un nivel de logro en inicio en este aprendizaje; para que, de modo consecuente, en la última actividad, este porcentaje de estudiantes mejoraran su aprendizaje, pues un 80% de los estudiantes obtuvieron un nivel de logro destacado y 20%, un nivel de logro esperado. Entonces, a partir de estos datos se infiere que sí hubo mejora en cada una de las actividades de aprendizaje impartidas, esto quiere decir que la estrategia de juegos psicomotores favoreció el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes.

Respecto al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, luego de aplicar la estrategia de aprendizaje de juegos psicomotores, se identificó que 60% de los estudiantes obtuvieron un nivel de logro destacado en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; así también, 40% de estudiantes obtuvieron un nivel de logro esperado en este aprendizaje. Es decir, los estudiantes mejoraron notablemente sus conocimientos sobre las nociones de cantidad como la comparación, clasificación, correspondencia y seriación, luego de la aplicación de la estrategia de aprendizaje basada en juegos psicomotores, evidenciando el aporte de la estrategia para la consecución de este aprendizaje.

En cuanto al desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, antes y luego de aplicar la estrategia de juegos psicomotores, se identificó que existe una diferencia significativa; pues antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores, 100% de los niños poseían un nivel de logro en inicio en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad; en tanto que, luego de aplicar la estrategia de aprendizaje, 60% de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado y 40 %, un nivel de logro esperado en este aprendizaje. Entonces en la comparación de datos se infiere que la estrategia sí es efectiva para el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, por lo que la inclusión de la estrategia y sus dimensiones, en las propuestas educativas matemáticas, aportaría beneficios.

Finalmente, para determinar si la aplicación de juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las nociones matemáticas de cantidad, se contrastó la hipótesis de la investigación sometiendo los datos a la Prueba estadística T de Student, demostraron un valor experimental ($p = 0,000$), en un nivel

inferior al límite de significancia establecido por el investigador ($\alpha = 0.05$) y con un nivel de confianza del 95%; por ende, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis de investigación (H_i). Concluyendo que los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollaron significativamente las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 302; razón por la cual, es importante su inclusión en las propuestas educativas para la consecución efectiva de estos aprendizajes.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

Luego de haber realizado la presente investigación, a continuación, se plantean las siguientes recomendaciones:

_ Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Los juegos psicomotores como estrategia desarrollan las nociones matemáticas de cantidad, en los estudiantes de educación inicial; por tal motivo, se recomienda continuar realizando investigaciones sobre las variables de estudio: estrategia de juegos psicomotores y las nociones matemáticas de cantidad, para ampliar el marco teórico respecto a ellas y abordar aspectos que no han sido estudiados sobre ambas variables, aportando información valiosa para la consecución de aprendizajes en los estudiantes en el área de Matemática. Se debe mencionar que los resultados que se deriven de estas investigaciones servirán de antecedentes para futuras publicaciones que se pretendan hacer al respecto.

_ Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se sugiere que en posteriores investigaciones, para una adecuada recopilación de información sobre el aporte de los juegos psicomotores para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad, en los educandos; además de la técnica e instrumento de la presente investigación, también se considere el uso del Test de Evaluación Matemática Temprana, en las etapas de pre-prueba y post-prueba, pues la combinación de dos técnicas e instrumentos en estas fases permitirá obtener

información precisa y real sobre el desarrollo de estas nociones matemáticas de cantidad en los estudiantes.

Es oportuno también sugerir que la aplicación de los instrumentos para identificar el desarrollo de las nociones matemáticas, en los educandos, se realicen de manera sincrónica, y con el acompañamiento de un adulto, a fin de asegurar que la información recabada corresponda con la realidad de aprendizaje del infante.

_ Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Con el fin de poner en práctica los aportes de esta investigación, se sugiere que los directores de las instituciones educativas desarrollen talleres dirigidos a la plana docente del nivel inicial, para brindar información sobre los beneficios de los juegos psicomotores, como estrategia de aprendizaje, y su forma de implementación en las actividades del área de Matemática.

Así también, a los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial se les sugiere implementar actividades centradas en la estrategia de juegos psicomotores, para el área de Matemáticas, considerando la correcta aplicación de los procesos de la estrategia y contextualizándola a la realidad, características y necesidades de aprendizaje de los infantes, a fin de maximizar sus aportes en los aprendizajes de las nociones matemáticas de cantidad.

De igual manera, a los padres de familia con niños y niñas en el nivel educativo inicial, se les recomienda realizar el acompañamiento de sus menores hijos(as) en todas las fases que comprenden la aplicación de la estrategia de juegos

psicomotores formulada por la docente, con el propósito de lograr aprendizajes efectivos en el área de Matemática.

Finalmente, a los(as) estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, así como de otras universidades, se les sugiere continuar innovando en métodos, estrategias y técnicas que aporten en el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad, en los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Banco Central de Reserva del Perú. (2021). *Reporte de Inflación: Diciembre 2021*. Editorial del BCR. <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Publicaciones/Reporte-Inflacion/2021/diciembre/report-de-inflacion-diciembre-2021.pdf>
- Bernardo, S., Caro, C. y Rojas, E. (2021). *Juegos psicomotrices para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 184, Loma Blanca-Huánuco, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Emilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6644>
- Bosh, M. (2018). Apuntes sobre el pensamiento matemático y multiplicativo. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 1(1), pp. 15-37. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4836767>
- Bruner, J. (1990). *La elaboración del sentido: la construcción del mundo por el niño*. Editorial Paidós. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=9976>
- Chacón, D. (2017). *El juego motor como estrategia de aprendizaje*. <http://www.e-red.edu.pe/cursosudla/13-EDU413//06%20-%20EI%20Juego%20Motor%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chamorro, C. (2015). *Didáctica de las Matemáticas para Educación Infantil*. Pearson Prentice Hall. <https://unmundodeoportunidadesblog.files.wordpress.com/2016/02/didactica-matematicas-en-infantil.pdf>
- Constance, K. (2016). *El número en la educación preescolar*. Machado Libros. https://docs.google.com/document/d/1D1kzZCTNGgy109m4l_31WtuGYW27jMo

2azg-

Bkv0FCg/edit?fbclid=IwAR0Vy3uZucY_YCbvDEO0mWztAldEjsk1WCt_QtTu
MWzqztDLWmi5Y6rMK-o

Domínguez, J. (2019). *Manual de Metodología de la Investigación Científica*. Editora Gráfica Real S. A. C.

https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/584086/mod_folder/content/0/MANUAL%20DE%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA%20%28MIMI%29.pdf?forcedownload=1

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo Editorial de las Naciones Unidas para la Infancia

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Freire, B. (2016). *El juego psicomotor en el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa “Esperanza Eterna” de la Parroquia Santa Rosa, Cantón Mera, Provincia de Pastaza, 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad de las Fuerzas Armadas – ESPE]. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10474/1/T-ESPE-048750.pdf>

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. 11 (24), pp. 41-51.

https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

- García, P. (2017) *Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar las nociones matemáticas en la educación infantil, en el Municipio de Izabal, 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar].
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2017/05/09/García-Pablo.pdf>
- Gavedia, G. (2017). *Programa de juegos psicomotores en el desarrollo del área de Matemática, en los niños de cinco años del PRONOEI 'Luceritos del Amanecer', de la provincia de Casma, 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote"].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2403/JUEGOS%20DIDACTICOS_%20JUEGO%20EDUCATIVO_%20%20GAVEDIA_%20GARCIA_%20GLADYS_%20MARGOT.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, L. (2019). *Aplicación de juegos didácticos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 1555, distrito de Coishco, 2016* [Tesis de maestría, Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote"].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5566>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2016). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw-Hill.
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Imbaquingo, P. (2017). *El juego psicomotriz en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de primer año de educación general básica en el*

“*Centro infantil José Luis Román*”, Quito, 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11598?mode=full>

Jiménez, J. (2015). *Psicomotricidad: Teoría y Programación para Educación Infantil, Primaria y Especial*. Wolters Kluwer España S.A.

<https://es.scribd.com/document/377324029/Jimenez-Ortega-Psicomotricidad-Teoria-y-programacion-pdf>

López, M. (2016). *Construyendo las matemáticas en el nivel inicial*. Editorial McGraw Hill.

Mendieta, L., Mendieta, R. y Vargas, T. (2016). *Psicomotricidad Infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo del Ecuador.

<http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>

Meneses, M. y Monge, M. (2017). El desarrollo psicomotor como elemento fundamental en el desarrollo integral de niños y niñas en edades tempranas. *Revista de la Universidad de Costa Rica*. 55 (15), pp. 1-10.

<https://yessicr.files.wordpress.com/2018/03/desarrollopsicomotordesarrollointegral.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú.

<http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0367.%20El%20juego%20simb%C3%B3lico%20en%20la%20Hora%20del%20Juego%20Libre%20en%20los%20Sectores.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú.

http://www2.minedu.gob.pe/umc/Estudio_Educacion_Inicial/Informe_final.pdf

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Evaluación de Logros de Aprendizaje: Resultados 2019*. Repositorio Virtual del Ministerio de Educación.

<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>

Ministerio de Educación del Perú. (2020). *La matemática en el nivel inicial. Guía de orientaciones*. Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú.

https://drive.google.com/file/d/1otTkXwXQdQ_TA-HzOL0f7wFcIUMPuQYT/view

Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Programación Curricular de Educación Inicial*. Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Resultados de la Evaluación Internacional PISA*. Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú.

http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/05/PPT-PISA-Financiera-2018_FINAL-2.pdf

Moreno, J. y Rodríguez, P. (2017). *El aprendizaje por el juego psicomotriz en la Educación Infantil*. Fondo Editorial de la Universidad de Murcia.

<http://www.deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/juegoinf.pdf>

- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G. y Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Paulino, T. (2018). *Programa de psicomotricidad para desarrollar las nociones matemáticas básicas en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 567, del distrito de Chorrillos, 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14213/Paulino_ATV.PDF?sequence=1&isAllowed=y
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1993). *Psicología del niño*. Ediciones Morata S.L.
- Pretel, K. (2021). *Los juegos motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático, en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial "San José", de Huacho, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4942/Katherin%20Lisandra%2c%20Pretel%20Caballero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Resolución N° 0916-2020 [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. *Código de Ética para la Investigación. Versión 003*. 29 de octubre del 2020.
- Resolución Viceministerial N° 00094-2020 [Ministerio de Educación del Perú]. *Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica*. 26 de abril del 2020.
- Ruiz, A. y Ruiz, I. (2018). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la psicomotricidad fina*. Grupo de Capacitación e Investigación Pedagógica.

<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>




Yauri, J. (2018). *Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote”]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2827813>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

Enlace de “Cuestionario sobre Nociones Matemáticas”:

<https://forms.gle/muqSYx1Y6patSNwj8>

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Sección 1 de 7

Cuestionario sobre Nociones Matemáticas

✕
⋮

Estimado padre o madre de familia, tenga usted un cordial saludo. Mi nombre es Fiorella Flores Marchena, estudiante del VIII ciclo de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote".

Como parte de mi formación académica, estoy llevando a cabo la investigación titulada: "Desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa N° 302, distrito de Chimbote, 2020".

Con el propósito de desarrollarla se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, permitirá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán solo aquellos estudiantes cuyos padres acepten participar.

En ese sentido, a continuación consigne su respuesta:

¿Mi hijo(a) participará de la investigación? *

1. Sí, participará.
2. No participará.

Agradezco su participación en la resolución de esta guía, junto con su menor hijo(a). En ese sentido, para la participación del niño, considere revisar lo indicado en la imagen:



Act
Ve a

Cuestionario sobre Nociones Matemáticas

*Obligatorio

I. Datos Informativos:

A continuación, en los casilleros, escriba los datos solicitados sobre su menor hijo(a).

Código asignado al estudiante: *

Tu respuesta

Atrás

Siguiente

Página 2 de 7



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Cuestionario sobre Nociones Matemáticas

II. Ítems de observación:


Estimado padre o madre de familia, a continuación, se describirán una serie de ítems que deberá desarrollar junto con su niño(a). Es importante mencionar que la información que se consigne debe corresponder con la realidad del estudiante.

Recuerde que se deberá marcar con una (X) solo en una de las alternativas por ítem:

En ese sentido, ¡empecemos!

Atrás

Siguiente

 Página 3 de 7



Cuestionario sobre Nociones Matemáticas

*Obligatorio

2.1. Realizamos comparaciones:

1. Identifica el color del carro: *

0 puntos

Noción: *Comparación*

- Identifica el color del carro:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



Opción 4

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

2. Elige el globo más grande: *

0 puntos

Noción: *Comparación*

- Elige el globo más grande:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

3. Selecciona el vaso de color diferente: *

0 puntos

Noción: *Comparación*

- Selecciona el vaso de color diferente:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3

Atrás

Siguiente

 Página 4 de 7





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

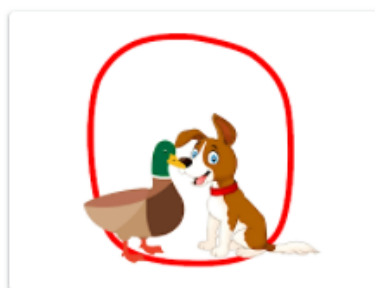
2.2. Realizamos Agrupaciones:

1. Selecciona el grupo de animales más grandes: *

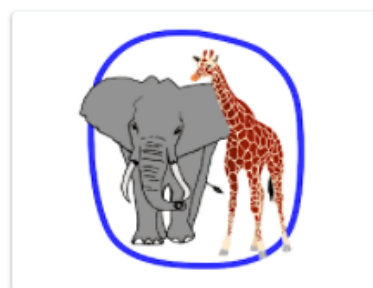
0 puntos

Noción: *Agrupación*

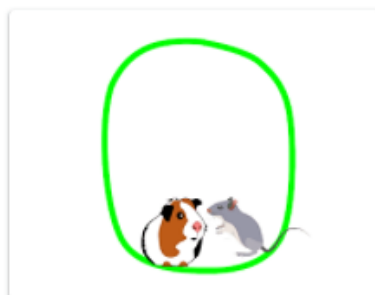
• Selecciona el grupo de animales más grandes:

Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

2. Elige la agrupación correcta: *

0 puntos

Noción: *Agrupación*

• Elige la agrupación correcta:





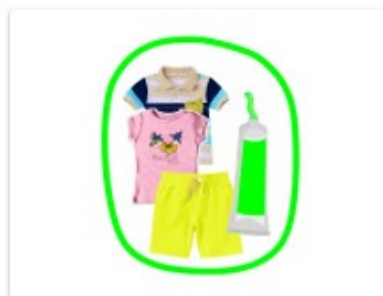




Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

3. Agrega el elemento que pertenece al grupo: *

0 puntos

Noción: *Agrupación*

- Agrega el elemento que pertenece al grupo:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



Opción 4.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

4. Selecciona el objeto que no pertenece al grupo: *

0 puntos

Noción: *Agrupación*

- Selecciona el objeto que no pertenece al grupo:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



Opción 4.

Atrás

Siguiente

Página 5 de 7



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

2.3. Realizamos correspondencias:

1. Reconoce el animal de la sombra: *

0 puntos

Noción: *Correspondencia*

• Reconoce el animal de la sombra:



Opción 1.



Opción 2.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

2. Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso: *

0 puntos

Noción: *Correspondencia*

• Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso:



Opción 1.



Opción 2



Opción 3.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



3. Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño: *

0 puntos

Noción: *Correspondencia*

- Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.




 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
 CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

4. Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja: *

0 puntos

Noción: *Correspondencia*

- Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



Opción 4.



2.4. Realizamos seriaciones:

1. Identifica la fruta que continúa en la serie: *

0 puntos

Noción: *Seriación*

- Identifica la fruta que continúa en la serie:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

2. Identifica el globo que continúa: *

0 puntos

Realizamos seriaciones

* Menciona el patrón de secuencia de los siguientes elementos:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



3. Selecciona el plato que continúa *

0 puntos



- Selecciona el plato que continúa:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

4. Selecciona el orden correcto de los osos: *

0 puntos

Noción: *Seriación*

• Selecciona el orden correcto de los osos:



Opción 1.



Opción 2.



Opción 3.



Opción 4.

Fuente. Creación propia, 2020.

Anexo 2: Validez del instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la universalización de la salud"

Chimbote, 11 de setiembre de 2020.

Oficio N° 0001-2020-DIRES-Uladech Católica
Lic. María del Cielo Guerrero Regalado.
Docente del aula de 4 años "Responsabilidad".
Institución Educativa Inicial N° 324.
Presente. -

De mi especial consideración,

Por medio del presente, me permito saludarle cordialmente y felicitarla por la labor educativa que tan dignamente realiza y por su compromiso, día con día, con el desarrollo integral de sus estudiantes, y, por tanto, de la comunidad.

Asimismo, a través de este escrito, me presento. Mi nombre es **Fiorella Maybelly Flores Marchena**, con código de estudiante 0107171037, curso el VIII ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial, en la Universidad Católica 'Los Ángeles de Chimbote'. Como parte de mi formación profesional, estoy desarrollando un proyecto de investigación titulado: **"Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020"**. Vale precisar que esta investigación tiene como objetivo fundamental, determinar de qué manera los juegos psicomotores, como estrategia de aprendizaje, desarrollan las nociones matemáticas de cantidad, en los estudiantes del grupo especificado, a fin de que con los resultados obtenidos se planteen propuestas de mejoras, que, implementadas y replicadas, se traduzcan en la maximización de las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes, mediante la mejora de la praxis pedagógica.

En tal sentido, considerando la relevancia de este estudio, como aporte a la labor docente y estudiantes, recorro a usted, por su vasta y enriquecedora experiencia en el campo educativo, con el propósito de que evalúe el instrumento, el Cuestionario de Nociones Matemáticas de Cantidad que emplearé para recopilar información en mi investigación; para tal fin, en el presente folder se adjuntan los siguientes documentos:

- **Anexo N° 01:** Hoja informativa sobre el proyecto de investigación.
- **Anexo N° 02:** Ficha de validación

Vale precisar que en el *primer anexo* se brinda información relevante sobre el proyecto de investigación. En tanto que, al término del *segundo anexo* se solicita completar sus datos, en la sección de Datos del Informante realizar la evaluación general de la opinión de aplicabilidad del instrumento; de igual forma, para la formalización de esta opinión, se solicita su firma y sello.

Agradeciendo anticipadamente su atención al presente, y sin otro particular, le reitero las muestras de mis sinceras felicitaciones por la labor que realiza diariamente, en favor de la educación chimbotana.

Atentamente.

Srta. Fiorella Flores Marchena
VIII ciclo de Educación Inicial
0107171037



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

I. DATOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

1.1. Título de la Investigación:

“Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020”.

1.2. Autora de la Investigación:

Flores Marchena, Fiorella Maybelly.

1.3. Objetivos de la Investigación:

1.3.1. Objetivo General:

Determinar de qué manera los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje desarrollan de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.

1.3.2. Objetivos Específicos:

- Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.
- Aplicar los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020.
- Identificar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.
- Contrastar el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020, antes y después de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje.

1.4. Metodología de la Investigación:

- 1.4.1. **Tipo de la Investigación:** Cuantitativo.
 1.4.2. **Nivel de la Investigación:** Explicativo.
 1.4.3. **Diseño de la Investigación:** Pre experimental.

1.5. Población y muestra de la Investigación:

- 1.5.1. **Población:** 161 niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 302.
 1.5.2. **Muestra:** 20 niños y niñas de cuatro años, del aula Celeste, de la Institución Educativa Inicial N° 302.

1.6. Técnica e Instrumento de recolección de datos:

- 1.6.1. **Técnica:** Encuesta.
 1.6.2. **Instrumento:** Cuestionario sobre Nociones Matemáticas de Cantidad.

1.7. Operacionalización de las variables:

1.7.1. Variables:

- a). **Variable Independiente:** Los juegos psicomotores.
 b). **Variable Dependiente:** Las nociones matemáticas de cantidad.

1.7.2. Definición Conceptual:

- Variable Independiente: Los Juegos psicomotores
 Chacón (2017) explica que los juegos psicomotores son una estrategia basada en la relación natural entre el juego y el aprendizaje a través del movimiento, y que se sustenta en el establecimiento de un objetivo educativo que responde a lo planificado por el educador y que permitirán que el estudiante adquiera conocimientos, habilidades y/o despliegue destrezas, tanto como actitudes, que favorecerán su actuación competente en el entorno (p.2).
- Variable Dependiente: Nociones matemáticas de cantidad
 El Ministerio de Educación del Perú (2017) expone que las nociones matemáticas de cantidad se refieren a aquellos conocimientos lógicos iniciales que los niños adquieren cuando interactúan con su entorno y que luego le permitirán la comprensión del número. Esta fase incluye el desarrollo de procesos claves como la comparación, clasificación, correspondencia, seriación, así como otros (p.74).

1.6.3. Definición Operacional:

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de calificación
Variable Independiente: Juegos Psicomotores	Los juegos psicomotores son una estrategia basada en la relación natural entre el juego y el aprendizaje a través del movimiento, y que se sustenta en el establecimiento de un objetivo educativo que responde a lo planificado por el educador y que permitirán que el estudiante adquiera conocimientos, habilidades y/o despliegue destrezas, tanto como actitudes, que favorecerán su actuación competente en el entorno (Chacón, 2017, p.2).	Planteamiento del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el nombre del juego psicomotor. - Comprende la situación problemática del juego. - Responde preguntas sobre la situación problemática del juego. 		
		Planificación del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los elementos a emplear durante el juego (materiales, recursos y espacio). - Identifica los participantes del juego. - Identifica el proceso a seguir durante el juego. - Identifica el producto final del juego. 		
		Activación del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta activamente el juego psicomotor. - Responde preguntas de noción matemática durante el juego psicomotor. - Obtiene el producto final del juego psicomotor. 		
		Representación del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona los materiales a emplear para la representación del producto del juego. - Realiza la representación del juego mediante el dibujo o modelado. - Explica lo que representó del producto del juego. 		
		Reflexión del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa emociones durante el juego. - Comunica brevemente lo que realizó durante el juego. - Identifica el aprendizaje matemático durante el juego. 		
		Transferencia del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica la noción matemática aprendida a un contexto real. - Plantea otra propuesta de aplicación de la noción matemática en su contexto. 		

<p>Variable Dependiente:</p> <p>Nociones Matemáticas de Cantidad</p>	<p>El Ministerio de Educación del Perú (2017) expone que las nociones matemáticas de cantidad se refieren a aquellos conocimientos lógicos iniciales que los niños adquieren cuando interactúan con su entorno y que luego le permitirán la comprensión del número. Esta fase incluye el desarrollo de procesos claves como la comparación, clasificación, correspondencia, seriación, así como otros (p.74).</p>	<p>Comparación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica la relación de similitud entre elementos, de acuerdo a una característica perceptual (color, tamaño, forma o grosor). - Identifica la relación de diferencia entre elementos, acuerdo a una característica perceptual (color, tamaño, forma o grosor). 	<p>Cuestionario sobre Nociones Matemáticas</p>	<p>C: (En inicio) [00 - 10]</p>
		<p>Clasificación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clasifica elementos, de acuerdo a un criterio propuesto (característica perceptual, tipo o uso). - Identifica una agrupación correcta entre grupos de elementos. - Selecciona el elemento que corresponde al grupo, considerando el criterio de clasificación propuesto. - Selecciona el elemento que no corresponde al grupo, considerando el criterio de clasificación propuesto. 		<p>B: (En proceso) [11- 13]</p>
		<p>Correspondencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establece la relación unívoca entre dos elementos de acuerdo a características perceptuales. - Selecciona correctamente el elemento faltante en la correspondencia propuesta. 		<p>A: (Logro esperado) [14 - 17]</p>
		<p>Seriación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica el patrón de serie de los elementos propuestos. - Selecciona el elemento que continúa en la serie. - Selecciona el orden correcto del patrón de la serie. 		<p>AD: (Logro destacado) [18 - 20]</p>

Nota. En el cuadro se presenta la matriz que explica la operacionalización de las variables de la investigación.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CUESTIONARIO
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS
DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302.

I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

Guerrero Regalado
María Del Cielo

1.2. Documento Nacional de Identidad: 73319588

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución Educativa donde labora: I.E N° 329

II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:

INSTRUCCIONES:

- **Pertinencia:**
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(* Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
				1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: COMPARACIÓN								
01. Identifica el color del carro.	X							X
Comentario:								
02. Elige el globo más grande.	X							X
Comentario:								
03. Selecciona el vaso de color diferente.	X							X
Comentario:								

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La actividad medida por este reactivo es...?			¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: AGRUPACIÓN								
04. Selecciona el grupo de animales más grandes.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
05. Elige la agrupación correcta.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
06. Agrega el elemento que pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
07. Selecciona el objeto que no pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
DIMENSIÓN: CORRESPONDENCIA								
08. Reconoce el animal de la sombra.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
09. Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
10. Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño.		<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
11. Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
DIMENSIÓN: SERIACIÓN								
12. Identifica la fruta que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
13. Identifica el globo que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
14. Selecciona el plato que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
15. Selecciona el orden correcto de los osos de la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas?	1	2	3	4	5
Comentario: <i>El instrumento está muy bien, solo se necesita cambiar algunas palabras.</i>					

Gracias por su colaboración.



Maria Del Cielo Guerrero Regalado
LIC EDUCACIÓN INICIAL

Aplicable

Firma y sello del Informante



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CUESTIONARIO

PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS
DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302.

I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

LUNA CALVO
ANA ISABEL

1.2. Documento Nacional de Identidad:

32104863

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

1.4. Institución Educativa donde labora:

I.E.I. N° 1556 "ANGELITOS DE JESÚS"
CASMA

II. ÍTEMES DE VALIDACIÓN:

INSTRUCCIONES:

- **Pertinencia:**
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La actividad medida por este reactivo es...?			¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: COMPARACIÓN								
01. Identifica el color del carro.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
02. Elige el globo más grande.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
03. Selecciona el vaso de color diferente.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La actividad medida por este reactivo es...?			¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: AGRUPACIÓN								
04. Selecciona el grupo de animales más grandes.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
05. Elige la agrupación correcta.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
06. Agrega el elemento que pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
07. Selecciona el objeto que no pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
DIMENSIÓN: CORRESPONDENCIA								
08. Reconoce el animal de la sombra.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
09. Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
10. Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
11. Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja.		<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
DIMENSIÓN: SERIACIÓN								
12. Identifica la fruta que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
13. Identifica el globo que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
14. Selecciona el plato que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								
15. Selecciona el orden correcto de los osos de la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Comentario:</i>								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas?	1	2	3	4	5
Comentario:					
El instrumento está bien elaborado y aporta a la investigación					

Gracias por su colaboración.

Aplicable


Lic. Ana Isabel Luna Calvo
PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL
C.P.No. 0532104863

Firma y sello del Informante



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CUESTIONARIO

**PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS
DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302.**

I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

MEDINA LUNA VICTORIA

FIGRELLA CINTYA GLORIA

1.2. Documento Nacional de Identidad: 42985981

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN

1.4. Institución Educativa donde labora: I.E. J N° 1542 - "CAPULLITOS DE AMOR"
CHIMBOTE

II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:

INSTRUCCIONES:

- **Pertinencia:**
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(* Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

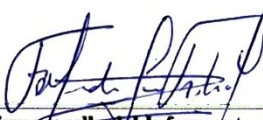
DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La actividad medida por este reactivo es...?			¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: COMPARACIÓN								
01. Identifica el color del carro.	X							X
<i>Comentario:</i>								
02. Elige el globo más grande.	X							X
<i>Comentario:</i>								
03. Selecciona el vaso de color diferente.	X							X
<i>Comentario:</i>								

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA ¿La actividad medida por este reactivo es...?			ADECUACIÓN (*) ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: AGRUPACIÓN								
04. Selecciona el grupo de animales más grandes.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
05. Elige la agrupación correcta.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
06. Agrega el elemento que pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
07. Selecciona el objeto que no pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
DIMENSIÓN: CORRESPONDENCIA								
08. Reconoce el animal de la sombra.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
09. Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
10. Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
11. Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
DIMENSIÓN: SERIACIÓN								
12. Identifica la fruta que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
13. Identifica el globo que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
14. Selecciona el plato que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
15. Selecciona el orden correcto de los osos de la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas?	1	2	3	4	X
Comentario: EL PRESENTE INSTRUMENTO ESTÁ APTO PARA SER APLICADO POR LA INVESTIGADORA PARA LOS FINES PROPUESTOS .					

Gracias por su colaboración.

APLICABLE



Firma y sello del Informante
M^{te}. Fiorella C.G. Medina Luna Victoria
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CUESTIONARIO
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS
DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302.

I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

Usquiano Morales
Neri Magdalena

1.2. Documento Nacional de Identidad: 32106380

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico: Lic. en Educación Inicial

1.4. Institución Educativa donde labora: I.E.I. N° 1556 "Ángelitos de Jesús"
Casma.

II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:

INSTRUCCIONES:

- **Pertinencia:**
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La actividad medida por este reactivo es...?			¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: COMPARACIÓN								
01. Identifica el color del carro.	X							X
<i>Comentario:</i>								
02. Elige el globo más grande.	X							X
<i>Comentario:</i>								
03. Selecciona el vaso de color diferente.	X							X
<i>Comentario:</i>								

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA ¿La actividad medida por este reactivo es...?			ADECUACIÓN (*) ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: AGRUPACIÓN								
04. Selecciona el grupo de animales más grandes.		X						X
<i>Comentario:</i>								
05. Elige la agrupación correcta.	X							X
<i>Comentario:</i>								
06. Agrega el elemento que pertenece al grupo.	X							X
<i>Comentario:</i>								
07. Selecciona el objeto que no pertenece al grupo.	X							X
<i>Comentario:</i>								
DIMENSIÓN: CORRESPONDENCIA								
08. Reconoce el animal de la sombra.	X							X
<i>Comentario:</i>								
09. Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso.	X							X
<i>Comentario:</i>								
10. Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño.	X							X
<i>Comentario:</i>								
11. Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja.	X							X
<i>Comentario:</i>								
DIMENSIÓN: SERIACIÓN								
12. Identifica la fruta que continúa en la serie.	X							X
<i>Comentario:</i>								
13. Identifica el globo que continúa en la serie.	X							X
<i>Comentario:</i>								
14. Selecciona el plato que continúa en la serie.	X							X
<i>Comentario:</i>								
15. Selecciona el orden correcto de los osos de la serie.	X							X
<i>Comentario:</i>								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas?	1	2	3	4	X
Comentario: Excelente El instrumento es apropiado para recopilar información para las variables de estudio					

Gracias por su colaboración.

Aplicable


Lic. Nery M. Usquiniano Morales
DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL
C.P.P.S. 7532186380
Firma y sello del Informante



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CUESTIONARIO

PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS
DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302.

I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

Sánchez Chávez
Danta

1.2. Documento Nacional de Identidad: 41856969

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución Educativa donde labora: Institución Educativa Inicial
N° 323 - "Caritas Felices" - Chimbote.

II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:

INSTRUCCIONES:

- **Pertinencia:**
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La actividad medida por este reactivo es...?			¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: COMPARACIÓN								
01. Identifica el color del carro.	X							X
Comentario:								
02. Elige el globo más grande.	X							X
Comentario:								
03. Selecciona el vaso de color diferente.	X							X
Comentario:								

DIMENSIONES DE LA VARIABLE	PERTINENCIA ¿La actividad medida por este reactivo es...?			ADECUACIÓN (*) ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: AGRUPACIÓN								
04. Selecciona el grupo de animales más grandes.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
05. Elige la agrupación correcta.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
06. Agrega el elemento que pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>	
Comentario:								
07. Selecciona el objeto que no pertenece al grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
DIMENSIÓN: CORRESPONDENCIA								
08. Reconoce el animal de la sombra.	<input checked="" type="checkbox"/>							
Comentario:								
09. Elige la cantidad de pelotas que deben ir en el vaso.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
10. Elige la cantidad de cuchillos que le corresponden al niño.		<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
11. Elige la cantidad de crayolas que faltan en la caja.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
DIMENSIÓN: SERIACIÓN								
12. Identifica la fruta que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
13. Identifica el globo que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>	
Comentario:								
14. Selecciona el plato que continúa en la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								
15. Selecciona el orden correcto de los osos de la serie.	<input checked="" type="checkbox"/>							<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas?	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario: <i>El instrumento está bien estructurado y su aplicación enriquecerá la investigación, por ello es aplicable.</i>					

Gracias por su colaboración.


Lic. Santa Sánchez Chávez
DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL
C.Pe. 0141356969

Aplicable

Firma y sello del Informante

Tabla 8*Matriz de evaluación del juicio de expertos*

N° de Ítem	PERTINENCIA					Puntaje Global	CVR por pregunta	ADECUACIÓN (*)					Puntaje
	Experto N° 01	Experto N° 02	Experto N° 03	Experto N° 04	Experto N° 05			Experto N° 01	Experto N° 02	Experto N° 03	Experto N° 04	Experto N° 05	
01	1	1	1	1	1	5	1	4	5	5	5	5	24
02	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	25
03	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	4	5	24
04	2	1	1	1	1	4	0.8	5	5	5	5	5	25
05	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	25
06	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	4	5	24
07	1	1	1	1	1	5	1	5	4	5	5	5	24
08	1	1	1	1	1	5	1	5	5	4	5	5	24
09	1	1	1	1	1	5	1	5	4	5	5	5	24
10	1	1	1	2	1	4	0.8	5	5	5	5	5	25
11	1	2	1	1	1	4	0.8	5	5	5	5	4	24
12	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	5	4	24
13	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	4	5	24
14	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	25
15	1	1	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	25
							14,40						

Fuente. Evaluación del juicio de expertos, setiembre, 2020.

(*) Ninguna de las preguntas formuladas en el instrumento fueron consideradas, por los expertos, como no esenciales, pues todas superaron la puntuación mínima requerida de 0,75.

Anexo 3: Confiabilidad del instrumento de recolección de datos

1. N° de ítems : 15

2. Opciones de respuesta:

Valoración	Puntuación	Descripción
C (En inicio)	[00 – 10]	Se otorga al estudiante que no muestre un progreso mínimo en el desarrollo del cuestionario. Evidencia dificultades en el desarrollo y necesita de un mayor tiempo.
B (En proceso)	[11 - 13]	Se otorga al estudiante que está próximo o cerca al nivel esperado respecto al desarrollo del cuestionario. Requiere de un acompañamiento durante un tiempo razonable.
A (Logro esperado)	[14 - 17]	Se otorga al estudiante que evidencie el nivel esperado respecto a la resolución del cuestionario. Demuestra dominio satisfactorio de lo formulado en el ítem y requiere de un tiempo razonable.
AD (Logro destacado)	[18 - 20]	Se otorga al estudiante que evidencie un nivel superior a lo esperado respecto al cuestionario formulado.

3. Muestra piloto : 10 participantes

4. Resultados de la prueba piloto y cálculo de Alfa de Cronbach

4.1. Resumen del procesamiento de casos:

Muestra la cantidad de estudiantes a quienes se les aplicó la prueba piloto, el mismo que estuvo conformado por 10 participantes.

		f°	%
Casos	Válidos	10	100
	Excluidos	0	0
Total		10	100

4.2. Estadísticas de elemento:

Se realiza el cálculo para cada ítem del instrumento analizado:

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. Desviación	Nº
P1	2,00	0,845	10
P2	2,00	0,845	10
P3	2,00	0,845	10
P4	2,00	0,845	10
P5	2,00	0,845	10
P6	1,93	0,799	10
P7	2,20	0,775	10
P8	2,13	0,743	10
P9	1,93	0,799	10
P10	2,13	0,743	10
P11	2,07	0,704	10
P12	2,27	0,704	10
P13	1,80	0,862	10
P14	2,07	0,884	10
P15	2,00	0,845	10

4.3. Estadísticas de fiabilidad:

Para el análisis de la confiabilidad se tuvo en cuenta al valor de alfa de Cronbach, obteniendo entonces, una puntuación de 0,874 y por su cercanía a 1 se considera al instrumento como altamente confiable.

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0,874	15

Anexo 4: Documento de permiso de la Institución



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 14 de octubre 2020

OFICIO N° 270-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Mgtr. Irma Nancy Vásquez Díaz
Directora de la I.E.I. N° 302 – "Ruso".

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **Flores Marchena Fiorella Maybelly**, con código de matrícula N° **0107171037**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020."**, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Segundo Arturo Díaz Flores
Pbro. Dr. Segundo Arturo Díaz Flores
Director



Irma Nancy Vásquez Díaz
Mg. Irma N. Vásquez Díaz
DIRECTORA I.E. N° 302 - RUSO

C.c./
Archivo

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b – Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Anexo 5: Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: *“Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020”*. Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **Fiorella Maybelly Flores Marchena**, con código de matrícula N° **0107171037**. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,, padre o madre de familia del aula de 4 años “Celeste”, de la Institución Educativa N° 302, con DNI N°, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: *“Los juegos psicomotores como estrategia de aprendizaje para desarrollar las nociones matemáticas de cantidad en los niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 302, distrito de Chimbote, 2020”*, realizada por la estudiante **Fiorella Maybelly Flores Marchena**.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: ____/____/____

Anexo 6: Base de datos de aplicación

Tabla 9

Base de datos sobre las Nociones Matemáticas de Cantidad antes de aplicar los juegos psicomotores.

Código asignado al estudiante	Ítems	D1: Comparación			D2: Clasificación				D3: Correspondencia				D4: Seriación			Resultado total	Escala
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14		
01		1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	8	En Inicio
02		1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	7	En Inicio
03		1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	7	En Inicio
04		1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	En Inicio
05		1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	En Inicio
06		1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8	En Inicio
07		1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	9	En Inicio
08		1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	En Inicio
09		1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	8	En Inicio
10		1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	8	En Inicio
11		1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	En Inicio
12		1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	En Inicio
13		1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	7	En Inicio
14		1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	8	En Inicio
15		1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	En Inicio
16		1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	9	En Inicio
17		1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	8	En Inicio
18		1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	7	En Inicio
19		1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	8	En Inicio
20		1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	9	En Inicio

Fuente. Cuestionario de Nociones Matemáticas, octubre, 2020.

Tabla 10

Base de datos de la aplicación de la estrategia de juegos psicomotores.

Código asignado al estudiante	Ítems	D1: Comparación			D2: Clasificación			D3: Correspondencia			D4: Seriación	
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11
01		1	2	2	1	2	3	1	2	3	2	3
02		0	1	3	1	2	2	1	2	2	2	3
03		0	1	2	0	1	2	1	2	3	2	2
04		1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3
05		0	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2
06		1	2	3	0	1	2	2	3	3	2	3
07		0	1	2	1	2	2	1	2	3	2	3
08		0	1	2	1	2	2	1	2	3	2	3
09		1	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2
10		0	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3
11		0	1	2	1	2	2	1	2	3	2	3
12		0	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3
13		0	1	2	1	2	3	2	3	3	2	3
14		0	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3
15		0	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3
16		1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3
17		0	1	2	0	1	2	1	2	2	2	3
18		1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2
19		0	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3
20		0	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3

Fuente. Escalas valorativas de las actividades de aprendizaje, octubre - noviembre, 2020.

Tabla 11

Base de datos sobre las Nociones Matemáticas de Cantidad después de aplicar los juegos psicomotores.

Código asignado al estudiante	Ítems	D1: Comparación			D2: Clasificación				D3: Correspondencia					D4: Seriación			Resultado total	Escala
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15		
01		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17	En Logro esperado	
02		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	En Logro destacado	
03		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	16	En Logro esperado	
04		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	
05		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17	En Logro esperado	
06		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	En Logro destacado	
07		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	En Logro destacado	
08		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	
09		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17	En Logro esperado	
10		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	En Logro destacado	
11		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	En Logro destacado	
12		1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	15	En Logro esperado	
13		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	
14		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	
15		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	En Logro destacado	
16		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	
17		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	En Logro esperado	
18		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	
19		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17	En Logro esperado	
20		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	En Logro destacado	

Fuente. Cuestionario de Nociones Matemáticas, noviembre, 2020.

Anexo 7: Evidencia de aplicación de la estrategia

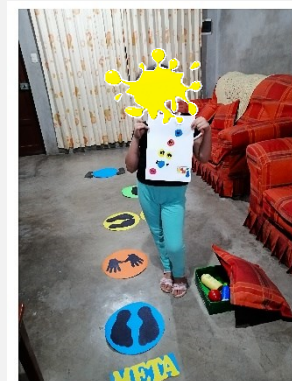
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

1. Actividades de aprendizajes:

- Evidencias de las actividades realizadas a los padres de familia, niños y niñas del aula de 4 años "TELLEST".



www.uladech.edu.pe



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

1. Actividades de aprendizajes:

- Evidencias de las actividades realizadas a los padres de familia, niños y niñas del aula de 4 años "TELLEST".



www.uladech.edu.pe



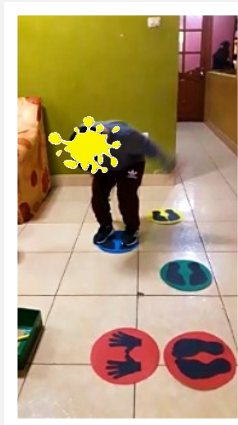
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

1. Actividades de aprendizajes:

- Evidencias de las actividades realizadas a los padres de familia, niños y niñas del aula de 4 años "TELLEST".



www.uladech.edu.pe



ULADECH
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

1. Actividades de aprendizajes:

- Evidencias de las actividades remitidas a los padres de familia, niños y niñas del aula de 4 años "Celeste".



www.uladech.edu.pe



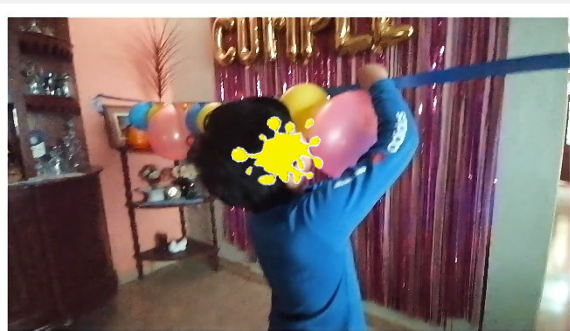
ULADECH
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

1. Actividades de aprendizajes:

- Evidencias de las actividades remitidas a los padres de familia, niños y niñas del aula de 4 años "Celeste".



www.uladech.edu.pe



Anexo 8: Constancia de similitud en la plataforma Turnitin

Informe Final _ Fiorella Flores

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	0%	0%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTE QUE CONTIENE COINCIDENCIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	8%
	Trabajo del estudiante	

10%

★ Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias < 4%
Excluir bibliografía	Activo	

Anexo 9: Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

“TWISTER DE LAS FRUTAS Y VERDURAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. **Lugar** : Av. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. **Edad** : 4 años.
- 1.4. **Aula** : “Celeste”.
- 1.5. **Temporalización** : 45 minutos.
- 1.6. **Practicante** : Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Twister de las frutas y verduras”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños y niñas, mediante esta actividad de juego motriz, desarrollarán la noción de comparación, al identificar características perceptuales de las frutas y verduras que hallan en los círculos del Twister; así también, trasladarán esta experiencia a situaciones cotidianas.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: “<i>Twister de las frutas y verduras</i>”. - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “<i>Twister de las frutas y verduras</i>”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Cajas de cartón. - Figuras recortables de verduras y frutas. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Silicona líquida. - Lápiz. - Tijera. - Cúter. - Borrador. - Limpiatipo.

-
- Elaborar el material del juego: “Twister de las frutas y verduras”.
 - Elaborar el panel de para la reflexión de la actividad.
-

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compara las frutas y verduras de acuerdo a su tamaño, durante el juego: “El twister de las frutas y verduras”. 	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

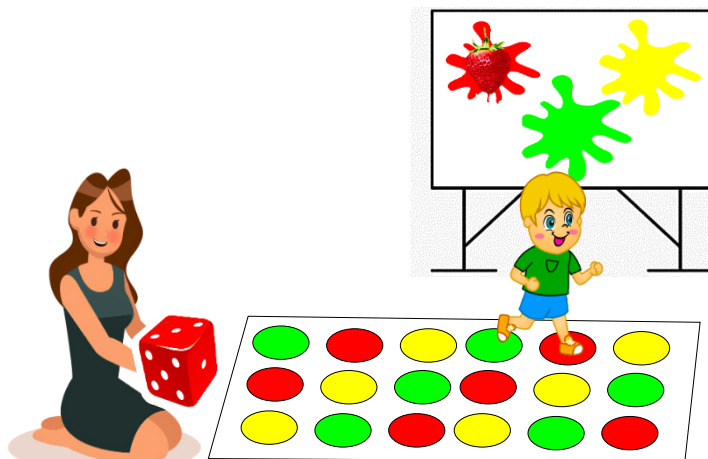
Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. – Juntos mencionamos la semana de Aprendo en Casa en la que nos encontramos, además del día y el mes. – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Saludar las manos!</i> <p><i>Problematización.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el título de la experiencia se llama: “Divertimate” y preguntaremos a los niños y niñas: ¿Por qué creen que la experiencia se llama Divertimate?, ¿qué creen que se significa ese nombre?, ¿qué creen que haremos en “Divertimate”? – Brindamos el tiempo necesario, para que los niños y niñas, desde sus casas, respondan las preguntas. – Reforzamos las respuestas mencionando que se llama: “Divertimate”, porque aprenderemos las matemáticas, pero de manera divertida, jugando; por eso: “Diverti” significa diversión y “mate”, matemáticas. – Seguidamente mencionamos que temprano Miss Fátima nos enseñó a preparar una rica ensalada de frutas y también de verduras. – Ella nos mostró las frutas con las que haría la ensalada. Miguelito refuerza la idea mencionando que había un plátano. – A continuación, preguntamos a los niños y niñas: <i>¿ustedes recuerdan qué frutas habían?</i> – Esperamos atentamente sus respuestas y mostrando las frutas, comentamos que había un plátano, una pera y una fresa. Tomamos el plátano y les preguntamos a los niños y niñas: <i>¿qué color tiene el plátano?, ¿qué tamaño tiene?, ¿pueden decirme otra característica del plátano?</i> – Repetimos la acción por cada fruta. – Comentamos que, así como estás hay muchas frutas y verduras, con las cuales podemos hacer ensaladas y queremos conocerlas poco a poco. – Explicamos que para conocer estas frutas y verduras hemos traído un juego que elaboró mi mamá, que se 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Títere tipo muppet. • Caja forrada. • Plátano. • Naranja. • Pera. • Cartel con el título general de la actividad. • Cartel con el título de la actividad. 	10'

	<p>llama: “El Twister de las frutas y verduras”. Y que con este juego iniciaremos la aventura de “Divertimate”.</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: ¿ustedes alguna vez han jugado el juego llamado ‘twister’?, ¿de qué se trataba el juego?, ¿en qué consistía el juego? – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. – Luego explicamos que, nosotros jugaremos ese juego, pero este tendrá unas variaciones, porque lo haremos con frutas y verduras. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Por eso es que el día de hoy jugaremos con el: “Twister de las frutas y verduras”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos al “Twister de las frutas y verduras”. – A continuación, les preguntaremos que como ya sabemos, el juego se trata de frutas y verduras con las que podemos preparar ensaladas. – Motivamos a que los niños y niñas conversen con el adulto y respondan las siguientes preguntas: ¿qué frutas empleas cuando haces ensaladas? y ¿qué verduras empleas cuando haces ensaladas? – Escuchamos atentamente sus respuestas. 		30’

- Explicamos que en este twister veremos algunas de esas frutas y verduras que mencionaron, pero que las iremos descubriendo poco a poco.

Planificación del juego.

- Para jugar el twister entonces, vamos a necesitar lo siguientes materiales: un dado grande, un twister de papel con círculos de tres colores (rojo, amarillo y verde), también necesitaremos imágenes y tres manchas de tres colores.
- Expresamos que podemos jugar el juego en familia.
- Mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia,2020.

- Sobre la imagen, Miguelito pregunta a los niños y niñas: *¿cómo creen que se juega “el Twister de las frutas y verduras”.*
- Esperamos sus respuestas y comentamos que el juego consiste en que vamos a girar nuestro dado y; por ejemplo: *si cae en el número dos, iremos saltando, por cualquier color, durante dos veces. Al llegar al color voltearemos el círculo y se lo entregaremos al adulto para que nos haga unas preguntas. Luego de responder las preguntas, vamos a colocar la imagen en la mancha que corresponde al color.*
- Explicamos que si lo jugamos en familia debemos organizarnos por turnos.
- De igual manera, pedimos a los niños y niñas que junto con el adulto decidan el lugar en donde realizarán la actividad.

Activación del juego.

- A continuación, el juego inicia al girar el dado. El niño o la niña salta la cantidad de veces que se indica en el dado y llega al color de su preferencia. Voltea el círculo y se lo entrega al adulto.
- Luego, el adulto le preguntará: *¿Qué fruta o verdura es?, ¿qué color tiene? y ¿qué tamaño tiene?*

- Imagen del juego.

- Títere tipo muppet.
- Imágenes de frutas de tres colores: verde, amarillo y rojo.
- Imágenes de verduras de tres colores: verde, amarillo y rojo.
- Manchas de colores: verde, amarillo y rojo

	<ul style="list-style-type: none"> – Le brinda unos minutos para que el niño o la niña responda. – Luego de escucharlo, le pedirá al niño o niña que coloque la imagen en el color rojo si es una fruta o verdura pequeña, en el color amarillo si es mediano o en el verde si es grande. – Después tocará el turno del siguiente participante. El juego culmina cuando todas las frutas y verduras han sido colocadas en las manchas. <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pedimos a los niños y niñas que dibujen las frutas y verduras que se colocaron en las manchas. Para ello utilizarán los materiales con los que cuenten en casa. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, pediremos a los niños y niñas que observen las manchas con las imágenes que colocaron y les preguntaremos; por ejemplo: <i>¿qué frutas o verduras hay en la mancha de color verde?, ¿de qué tamaño son?, ¿serán iguales a las frutas o verduras de los otros grupos?, ¿en qué se parecen o qué los hace diferentes?</i> – Esperamos unos minutos para que los niños y niñas respondan. Miguelito nos ayuda mencionando que las frutas de la mancha verde eran más grandes que la fruta de la mancha roja. – Reforzamos explicando, con nuestro panel, que hemos podido identificar que hay frutas y verduras que tienen los mismos tamaños, pero también hay otras frutas y verduras que son diferentes; por ejemplo: las frutas y verduras de color verde eran más grandes que las de color amarillo. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, pediremos a los niños y niñas que en su dormitorio ubiquen tres prendas: un polo que le pertenece, un polo de mamá y un polo de papá; o también, un pantalón. – Luego de haber ubicado, responderán: <i>¿qué tamaño tienen las prendas?</i> – El adulto escuchará atentamente sus respuestas y reforzará ayudando a identificar si las prendas son del mismo tamaño o si no lo son. 	<ul style="list-style-type: none"> • Polo de mamá y de papá. • Un pantalón. 	
CIERRE	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. 		5'

	<ul style="list-style-type: none"> – Y preguntamos, entonces: <i>¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?, ¿qué había en el juego?, ¿qué hacíamos con las frutas y verduras?, ¿qué aprendieron en el juego?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p>Validar el cumplimiento del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy: <i>“Jugamos al Twister de las frutas y verduras”</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. 	
CIERRE	<p>Validamos los acuerdos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Abrazos y adiós!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con los acuerdos de clase. 	

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas han logrado realizar la comparación de las frutas y verduras, según sus características perceptuales, durante el juego: “Mi camino de colores”. • Los niños y niñas han logrado relacionar los colores con las frutas y verduras. • Los niños y niñas han podido interiorizar los aprendizajes del juego, al representarlos mediante un dibujo. • Los niños y niñas lograron identificar y verbalizar los aprendizajes adquiridos mediante el juego: “Mi camino de colores”. • Así también, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, al comparar prendas de 	<ul style="list-style-type: none"> • A algunos niños y niñas, tuvieron dificultades para realizar la identificación de las características perceptuales de las frutas y verduras observadas durante el juego. • De igual manera, a algunos estudiantes les resultó un poco difícil realizar la relación de las frutas o verduras con sus correspondientes grupos de colores. • Por otro lado, no todos los estudiantes enviaron evidencias de los procesos claves de la estrategia del juego, sino que, priorizaron la entrega del momento de la activación de la actividad, • Así también, algunos padres de familia no disponían de tiempo para participar de la actividad. • Finalmente, no todos los estudiantes disponían de paquetes de internet, para poder remitir la resolución de su

vestir, en función a un criterio de comparación.

- De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos.
- Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de los acuerdos del juego.

actividad, razón por la cual, optaron por enviar fotografías.



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
 1.2. Sección: “Celeste”
 1.3. Grado/Edad: 4 años
 1.4. N° de niños: 20
 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“Twister de las frutas y verduras”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa

Practicante: Fiorella Flores Marchena.					Fecha: 12 de octubre de 2020.	
Actividad: “Twister de las frutas y verduras”.						
Áreas y competencias:	Matemática:				Calificación	Valoración
	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de cantidad. 					
	Criterios de evaluación					
Código asignado al estudiante:	Indicador N° 02: Compara las frutas y verduras de acuerdo a su tamaño, durante el juego: “El twister de las frutas y verduras”.					
	C	B	A	AD		
O1.		X			B	En proceso.
O2.	X				C	En inicio.
O3.	X				C	En inicio.
O4.		X			B	En proceso.
O5.	X				C	En inicio.
O6.		X			B	En proceso.
O7.	X				C	En inicio.
O8.	X				C	En inicio.

09.		X			B	En proceso.
10.	X				C	En inicio.
11.	X				C	En inicio.
12.	X				C	En inicio.
13.	X				C	En inicio.
14.	X				C	En inicio.
15.	X				C	En inicio.
16.		X			B	En proceso.
17.	X				C	En inicio.
18.	X				C	En inicio.
19.		X			B	En proceso.
20.	X				C	En inicio.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02
“MI CAMINO DE COLORES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar : Av. José Pardo N° 941.
- 1.3. Edad : 4 años.
- 1.4. Aula : “Celeste”
- 1.5. Temporalización : 45 minutos.
- 1.6. Practicante : Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Mi camino de colores”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños, mediante esta actividad de juego, desarrollarán la noción de comparación, porque identificarán un elemento de un color, que les permitirá diferenciar a aquellos que se le presenten y que se distingan de este.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**ANTES DE LA ACTIVIDAD**

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula de virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Coordinar con los encargados de los niños para que tengan listos algunos elementos que emplearemos en la actividad. - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “<i>Mi camino de colores</i>”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Objetos de la casa. - Ropa de los integrantes de la familia. - Figura de una copa. - Cartón. - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Cinta adhesiva de color, de 7 cm. - Silicona líquida. - Lápiz. - Tijera. - Cúter.

-
- Borrador.
 - Limpia tipo.
-

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica objetos del color solicitado durante el juego: “Mi camino de colores”. 	<p>Escala valorativa.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - A continuación, comentaremos que cuando era niña lo que más me gustaba era jugar y explicamos que mi abuelita me enseñó muchos juegos e inclusive yo también he inventado algunos. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por eso es que el día de hoy: “Jugaremos a Mi camino de colores”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inmediatamente recordamos que aprenderemos de forma divertida, jugando, pero, para que todo se lleve a cabo de manera propicia, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. - Brindamos la oportunidad para que los niños, desde sus hogares, expresen aquellos acuerdos para la clase. Luego, les ayudamos a establecerlos: <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención en la clase. - Participar activamente. - Cuidar los materiales con los que trabajo. - Pedir ayuda a naná o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos a los niños y niñas que el juego de hoy se llama: “Mi camino de colores” - Colocamos en la pizarra los círculos de colores (amarillo, rojo, verde y azul). - Pedimos a los niños y niñas que nos mencionen los nombres de los colores. - Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan, desde sus hogares. - Seguidamente, mencionaremos: <i>¿En nuestros hogares podremos encontrar objetos con los colores que mencionaron?</i> - Mencionamos que efectivamente en nuestros hogares tenemos diversos objetos de diferentes colores que podríamos utilizar para este juego. <p>Planificación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A continuación, se les presenta la imagen del juego a os niños y niñas. En la imagen se mostrará a un camino con círculos de con colores, al inicio estará un niño saltando y al término se observará una copa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen del juego: “Mi camino de colores”. 	



Fuente. Creación propia,2020.

- Los niños y niñas observan la imagen y expresan sus ideas sobre el juego.
- A continuación, mencionaremos que el juego se llama: “Mi camino de colores”; y mostraremos que necesitaremos círculos de colores, una caja de cartón, objetos de la casa y mucha diversión.
- Luego pondremos énfasis en que los niños y niñas ya saben cómo es el juego “Mi camino de colores”, ahora preguntaremos: ¿qué creen que necesitaremos para jugarlo?
- Mencionamos que el juego se trata de un caminito, con círculos de colores, pero que el niño o la niña va avanzando en cada etapa identificando algún objeto del color del círculo que pisa. Debe traer el objeto y colocarlos en la caja de los tesoros.
- Brindamos el tiempo necesario para que niños y adultos respondan.
- Felicitamos la participación.

Activación del juego.

- Mostraremos entonces, cómo hemos organizado nuestro juego: Mi Camino de Colores.
- Recordamos, entonces, que en el juego se trata de identificar objetos que tengan el mismo color del círculo que pisamos; caso contrario, no podremos avanzar.
- Les explicamos que jugaremos durante quince minutos y que el juego culmina cuando llegamos a la copa y descubrimos el contenido de la caja de los tesoros, para agrupar aquellos objetos que son similares en cuanto a su color.
- Entonces, el niño desarrollará la actividad con el adulto acompañante. Al avanzar cada color, al ritmo de la música, en su entorno buscará el elemento con esa característica perceptual.

- Objetos del hogar.
- Caja de cartón.
- Círculos de colores.
- Imagen de una copa.
- Huellas.

- Verduras de distintos colores.
- Frutas de distintos colores.
- Hoja Bond A4.

	<ul style="list-style-type: none"> - Al término, el niño agrupará por color los elementos de la caja final. <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que dibujen los objetos que colocaron en la caja del tesoro. Para ello utilizarán los materiales con los que cuenten en casa. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les preguntaremos: <i>¿cómo se han sentido en el juego?, ¿por qué?</i> - Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan. Expresamos que nos divertimos mucho saltando sobre los círculos y buscando objetos. - A continuación, repreguntaremos: <i>¿de qué se trataba el juego?, ¿qué aprendimos con el juego?</i> - Brindamos el tiempo necesario para que respondan. - Mencionaremos: ¡Excelente! Aprendimos a comparar las cosas. Ustedes elegían solo aquel objeto que tenía el mismo color del círculo. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresamos que ahora que ya aprendieron a comparar, vamos a seguir comparando con otros elementos de nuestra casa. - Antes de ello, pediremos a papá o mamá que le pida a su hijo(a) dibujar tres círculos sobre un papel: uno verde, anaranjado y amarillo. - A continuación, pediremos a papá o mamá que busquen, con el niño, diversos alimentos (frutas y verduras) y que sobre ellos les pregunten: <i>¿Qué observas?, ¿qué son?, ¿podrías nombrarlos?</i> - Por ejemplo: mostraremos diversas hortalizas y frutas y preguntaremos: <i>¿Qué observas en la canasta?, ¿Qué son?, ¿qué te parece si armamos un camino con los colores de estos alimentos?</i> - Le brindamos el tiempo necesario para que el niño o la niña pueda diferenciar los colores de las frutas, para luego, solicitarle coloque las frutas sobre el camino de colores en papel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones. 	
CIERRE	<p>Reflexión de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa. - Preguntamos, entonces: <i>¿cómo se sintieron participando el día de hoy? y ¿pueden recordarme el juego que aprendimos hoy?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Título de la experiencia de aprendizaje: Divertímate. • Título de la actividad. 	

	<ul style="list-style-type: none"> – Brindaremos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan las preguntas. – <i>Luego, les preguntaremos: ¿Recuerdan cuál fue el reto para poder dar un salto y avanzar a los siguientes círculo”, y ¿qué aprendieron trayendo al traer los objetos y ver el color del círculo?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, desde sus hogares. <p>Validar el cumplimiento del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, comentamos que aprendimos a comparar mediante el juego: “<i>Mi camino de colores</i>”. <p>Validamos los acuerdos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Así también los felicitamos por haber respetado los acuerdos establecidos y por haber trabajado en equipo con sus familias. – Nos despedimos de los niños y niñas y también de los adultos agradeciendo por el apoyo brindado y la oportunidad de permitirme ingresar a sus hogares; también los invitamos a continuar participando de las siguientes actividades. – Finalmente, nos despedimos con la canción: <i>¡Adiós, adiós!</i> 		
--	---	--	--

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas han logrado realizar la comparación de los objetos, según sus características perceptuales: color. • Los niños y niñas han podido interiorizar los aprendizajes del juego, al representarlos mediante un dibujo. • Los niños y niñas lograron identificar y verbalizar los aprendizajes adquiridos mediante el juego: “Mi camino de colores”. • Así también, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, al comparar elementos que se encontraban en la cocina, sobre la consideración de una característica perceptual de comparación. 	<ul style="list-style-type: none"> • A algunos niños y niñas, no lograron identificar el objeto con el color sobre el cual saltaron. • En algunas oportunidades, los colores colocados, por los padres de familia, en las huellas, no coincidían con los objetos con los que disponían en el hogar. • Por otro lado, algunos padres de familia no tenían mucho espacio en su casa y realizaron caminos muy cortos, en consideración a la edad del niño o la niña. • Así también, algunos padres de familia no disponían de tiempo para participar de la actividad. • Finalmente, no todos los estudiantes disponían de paquetes de internet, para

-
- De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos.
 - Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego.
- poder remitir la resolución de su actividad, razón por la cual, optaron por enviar fotografías.
-



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
- 1.2. Sección: “Celeste”
- 1.3. Grado/Edad: 4 años
- 1.4. N° de niños: 20
- 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“Mi camino de colores”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa								
Practicante: Fiorella Flores Marchena.				Fecha: 13 de octubre de 2020.				
Actividad: “Mi Camino de colores”.								
Áreas y competencias:	Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.					Calificación	Valoración	
Criterios de evaluación								
Indicador N° 01: Identifica objetos del color solicitado durante el juego: “Mi camino de colores”.								
Código asignado al estudiante:	C	B	A	AD				
O1.			X		A	En logro esperado.		
O2.		X			B	En proceso.		
O3.		X			B	En proceso.		
O4.		X			B	En proceso.		
O5.		X			B	En proceso.		
O6.			X		A	En logro esperado.		
O7.		X			B	En proceso.		

08.		X			B	En proceso.
09.		X			B	En proceso.
10.		X			B	En proceso.
11.		X			B	En proceso.
12.		X			B	En proceso.
13.		X			B	En proceso.
14.		X			B	En proceso.
15.		X			B	En proceso.
16.		X			B	En proceso.
17.		X			B	En proceso.
18.		X			B	En proceso.
19.		X			B	En proceso.
20.		X			B	En proceso.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

“EL SEMÁFORO DE LA COMPARACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar : Av. José Pardo N° 941.
- 1.3. Edad : 4 años.
- 1.4. Aula : “Celeste”.
- 1.5. Temporalización : 45 minutos.
- 1.6. Practicante : Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“El Semáforo de la Comparación”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños, mediante esta actividad de juego, desarrollarán la noción de comparación, porque identificarán las características de similitud y diferencia entre los objetos que se le presenten en cada estación, considerando sus características perceptuales.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula de virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Elaborar el títere Miguelito. - Coordinar con los encargados de los niños, para que identifiquen distintos objetos, de igual naturaleza, que los niños y niñas puedan comparar, en correspondencia con su nivel de aprendizaje. - Coordinar con los encargados de los niños para que armen un pequeño circuito con los materiales que dispongan en casa. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Diververtime 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Tina. - Ropa. - Útiles escolares. - Vajillas. - Cartón. - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Cinta adhesiva de color, de 7 cm. - Silicona líquida. - Palitos de chupete. - Lápiz. - Tijera.

-
- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “<i>El Semáforo de la Comparación</i>”. | <ul style="list-style-type: none"> - Cúter. - Borrador. - Limpia tipo. |
|--|---|
-

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

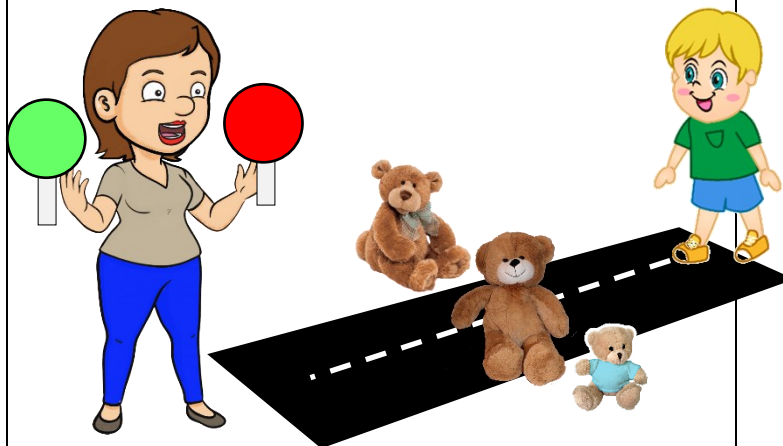
VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	- Identifica los objetos que son diferentes, durante el juego: “El Semáforo de la Comparación”.	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. – Juntos mencionamos la semana de Aprendo en Casa en la que nos encontramos, además del día y el mes. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Hola, hola, ¿cómo están?!</i> <p><i>Problematicación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el título de la experiencia se llama: “Divertimate” y preguntaremos a los niños y niñas: <i>¿recuerdan del juego que hicimos ayer?, ¿alguien recuerda cuál era el nombre del juego?, ¿qué aprendimos el día de ayer en el juego?, ¿qué otro juego podremos hacer hoy?</i> – Les brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan las preguntas y anotamos sus respuestas. – Expresamos que el día de ayer jugamos el juego: “Mi camino de colores” y aprendimos a comparar los objetos por sus colores. – A continuación, mencionaremos que el día de hoy, para continuar nuestras matemáticas divertidas recordar daremos un juego que hicimos con mi hermana cuando éramos niñas, pues una vez vimos que a mamá se le cayeron unos útiles de su caja, cuando los llevaba de la sala a su habitación; entonces se nos ocurrió un juego en el que nos convertimos en carritos y pasamos por una estación. – Mencionamos que el juego se llama “El Semáforo de la Comparación”. Y que con este juego seguiremos con la aventura de “Divertimate”. <p><i>Saberes previos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: <i>Chicos, ¿ustedes saben comparar?</i> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. – Seguidamente mencionamos: <i>“Bien, como alguno de ustedes tienen idea de lo que es la comparación, ¿de qué creen que trate el juego del “Semáforo de la Comparación”?”</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Caja forrada. • Plátano. • Naranja. • Pera. • Cartel con el título de la actividad. 	10’

	<ul style="list-style-type: none"> – Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el día de hoy jugaremos con el: “Semáforo de la Comparación”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos a los niños y niñas que el juego de hoy se llama: “El Semáforo de la Comparación”. – Comentamos que como ya habíamos mencionado anteriormente, este juego salió de la idea de la profesora con su hermana cuando vieron a su mamá llevando útiles escolares de un lado a otro. Mostramos dos reglas, mencionamos: <i>¿Cómo podríamos comparar ambas reglas?</i> – Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan, desde sus hogares. – Seguidamente, reforzamos las ideas mencionando que podríamos compararlos por tamaños y mencionamos que ambas se parecen porque son de color transparente. <p>Planificación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, colocaremos en el fondo, la imagen del juego: “El Semáforo de la Comparación”. En el juego se observará un circuito con un semáforo. Este circuito tiene tres estaciones. En cada estación hay tres juguetes. – Mencionaremos, a los estudiantes: “Mi semáforo de la comparación es así. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen del juego: “El semáforo de la comparación”. 	



Fuente. Creación propia,2020.

- A continuación, explicaremos y mostraremos que necesitaremos un semáforo de cartón, una pista de cartulina, una linterna, juguetes y/o objetos de la casa. Ponemos énfasis en que con papá y mamá ya hemos coordinado cómo armar el circuito y, por tanto, qué materiales debemos colocar en él.
- Mencionamos, entonces, que, en el Semáforo de la Comparación, seremos carros, pero alguien tiene que hacer las veces de semáforo, entonces: *¿con quién creen que podríamos jugarlo?*
- Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan. Comentamos que nosotros lo jugaremos con nuestra mamá.

- Semáforo de cartón.
- Pista de cartulina.
- Objetos de la casa.
- Juguetes.
- Linterna.

Activación del juego.

- Seguidamente, los niños juegan y se divierten pasando cada estación del circuito. Son tres estaciones que ellos desarrollarán. En cada estación se detendrán y papá, mamá o la adulta que los acompaña les preguntará: *¿qué objetos son?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?*
- Luego de que el niño(a), el adulto le refuerza positivamente brindando aplausos y felicitándoles por cada acierto que tengan al comparar los objetos de las series.
- Terminado el recorrido felicitamos a todos los niños por su gran participación y nos disponemos a relajarnos y observar todo lo que hemos realizado para lograrlo.

Representación del juego.

- Pedimos a los niños y niñas que dibujen una serie de objetos, agruparán los objetos que se parecen y dejarán sueltos los que no se parecen. Este dibujo los hará con materiales que tengan en casa.

	<p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dialogamos sobre el juego “El Semáforo de la Comparación”, por ello les preguntaremos: <i>¿Cómo se han sentido en el juego?, ¿Por qué?</i> – Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan. – A continuación, repreguntaremos: <i>¿Qué aprendimos con el juego?, ¿Qué hacían en cada estación?, ¿Qué hicieron cuando se les presentaban los objetos?, ¿habían objetos similares?, ¿habían objetos diferentes?</i> – Brindamos el tiempo necesario para que respondan. – Mencionaremos: ¡Excelente! Con el juego aprendimos a comparar. Ustedes veían qué objetos se parecían y qué objetos no. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Expresamos que ahora que ya aprendimos a comparar, vamos a comparar objetos que hay en casa. – Pediremos a papá o mamá que busquen, con el niño, diversos objetos y que sobre ellos les pregunten: <i>¿Qué observas en estos objetos?, ¿Qué son?, cuéntame, ¿en qué se parecen? Y ¿En qué serán diferentes?</i> – Por ejemplo: mostraremos dos polos de color rojo y uno de color azul y les preguntamos: <i>¿Qué observas en estos objetos?, ¿Qué son?, cuéntame, ¿En qué se parecen? Y ¿En qué serán diferentes?</i> – Le brindamos el tiempo necesario para que el niño o la niña pueda identificar en qué se parecen los objetos o en qué se diferencian. – Reforzamos mencionando que, así como en el Semáforo de la Comparación, también en casa podemos comparar muchos objetos y sobre ellos identificar en qué se parecen y en qué serán diferentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ropa. • Vajillas. • Juguetes. • Útiles escolares. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexión de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa. – Preguntamos, entonces: <i>¿cómo se sintieron participando el día de hoy? y ¿pueden recordarme el juego que aprendimos hoy?</i> – Brindaremos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan las preguntas, después, expresaremos que nosotros nos sentimos también muy felices por todo lo que hicimos el día de hoy; ponemos énfasis en que nos divertimos mucho jugando al: “Semáforo de la comparación”. – Seguidamente, preguntamos: <i>¿Recuerdan cuál fue el reto para poder dar pasar de una estación a otra?, ¿qué hicieron cuando se les presentaban los objetos?</i> 		

	<p>– Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, desde sus hogares.</p> <p>Validar el cumplimiento del propósito.</p> <p>– Luego, comentamos que aprendimos a comparar mediante el juego: “El semáforo de la comparación”, para ello en cada estación nos ponían objetos y sobre ellos identificamos cuáles se parecían y cuáles no.</p> <p>Validamos los acuerdos de clase.</p> <p>– Así también los felicitamos por haber respetado los acuerdos establecidos y por haber trabajado en equipo con sus familias.</p> <p>– Nos despedimos de los niños y niñas y también de los adultos agradeciendo por el apoyo brindado y la oportunidad de permitirme ingresar a sus hogares; también los invitamos a continuar participando de las siguientes actividades.</p> <p>– Finalmente, nos despedimos con la canción: ¡Me he divertido hoy!</p>		
--	---	--	--

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas han logrado realizar la comparación de los objetos, al identificar el elemento que es distinto en la serie. • De igual manera, lograron representar los elementos de una de la serie, identificando aquel que era distinto. • Los niños y niñas lograron identificar y verbalizar los aprendizajes adquiridos mediante el juego: “El Semáforo de la Comparación”. • Así también, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano. • De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos padres de familia no disponían de tiempo para participar de la actividad. • Algunos padres de familia armaron un circuito muy grande, provocando que a los niños les falte tiempo para su ejecución. • Otros padres no tenían mucho espacio en su casa y el circuito fue muy pequeño. • Algunos de los niños solo enviaron la evidencia del proceso de activación del juego y no de los otros momentos. • Finalmente, debido a la disponibilidad de internet, algunos estudiantes remitieron videos cortos de la actividad.

-
- Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego.
-



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
- 1.2. Sección: “Celeste”
- 1.3. Grado/Edad: 4 años
- 1.4. N° de niños: 20
- 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“El Semáforo de la Comparación”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa							
Practicante: Fiorella Flores Marchena.				Fecha: 14 de octubre de 2020.			
Actividad: “El semáforo de la comparación”.						Calificación	Valoración
Áreas y competencias:		Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.					
Criterios de evaluación							
Indicador N° 03: Identifica los objetos que son diferentes, durante el juego: “El Semáforo de la Comparación”.							
Código asignado al estudiante:	C	B	A	AD			
O1.			X		2	En logro esperado.	
O2.				X	3	En logro destacado.	
O3.			X		2	En logro esperado.	
O4.			X		2	En logro esperado.	
O5.			X		2	En logro esperado.	
O6.				X	3	En logro destacado.	
O7.			X		2	En logro esperado.	
O8.			X		2	En logro esperado.	
O9.			X		2	En logro esperado.	

10.			X		2	En logro esperado.
11.			X		2	En logro esperado.
12.			X		2	En logro esperado.
13.			X		2	En logro esperado.
14.			X		2	En logro esperado.
15.			X		2	En logro esperado.
16.			X		2	En logro esperado.
17.			X		2	En logro esperado.
18.			X		2	En logro esperado.
19.			X		2	En logro esperado.
20.			X		2	En logro esperado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04
“EL TREN DEL PAYASO LLEVA LO QUE QUIERE A SU PASO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.** : N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar** : Av. José Pardo N° 941.
- 1.3. Edad** : 4 años.
- 1.4. Aula** : “Celeste”.
- 1.5. Temporalización** : 45 minutos.
- 1.6. Practicante** : Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“El tren del Payaso lleva lo que quiere a su

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños, mediante esta actividad de juego, desarrollarán la noción de clasificación, porque establecerán grupos de elementos de acuerdo a un criterio de tamaño e irán incluyendo a los animales a cada grupo.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**ANTES DE LA ACTIVIDAD**

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula de virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Elaborar el títere Miguelito. - Globos de diferentes colores. - inflador - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: <i>“El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”</i>. - Elaborar el tren del payaso. - Elaborar las imágenes de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Cartón. - Dibujos de objetos de distinto tamaño. - Figuras recortables de animales, de distinto tamaño. - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Cinta adhesiva de color, de 7 cm. - Silicona líquida. - Palitos de chupete. - Lápiz. - Tijera. - Cúter. - Borrador.

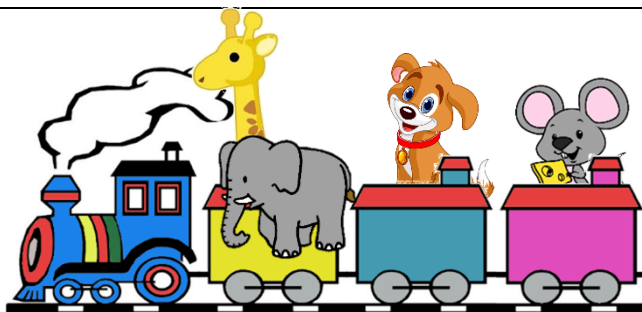
V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicadores	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agrega el animal que pertenece al grupo, durante el juego: “El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”. - Selecciona el grupo de animales más grandes, durante el juego: “El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”. 	Escala valorativa.

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego comentaremos, a los niños y niñas: <i>¿ustedes han realizado este juego alguna vez? o ¿este nombre les recuerda a algún juego?, ¿podrían contármelo?</i> - Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas desde sus hogares. <p>Propósito de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego, les comentaremos que el día de hoy descubriremos de qué trata el juego del “Tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso”. <p>Acuerdos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inmediatamente recordamos que aprenderemos de forma divertida, y para que todo se lleve a cabo de manera propicia, debemos establecer algunos acuerdos. - Brindamos la oportunidad para que los niños, desde sus hogares, expresen aquellos acuerdos para la clase. Luego, les ayudamos a establecerlos: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención en la clase. - Participar activamente. - Cuidar los materiales con los que trabajo. - Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostraremos la imagen del juego y comentaremos: <i>“El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso es así”</i>. - En la imagen se observará una pizarra y sobre ella un tren con diversos vagones. En algunos vagones se visualizarán animales grandes, en otros, pequeños; de igual manera se podrá ver a un niño corriendo con una figura en la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen del juego: “El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso”. 	



Fuente. Creación propia,2020.

- Entonces, luego de que les brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas observen la imagen, les preguntaremos: *¿cómo creen que lo jugaremos?, ¿para qué creen que lo jugaremos?*
- Recopilamos las respuestas, de los niños y niñas, y explicaremos que el “*tren del payaso, que lleva solo lo que quiere a su paso*”, se trata de un juego en donde una persona, que hace las veces de payaso, mencionará qué es lo que quiere llevar en sus vagones; por ejemplo: *en el amarillo serán los animales más grandes. Entonces el niño o niña buscará las imágenes que tengan esa característica. Así repetirán la actividad hasta culminar los vagones.*

Planificación del juego.

- Mostraremos entonces, cómo hemos organizado nuestro juego: *El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso.*
- Luego pondremos énfasis en que los niños y niñas ya saben cómo es el juego, ahora preguntaremos: *¿Qué creen que necesitaremos para jugarlo?*
- Brindamos el tiempo necesario para que niños y adultos respondan.
- A continuación, explicaremos y mostraremos un tren de cartulina, imágenes recortables que tengan en el hogar y cinta adhesiva.
- Recordamos, entonces, que en el juego “*El tren del payaso*”, *alguien tiene que hacer las veces de payaso, entonces: ¿con quién creen que podríamos jugarlo?*

- Tren de cartulina.
- Imágenes recortables de diferentes tamaños de animales.
- Cinta adhesiva.

	<ul style="list-style-type: none"> – Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan. Comentaremos que nosotros realizaremos el juego con nuestra hermana. – Luego preguntaremos: <i>¿En dónde creen que podríamos jugarlo?</i> – Brindamos el tiempo necesario y explicamos que nosotros lo jugaremos en nuestro patio. <p>Activación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seguidamente, los niños juegan y se divierten buscando las figuras recortables que correspondan a la indicación que realiza el payaso. – Irán agregando el animal de que pertenece a cada grupo. – Luego de que el niño ha colocado la cantidad suficiente de imágenes en los vagones, el payaso preguntará sobre el grupo de animales más grandes y el niño responderá. <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El niño o niña dibujarán los vagones con los objetos del juego, y este dibujo lo harán con materiales del hogar. Luego explicarán su dibujo. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dialogamos sobre el juego <i>“El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso”</i>, por ello les preguntaremos: <i>¿Cómo se han sentido en el juego?, ¿por qué?</i> – Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan. Comentaremos que nosotros nos divertimos mucho. – A continuación, repreguntaremos: <i>¿De qué trataba el juego?, ¿qué hacíamos en el juego?, ¿qué aprendimos con el juego?</i> – Brindamos el tiempo necesario para que respondan. Los felicitamos y les recordaremos que con el juego: <i>“El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso” aprendimos a clasificar a nuestros animales. Ustedes elegían solo los animales que tenían el tamaño que indicaba el payaso.</i> <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Expresamos que ahora que ya aprendieron a agrupar, vamos a agrupar objetos que hay en casa. – Por ejemplo, papá y mamá: le enseñarán tres cuadernos y preguntarán: <i>¿qué son estos objetos?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué serán diferentes?, ¿podrías entregarme el cuaderno más pequeño?</i> – Se brinda el tiempo necesario para que el niño o la niña pueda identificar en qué se parecen los objetos, en qué se diferencian y también elijan el objeto de 	<ul style="list-style-type: none"> • Tres cuadernos grandes y un cuaderno pequeño (todos del mismo color). • Una cartuchera grande y una cartuchera pequeña. 	
--	--	--	--

	<p>acuerdo a la característica que le mencionó el adulto.</p> <ul style="list-style-type: none"> – De igual manera les presentarán otros objetos. Con la condición que sean un máximo de tres. – Papá, mamá o el adulto reforzarán el aprendizaje mencionando que, así como hemos comparado estos objetos también se puede comparar otros objetos y ver si son iguales o son distintos. 		
<p>CIERRE</p>	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa. – Preguntamos, entonces: <i>¿qué aprendimos el día de hoy?</i> – Brindaremos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan. – Para reflexionar sobre su aprendizaje, les preguntaremos: <i>¿Qué hemos aprendido el día de hoy?, ¿Recuerdan de qué trataba el juego: “El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso” ?, ¿Qué aprendieron con el juego?, ¿qué les resultó fácil del juego?, ¿qué les resultó difícil del juego?</i> – Expresaremos que nosotros nos sentimos también muy felices por todo lo que hicimos el día de hoy; ponemos énfasis en que nos divertimos mucho jugando al: “Tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”. <p><i>Validar el cumplimiento del propósito.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mencionamos entonces que el día de hoy conocimos el juego: <i>“El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso”</i> y en este tren aprendimos a comparar, eligiendo el objeto o los objetos con las características que nos mencionaba el payaso. <p><i>Validamos los acuerdos de clase.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Así también los felicitamos por haber respetado los acuerdos establecidos y por haber trabajado en equipo con sus familias. – Nos despedimos de los niños y niñas y también de los adultos agradeciendo por el apoyo brindado y la oportunidad de permitirme ingresar a sus hogares; también los invitamos a continuar participando de las siguientes actividades. – Finalmente, nos despedimos con la canción: <i>¡Patatín Patatero!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Título de la actividad. 	

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas han logrado realizar agrupaciones, es decir, clasificar las figuras, de acuerdo a un criterio. • Los niños y niñas han podido seleccionar el grupo de elementos que se les indicaba. • Los niños y niñas lograron representar los grupos de elementos, haciendo uso de materiales con los que contaban en el hogar. • Los niños y niñas lograron identificar y verbalizar los aprendizajes adquiridos mediante el juego: “El tren del payaso que lleva lo que quiere a su paso”. • Así también, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano. • De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos. • Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos padres de familia, no elaboraron imágenes que representasen, de forma efectiva, la característica perceptual de tamaño. • Algunos padres de familia no disponían de mucho tiempo para participar de la actividad, por tal motivo, elaboraron trenes con pocos vagones. • Algunos padres de familia no brindaban muchas oportunidades, para que su niño o niña sea quien, de manera autónoma establezca el criterio de clasificación. • Algunos estudiantes no pudieron participar de la actividad, de manera integral, a razón de que no contaban con internet móvil. • Algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la entrega de su evidencia.



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
- 1.2. Sección: “Celeste”
- 1.3. Grado/Edad: 4 años
- 1.4. N° de niños: 20
- 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa											
Practicante: Fiorella Flores Marchena.						Fecha: 15 de octubre de 2020.					
Actividad: “El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”.								Calificación	Valoración		
Áreas y competencias:		Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.									
Criterios de evaluación											
Código asignado al estudiante:		Indicador N° 06: Agrega el animal que pertenece al grupo, durante el juego: “El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”.			Criterio N° 04: Selecciona el grupo de animales más grandes, durante el juego: “El tren del payaso lleva lo que quiere a su paso”.						
		C	B	A	AD	C	B	A	AD		
O1.			X				X			B	En proceso.
O2.			X				X			B	En proceso.
O3.	X					X				C	En inicio.
O4.				X				X		A	En logro esperado.
O5.			X				X			B	En proceso.
O6.	X					X				C	En inicio.

07.		X				X			B	En proceso.
08.		X				X			B	En proceso.
09.		X				X			B	En proceso.
10.		X				X			B	En proceso.
11.		X				X			B	En proceso.
12.		X				X			B	En proceso.
13.		X				X			B	En proceso.
14.		X				X			B	En proceso.
15.			X				X		A	En logro esperado.
16.			X				X		A	En logro esperado.
17.	X				X				C	En inicio.
18.		X				X			B	En proceso.
19.			X				X		A	En logro esperado.
20.			X				X		A	En logro esperado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05
“LOS CAMINOS DE LA AGRUPACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :** Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar :** Av. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. Edad :** 4 años.
- 1.4. Aula :** “Celeste”.
- 1.5. Temporalización :** 45 minutos.
- 1.6. Practicante :** Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Los caminos de la agrupación”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños, mediante esta actividad de juego, desarrollarán la noción de clasificación, al realizar la exploración de una bolsa de mercado e identificar un criterio de clasificación de los elementos contenidos; y sobre él, elegir el grupo correcto.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**ANTES DE LA ACTIVIDAD**

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: Los caminos de la agrupación. - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “Jugamos a los caminos de la agrupación”. - Elaborar el material del juego: “Los caminos de la agrupación”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Bolsa de mercado. - Frutas. - Verduras. - Tubérculos. - Abarrotes. - Cajas de cartón. - Cartón. - Figuras recortables de verduras, frutas, tubérculos y abarrotes. - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Silicona líquida. - Palitos de chupete. - Lápiz.

- | | |
|---|--------------|
| - Elaborar el panel de agrupación por colores. | - Tijera. |
| - Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia. | - Cúter. |
| | - Borrador. |
| | - Limpiatipo |

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.
	Equidad en la enseñanza.		

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.</p>	- Elige la agrupación correcta de elementos durante el juego: “Los caminos de la agrupación”.	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. – Juntos mencionamos la semana de Aprendo en Casa en la que nos encontramos, además del día y el mes, y que continuaremos desarrollando actividades, como parte de la aventura: <i>¡Divertimate!</i> – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Saludo con el cuerpo!</i> <p><i>Problematización.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, mencionamos: “<i>Chicos, el día de hoy fui al mercado con una lista que me dio mi mamá. Cuando llegué a casa, me di cuenta que todo lo que había comprado estaba desordenado y mi mamá me dijo que colocara los alimentos por grupos, para ello, me dio cuatro cajas</i>”. – A continuación, preguntamos: “<i>¿Cómo podría ordenar las cosas que compré?</i>” – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Luego mencionamos que para ordenar nuestras cosas jugaremos a un juego que se llama: “<i>Los caminos de la agrupación</i>”. Y que con este juego continuaremos con la aventura de “<i>Divertimate</i>”. <p><i>Saberes previos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: <i>¿ustedes alguna vez han jugado escuchado de este juego?, ¿de qué creen que se trate el juego?</i> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. – Mencionamos que, si el juego se llama “<i>Los caminos de la agrupación</i>”, <i>¿qué es lo primero que debería haber en el juego?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas de los niños y niñas mencionando que en nuestro juego habrá caminos y colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Cajas forradas. • Cartel con el título general de la actividad. • Cartel con el título de la actividad. 	10’

	<p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Por eso, recordamos que el día de hoy jugaremos a: “Los caminos de la agrupación”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a “Los caminos de la agrupación”. – Mencionamos que para conocer un poco más de este juego cantaremos la siguiente canción: <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Yo he visto caminitos por montón de los cuales, muy perdida estoy por cada camino saltando voy y una caja como tesoro encontré hoy.</p> <p>Tengo frutas de colores Algunos colores que veremos hoy Verde, rojo y amarillo, pero todos amontonados están, y no sé qué hacer</p> <p>Yendo por los caminos recordé cada caja al final de ellos, entonces dije “ya sé lo que haré hoy” Ordenaré todo por color y así todo muy limpio y ordenado se encontrará hoy.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> – Preguntamos: <i>¿De qué trataba la canción?</i> – Pedimos a los niños y niñas que nos mencionen qué podríamos hacer con las cajas. – Mencionamos: <i>Chicos, y según la canción, ¿qué se hacían con las frutas y las cajas?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	30’

- Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan, desde sus hogares.
- Reforzamos las respuestas mencionando que ordenaban las frutas en cada caja por colores.
- Y recordamos que el día de hoy aprendemos a agrupar jugando con el juego de **“Los caminos de la agrupación”**.

Planificación del juego.

- Preguntamos: *¿Qué creen que necesitaremos para el juego?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- Luego mencionamos que para jugar necesitamos los siguientes materiales: cuatro cajas forradas (rojo, amarillo, verde y anaranjado), cuatro laberintos de papel, alimentos en una bolsa de mercado y un cronómetro.
- A continuación, mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia,2020.

- Comentamos que para el juego necesitaremos de un participante más. Cada participante tendrá su turno, y quien haga más rápido la agrupación ganará.
- Primero mamá o papá preguntarán: *¿Cómo deseas agrupar los alimentos de la bolsa?*
- Esperarán la respuesta del niño o niña.
- Luego el niño mencionará el criterio de agrupación para cada caja.

Activación del juego.

- Una vez se haya identificado la agrupación. El juego inicia con: En sus marcas, listos, ¡fuera! Y con la ayuda de un cronómetro veremos el tiempo que se demorará cada participante.

- Cuatro cajas forradas (rojo, amarillo, verde y anaranjado).
- Bolsa de mercado.
- Papeles de colores.
- Cronómetro.

<p>CIERRE</p>	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p><i>Validar el cumplimiento del propósito.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: “Los caminos de la agrupación”. <p><i>Validamos los acuerdos de clase.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡A despedirnos de la clase!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Grabadora de audio. 	<p>5’</p>
----------------------	---	--	-----------

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas han logrado identificar criterios de agrupación, durante el juego: “Los caminos de la agrupación”. • Los niños y niñas han identificar los elementos que correspondían a cada grupo establecido, de acuerdo al criterio. • Los niños y niñas lograron representar los grupos de elementos, haciendo uso de materiales con los que contaban en el hogar. • Los niños y niñas lograron identificar y verbalizar los 	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la actividad, algunos padres de familia, no contaban con muchos productos en su bolsa, y por tanto, al niño le resultaba difícil realizar una adecuada correspondencia de los elementos con sus correspondientes grupos. • Otros padres de familia no dispusieron de un tiempo apropiado para la realización de la actividad, motivo por el cual, el niño o la niña solo planteó un criterio de agrupación. • Así también, si bien, gran parte de los estudiantes realizaron las etapas

aprendizajes adquiridos mediante el juego: “Los caminos de la agrupación”.

- Así también, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano.
 - De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos.
 - Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego.
- relacionadas al juego, algunos de ellos no lograron trasladar su experiencia de juego a su entorno cotidiano.
 - Algunos estudiantes no pudieron participar de la actividad, de manera integral, a razón de que no contaban con internet móvil.
 - Algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la entrega de su evidencia.
-



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
- 1.2. Sección: “Celeste”
- 1.3. Grado/Edad: 4 años
- 1.4. N° de niños: 20
- 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“Los caminos de la agrupación”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa							
Practicante: Fiorella Flores Marchena.					Fecha: 16 de octubre de 2020.		
Actividad: “Los caminos de la agrupación”.							
Áreas y competencias:	Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.				Calificación	Valoración	
Criterios de evaluación							
Código asignado al estudiante:	Indicador N° 05: Elige la agrupación correcta de elementos durante el juego: “Los caminos de la agrupación”.						
	C	B	A	AD			
O1.			X		A	En logro esperado.	
O2.			X		A	En logro esperado.	
O3.			X		B	En proceso.	
O4.			X		A	En logro esperado.	
O5.			X		A	En logro esperado.	
O6.		X			B	En proceso.	
O7.			X		A	En logro esperado.	

08.				X		A	En logro esperado.
09.			X			B	En proceso.
10.				X		A	En logro esperado.
11.				X		A	En logro esperado.
12.				X		A	En logro esperado.
13.				X		A	En logro esperado.
14.				X		A	En logro esperado.
15.				X		A	En logro esperado.
16.				X		A	En logro esperado.
17.			X			B	En proceso.
18.				X		A	En logro esperado.
19.				X		A	En logro esperado.
20.				X		AD	En logro destacado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06
“PESCA POR GRUPOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :** Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar :** A.v. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. Edad :** 4 años.
- 1.4. Aula :** “Celeste”.
- 1.5. Temporalización :** 45 minutos.
- 1.6. Practicante :** Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Pesca por grupos”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños, mediante esta actividad de juego, desarrollarán la noción de clasificación, seleccionando el objeto o animal que no corresponda al grupo; así también, trasladarán esta experiencia a situaciones cotidianas.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**ANTES DE LA ACTIVIDAD**

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: Pesca por grupos. - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “Pesca por grupos”. - Elaborar el material del juego: “Pesca por grupos”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartillas de cartón. - Útiles de aseo. - Utensilios de cocina. - Ropa. - Grabadora de audio. - Cartón. - Plástico - Figuras recortables de verduras, frutas, tubérculos y abarrotos. - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Silicona líquida. - Lápiz.

-
- | | |
|---|---|
| - Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia. | - Tijera.
- Cúter.
- Borrador.
- Limpia tipo |
|---|---|
-

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona los elementos que no correspondan a los grupos presentados durante el juego: “La pesca por grupos”. 	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

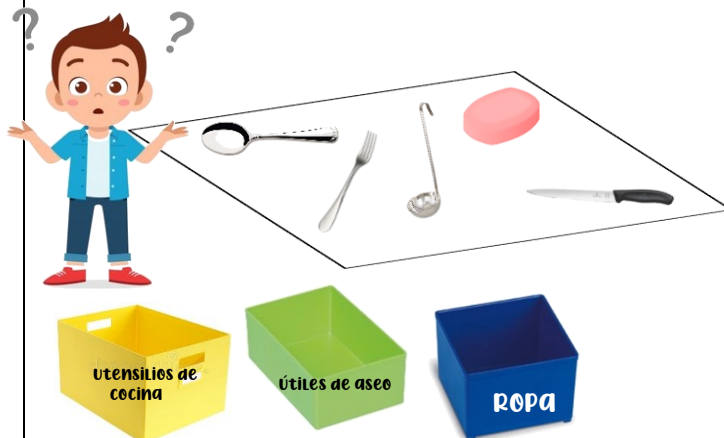
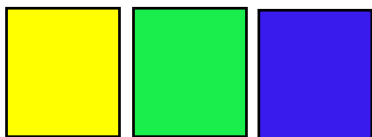
Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. – Juntos mencionamos la semana de Aprendo en Casa en la que nos encontramos, además del día y el mes, y que continuaremos desarrollando actividades, como parte de la aventura: <i>¡Divertimate!</i> – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Buenos días, digo buenos días!</i> <p><i>Problematización.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, con la ayuda de nuestro títere Miguelito mencionamos: <i>Chicos, ¿recuerdan el juego que realizamos el día de ayer?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Seguidamente, presentamos el panel trabajado en la clase anterior con una agrupación incorrecta. Con la ayuda de nuestro títere Miguelito preguntamos: <i>“Miss, ¿estás segura que así van las agrupaciones”.</i> – Luego preguntamos a los niños y niñas: <i>¿Ustedes qué opinan chicos?</i> – Esperamos atentamente las respuestas. – Comentamos: <i>“Muy bien, en este grupo de color rojo, este alimento no pertenece porque es de color amarillo.”</i> – Luego mencionamos que para ordenar correctamente las agrupaciones jugaremos a un juego que se llama: <i>“Pesca por grupos”</i>. Y que con este juego continuaremos con la aventura de <i>“Divertimate”</i>. <p><i>Saberes previos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mami, papis y adultos: <i>¿ustedes alguna vez han jugado escuchado de este juego?, ¿de qué creen que se trate el juego?</i> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. <ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título general de la actividad. • Cartel con el título de la actividad. 	10'

	<ul style="list-style-type: none"> – Mencionamos que, si el juego se llama <i>“Pesca por grupos, entonces, ¿cómo realizaremos la pesca?”</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas de los niños y niñas mencionando que en nuestro juego nosotros seremos como pescadores que iremos pescando los elementos que no correspondan a los grupos. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el día de hoy jugaremos a: <i>“Pesca por grupos”</i>. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a <i>“La pesca por grupos”</i>. – Mencionamos que para conocer un poco más de este juego cantaremos la siguiente canción: <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Soy una caña, de pescar, y estirando, mis manitos, voy a escoger un elemento, incorrecto de este grupo.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> – Preguntamos: <i>¿De qué trataba la canción?</i> – Escuchamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. – Mencionamos: <i>Chicos, y según la canción, ¿qué escogíamos?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	30'

- Brindamos el tiempo necesario para que los niños y niñas respondan, desde sus hogares.
- Reforzamos las respuestas mencionando que escogíamos al elemento que no corresponde al grupo, y que el día de hoy nosotros simularemos ser una caña de pescar.
- Es por eso que el día de hoy nos divertiremos jugando con el juego de **“La pesca por grupos”**.

Planificación del juego.

- Preguntamos: *¿Qué creen que necesitaremos para el juego?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- Seguidamente, preguntamos: *Chicos, ¿y cómo creen que jugaremos?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- Luego mencionamos que para jugar necesitamos los siguientes materiales: tres cartillas de cartón tamaño A4, tres cajas forradas (una caja con 5 imágenes de ropa, la otra caja, con 5 imágenes de útiles de aseo y la última, con 5 imágenes de utensilios de cocina) y una cinta adhesiva.
- A continuación, mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia, 2020.

- Mencionamos: *De acuerdo con la imagen, ¿cómo creen que jugaremos?*
- Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Reforzamos sus ideas mencionando que para jugar necesitaremos seleccionar una cartilla de las tres que se nos presenten. Luego, mamá o papá seleccionaran las imágenes del grupo que seleccionamos y en el piso marcarán con cinta adhesiva un cuadrado, en él vaciarán

- Tres cajas forradas (amarillo, verde y azul).
- Tres cartillas A4.
- Cinta adhesiva.
- Cinco imágenes de utensilios de cocina.
- Cinco imágenes de útiles de aseo.
- Cinco imágenes de ropa.

	<p>todas las imágenes y tendremos que identificar el elemento que no corresponda al grupo.</p> <p>Activación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Una vez se haya tengamos todos los materiales listos y muchas ganas de jugar. El juego inicia con: En sus marcas, listos, ¡fuera. – Durante el juego el papá o mamá motiva al niño con palabras de aliento y preguntan: ¿Por qué crees que ese elemento no corresponde al grupo? – Escucharán atentamente las respuestas de los niños y niñas. – El juego finaliza cuando el niño haya identificado el elemento que no corresponda de los tres grupos que se encuentran en las tres cartillas. <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El niño o niña dibujarán las agrupaciones que hicieron de durante el juego, y el elemento incorrecto lo ubicarán fuera de la agrupación. El dibujo lo realizarán con materiales que tengan en casa. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, presentaremos un panel con las agrupaciones correctas que nosotros hicimos y ubicaremos fuera de los grupos a los elementos incorrectos. – Explicamos que en este juego identificamos los elementos que no pertenecían a los grupos. Mencionamos, que había elementos con usos diferentes a los que nosotros teníamos. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, con la ayuda de mamá o papá pediremos que en casa reúnan cinco útiles escolares (borrador, plumón, lápiz, tajador y crayola), así como también dos objetos que no guarden relación con ellos, pueden ser una cuchara y tenedor. – Luego los niños y niñas observarán e identificarán los elementos que no correspondan al grupo presentado. – Luego de haber identificado esos elementos, papá o mamá preguntarán: <i>¿Qué grupo es este? ¿y qué elementos se encuentran en él? ¿todos estos elementos formarán parte de este grupo? ¿por qué?</i> – El adulto escuchará atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Seguidamente, preguntará: <i>¿Qué elementos no corresponden al grupo? ¿por qué?</i> – Felicitarán las respuestas y reforzarán mencionando que hay elementos que no corresponden a algunos 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond A4. • Crayolas • Colores <ul style="list-style-type: none"> • Borrador • Plumón • Lápiz • Tajador • Crayola • Cuchara • Tenedor 	
--	---	---	--

	grupos porque tienen características diferentes o usos diferentes.		
CIERRE	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p><i>Validar el cumplimiento del propósito.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: <i>“La pesca por grupos”</i>. <p><i>Validamos los acuerdos de clase.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Canción para despedirse!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Grabadora de audio. 	5'

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas han logrado identificar los criterios que han permitido establecer los grupos, durante el juego: “La pesca por grupos”. • Los niños y niñas han identificado los elementos que correspondían a cada grupo establecido, de acuerdo al criterio, con énfasis en aquellos elementos que no correspondían a los grupos, • Los niños y niñas lograron representar los grupos de elementos y graficaron aquellos elementos que no correspondían a los grupos. • Los niños y niñas lograron identificar y verbalizar los aprendizajes adquiridos mediante el juego: “La pesca por grupos”. • Así también, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano. • De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos. • Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la actividad, algunos padres de familia solo elaboraron materiales para la ejemplificación de un grupo, razón por la cual, el niño o la niña culminó su actividad en breve tiempo. • Otros padres de familia no dispusieron de un tiempo apropiado para el acompañamiento de la actividad del estudiante, por ello, procuraron que su menor hijo se centrara en el proceso de activación y reflexión del juego. • Así también, algunos estudiantes no pudieron participar de la actividad de cada uno de los procesos de los juegos psicomotores, a razón de que no contaban con internet móvil. • Por otro lado, algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la entrega, a tiempo, de la evidencia.



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
 1.2. Sección: “Celeste”
 1.3. Grado/Edad: 4 años
 1.4. N° de niños: 20
 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“Pesca por grupos”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa								
Practicante: Fiorella Flores Marchena.				Fecha: 19 de octubre de 2020.				
Actividad: “Pesca por grupos”.								
Áreas y competencias:	Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.					Calificación	Valoración	
Criterios de evaluación								
Código asignado al estudiante:	C	B	A	AD				
O1.				X	3	En logro destacado.		
O2.			X		2	En logro esperado.		
O3.			X		2	En logro esperado.		
O4.				X	3	En logro destacado.		
O5.			X		2	En logro esperado.		
O6.			X		2	En logro esperado.		
O7.			X		2	En logro esperado.		
O8.			X		2	En logro esperado.		

09.				X	3	En logro destacado.
10.			X		2	En logro esperado.
11.			X		2	En logro esperado.
12.				X	3	En logro destacado.
13.			X		2	En logro esperado.
14.			X		2	En logro esperado.
15.				X	3	En logro destacado.
16.				X	3	En logro destacado.
17.			X		2	En logro esperado.
18.			X		2	En logro esperado.
19.				X	3	En logro destacado.
20.				X	3	En logro destacado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

“LA RULETA DE LAS SOMBRAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. **Lugar** : A.v. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. **Edad** : 4 años.
- 1.4. **Aula** : “Celeste”.
- 1.5. **Temporalización** : 45 minutos.
- 1.6. **Practicante** : Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“La ruleta de las sombras”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños, mediante esta actividad de juego establecerán correspondencia, entre la imagen del animal con su correspondiente sombra.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: La ruleta de las sombras. - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “<i>La ruleta de las sombras</i>”. - Elaborar el material del juego: “La ruleta de las sombras”. - Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartillas de cartón. - Imágenes de animales (pato, gato, perro, oveja, caballo y vaca). - Mica - Linterna - Tiza - Hoja, piedra y flor - Grabadora de audio. - Cartón. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Silicona líquida. - Lápiz. - Tijera. - Cúter. - Borrador. - Limpiatipo

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

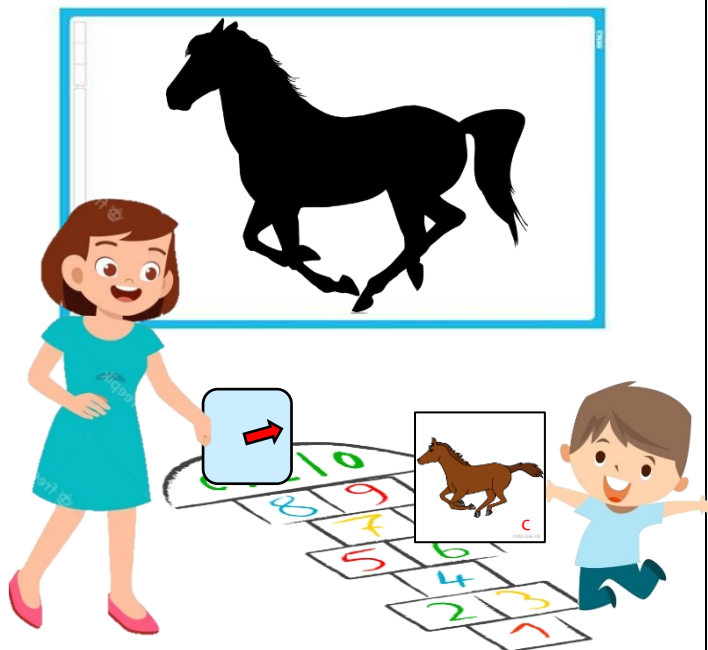
VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	- Reconoce el animal de la sombra y relaciónalo con su imagen, durante el juego: “La ruleta de las sombras”.	Escala valorativa.

	<ul style="list-style-type: none"> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. – Mencionamos que, si el juego se llama <i>“La ruleta de las sombras, entonces, ¿cómo creen que lo jugaremos?”</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas de los niños y niñas mencionando que en este juego veremos sombras de diferentes animales y que iremos descubriendo a qué animal le pertenece cada sombra. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el día de hoy jugaremos a: “La ruleta de las sombras”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a “La ruleta de las sombras”. – Recordamos que, al mostrarles una media, esta tenía una sombra. Preguntamos: <i>¿todas las sombras serán iguales?</i> – Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas desde sus hogares. – Luego, mencionamos que para comprobar lo que dijimos, nos enfocaremos con la linterna. Preguntamos: <i>¿la sombra de Miguelito será igual a la mía?</i> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo la pregunta. – Reforzamos mencionando que cada sombra es diferente y es por eso que el día de hoy nos divertiremos jugando con el juego de “la ruleta de las sombras”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	30’

Planificación del juego.

- Preguntamos: *¿Qué creen que necesitaremos para el juego?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- Seguidamente, preguntamos: *Chicos, ¿y con quién podríamos jugarlo? ¿en dónde podríamos jugarlo?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- A continuación, mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia, 2020.

- Luego mencionamos que para jugar necesitaremos los siguientes materiales: cartillas de animales (pato, gato, perro, oveja, caballo y vaca), un papelote, una ruleta pequeña (nombres de los animales), las sombras de los animales y la rayuela.
- Mencionamos: *De acuerdo con la imagen, ¿cómo creen que jugaremos?*
- Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Reforzamos sus ideas mencionando que para jugar necesitaremos de la ayuda de otro integrante de la familia. Mamá o papá girarán en la ruleta y el nombre del animal que toque es con el que trabajaremos. Luego, mamá o papá colocará la sombra del animal en el papelote, y el niño o niña debe identificar en las cartillas a qué animal pertenece. Deberá llevar la cartilla y saltar por la rayuela para poder pegar la imagen del animal correspondiente con su sombra.

- Cartillas de animales (pato, gato, perro, oveja, caballo y vaca).
- Papelote
- Ruleta pequeña con nombres de los animales.
- Sombras de cada animal.
- Rayuela.

	<ul style="list-style-type: none"> – Felicitarán las respuestas y reforzarán mencionando que no todas las sombras son iguales y que cada sombra corresponde a cierto elemento. 		
CIERRE	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p><i>Validar el cumplimiento del propósito.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: <i>“La ruleta de las sombras”</i>. <p><i>Validamos los acuerdos de clase.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Adiós, adiós!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Grabadora de audio. 	5'

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?

- Los niños y niñas han logrado relacionar el animal con su sombra correspondiente durante el juego: "La ruleta de las sombras".
- De igual manera, los niños y niñas han logrado representar de manera gráfica las correspondencias lineales.
- Además, de manera global, los niños y niñas lograron reconocer y verbalizar los aprendizajes adquiridos durante el juego: "La ruleta de las sombras".
- Asimismo, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, mediante el establecimiento de correspondencia con elementos de la naturaleza.
- De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos.
- Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego.

¿Qué dificultades se observaron?

- Algunos padres colocaron solo unas imágenes para el desarrollo del juego: "La ruleta de las sombras", lo que redujo la posibilidad de un mayor aprendizaje por parte del estudiante.
- Se debe precisar también que, algunos padres de familia consideraron la elaboración de sombras de animales que, lamentablemente, no eran parte del entorno común del niño o la niña, por lo que el reconocimiento de su sombra resultó un poco difícil y, por tanto, requirieran apoyo.
- Así también, algunos padres de familia no tenían el tiempo suficiente para el acompañamiento del estudiante, en cuanto a la realización de la actividad, lo que conllevó a que el niño o niña omitiera procesos importantes como el traslado de la experiencia.
- Finalmente, algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la observación de la actividad, tanto como en la entrega de su evidencia de aprendizaje desarrollada por su hijo o hija, en el plazo establecido.



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
 1.2. Sección: “Celeste”
 1.3. Grado/Edad: 4 años
 1.4. N° de niños: 20
 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“La ruleta de las sombras”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa								
Practicante: Fiorella Flores Marchena.					Fecha: 20 de octubre de 2020.			
Actividad: “La ruleta de las sombras”.								
Áreas y competencias:	Matemática:				Calificación	Valoración		
	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de cantidad. 							
Criterios de evaluación								
Código asignado al estudiante:	Indicador N° 08: Reconoce el animal de la sombra y relacionalo con su imagen, durante el juego: “La ruleta de las sombras”.							
	C	B	A	AD				
O1.		<i>X</i>			1	En proceso.		
O2.		<i>X</i>			1	En proceso.		
O3.		<i>X</i>			1	En proceso.		
O4.			<i>X</i>		2	En logro esperado.		
O5.			<i>X</i>		2	En logro esperado.		
O6.			<i>X</i>		2	En logro esperado.		
O7.		<i>X</i>			1	En proceso.		
O8.		<i>X</i>			1	En proceso.		

09.		X			1	En proceso.
10.			X		2	En logro esperado.
11.		X			1	En proceso.
12.		X			1	En proceso.
13.			X		2	En logro esperado.
14.		X			1	En proceso.
15.			X		2	En logro esperado.
16.			X		2	En logro esperado.
17.		X			1	En proceso.
18.			X		2	En logro esperado.
19.			X		2	En logro esperado.
20.			X		2	En logro esperado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“¡Mesa en apuros!”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :** Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar :** A.v. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. Edad :** 4 años.
- 1.4. Aula :** “Celeste”.
- 1.5. Temporalización :** 45 minutos.
- 1.6. Practicante :** Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“¡Mesa en apuros!”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños identifican la correspondencia entre la cantidad de cubiertos y utensilios que hagan falta para completar la imagen del almuerzo durante el juego.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: ¡La mesa en apuros! - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “¡La mesa en apuros!” - Elaborar el material del juego: “¡La mesa en apuros!”. - Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen de la mesa familiar. - Imágenes de cubiertos (tenedores y cucharas) - Imágenes de platos - Imágenes de los integrantes de la familia - Manzana - Pera - Plátano - Grabadora de audio. - Caja de cartón - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Silicona líquida. - Lápiz. - Tijera. - Cúter. - Borrador. - Limpiatipo

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicadores	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la cantidad de utensilios que le pertenecen a cada comensal, durante el juego: ¡Mesa en apuros! - Identifica la cantidad de cubiertos que le faltan a cada comensal, durante el juego: ¡Mesa en apuros! 	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. – Juntos mencionamos la semana de Aprendo en Casa en la que nos encontramos, además del día y el mes, y que continuaremos desarrollando actividades, como parte de la aventura: <i>¡Divertímate!</i> – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Saludo al sol cantando!</i> <p><i>Problematización.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, con la ayuda de nuestro títere Miguelito mencionamos: <i>Chicos, ¿recuerdan el juego que realizamos el día de ayer?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – A continuación, mencionamos que el día de ayer nosotros vimos que cada animal tenía una sola sombra. Y hoy cuando fui a almorzar me di cuenta también que yo necesitaba un solo plato, tenedor y cuchara. – Preguntamos: <i>Chicos, ¿y si somos dos personas cuántos platos, tenedores y cucharas necesitaríamos?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Mencionamos que necesitaríamos dos de cada utensilio de cocina. Preguntamos: <i>¿Serán dos para una sola persona o le corresponde un utensilio a cada persona?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas de los niños y niñas mencionando que efectivamente se necesitaría una cuchara, un tenedor y un plato para cada persona. Y por eso, el día de hoy, para reforzar este aprendizaje jugaremos al juego llamado: <i>“¡Mesa en apuros!”</i> <p><i>Saberes previos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: <i>¿ustedes alguna vez han jugado escuchado de este juego?, ¿de qué creen que se trate el juego?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Plato • Tenedor • Cuchara • Linterna • Cartel con el título general de la actividad. • Cartel con el título de la actividad. 	10'

	<ul style="list-style-type: none"> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. – Mencionamos que, si el juego se llama “<i>¡Mesa en apuros!</i>” <i>¿cómo creen que lo jugaremos?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas de los niños y niñas mencionando que en este juego los niños y niñas identificarán los utensilios que hagan falta en el desarrollo del juego. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el día de hoy jugaremos a la: “<i>¡Mesa en apuros!</i>”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a la “<i>¡Mesa en apuros!</i>”. – Mencionamos que como ya habíamos visto, a cada persona le corresponde un utensilio. Recordamos que en Aprendo en Casa hicimos una actividad similar, titulada “La aventura de poner la mesa” en donde nosotros identificábamos la cantidad de personas que integran nuestras familias y también la cantidad de utensilios que le correspondían a cada uno. – Luego decimos que el día de hoy jugaremos a “<i>¡La mesa en apuros!</i>” porque una familia nos pidió ayuda para colocar la mesa, identificaremos qué utensilio le falta a cada integrante y manos a la obra. <p>Planificación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Preguntamos: <i>¿Qué creen que necesitaremos para el juego?</i> – Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. – Seguidamente, preguntamos: <i>Chicos, ¿y con quién podríamos jugarlo? ¿en dónde podríamos jugarlo?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	30’

- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- A continuación, mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia, 2020.

- Luego mencionamos que para jugar necesitaremos los siguientes materiales: imagen de almuerzo familiar, imagen de cubiertos (tenedores y cucharas), imagen de platos, limpatipo y caja sorpresa.
- Mencionamos: *Ahora que ya sabemos los materiales que utilizaremos y viendo la imagen, ¿de qué creen que trate el juego? ¿cómo creen que lo jugaremos?*
- Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Reforzamos sus ideas mencionando que para este juego el niño o niña se ubicará en un extremo con la caja sorpresa en la que se encontrarán las imágenes de cubiertos y platos. El niño deberá visualizar la imagen del almuerzo familiar e identificará qué utensilio le falta a cada persona.

Activación del juego.

- Una vez que ya tengamos todos los materiales listos y muchas ganas de jugar. El juego inicia con: En sus marcas, listos, ¡fuera.
- Durante el juego el papá o mamá motiva al niño con palabras de aliento y preguntan: *¿Qué utensilio crees que le falte a la niña?* Y así sucesivamente irán preguntando por cada persona que se visualice en la imagen.
- Escucharán atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- El juego finaliza cuando el niño haya realizado la correspondencia identificando los platos y cubiertos que

- Imagen de almuerzo familiar.
- Imagen de cubiertos (cucharas y tenedores).
- Imagen de platos
- Limpatipo
- Caja sorpresa

	<p>le faltaban a cada integrante de la imagen del almuerzo familiar.</p> <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El niño o niña dibujará en una hoja bond A4 la imagen del almuerzo familiar ya con todos los cubiertos y platos que el niño haya colocado. El dibujo lo harán con materiales con los que cuenten en casa. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, presentaremos imágenes de los integrantes de nuestra familia y explicaremos que al momento del almuerzo a cada integrante nos corresponde una unidad de cada utensilio, es decir, una cuchara, un tenedor y un plato. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, con la ayuda de mamá o papá buscaremos 2 frutas de nuestra preferencia, pueden ser manzana, plato, pera, etc. – Mamá o papá preguntarán: <i>¿Cuántos integrantes somos en casa? Si tenemos estas dos frutas, ¿cuánto nos correspondería a cada uno?</i> – Pediremos que el niño o niña realice la correspondencia al repartir la fruta a cada integrante de la familia. Es decir, una fruta por persona. Si son dos frutas diferentes por ejemplo manzana y pera, el niño o niña repartirán una manzana y una pera a cada integrante de la familia. – Reforzarán mencionando que en este juego identificamos que a cada persona le correspondía una unidad de cada elemento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond A4. • Crayolas • Colores • Plumones <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de los integrantes de la familia. <ul style="list-style-type: none"> • Frutas (manzana, pera, plátano) 	
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexión de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p>Validar el cumplimiento del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: “¡Mesa en apuros!” 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. 	<p>5’</p>

	<p>Validamos los acuerdos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Ya me voy!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	
--	--	---	--

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas identificaron los utensilios y las cantidades que se requerían por comensal, durante el juego: “¡Mesa en apuros!”. • Así también, los estudiantes han realizado la correspondencia entre utensilios y comensales, durante el juego. • De igual manera, los niños y niñas han logrado representar de manera gráfica las correspondencias bidireccionales. • Además, de manera global, los niños y niñas lograron reconocer y verbalizar los aprendizajes adquiridos durante el juego: “¡Mesa en apuros!”. • Asimismo, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, mediante el establecimiento de correspondencia con alimentos. • De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos. • Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la actividad, se debe mencionar que algunos niños y niñas tenían la imagen proporcionada, por la docente, en un tamaño reducido, lo que les dificultó identificar los elementos que le hacían falta a cada comensal. • De igual manera, no todos los estudiantes habían impreso las figuras para completar, por lo que tuvieron que recurrir a dibujarlas. • Así también, algunos padres de familia no tenían el tiempo suficiente para el acompañamiento del estudiante, en cuanto a la realización de la actividad, lo que conllevó a que el niño o niña omitiera procesos importantes como el traslado de la experiencia. • Finalmente, algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la observación de la actividad, tanto como en la entrega de su evidencia de aprendizaje desarrollada por su hijo o hija, en el plazo establecido.



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
- 1.2. Sección: “Celeste”
- 1.3. Grado/Edad: 4 años
- 1.4. N° de niños: 20
- 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“Mesa en apuros”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa											
Practicante: Fiorella Flores Marchena.							Fecha: 21 de octubre de 2020.				
Actividad: “Los caminos de la agrupación”.											
Áreas y competencias:		Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.								Calificación	Valoración
Criterios de evaluación											
Código asignado al estudiante:		Indicador N° 10: Identifica la cantidad de utensilios que le pertenecen a cada comensal, durante el juego: ¡Mesa en apuros!				Indicador N° 11: Identifica la cantidad de cubiertos que le faltan a cada comensal, durante el juego: ¡Mesa en apuros!					
		C	B	A	AD	C	B	A	AD		
O1.				X				X		2	En logro esperado.
O2.				X				X		2	En logro esperado.
O3.				X				X		2	En logro esperado.
O4.					X				X	3	En logro destacado.

05.			X				X		2	En logro esperado.
06.				X				X	3	En logro destacado.
07.			X				X		2	En logro esperado.
08.			X				X		2	En logro esperado.
09.			X				X		2	En logro esperado.
10.			X				X		2	En logro esperado.
11.			X				X		2	En logro esperado.
12.			X				X		2	En logro esperado.
13.				X				X	3	En logro destacado.
14.			X				X		2	En logro esperado.
15.				X				X	3	En logro destacado.
16.			X				X		2	En logro esperado.
17.			X				X		2	En logro esperado.
18.			X				X		2	En logro esperado.
19.				X				X	3	En logro destacado.
20.				X				X	3	En logro destacado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“¡Encéstalo!”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :** Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar :** A.v. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. Edad :** 4 años.
- 1.4. Aula :** “Celeste”.
- 1.5. Temporalización :** 45 minutos.
- 1.6. Practicante :** Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“¡Encéstalo!”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños identifican la qué cantidad de pelotas corresponden a cada caja durante el juego “¡Encéstalo!”

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Leer la actividad de aprendizaje.	- 5 cajas
- Organizar los espacios del aula virtual de clases.	- 7 pelotas
- Disponer los equipos electrónicos, en el salón.	- Mesa
- Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: ¡Encéstalo!	- Imágenes cajas
- Elaborar el títere Miguelito.	- Imágenes de pelotas
- Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase.	- 3 medias
- Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate.	- Grabadora de audio.
- Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “¡Encéstalo!”	- Cartulinas de colores.
- Elaborar el material del juego: “¡Encéstalo!”.	- Cartulinas blancas.
- Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia.	- Cartulinas negras.
	- Plumones.
	- Plumón indeleble talla M.
	- Colores.
	- Regla.
	- Cola sintética.
	- Silicona líquida.
	- Lápiz.
	- Tijera.
	- Cúter.
	- Borrador.
	- Limpiatipo

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	- Identifica la cantidad de pelotas que corresponden a cada caja, durante el juego: ¡Encéstalo!	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. – Juntos mencionamos la semana de Aprendo en Casa en la que nos encontramos, además del día y el mes, y que continuaremos desarrollando actividades, como parte de la aventura: <i>¡Divertímate!</i> – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy, como todos los días, nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Canción de Bienvenida!</i> <p><i>Problematización.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, con la ayuda de nuestro títere Miguelito mencionamos: <i>Chicos, ¿recuerdan el juego que realizamos el día de ayer?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – A continuación, mencionamos que el día de ayer nosotros vimos que en el almuerzo familiar a cada persona le correspondía un tenedor, una cuchara y un plato. Hoy cuando fuimos a jugar con miguelito a nuestro jardín, vimos una caja con una pelota. Y pensamos que sería buena idea jugar con ellos. – Preguntamos: <i>Si el día de ayer mencionamos que a cada persona en el almuerzo familiar le correspondía uno de cada utensilio, entonces podremos hacer lo mismo con las cajas y pelotas. Si tenemos una caja, ¿cuántas pelotas necesitaríamos? ¿y si tenemos 3 cajas o 4?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Felicitamos las respuestas y reforzamos las ideas mencionando que necesitaríamos una pelota por cada caja. Si tuviésemos 3 cajas, necesitaríamos 3 pelotas. Y por eso, el día de hoy, para reforzar este aprendizaje jugaremos al juego llamado: <i>“¡Encéstalo!”</i> <p><i>Saberes previos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: <i>¿ustedes alguna vez han jugado escuchado de este juego?, ¿de qué creen que se trate el juego?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Plato • Tenedor • Cuchara • Caja • Pelota • Cartel con el título general de la actividad. • Cartel con el título de la actividad. 	10'

	<ul style="list-style-type: none"> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo las interrogantes. – Mencionamos que, si el juego se llama “¡Encéstalo!” <i>¿cómo creen que lo jugaremos?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas de los niños y niñas mencionando que en este juego los niños y niñas identificarán cuántas pelotas se necesitarían para la cantidad de cajas propuestas. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recordamos que el día de hoy jugaremos a la: “¡Mesa en apuros!”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prestar atención en la clase. – Participar activamente. – Cuidar los materiales con los que trabajo. – Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a “¡Encéstalo!”. – Mencionamos que como ya habíamos visto, si teníamos una caja entonces correspondía una pelota. Si tenemos 2 cajas necesitaremos entonces 2 pelotas y así sucesivamente. Dependerá mucho la cantidad de cajas y pelotas que nosotros designemos. Porque como recordamos, estamos trabajando correspondencia, entonces corresponde uno a cada uno, así como venimos trabajando con los anteriores dos juegos. – Luego decimos que el día de hoy jugaremos a “¡Encéstalo!” porque con Miguelito se nos ocurrió este gran juego para compartirlo con ustedes y veremos cuántas pelotas nos faltarán para las cajas del juego. <p>Planificación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Preguntamos: <i>¿Qué creen que necesitaremos para el juego?</i> – Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	30’

- Seguidamente, preguntamos: *Chicos, ¿y con quién podríamos jugarlo? ¿en dónde podríamos jugarlo?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- A continuación, mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia,2020.

- Luego mencionamos que para jugar necesitaremos los siguientes materiales: 7 pelotas, 5 cajas y una mesa.
- Mencionamos: *Ahora que ya sabemos los materiales que utilizaremos y viendo la imagen, ¿de qué creen que trate el juego? ¿cómo creen que lo jugaremos?*
- Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Reforzamos sus ideas mencionando que para este juego el niño o niña se ubicará a una distancia prudente de la mesa en donde se encontrarán las 5 cajas, al lado del niño o niña deberán estar las 7 pelotas y él o ella deberá identificar cuántas pelotas necesitará para encestar una pelota por cada caja.

- 7 pelotas
- 5 cajas
- Mesa

Activación del juego.

- Una vez que ya tengamos todos los materiales listos y muchas ganas de jugar. El juego inicia con: En sus marcas, listos, ¡fuera.
- Durante el juego el papá o mamá motiva al niño con palabras de aliento y preguntan: *¿Cuántas cajas hay en la mesa? ¿Cuántas pelotas tienes?*
- Escucharán atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Luego menciona: *Si tienes cinco cajas, entonces, ¿cuántas pelotas deberás encestar?*
- El juego finaliza cuando el niño haya enceestado en las cajas las pelotas correspondientes. Asimismo, durante el

	<p>proceso del juego el papá o mamá deberá dar palabras de aliento al niño.</p> <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El niño o niña dibujará en una hoja bond A4 un grupo de cajas y un grupo de pelotas, deberá unir las pelotas con cada caja. El dibujo lo realizarán con materiales que cuenten en el hogar. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, presentaremos imágenes (un grupo de cajas y un grupo de pelotas). – Mencionamos que el día de hoy realizamos correspondencia entre pelotas y cajas. Vimos que teníamos 5 cajas y 7 pelotas. Preguntamos: <i>¿Cuántas pelotas necesitábamos?</i> – Esperamos las respuestas de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas mencionando que necesitábamos solo 5 pelotas, porque hicimos correspondencia de uno, es decir, a cada caja le correspondía solo una pelota. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, con la ayuda de mamá o papá buscaremos 3 medias en nuestro hogar – Mamá o papá preguntarán: <i>¿Cuántas medias ves?</i> – Escucharán atentamente la respuesta de los niños y niñas. – Luego, preguntarán: <i>¿Cuántos pies tienes? Si tienes dos pies, entonces, ¿cuántas medias necesitará un pie?</i> – Escucharán la respuesta de los niños y niñas. – Pediremos que el niño o niña identifique cuántas medias necesita para cada pie. – Reforzarán mencionando que en el juego, así como en el ejercicio de la media, identificaron que la correspondencia era de a uno por cada elemento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond A4. • Crayolas • Colores • Plumones • Imágenes de cajas • Imágenes de pelotas • 3 medias 	
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexión de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. 	<p>5'</p>

	<p>Validar el cumplimiento del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: “<i>¡Mesa en apuros!</i>” <p>Validamos los acuerdos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Canción de despedida!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	
--	---	---	--

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas, con sus familias, lograron agenciarse de materiales reciclados para la realización de la actividad, por lo cual, desarrollaron su creatividad al elaborar pelotas de papel, también de ligas, entre otros. • Los niños y niñas identificaron la cantidad de pelotas que necesitaban durante el juego: ¡Encéstalo! y las que correspondían a cada caja. • De igual manera, los niños y niñas han logrado representar de manera gráfica las correspondencias unidireccionales, entre las cajas y las pelotas. • Además, de manera global, los niños y niñas lograron reconocer y verbalizar los aprendizajes adquiridos durante el juego: “¡Encéstalo!”. • Asimismo, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, mediante el establecimiento de correspondencia con prendas de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la actividad, si bien se propuso una cantidad determinada de las pelotas, a fin de motivar la identificación de las pelotas necesarias, algunos niños y niñas solo contaban con la cantidad requerida para la actividad. • Así también, algunos padres de familia no tenían el tiempo suficiente para el acompañamiento del estudiante, en cuanto a la realización de la actividad, lo que conllevó a que el niño o niña omitiera procesos importantes como el traslado de la experiencia. • Finalmente, algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la observación de la actividad, tanto como en la entrega de su evidencia de aprendizaje desarrollada por su hijo o hija, en el plazo establecido.

-
- De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos.
 - Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego.
-



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
- 1.2. Sección: “Celeste”
- 1.3. Grado/Edad: 4 años
- 1.4. N° de niños: 20
- 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“¡Encéstalo!”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa								
Practicante: Fiorella Flores Marchena.					Fecha: 22 de octubre de 2020.			
Actividad: “La ruleta de las sombras”.								
Áreas y competencias:	Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.					Calificación	Valoración	
Criterios de evaluación								
Código asignado al estudiante:	Indicador N° 09: Identifica la cantidad de pelotas que corresponden a cada caja, durante el juego: ¡Encéstalo!							
	C	B	A	AD				
O1.				X	3	En logro destacado.		
O2.			X		2	En logro esperado.		
O3.				X	3	En logro destacado.		
O4.				X	3	En logro destacado.		
O5.				X	3	En logro destacado.		
O6.				X	3	En logro destacado.		
O7.				X	3	En logro destacado.		
O8.				X	3	En logro destacado.		

09.				X	3	En logro destacado.
10.				X	3	En logro destacado.
11.				X	3	En logro destacado.
12.			X		2	En logro esperado.
13.				X	3	En logro destacado.
14.			X		2	En logro esperado.
15.				X	3	En logro destacado.
16.				X	3	En logro destacado.
17.			X		2	En logro esperado.
18.				X	3	En logro destacado.
19.				X	3	En logro destacado.
20.				X	3	En logro destacado.

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“El tren de los globos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :** Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar :** A.v. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. Edad :** 4 años.
- 1.4. Aula :** “Celeste”.
- 1.5. Temporalización :** 45 minutos.
- 1.6. Practicante :** Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“El tren de los globos”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños mediante esta actividad de juego desarrollarán la noción de seriación, al identificar un patrón elaborado con globos y repetirlo una cantidad propicia de veces; así también, reforzarán su aprendizaje, al trasladar esta experiencia a elementos con los que cuenta en el hogar.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón virtual. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: “El tren de los globos” - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “El tren de los globos”. - Elaborar el material del juego: “El tren de los globos”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Globos. - Serpentinatas. - Cartón. - Inflador manual. - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Cinta adhesiva de color, de 7 cm. - Silicona líquida. - Palitos de chupete. - Lápiz. - Tijera. - Cúter.

-
- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia. | <ul style="list-style-type: none"> - Borrador. - Limpia tipo. |
|---|---|
-

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	<p>Respeto por las diferencias.</p> <p>Equidad en la enseñanza.</p>	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	Realiza seriaciones por tamaño, de hasta tres elementos.	- Identifica el globo que continúa en la serie, durante el juego: “El tren de los globos”.	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p><i>Actividades rutinarias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. Expresamos que, en esta oportunidad, seguiremos aprendiendo, y que para ello requerimos de mucho apoyo de nuestro adulto acompañante. – Recordamos que nos encontramos en una nueva semana de Aprendo en Casa y que continuaremos desarrollando actividades, como parte de la aventura: <i>¡Divertimate!</i> – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy, como todos los días, nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: <i>¡Hola, hola, cómo estás!</i> <p><i>Problematización.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, con la ayuda de nuestro títere Miguelito mencionamos: <i>Chicos, el día de hoy conoceremos una nueva noción llamada “seriación” pero antes de ello, quiero contarle una historia.</i> – Comentamos que una de las primeras sorpresas es que, como todos los años, celebraremos la fiesta de cumpleaños de mi hermanito. – Seguimos comentando que, a él, le gusta mucho su cumpleaños, porque se divierte con sus amigos. Además, mencionamos que, a inicios de este año, ya habíamos comprado las cajas para la torta, los juguetes para la piñata y los globos, porque pensábamos que vendrían muchos amigos de mi hermanito. Sin embargo, por el aislamiento social, ninguno puede venir a casa y ahora mi hermanito está triste y no sabemos qué hacer para alegrarlo. – Explicamos que a nuestro hermanito le gusta mucho jugar, pero que ahora solo puede jugar con nosotros. – Miramos a Miguelito y mencionamos que nos acabamos de acordar que hace tiempo, mi mamá nos enseñó un juego, que se llama: <i>“El tren de los globos”</i>. <p><i>Saberes previos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: <i>¿Alguna vez lo jugaron?, ¿saben de qué trata el juego?, ¿se imaginan cómo se juega?, ¿qué materiales creen que utilizaremos?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Títere tipo muppet. • Gorros de fiesta. • Globos. • Serpentinillas de colores. 	10'

	<ul style="list-style-type: none"> - Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo la interrogante. - Luego explicamos que estamos seguros que el juego también les gustará a nuestros niños y niñas. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por eso, el día de hoy jugaremos a: “El tren de los globos”. <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. - Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención en la clase. - Participar activamente. - Cuidar los materiales con los que trabajo. - Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a “El tren de los globos”. - Ponemos énfasis en que siempre jugábamos, este juego cuando éramos niños y que nos fascinaba. - Inmediatamente, aparece Miguelito y nos dice que tiene una linda canción para escuchar todos juntos: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Los globos son rojos, los globos son azules, los globos son verdes y amarillos también. Hay globos muy grandes, hay globos muy pequeños, también hay globos largos y chicos también.</p> <p>En el tren de globos, todos son recibidos, pero hay una regla que debes cumplir: “Abre bien tus ojitos y mira todos los globos, elige solo grandes – medianos y pequeños”.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Luego de entonar la canción, preguntamos: <i>¿De qué trataba la canción? ¿saben qué tipos de globos había? ¿y qué globos les pidieron que elijan?</i> - Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas respondan a las interrogantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. • Títere tipo muppet. • Gorros de fiesta. • Globos. • Cinta adhesiva de color. • Serpentina de colores. • Inflador manual. 	30'

- Explicamos que “el tren de los globos” avanza solo cuando realizamos una serie y está bien hecha.
- Comentamos que en este juego elegiremos una forma d ordenar los globos que tenemos en la mano y en toda la sala.

Planificación del juego.

- Preguntamos: *¿Qué creen que necesitaremos para el juego?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- Seguidamente, preguntamos: *Chicos, ¿y con quién podríamos jugarlo? ¿en dónde podríamos jugarlo?*
- Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas.
- A continuación, mostramos la imagen del juego.



Fuente. Creación propia,2020.

- Luego mencionamos que para jugar necesitaremos los siguientes materiales: globos (cantidad necesaria para establecer 4 series repetidas), inflador manual, cinta de agua y cinta adhesiva.
- Mencionamos: *Ahora que ya sabemos los materiales que utilizaremos y viendo la imagen, ¿de qué creen que trate el juego? ¿cómo creen que lo jugaremos?*
- Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Reforzamos sus ideas mencionando que para este juego el niño o niña deberá ordenar los tres primeros globos según su preferencia y deberá repetir ese patrón unas tres veces más. Si el niño o niña realiza la seriación de manera incorrecta, se regresa al inicio.

Activación del juego.

- Una vez que ya tengamos todos los materiales listos y muchas ganas de jugar. El juego inicia con: En sus marcas, listos, ¡fuera.

- Grabadora de audio.
- Títere tipo muppet.
- Gorros de fiesta.
- Globos.
- Cinta adhesiva de color.
- Serpentin de colores.
- Inflador manual.

	<ul style="list-style-type: none"> – Durante el juego el papá o mamá motiva al niño con palabras de aliento y preguntan: <i>¿Cuál es el globo que sigue? ¿Consideras que la serie hasta ahora esté bien?</i> – Escucharán atentamente las respuestas de los niños y niñas. – El juego finaliza cuando el niño haya repetido el patrón por tres veces más al de un inicio. Asimismo, durante el proceso del juego el papá o mamá deberá dar palabras de aliento al niño. <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El niño o niña dibujará en una hoja bond A4 la seriación que realizaron con los globos. Este dibujo lo harán con materiales con los que el niño o niña cuente en casa. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, presentaremos un papelote con el dibujo de la serie que nosotros realizamos. – Mencionamos que u asere consiste en realizar un patrón y repetirlo las veces que se nos pida. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, con la ayuda de mamá o papá buscaremos tres tipos de frutas diferentes (las necesarias para realizar una seriación dos veces). – Mamá o papá preguntarán: <i>¿Cuántas frutas ves?</i> – Escucharán atentamente la respuesta de los niños y niñas. – Luego, preguntarán: <i>¿Cómo quisieras comenzar la serie con estas tres frutas?</i> – Escucharán la respuesta de los niños y niñas. – Pediremos que el niño o niña establezca un primer patrón con las frutas y luego repita ese mismo patrón dos veces más. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond A4. • Crayolas • Colores • Plumones <ul style="list-style-type: none"> • Papelote con el dibujo de la seriación. <ul style="list-style-type: none"> • Tres frutas diferentes. 	
CIERRE	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p><i>Validar el cumplimiento del propósito.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: <i>“El tren de los globos”.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. 	5’

	<p>Validamos los acuerdos de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos. – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Abrazos y adiós!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora de audio. 	
--	--	---	--

VII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas, con sus familias, lograron agenciarse de materiales reciclados para la realización de la actividad, por lo cual, desarrollaron su creatividad al elaborar su tren de globos. • Los niños y niñas identificaron el patrón de seriación durante el juego: ¡El tren de los globos! y, por tanto, repitieron la secuencia durante tres oportunidades. • De igual manera, los niños y niñas han logrado representar de manera gráfica el patrón secuencial de los globos. • Además, de manera global, los niños y niñas lograron reconocer y verbalizar los aprendizajes adquiridos durante el juego: “¡El tren de los globos!”. • Asimismo, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, mediante el establecimiento de un patrón secuencial con elementos de su hogar. • De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos. • Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la actividad, si bien se propuso una cantidad determinada de globos, a fin de motivar la identificación del patrón de seriación en los niños y niñas, para el caso, algunas familias solo contaban con la cantidad requerida para la actividad. • Así también, algunos padres de familia no tenían el tiempo suficiente para el acompañamiento del estudiante, en cuanto a la realización de la actividad, lo que conllevó a que el niño o niña omitiera procesos importantes como el traslado de la experiencia. • Finalmente, algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la observación de la actividad, tanto como en la entrega de su evidencia de aprendizaje desarrollada por su hijo o hija, en el plazo establecido.



Escala Valorativa

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.:** N° 302-“Ruso”
1.2. Sección: “Celeste”
1.3. Grado/Edad: 4 años
1.4. N° de niños: 20
1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

V. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“¡Encéstalo!”

VI. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa							
Practicante: Fiorella Flores Marchena.					Fecha: 23 de octubre de 2020.		
Actividad: “La ruleta de las sombras”.							
Áreas y competencias:		Matemática:				Calificación	Valoración
		<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de cantidad. 					
Criterios de evaluación							
		Indicador N° 13: Identifica el globo que continúa en la serie, durante el juego: “El tren de los globos”..					
Código asignado al estudiante:		C	B	A	AD		
O1.				X		2	En logro esperado
O2.				X		2	En logro esperado
O3.				X		2	En logro esperado
O4.				X		2	En logro esperado
O5.				X		2	En logro esperado
O6.				X		2	En logro esperado
O7.				X		2	En logro esperado
O8.				X		2	En logro esperado

09.		X			1	En proceso
10.			X		2	En logro esperado
11.			X		2	En logro esperado
12.			X		2	En logro esperado
13.			X		2	En logro esperado
14.			X		2	En logro esperado
15.			X		2	En logro esperado
16.			X		2	En logro esperado
17.			X		2	En logro esperado
18.			X		2	En logro esperado
19.			X		2	En logro esperado
20.				X	3	En logro destacado

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

“¡Encesta platos!”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :** Institución Educativa Inicial N° 302 – “Ruso”.
- 1.2. Lugar :** A.v. José Pardo N° 941 - Chimbote.
- 1.3. Edad :** 4 años.
- 1.4. Aula :** “Celeste”.
- 1.5. Temporalización :** 45 minutos.
- 1.6. Practicante :** Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“¡Encesta platos!”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños mediante esta actividad de juego desarrollarán la noción de seriación, al identificar un patrón elaborado con platos descartables y repetirlo una cantidad propicia de veces; así también, reforzarán su aprendizaje identificando el error en la seriación.

IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Leer la actividad de aprendizaje. - Organizar los espacios del aula virtual de clases. - Disponer los equipos electrónicos, en el salón virtual. - Coordinar, con los padres de familia, sobre los materiales que se requerirán para el desarrollo del juego: “¡Encesta platos!” - Elaborar el títere Miguelito. - Elaborar el cartel de los acuerdos de la clase. - Elaborar el cartel de la actividad general: Divertimate. - Elaborar el cartel con el título de la actividad de aprendizaje: “¡Encesta platos!”. - Elaborar el material del juego: “¡Encesta platos!”. - Elaborar la ficha para el traslado de la experiencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio. - Globos. - Tres cajas de cartón. - Platos descartables (pequeño, mediano y grande). - Cuadernos (pequeño, mediano y grande). - Foami de colores. - Cartulinas de colores. - Cartulinas blancas. - Cartulinas negras. - Plumones. - Tizas de colores para pintar en foami. - Plumón indeleble talla M. - Colores. - Regla. - Cola sintética. - Silicona líquida. - Lápiz. - Tijera. - Cúter. - Borrador. - Limpiatipo.

V. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoque	Valores	Actitudes o acciones observables en la docente	Actitudes o acciones observables en los estudiantes
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza.	La docente desarrolla la actividad de aprendizaje sobre la base de la maximización de las oportunidades de aprendizaje, con respeto, empatía y de acuerdo a las características y demandas de aprendizaje de los estudiantes.	Los estudiantes desarrollan las actividades, en un entorno que propicia la integración, sobre la base de la consideración de las características individuales de cada educando; de tal modo que se posibilite el desarrollo integral de cada estudiante, poniendo énfasis en la integración grupal familiar.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	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. 	Realiza seriaciones por tamaño, de hasta tres elementos.	- Identifica el plato que continúa en la serie, durante el juego: “¡Encesta platos!”.	Escala valorativa.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciamos la actividad, saludando a los niños y niñas, también a los padres, madres y adulto que lo acompaña en casa. Expresamos que, en esta oportunidad, seguiremos aprendiendo, y que para ello requerimos de mucho apoyo de nuestro adulto acompañante. – Recordamos que nos encontramos en una nueva semana de Aprendo en Casa y que continuaremos desarrollando actividades, como parte de la aventura: ¡Divertimate! – A continuación, explicaremos que no nos encontramos solos y que hoy, como todos los días, nos acompañará nuestro amigo Miguelito. – Los invitamos a ponerse en un lugar cómodo y espacioso en el hogar, a fin de que puedan desenvolverse adecuadamente. – Juntos cantaremos la canción: ¡Hola para todos! <p>Problematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, con la ayuda de nuestro títere Miguelito mencionamos: <i>Chicos, ¿recuerdan el juego que hicimos el día de ayer?</i> – Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas. – A continuación, mencionamos que el día de ayer nosotros jugamos a ordenar los globos según los colores. Es decir, seguíamos un patrón. – Mencionamos lo siguiente: <i>¿Y creen que podríamos armar una seriación con platos descartables? ¿Cómo?</i> – Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. – Reforzamos las ideas mencionando que podríamos realizar una seriación según los tamaños, es decir, grande, mediano o pequeño. – Mencionamos que al hablar de platos nos hizo recordar a un juego que nuestra mamá nos enseñó con platos descartables y cajas que teníamos en casa. – Miramos a Miguelito y mencionamos que el juego se llama: “¡Encesta platos!”. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego, preguntamos a los niños y niñas, y también pedimos apoyo a las mamis, papis y adultos: <i>¿Alguna vez lo jugaron?, ¿saben de qué trata el juego?, ¿se imaginan cómo se juega?, ¿qué materiales creen que utilizaremos?</i> – Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas participen respondiendo la interrogante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de Aprendo en Casa. • Cartel con la semana y mes. • Títere tipo muppet. • Iconografía de espacio amplio. • Grabadora de audio. • Títere tipo muppet. • Globos. • Platos descartables. 	10'

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego explicamos que estamos seguros que el juego también les gustará a nuestros niños y niñas. <p>Propósito de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por eso, el día de hoy jugaremos a: “<i>¡Encesta platos!</i>” <p>Acuerdos de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inmediatamente recordamos que para que todo se lleve a cabo muy bien, debemos establecer algunos acuerdos; por tal motivo, les preguntamos cuáles creen que podrían ser los acuerdos para nuestra clase. - Brindamos la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus ideas. <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Para nuestra clase haremos algunos acuerdos, para que todos podamos aprender, entonces los acuerdos serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención en la clase. - Participar activamente. - Cuidar los materiales con los que trabajo. - Pedir ayuda a papá o mamá cuando lo necesito. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. • Cartel con los acuerdos de clase. 	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</p> <p>Planteamiento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Junto con los niños y niñas recordamos que en esta oportunidad jugaremos a “<i>¡Encesta platos!</i>”. - Recordamos que mencionamos que si teníamos platos descartables una forma de seriación podría ser según los tamaños de este. - Con la ayuda de nuestro títere mencionamos: <i>Chicos, ¿alguno me podría decir un ejemplo de seriación con los platos?</i> - Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. - Reforzamos las ideas mencionando que un ejemplo podría ser ordenarlo del más pequeño al más grande, por ejemplo: pequeño, mediano y grande, y repetir la serie las veces necesarias. - Luego recordamos que el día de hoy jugaremos a “<i>¡Encesta platos!</i>” porque con Miguelito se nos ocurrió este gran juego para compartirlo con ustedes y veremos cuántas pelotas nos faltarán para las cajas del juego. <p>Planificación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: <i>¿Qué creen que necesitaremos para el juego?</i> - Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. - Seguidamente, preguntamos: <i>Chicos, ¿y con quién podríamos jugarlo? ¿en dónde podríamos jugarlo?</i> - Esperamos atentamente la respuesta de los niños y niñas. - A continuación, mostramos la imagen del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Platos descartables (pequeño, mediano y grande). 	30'



Fuente. Creación propia,2020.

- Luego mencionamos que para jugar necesitaremos los siguientes materiales: platos descartables (pequeño, mediano y grande, los platos necesarios para realizar una seriación de tres), tres cajas y una cinta maskingtape.
- Mencionamos: *Ahora que ya sabemos los materiales que utilizaremos y viendo la imagen, ¿de qué creen que trate el juego? ¿cómo creen que lo jugaremos?*
- Esperamos atentamente las respuestas de los niños y niñas.
- Reforzamos sus ideas mencionando que para este juego el niño o niña decidirá el patrón de seriación. Una vez establecido, colocarán tres cajas y a la altura de cada una pegarán el orden de los platos establecidos, por ejemplo: pequeño, mediano y grande o grande, mediano y pequeño, según como el niño o niña lo hayan establecido. Una vez hecho eso, el papá o mamá marcará con la cinta maskingtape a una distancia prudente para que el niño pueda encestar los platos según correspondan. Una vez el niño o niña haya encestado los platos, papá o mamá realizarán la seriación en el piso, pero de forma desordenada, de tal manera que el niño identifique el error en la seriación.

Activación del juego.

- Una vez que ya tengamos todos los materiales listos y muchas ganas de jugar. El juego inicia con: En sus marcas, listos, ¡fuera.
- Durante el juego el papá o mamá motiva al niño con palabras de aliento y preguntan: *¿Cómo será la seriación de platos que seguirás?*
- Escucharán atentamente las respuestas de los niños y niñas.

- Platos descartables (pequeño, mediano y grande).
- Tres cajas.
- Cinta maskingtape.

	<ul style="list-style-type: none"> – El juego finaliza cuando el niño haya identificado el error y corregido en la seriación que el papá o mamá le hayan establecido en el piso. <p>Representación del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El niño o niña dibujará en una hoja bond A4 la seriación que realizaron con los platos. Este dibujo lo harán con materiales con los que el niño o niña cuente en casa. <p>Reflexión del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, presentaremos un papelote con el dibujo de la serie que nosotros realizamos. – Mencionamos que una seriación consiste en realizar un patrón y repetirlo las veces que se nos pida. <p>Transferencia del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> – A continuación, con la ayuda de mamá o papá buscaremos cuadernos de tamaños diferentes (los necesarios para realizar una seriación dos veces). – Mamá o papá preguntarán: <i>¿Cómo podrías realizar la seriación con estos cuadernos?</i> – Escucharán atentamente la respuesta de los niños y niñas. – Luego, preguntarán: <i>¿Cómo quisieras comenzar la serie con estos cuadernos?</i> – Escucharán la respuesta de los niños y niñas. – Pediremos que el niño o niña establezca un primer patrón con los cuadernos y luego repita ese mismo patrón dos veces más. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond A4. • Crayolas • Colores • Plumones <ul style="list-style-type: none"> • Cuadernos (pequeño, mediano y grande). 	
<p>CIERRE</p>	<p><i>Reflexión de la actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por su participación, luego les mencionamos que la actividad ya se está terminando. – Y preguntamos: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Recuerdan cuál fue el juego que hicimos el día de hoy?</i> – Brindamos la oportunidad, para que los niños y niñas respondan, en sus hogares. – De igual manera, les preguntamos qué les pareció la actividad, qué fue lo que les pareció más fácil y qué fue lo que les pareció más difícil. <p><i>Validar el cumplimiento del propósito.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Luego de escuchar la participación de los niños y niñas mencionamos que el día de hoy jugamos a: <i>“¡Encesta platos!”</i>. <p><i>Validamos los acuerdos de clase.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Felicitamos a los niños y niñas por el trabajo realizado y también reconocemos y valoramos su participación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con el título de la actividad. <p>Grabadora de audio.</p>	<p>5'</p>

	<p>activa, así también, por haber respetado los acuerdos establecidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – De igual forma, agradecemos a papá o mamá por el apoyo que nos brindaron. – Nos despedimos con la canción: <i>¡Adiós, adiós!</i> 		
--	--	--	--

VII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO:

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas, con sus familias, lograron agenciarse de materiales reciclados para la realización de la actividad, por lo cual, desarrollaron su creatividad al elaborar su tren de globos. • Los niños y niñas identificaron el patrón de seriación durante el juego: ¡Encesta platos! y, por tanto, repitieron la secuencia durante tres oportunidades. • De igual manera, los niños y niñas han logrado representar de manera gráfica el patrón secuencial de los globos. • Además, de manera global, los niños y niñas lograron reconocer y verbalizar los aprendizajes adquiridos durante el juego: " ¡Encesta platos!". • Asimismo, lograron trasladar el aprendizaje conseguido en la experiencia de juego, a su entorno cotidiano, mediante el establecimiento de un patrón secuencial con elementos de su hogar. • De igual manera, la actividad ha permitido la integración y organización con el entorno familiar, para la consecución de aprendizajes positivos. • Los estudiantes, apoyados con el entorno familiar, han valorado el esfuerzo realizado y han posibilitado el desarrollo de las normas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • En relación a la actividad, si bien se propuso una cantidad determinada de platos (considerando diversas formas y tipos), a fin de motivar la identificación del patrón de seriación en los niños y niñas, para el caso, algunas familias solo contaban con la cantidad requerida para la actividad. • Así también, algunos padres de familia no tenían el tiempo suficiente para el acompañamiento del estudiante, en cuanto a la realización de la actividad, lo que conllevó a que el niño o niña omitiera procesos importantes como el traslado de la experiencia. • Finalmente, algunos padres de familia, no contaban con paquetes de datos, para participar en la observación de la actividad, tanto como en la entrega de su evidencia de aprendizaje desarrollada por su hijo o hija, en el plazo establecido.



Escala Valorativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.: N° 302-“Ruso”
 1.2. Sección: “Celeste”
 1.3. Grado/Edad: 4 años
 1.4. N° de niños: 20
 1.5. Practicante: Fiorella Flores Marchena.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

“¡Encesta platos!”.

III. EVALUACIÓN:

Escala Valorativa									
Practicante: Fiorella Flores Marchena.					Fecha: 26 de octubre de 2020.				
Actividad: “El tren de los globos”.									
Áreas y competencias:	Matemática: • Resuelve problemas de cantidad.					Calificación	Valoración		
Criterios de evaluación									
	Indicador N° 14: Identifica el plato que continúa en la serie, durante el juego: “¡Encesta platos!”.								
Código asignado al estudiante:	C	B	A	AD					
O1.				X	3	En logro destacado			
O2.				X	3	En logro destacado			
O3.			X		2	En logro esperado			
O4.				X	3	En logro destacado			
O5.			X		2	En logro esperado			
O6.				X	3	En logro destacado			
O7.				X	3	En logro destacado			
O8.				X	3	En logro destacado			

09.				X	3	En logro destacado
10.				X	3	En logro destacado
11.				X	3	En logro destacado
12.				X	3	En logro destacado
13.				X	3	En logro destacado
14.				X	3	En logro destacado
15.				X	3	En logro destacado
16.				X	3	En logro destacado
17.				X	3	En logro destacado
18.			X		2	En logro esperado
19.				X	3	En logro destacado
20.				X	3	En logro destacado

Leyenda:

Niveles de logro	Calificación	Descripción
En inicio:	0	Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el criterio; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.
En proceso:	1	Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del criterio de la actividad; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.
En logro esperado:	2	Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del criterio de la actividad; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.
En logro destacado:	3	Cuando el estudiante superó lo esperado en el criterio de la actividad, realizó y comprendió la actividad en un tiempo breve y no requirió de ningún tipo de apoyo.