



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA  
ESTIMULAR EL PENSAMIENTO LÓGICO  
MATEMÁTICO EN LOS ALUMNOS DE 04 AÑOS  
DE LA I.E.P. EBENEZER SCHOOL, CASTILLA -  
PIURA – 2020**

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

AUTOR

**ALBAN DOMINGUEZ, MARGGIE ARACELI  
ORCID: 0000-0001-8641-3866**

ASESOR

**PEREZ MORAN, GRACIELA  
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**PIURA – PERÚ**

**2022**

## **2.- EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

**Albán Domínguez, Marggie Araceli**

ORCID: 0000-0001-8641-3866

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

### **ASESOR**

**Pérez Morán, Graciela**

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

### **JURADO**

**Muñoz Pacheco, Luis Alberto**

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

**Carhuanina Calahuala, Sofia Susana**

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

**Zavaleta Rodríguez, Andres Teodoro**

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

### 3.- HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Mg. Muñoz Pacheco, Luis Alberto  
**PRESIDENTE**

---

Mg. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana  
**MIEMBRO**

---

Mg. Zavaleta Rodríguez, Andres Teodoro  
**MIEMBRO**

---

Dra. Pérez Morán, Graciela  
**ASESOR**

#### **4.- AGRADECIMIENTO**

A Dios por ser el cimiento de mi vida, por la sabiduría, amor y la guía constante en este ardua caminar.

A mi amada madrecita, a mí querido esposo y tierna hija por el amor, acompañamiento y aliento constante en el transcurso de mi carrera.

A cada uno de los docentes de la universidad Los Ángeles de Chimbote por ser parte de mi formación profesional, en especial a las docentes Mg. Yanira Lisset Uceda Bayona, Dra. Erika Leonor Alama Zarate, Dra. Graciela Pérez Morán, por la calidad educativa que brindan en cada sesión de clase, por su acompañamiento y asesoría para el logro positivo de la meta propuesta.

A la directora, docente, padres y niños de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla – Piura, por brindarme las facilidades para la realización de este estudio y lograr alcanzar el objetivo de este proyecto.

La autora

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación está dedicado a mi padre celestial, quien me ha forjado desde el vientre de mi madre y me ha brindado su amor y bendiciones durante todos estos años de vida.

A la mujer que batalló incansablemente para brindarme sin temor a nada terrenal su cariño y protección, mi madre amada.

A mi dulce esposo por creer en mi capacidad, por el acompañamiento y esfuerzo realizado para que logre obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

A mi amada hija, bendición hermosa que Dios me brindo, por ser ella la fuente motivadora e inspiradora de superación diaria y por el gran amor que me brinda.

A cada uno de mis docentes y amigos que me acompañaron tanto en tristezas como en alegrías, por compartir conocimientos y por el apoyo mutuo que nos brindamos para lograr alcanzar una de mis más anheladas metas.

Gracias a todos.

## 5.- RESUMEN

La problemática que motivó este estudio fue la dificultad que presentaron los niños, materia de estudio, en el aprendizaje del área de matemáticas como es diferenciar entre formas, tamaños, clasificación, seriación y secuencia. Se planteó como objetivo general “determinar de qué manera el uso de juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020; para lograrlo se siguió una investigación de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo, diseño pre experimental con pretest y posttest, con un solo grupo, un universo de 58 niños y una muestra de 12 niños, utilizando la técnica de observación; como herramienta la lista de cotejo, criterios de inclusión y exclusión, así como consentimiento informado. Se procesó la información en Microsoft Excel, obteniendo como resultado, en el pre test, que el 58% de los niños se encontraban en nivel bajo y el 25% en nivel alto, en relación al pensamiento lógico matemático; después de aplicada la estrategia, en el post test se determinó que el 67% de los niños alcanzó el nivel alto y el 33% en nivel medio. Por lo cual se concluyó que los juegos didácticos como estrategia, mejoraron el nivel del pensamiento lógico matemático, con una significancia de  $p=0,007 < 0.05$  según la prueba de Wilcoxon.

Palabras Clave: Bloques, clasificación, identificación, juegos, pensamiento, seriación.

## ABSTRACT

The problem that motivated this study was the difficulty that children appeared, subject of study, in learning the area of mathematics such as differentiating between shapes, size, classification, seriation and sequence. The general objective was "to determine how the use of didactic games stimulates mathematical logical thinking in 4-year-old students of the I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura - 2020; To achieve this, an applied research, explanatory level, quantitative approach, pre-experimental design with pre-test and post-test is followed, with a single group, a universe of 58 children and a sample of 12 children, using the observation technique; as a tool the checklist, inclusion and exclusion criteria, as well as informed consent. The information was processed in Microsoft Excel, obtaining as a result, in the pretest, that 58% of the children were at a low level and 25% at a high level, in relation to mathematical logical thinking; After applying the strategy, in the post test it will be prolonged that 67% of the children reached the high level and 33% in the medium level. Therefore, it was concluded that the didactic games as a strategy improved the level of mathematical logical thinking, with a significance of  $p=0.007 < 0.05$  according to the Wilcoxon test.

Key Words: Blocks, classification, identification, games, thought, seriation.

## 6.- CONTENIDO

1.- Título de la tesis.....	i
2.- Equipo de trabajo.....	ii
3.- Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4.- Agradecimiento.....	iv
5.- Resumen.....	vi
6.- Contenido.....	viii
7.- Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	x
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
I.- INTRODUCCION.....	1
II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Internacional.....	4
2.1.2. Nacional.....	6
2.1.3. Local.....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. Teorías relacionadas al tema de la investigación.....	11
2.2.1.1. Teoría Cognitiva.....	11
2.2.1.2. Teoría Constructivista.....	13
2.2.2. Juegos didácticos.....	15
2.2.2.1. Definición.....	15
2.2.2.2. Características.....	17
2.2.2.3. Clasificación de los Juegos.....	17
2.2.2.4. Objetivos del juego didáctico.....	18
2.2.2.5. Importancia del Juego.....	20
2.2.2.6. Dimensiones.....	20
2.2.2.6.1. Juegos de construcción.-.....	20
2.2.2.6.2. Importancia de los Juegos de construcción.....	21
2.2.2.6.3. Uso de los Bloques lógicos.....	22
2.2.2.6.4. Bloques lógicos en clasificación.....	23



2.2.2.5.4. Bloques lógicos en la construcción de series.- .....	24
2.2.3. Pensamiento Lógico Matemático.....	25
2.2.3.1. Definición del Pensamiento Lógico Matemático. ....	25
2.2.3.2. Características del pensamiento matemático .....	25
2.2.3.3. Técnicas que benefician el pensamiento matemático .....	26
2.2.3.4. Tipos del Pensamiento Lógico Matemático .....	27
2.2.3.5. Importancia .....	27
2.2.3.6. Dimensiones.....	28
2.2.3.6.1. Dimensión de Clasificación .....	28
2.2.3.6.2. Dimensión de Identificación.....	28
2.2.3.6.3. Dimensión de Seriación.....	28
2.2.3.7. La construcción de conocimiento matemático en educación infantil.....	29
2.2.3.8. El Pensamiento Lógico Matemático y el juego didáctico. ....	30
III. HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION.....	32
3.1. Hipótesis Estadística.....	32
3.2. Variables.....	32
3.2.1. Variable independiente .....	32
3.2.2. Variable dependiente .....	33
IV. METODOLOGÍA.....	34
4.1. Tipo y Nivel de la investigación.....	34
4.2. Diseño de la Investigación .....	34
4.3. Población y muestra .....	35
4.4. Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	37
4.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	38
4.6. Plan de análisis.....	41
4.7. Matriz de consistencia .....	43
4.8. Principios éticos .....	44
V.- RESULTADOS .....	45
5.1. Resultados.....	45
5.2. Análisis de los resultados.....	55
VI. CONCLUSIONES .....	61
Aspectos Complementarios .....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	64
Anexos .....	72

## 7.- ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de educación nivel inicial.....	36
Tabla 2 Muestra de estudio, niños de 4 años.....	36
Tabla 3 Especificaciones para la prueba del pensamiento lógico matemático .....	39
Tabla 4 Niveles y rangos del pensamiento lógico matemático .....	39
Tabla 5 Validez del instrumento por los jueces .....	40
Tabla 6 Resultados de Kuder Richardson (KR 20).....	40
Tabla 7 Nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos de 4 años a través de un pre test .....	45
Tabla 8 Actividades de aprendizaje.....	47
Tabla 9 Nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos 4 años a través de un post test. ....	50
Tabla 10 Comparar los resultados del nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos 4 años a través de un pre y post test.....	51
Tabla 11 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.....	53

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Gráfico de barras Nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos de 4 años a través de un pre test. ....	46
<b>Figura 2</b> Gráfico de barras de actividades de aprendizaje .....	48
<b>Figura 3</b> Gráfico de barras nivel del pensamiento lógico matemático a través de un post test en los alumnos de 4 años.....	50
<b>Figura 4</b> Gráfico de barras al comparar el nivel del pensamiento lógico matemático a través de un pre y post test a los alumnos de 4 años .....	52

## I.- INTRODUCCION

El trabajo de investigación titulado “Uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020”, se enfocó en la problemática siguiente:

PISA (2018) organismo internacional encargado de medir el rendimiento académico en las áreas de ciencias, matemáticas y comprensión lectora, mostraron resultados alarmantes, especialmente en el área de las matemáticas, con un 30 por ciento inferior con respecto a las otras áreas evaluadas, determinando que el nivel educativo que se brinda en las escuelas, presentaba deficiencias.

En el Perú, Gaytán (2018) realizó un estudio en el distrito de Carabayllo, departamento de Lima, a niños de cinco años; determinó que los educandos no avanzaron completamente en las nociones básicas de matemática, que de acuerdo a su edad aún no lograban clasificar por tamaño, diferencias y semejanza de color y forma, que estos niños presentaron dificultades para contar y comparar cantidades, que no eran capaces de definir la concordancia de orden para utilizar convenientemente términos como: alto, bajo, largo, corto, grueso, delgado etc.

En nuestra localidad, Alvarez (2017) en su trabajo efectuado en Piura, a niños de 4 años de edad, determinó que el 80% de ellos tenían dificultades con el desarrollo de las nociones de número, espacialidad, comparación, clasificación, debido a que la docente no usaba estrategias creativas y motivadoras que ayudarían a los niños a tener un mejor aprendizaje.

La problemática descrita anteriormente no es ajena a la I.E.P. Ebenezer School, Castilla – Piura, materia de la presente investigación, donde los alumnos del nivel inicial de 04 años presentaban dificultades para diferenciar entre formas, tamaños,

clasificación, seriación, secuencia, lo que reflejaba que tenían una complicación en el aprendizaje en el área de matemáticas; esta situación es la que me motivó a plantear como estrategia de enseñanza, la utilización del juego didáctico, para estimular y mantener la atención de los alumnos en cada una de las sesiones de aprendizaje, esperando que los niños progresen en su rendimiento escolar.

Por lo tanto, debido a esta problemática, se planteó como problema general ¿De qué manera el uso de los juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020? , para dar paso al objetivo general: determinar de qué manera el uso de juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, del cual se desprenden los objetivos específicos: identificar mediante un pre test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, aplicar los juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020. Asimismo, identificar mediante un post test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, Comparar los niveles del pensamiento lógico matemático del pre y post test, en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

La investigación se justificó a nivel teórico, basada en la teoría de Piaget acerca del pensamiento lógico matemático, uso de antecedentes internacionales, nacionales y locales; además, porque ayuda a ampliar nociones sobre estudios de investigación aplicada, relacionada a cómo el uso de los juegos didácticos puede estimular el pensamiento lógico matemático en los niños evaluados en esta

investigación. A nivel metodológico creó y validó por medio del dictamen de especialistas, la lista de cotejo valorada en “sí” y “no”, para conocer el nivel en que se encuentra la variable dependiente; y, a nivel social, beneficiando a los docentes y contribuyendo a la mejora y fortalecimiento del pensamiento lógico matemático de los alumnos del nivel preescolar, despertando en ellos el entusiasmo por las matemáticas, pues al usar el juego de aprendizaje se lograrían clases entretenidas, donde los niños examinen, sean creativos en el desarrollo de sus actividades y que se integren de manera dinámica e interactiva.

La metodología que se usó fue de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo, diseño pre experimental, universo de 58 niños y muestra de 12 educandos de 4 años, usando como técnicas e instrumento la observación y la lista de cotejo validada, los juicios de inclusión, exclusión y consentimiento informado. Los datos se procesaron por medio de Microsoft Excel.

Se obtuvo como resultado, en el pre test, que el 58% de los niños se encontraban en nivel bajo y el 25% en nivel alto, en relación al pensamiento lógico matemático; después de aplicada la estrategia, en el post test se determinó que el 67% de los niños alcanzó el nivel alto y el 33% en nivel medio. Por lo cual se concluyó que los juegos didácticos, como estrategia, mejoró el nivel del pensamiento lógico matemático, y tuvo una eficacia (según el estadístico de Wilcoxon), de 0.007, siendo este menor de  $p < 0.01$ .

## **II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacional**

Aguirre y Guzmán (2020) en su estudio titulado “*Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica San Francisco de Peleusí*”, para obtener el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial, de la Universidad Nacional de Educación, Azogues-Ecuador, tuvo como objetivo diseñar una propuesta de estrategias didácticas para propiciar el aprendizaje significativo en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas en los niños y las niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica San Francisco de Peleusí. El estudio se caracterizó por tener un enfoque tipo cualitativo dentro del paradigma socio crítico, diseño, cualitativo, método descriptivo, usando la entrevista, registro de observación, revisión documentada, diarios de campos y en la guía Portage, en la que determinó que la docente no aplicaba lo planificado en el plan curricular; además, que no cumplía con un proceso en la construcción de aprendizaje. Por lo tanto, los niños presentaban dificultad para realizar ciertas actividades en el ámbito lógico matemático; es así que concluyeron que al aplicar las estrategias metodológicas activas se propicia en los niños un aprendizaje significativo y el desarrollo de las relaciones lógico – matemáticas.

Guerrero y Tejeda (2022), en su investigación “*Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II*”, para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador, planteó como objetivo mejorar el pensamiento lógico

matemático de los niños de educación inicial mediante la implementación de actividades lúdicas que contribuyan al aprendizaje y su desarrollo cognitivo. La investigación es de enfoque mixto, métodos inductivo-deductivo diagnóstico bibliográfico; utilizó la entrevista, la encuesta, la observación y la evaluación diagnóstica, con un muestreo probabilístico conformado por 29 niños. Obtuvo como resultados que el 30% de los infantes presentaron dificultades al momento de asociar números y cantidades, en contar y escribir números, en resolver problemas de la vida cotidiana, en identificar las nociones básicas espaciales y reconocer colores secundarios y después de aplicada la estrategia. Concluyó que las actividades lúdicas son una herramienta efectiva e indispensable para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Guamán (2021) en su estudio *“Bloques lógicos para el desarrollo de la inteligencia matemática, en los niños de educación inicial II, de la escuela de educación básica San Felipe Neri, ciudad Riobamba, provincia de Chimborazo, período octubre 2020 - marzo 2021”*, para obtener el título de Licenciada en Educación Parvularia e Inicial de la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba-Ecuador, se planteó como objetivo determinar la aplicación de bloques lógicos en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños de Educación Inicial, de la escuela de educación básica San Felipe Neri, ciudad Riobamba, provincia Chimborazo, periodo 2019-2020. La investigación se desarrolló mediante un enfoque mixto, de corte cualitativo, diseño no experimental, descriptivo, con una muestra de 30 niños, utilizando como instrumento el test TEMTU (Test de Evaluación Matemática



Temprana) con el cual se estableció la existencia de una deficiencia en el área de matemáticas.

### **2.1.2. Nacional**

Machuca (2021) en su estudio *“Juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 053 Arancay – Huamalíes 2019”*, para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, filial Chimbote-Perú, se planteó el objetivo de determinar si la aplicación de juegos lúdicos ayudan a mejorar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 053 Arancay – Huamalíes 2019. Es una investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con una muestra no probabilística de 20 niños, utilizando la observación y la lista de cotejo. Obtuvo como resultado en el post test, que el 85% de los escolares alcanzaron un nivel alto en el desarrollo del pensamiento matemático. Asimismo, concluyó que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoraron significativamente el pensamiento matemático en los niños de 5 años en la Institución Educativa 053 Arancay – Huamalíes 2019.

Gaytán (2018) con el estudio para obtener el título de Licenciado en la especialidad Educación Inicial, en Universidad “César Vallejo” - Lima, Perú, denominado *“Juegos didácticos de razonamiento para desarrollar nociones básicas del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la institución inicial Carabayllo, 2018”*, se propuso como objetivo determinar la influencia del juego didáctico en el razonamiento para mejorar las nociones básicas del pensamiento lógico matemático en los mencionados niños. La investigación es de tipo aplicada, de nivel explicativo y diseño experimental. Contó con una población de 52 niños, con una

muestra no probabilístico–censal, conformada por dos grupos: control-aula solidaridad con 27 educandos y experimental-aula solidaridad con 25 niños. Utilizó la técnica de la observación e instrumento lista de cotejo. En este trabajo de investigación concluyó que después de aplicar la estrategia se obtuvieron cambios significativos en el grupo experimental, logrando desarrollar nociones básicas en los niños de 5 años.

Pacheco (2019) en su estudio para optar el título de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Los Ángeles de Chimbote, Filial Trujillo, titulado *“Programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes, Trujillo-2018”*, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos en el área de las matemáticas, con un tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, tipo pre-experimental, diseño pre – experimental, con una población de 60 estudiantes, con una muestra de 15 niños. Utilizó como instrumento la lista de cotejo y la técnica de observación. Obtuvo como resultados que existe una relación entre aplicar juegos didácticos y la enseñanza en el campo matemático. Asimismo, concluyó que la aplicación de estos programas ayuda a los niños.

Erazo (2018) en su estudio para optar el título de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Los Ángeles de Chimbote, Filial Huaraz, titulada *“Empleo de bloques lógicos como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Centenario-Independencia, 2017”*, tuvo como objetivo determinar la influencia positiva del uso de los bloques lógicos como estrategia que mejora el desarrollo del pensamiento lógico

matemático en los niños y niñas de 5 años en la I.E. Jardín Infantil N° 123 de Centenario-Independencia, 2017. La investigación es de tipo cuantitativa, nivel pre experimental, corte experimental, clase pre experimental, con una población de 150 estudiantes y una muestra de 23 niños. Como instrumento utilizó la lista de cotejo y técnica de observación, teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión, así como los principios éticos. En su trabajo llegó a la conclusión que es positivo el uso de los bloques lógicos como estrategia, tanto para el nivel de clasificación como en seriación, alcanzando en ambos el 91,30 % en logro destacado.

López (2021) en su tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Los Ángeles de Chimbote, filial Chimbote, titulada *“Los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa N.º 125 Angelitos de Mama Ashu del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019”*, tuvo como objetivo determinar si los juegos didácticos mejoran el nivel del pensamiento matemático en los niños de 5 años del nivel inicial de las institución educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. Presenta un enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental, con una muestra conformada por 15 niños de 5 años del aula azul de dicha institución, usando como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación, debidamente validadas, teniendo en cuenta los principios éticos. En su estudio concluyó que después de aplicar la estrategia planteada, el 56% de los niños alcanzó un logro destacado.

### **2.1.3. Local**

García (2022), en su investigación “*Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021*”, para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, por la Universidad Nacional de Piura, tuvo como objetivo proponer estrategias lúdicas adecuadas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del Colegio Particular Stella Maris de Piura. La investigación fue realizada en dos fases: en la primera hizo un diagnóstico sobre el nivel de desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” a los niños y niñas de educación inicial y de las estrategias lúdicas para el desarrollo de esta competencia empleadas por las profesoras en el colegio Stella Maris, por lo que en esta fase la investigación fue no experimental transversal descriptiva. En la segunda fase elaboró estrategias lúdicas adecuadas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”. Es así que en esta fase, la investigación fue propositiva. Contó con una población de 3 profesoras de educación inicial y 27 niños (entre varones y mujeres) distribuidos, según su edad, de la siguiente manera: 7 niños de 3 años, 7 niños de 4 años y 13 niños de 5 años, usando como técnica de recolección de datos el test académico con tres cuestionarios; además, empleó la entrevista y el análisis de contenido para indagar sobre las estrategias lúdicas utilizadas por las profesoras. En su investigación obtuvo como principal resultado que solo el 31% de los niños y niñas de 5 años se encuentran en el nivel esperado en el desarrollo de la competencia “resuelven problemas de cantidad”, y el 71% de niños y niñas de 3 y el 57% de niños y niñas de 4 años se encuentran en nivel en proceso en el desarrollo de la mencionada competencia, por lo que concluye que se deben ejecutar las estrategias

lúdicas propuestas en trabajos de investigación experimentales si del enfoque cuantitativo se trata o la denominada investigación acción participativa propia del enfoque cualitativo.

Reyes (2018) en su investigación *“Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. “Kinder Creativos”, Piura - Piura. 2017”*, para obtener el título Licenciada en Educación Inicial, por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote”, filial Piura, se propuso como objetivo determinar la efectividad de los juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de número en los niños objeto de este estudio; se trata de una investigación explicativa, cuantitativa, de diseño pre experimental, con una población de 18 estudiantes, usando como instrumentos la lista de cotejo y la observación. Determinó que respecto al indicador “identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto”, el 44% de ellos, se encontraba en el nivel de inicio; mientras que después de la aplicación de los juegos didácticos, el 50% de ellos se ubicó en el nivel logro. Por otro lado, respecto al indicador “expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”, el 50% de ellos se encontraba en el nivel inicio; mientras que, después de aplicar la estrategia, el 45% se ubicó en el nivel logro. Asimismo, respecto al indicador “Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”, el 83% de ellos se encontraba en el nivel inicio; mientras que después de la aplicar la estrategia, el 67% de ellos se ubicó en el nivel logro. Finalmente, respecto al indicador “explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”, el 67% de ellos se encontraba en el nivel inicio, mientras que después de la aplicación de los juegos

didácticos el 45% de ellos se ubicó en el nivel proceso y el 33% en el nivel logro. Concluyó que el uso de los juegos didácticos mejoró el aprendizaje de los números en los niños.

Raymundo (2020) en su investigación “*Pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa 016 Emilia Barcia Boniffatti del distrito Veintiséis de Octubre, Piura, 2019*”, para optar el grado de Bachiller en Educación Inicial, por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote”, filial Piura, planteó como objetivo determinar la importancia del pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años. Se trata de una investigación de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo, diseño no experimental, población muestral de 20 niños de 5 años del nivel inicial, con muestreo no probabilístico, técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Para continuar con el procesamiento de datos se utilizó Excel y el programa SPSS v.25. Obtuvo como resultado que el 82% lograron realizar satisfactoriamente la dimensión de seriación, 73% la dimensión correspondencia y el 78% la dimensión de lateralidad; concluyó que a través del juego y uso de material didáctico se logra desarrollar el pensamiento lógico matemático.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Teorías relacionadas al tema de la investigación**

#### **2.2.1.1. Teoría Cognitiva**

El presente estudio se centra en la teoría cognitiva, pues reconoce que el individuo aprende por medio de actividad cognitiva de ordenaciones de la mente, las

que resuelven y ordenan la información permitiendo relacionar los conocimientos previos con los que recién se incorporan, y así lograr una instrucción de calidad.

### **La teoría cognitiva del aprendizaje**

Esta teoría se basa esencialmente en el progreso y manejo del pensamiento. Tiene en cuenta que aprender es una acción intelectual que no se aprecia a simple vista y que se prioriza en los procesos del pensamiento.

Su principal teórico fue Jean Piaget, quien ha aportado notoriamente en la manera de cómo entender el desarrollo del niño. Estudiando la manera de cómo procede el hombre desde muy pequeño, tratando de entender su realidad y los cambios que se suscitan en otras edades. Además, se centró en cómo los niños adquieren el conocimiento al ir desarrollándose y le interesaba cómo ellos piensan en las dificultades y cómo las pueden solucionar. Asimismo, concibe una teoría de fases del desarrollo en la cual el infante construye su propio entendimiento de aquello que le rodea.

Piaget (1972) manifiesta que “El desarrollo cognitivo se caracteriza por cambios cualitativos en el pensamiento, que tendrían lugar como resultado de la adaptación, de las estructuras cognitivas existentes en el niño, donde este es considerado un constructor activo de su conocimiento” (p. 38).

Piaget (1999) citado por Paltan y Quilli (2011), nos dice que los individuos elaboran información cuando se relacionan con el mundo que les rodea, pero siempre ligado al proceso de asimilar y establecer. Es decir, cuando se unen los saberes antiguos con los modernos (p. 11).

Vygotsky (1989 citado en Poma y Reyes 2019) nos dice:

“El aprendizaje está condicionado por el medio ambiente en donde el individuo es un ser cultural, cuyas capacidades mentales superiores absorben todos los procesos de involucramiento en el contexto social, lo que ayudará al estudiante a que aprenda con facilidad” (p. 18).

Según Piaget (1991) el desarrollo cognoscitivo se presenta en etapas:

**Etapas sensoriomotora.** - comprendida desde que nacen hasta los dos años y es aquí donde adquieren el comportamiento pro positivista, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.

**Etapas preoperacional.** - dada desde los dos a los siete años. El niño usa señales y frases para razonar. Puede intuitivamente dar soluciones a las dificultades, pero el entendimiento o juicio se limita por el rigor, centralización y el egoísmo.

**Etapas de las operaciones concretas.** - de los siete a once años. El niño asimila las acciones lógicas de seriación, clasificación y conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.

**Etapas de las operaciones formales.** - desde los once a doce años y en adelante. El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Según Piaget el conocimiento se organiza como una estructura totalizada y razonable de manera que no exista significado solo y cree que existen cuatro componentes que intervienen en el progreso del conocimiento. Estos son la maduración, la experiencia con objetos, la transmisión social y la armonía.

#### **2.2.1.2. Teoría Constructivista**

Vygotsky encabeza la corriente denominada constructivismo social en la cual el éxito del aprendizaje se encuentra en el medio social donde se desenvuelve la



persona. El entorno en el que el niño se despliega y se halla constituye un elemento fundamental y necesario en su progreso cognitivo. Es en la etapa de la infancia cuando el niño habitualmente aprende jugando. Los niños se involucran en circunstancias de juego autónomo y propio con materiales para la educación sensorial (Castro et al., 2009, citado por Mateos et al. 2016, p. 69).

Según Vygotsky, el pensamiento y el lenguaje se desarrollan independientemente en la etapa sensorial motriz y el inicio de la fase pre operativa (Mateos et al., 2016, p. 69).

Los niños reflexionan por intuición y no necesitan demasiado del lenguaje, pues este actúa para manifestar lo que puedan necesitar en lo personal.

Vygotsky manifestó que los niños con el pasar del tiempo se convierten en funcionales, debido a que el lenguaje y el pensamiento comienzan a relacionarse, es decir los niños expresan sus pensamientos por medio del lenguaje.

Vygotsky nos dice que el niño conforme avanza en edad va dejando su egocentrismo, empieza a hablarse así mismo; al comienzo empezará a hablar en voz alta de cómo puede resolver las dificultades que se le presentan y después sus pensamientos se harán internos. Esto lo podemos apreciar cuando observamos a los niños contar con ayuda de sus deditos, al comienzo lo realizan en voz alta, luego pasarán a murmurar y posteriormente lo realizarán en silencio.

En su teoría del desarrollo próximo, Vygotsky opina que los niños acumulan conocimiento para instruirse en una temática determinada, que permita el desarrollo de la conformación del conocimiento.

## **2.2.2. Juegos didácticos**

### **2.2.2.1. Definición**

Los juegos didácticos son acciones que provocan o incitan cierto ideal de enseñanza en los infantes de modo escueto y lúdico, ofreciéndoles la ocasión de cooperar, comunicar y ampliar diferentes competencias o habilidades durante el tiempo que se recrean o entretienen.

Sánchez (2018) refiere que los juegos didácticos son recursos participativos que permiten ampliar procedimientos de dirección y comportamientos idóneos, facilitándole al individuo adquirir conocimientos, dar solución a los problemas presentados de manera práctica y amena y obtener aprendizajes óptimos.

Vygotsky (1979) nos dice que el juego es una herramienta que da al infante la capacidad de poder desarrollarse conforme va manipulando diversos objetos, con la finalidad de ir conociendo y dominando, para esto se ayuda de su ingenio y de la diversidad de acciones que crea. Por eso se manifiesta que el juego es un elemento del desarrollo.

El juego es un instrumento esencial en la transferencia y captura de los contenidos en la enseñanza infantil en general y de las matemáticas particularmente, sirviendo de enlace con su faena diaria. (Mateos et al., 2016).

Piaget (1972) los refiere que juegos ayudan a edificar una extensa red de dispositivos que le facilitan al niño poder asimilar la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla.

Piaget (1972, como se citó en Zapata 2015) nos indica que los juegos ayudan a edificar una extensa red de dispositivos que le facilitan al niño poder asimilar la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla.

Es decir, los niños van ampliando sus conocimientos con la utilización del juego ya que este les permite planear y fortalecer habilidades que han venido aprendiendo.

Piaget (1956) nos dice: "los niños construyen conocimientos fuera de la clase" y "todos los niños tienen las mismas estructuras mentales independientemente de su raza y cultura, todos construyen estructuras lógico-matemáticas y espacio-temporales siguiendo un mismo orden general" (Citado en Castro et al., 2002, pp. 7-9).

Jean Piaget (1956, citado en Reyes 2018) nos dice: el juego pertenece a la inteligencia de cualquier niño, ya que constituye el aprovechamiento eficaz o provechoso de su medio según cada fase progresiva del individuo.

Especifica que, las facultades sensorio motoras, las simbólicas o de raciocinio, como los aspectos principales del desarrollo del ser humano, son las que determinan el origen y el progreso del juego.

Asimismo, nos dice que Piaget articula tres aspectos primordiales del juego con las etapas progresivas del pensamiento humano: primero, que el juego es una acción natural; segundo, que el juego es simbólico; y tercero, el juego regulado que viene a ser el resultado de un compromiso del equipo.

El juego didáctico es una técnica que puede ser usada en cualquier etapa o particularidad en el ámbito de la educación, en el cual se da prioridad a la actividad pre-reflexiva y de representación o asimilación abstracta-lógica y que tiene por finalidad proponer un problema que tendrá que solucionarse en un grado de conocimiento que involucre algunos niveles de complejidad (Chacón, 2008).

El juego didáctico permite amplificar las áreas siguientes:

- a. **Cognoscitiva oral:** rapidez mental, creatividad, imaginación, retención, concentración, pensamiento para creatividad, expresión, interpretación de

conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de reglas, desarrollo de vocabulario, enunciado de ideas.

- b. **Área físico-biológica:** habilidad para moverse, velocidad de reflejos, habilidad manual, coordinación y raciocinio.
- c. **Dimensión Académica:** asimilación de temas de diferentes cursos, especialmente, de lectura, escritura y matemática donde el infante presenta más problemas (Chacón, 2008, p. 2).

#### **2.2.2.2. Características**

El juego didáctico es objetivo, tiene normas, restricciones y es condicionante. Tiene una determinada cifra de participantes, es divertido, permite el trabajo en equipo (Chacón, 2008).

Asimismo, crea destrezas para la realización de actividades, permite el fortalecimiento de las nociones o conocimientos.

Poma y Reyes (2019) nos dicen: “Es entretenido, divertido, libre, espontáneo, voluntario, es un instrumento socializador, se ubica en un tiempo y espacio, permite crear actividades ficticias, innato, integrador y rehabilitador” (p. 24).

#### **2.2.2.3. Clasificación de los Juegos**

Moreno (2002) nos dice que el juego se clasifica en:

- a. **El juego funcional o de acción.** - se van ejecutando desde etapas tempranas del infante y continúan desarrollándose hasta llegar a la etapa adulta. Entre estos juegos encontramos, por ejemplo, pasear en bicicleta, hacer una broma a un compañero, etc.

- b. **Juegos de construcción.** - Para Moreno (2002), con este tipo de juegos toda acción comprende el uso de objetos con la finalidad de hacer alguna cosa, la cual se genera en la fantasía del infante, creando, diseñando, cambiando y utilizando diversas técnicas para llegar a una acción concreta.
- c. **Juegos de mesa.** - Permiten ampliar el pensamiento lógico, así como la explicación del entorno del pequeño, de manera regulada. Este tipo de juegos fomentan la formación directa, asimismo el desarrollo de capacidades intelectuales. (García 2013, P. 13)
- d. **Juego de patio.** - Son juegos transmitidos a través de los años, intervienen personas adultos y niños Es provechoso porque permite seleccionar y compartir con personas con más conocimientos en un ambiente libre y amplio facilitando que los movimientos que se realicen sean libres. (García 2013)
- e. **Juego simbólico.** - Prevalece en la etapa preoperacional y es la actividad de mayor frecuencia que se da en los pequeños entre dos y siete años, período en el cual prevalecen los métodos de aprovechamiento y adaptación; con el juego, el pequeño muestra conductas que ya se establecieron en su memoria y los utiliza para cambiar su entorno. Este tipo de juego puede desarrollarlo en forma personal o grupal y con diversos grados de dificultad.

#### **2.2.2.4. Objetivos del juego didáctico**

Este tipo de juegos debe permitir el establecimiento de objetivos que brinden el planteamiento de una dificultad que debe solucionarse en un nivel de conocimientos

que den algún grado de complejidad. Brindar un ambiente de participación grupal que sea atrayente y placentera. Fortalecer destrezas que los infantes utilizaran con el paso del tiempo. Además de brindar espacios que estimulen la creatividad de pensamientos y emociones.

**Elementos de los juegos didácticos.** - se enfatizan:

Chacón (2008) plantea lo siguiente:

**“El objetivo didáctico.** - Es el que persigue cada juego y lo que contiene. A manera de ejemplo, al plantear un juego como «ubicar tu dúo», se buscaría que los niños progresen su destreza para relacionar entre varios componentes, sean frutas, figuras geométricas, etc. El propósito pedagógico se establece conforme a los conocimientos y formas de comportamiento que se van a establecer” (p. 3).

**“Las acciones lúdicas.** - Son fundamentales en todo juego didáctico. Estas actividades tienen que mostrarse de manera clara; de no estar presentes sólo se trataría de un juego, sino únicamente de una práctica pedagógica. Incitan la acción, hacen que la enseñanza sea más grata y que los alumnos incrementen su atención de manera propia. Una característica de la acción lúdica es la presencia de la práctica con finalidad de jugar; como muestra, si los niños tratan de armar un rompecabezas deben identificar las variaciones que se han dado con las piezas que conforman el todo” (p. 3).

**“Las reglas del juego.** - Establecen la organización del juego. Precisan qué y cómo ejecutar cada una de las actividades del juego, y también

establecen la guía de cómo se deben cumplir cada una de las actividades propuestas en el juego. (P. 3-4).

#### **2.2.2.5. Importancia del Juego**

El juego es trascendental para el infante porque representa una labor seria y de gran valía; en el niño el juego promueve su imaginación y progreso de los conocimientos y lo incita en el perfeccionamiento de sus capacidades cognoscitivas, es decir, el juego desempeña un papel significativo en la formación del infante porque permite afinar la función motriz, la destreza en sus movi­lidades finas y gruesas, afianza las sensaciones y promueve el entendimiento de la realidad (Gastelu y Padilla 2017, p. 46).

#### **2.2.2.6. Dimensiones**

##### **2.2.2.6.1. Juegos de construcción**

Bucheli (2010 como se citó en López 2016) nos precisa que a estos juegos se les denominan así debido a que facilitan el aprendizaje del niño, lo induce, le atrae, lo lleva a conocer el mundo desde sus simples actividades. Es decir, le permite descubrir dentro de su ambiente y recurriendo al uso de los elementos de su medio, desde los 3 años de edad el pensamiento del niño empleando sus capacidades podrá crear personajes y entornos. Asimismo, representa un punto entre la imaginación y lo real, el juego se vuelve en un mecanismo de herramientas, pero ya dándole su lugar preciso y existente dentro de lo que hace.

Aguilar y Amaro (2017), manifiestan que los juegos de construcción surgen entre las edades de cuatro a siete años, pero continúan siempre en la vida del ser

humano. Asimismo, indican que constituyen un paso de cambio entre los diferentes grados de juego y los comportamientos adecuados (p. 14).

En estas edades los infantes aún no tienen noción de lo que es jugar de manera grupal; estos juegos representan un progreso entre las acciones individuales hacia una acción en grupo, debido a que al inicio los infantes ejecutan las acciones de construcción de forma personal, pero conforme avanzan en edad, podrán ser parte de las mismas acciones, pero en grupo (p. 14).

#### **2.2.2.6.2. Importancia de los Juegos de construcción**

Estos juegos permiten desarrollar el aspecto imaginario y creativo de los infantes, además de ayudan a:

- a. Incrementar la coordinación óculo-manual. - permitiendo ejecutar acciones en las que se deben usar tanto las manos como los ojos, aprendiendo a acoplar las acciones que tengan relación con mano y objeto.
- b. Favorecer la psicomotricidad fina de manos y dedos. - Ayuda al fortalecimiento de la masa muscular, a que los movimientos sean precisos y coordinados en las manos y dedos de los infantes, para poder tener facilidad a la hora de escribir.
- c. Amplían la habilidad viso-espacial y viso-perceptiva. - estas son las que ayudan para una buena ubicación en el espacio, reconociendo lo alto de lo bajo, lo que está al alcance de lo que está distante, si es grande o pequeño.
- d. Permiten tener una buena organización
- e. Ayudan en el aprendizaje del área de la matemática, pues permiten el reconocimiento de figuras ya sea por forma, color, tamaño, grosor.
- f. Favorecen la práctica de valores y a incrementar la estima personal.



### **2.2.2.6.3. Uso de los Bloques lógicos**

#### **Definición. -**

Son materiales pedagógicos que deben ser usados primeramente de manera libre por los niños para que así estos puedan dar formación de su pensamiento lógico matemático.

Los bloques lógicos son materiales creados por Z.P. Dienes, con la finalidad de ayudar a los estudiantes para que ejecute de modo autónomo y manipulable, prácticas predestinadas a incrementar el pensamiento lógico matemático. Ayudan al raciocinio de los niños, avanzando progresivamente desde lo determinado a lo indefinido. Con los bloques el infante podrá ordenar su mente, captando las nociones básicas de color, tamaño, grosor y forma; también es capaz de efectuar ejercicios mentales como ordenar, clasificar, comparar y seleccionar. (Arias y García, 2016).

Estos bloques están constituidos por 48 piezas sólidas, divididas en:

- color (amarillo, rojo, azul), forma (circulo, cuadrado, rectángulo, triángulos), tamaño (grande, pequeño), grosor (delgado, grueso). (Arias y García, 2016).

Este material es recomendado en la etapa de enseñanza pre escolar debido a que se trabaja en las habilidades del pensamiento matemático como: observar, comparar, clasificar y seriar.

Al comparar se establece diferencias o similitudes.

Al clasificar porque dependerá de los criterios que se establezcan.

Al seriar porque se siguen ciertas pautas o normas.

Al establecer la pertenencia de los elementos a un conjunto.

Al identificar figuras por sus particularidades, entre otras.

## **Etapas del aprendizaje con los bloques lógicos**

Encontramos seis etapas:

### **1. Adaptación: juego libre**

Es la primera etapa donde los niños inician el reconocimiento de los bloques, describiendo forma, color, textura, por medio de la manipulación directa.

### **2. Estructuración: restricción, reglas de juego**

Orientada a que los niños de manera dirigida logren observar y formar ciertas imágenes e interrogar referente a ellas.

### **3. Abstracción: conexiones de naturaleza abstracta, juego de isomorfismo**

Es aquí donde se detecta y eliminan todo aquello que no le es de utilidad. En esta etapa se pueden crear situaciones animadas en donde los bloques se conviertan en personajes de relatos.

### **4. Representación: gráfica o esquemática**

Con ayuda de pequeños post card que contienen atributos como forma, tamaño, grosor, color, los educandos pueden buscar diferentes piezas o bloques.

### **5. Descripción de las representaciones. -**

Aquí se menciona y explica las particularidades del elemento usado.

### **6. Formalización: método**

El infante de manera clara explica lo que realiza y aprende a sus compañeros de actividad (clase).

#### **2.2.2.6.4. Bloques lógicos en clasificación**

Los bloques lógicos permiten que se establezca un ambiente de enseñanza racional de las matemáticas, pues facilita el aprendizaje lógico inductivo y deductivo que ayuda en la estimulación de los procesos matemáticos.

Con la manipulación directa de estos materiales (bloques lógicos) los niños adquieren nociones sobre las características físicas de estos, como distinguir que existen círculos amarillos, rectángulos verdes, cuadrados rojos. Asimismo, les da la oportunidad de asimilar las relaciones establecidas entre estos materiales como la igualdad en color, pero su diferencia en su forma, tamaño o espesor.

Mediante la manipulación directa con estos materiales el niño podrá nombrarlos y dar reconocimiento de cada uno de ellos, además clasificarlos primeramente por un criterio (tamaño o forma) y luego más criterios juntos. Asimismo, logrará la comparación de estos determinando su diferencia y semejanza.

#### **2.2.2.5.4. Bloques lógicos en la construcción de series**

Los bloques lógicos al ser un material práctico y didáctico, que cuenta con un total de 48 piezas con variedad de formas, colores, tamaños, espesor, le facilitan al niño incrementar su pensamiento lógico, pues con ellos y establecimiento un criterio reconocerá y ordenará conjuntos por la diferencia de estos.

Es decir, reconocerá que un círculo es de color amarillo, que el cuadrado es de color verde, que el triángulo es rojo, que un bloque es más pequeño o delgado que otro bloque, logrando así su propio constructo mental.

Con ayuda de este material un niño podrá dominar el concepto de seriar y desarrollar la noción matemática.

Barody (2007) citado por Arias y García (2016), manifiesta que “la seriación consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias. Este ordenamiento constituye una serie” (p. 72).

Villegas (2010) citado por Erazo (2018) nos dice que la seriación es:

“la relación entre objetos diferentes en cuanto a su dimensión e implica una relación de orden, pues tiene la propiedad de la transitividad, esto significa que al mismo tiempo se establecen dos relaciones inversas; por ejemplo, “más grande que” y “más pequeño que” con respecto a un mismo elemento. Es decir, se trata de un logro de la reversibilidad del pensamiento lógico que hace posible la seriación. El niño, antes de poder ordenar series pasa por diversas experiencias concretas, la primera es agrupar en dos colecciones, es decir, una sola relación “los grandes” y “los pequeños”; posteriormente establecerá relaciones entre pares de objetos (largo-corto; grueso, delgado; liso- áspero)” (P. 38).

### **2.2.3. Pensamiento Lógico Matemático. -**

#### **2.2.3.1. Definición del Pensamiento Lógico Matemático. -**

Es un proceso en el que se destaca la construcción del conocimiento en el niño, se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo, es decir, el niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos (Piaget, 1972).

López (2008) manifiesta que el pensamiento es un conjunto de etapas complejas que aún no están estudiadas en su totalidad, por lo que muchos profesores no le dan un trato apropiado, al no crear, a partir de un trabajo intencionado, un sistema de trabajo que favorezca su formación y progreso conforme a las circunstancias existentes en el medio histórico-social donde se desenvuelve el alumno (Párr. 1).

Fernández (2003, como se citó en Gaytán, 2018) nos dice que el pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensorio motriz y se despliega, especialmente,

por medio de los sentidos. Las muchas habilidades que el infante hace conscientemente de su entendimiento sensorio de él mismo, es relacionándose con otros y con los componentes de su entorno. Esta inventiva se convierte en nociones cuando se colocan con variadas y novedosas prácticas, al variar lo que “es” y “no es”. La descripción de la noción matemática se obtiene por las prácticas del accionar del pensante y se basan en las que las acciones del pensador se cimentan mediante ejercicios de relación, cantidad y lugar de los componentes en el área y plazo de duración.

### **2.2.3.2. Características del pensamiento matemático**

Se enmarca en el estado sensorio motriz ejecutándose esencialmente, haciendo uso de los sentidos. Las experiencias que adquiere el niño, trasladan a su cerebro unos sucesos a partir de los que desarrolla una sucesión de opiniones que las utiliza para interactuar con el mundo externo. “El entendimiento matemático se logra con las vivencias en las que el acto cerebral se edifica a través de las conexiones, sobre suma y ubicación de formas o cosas en el tiempo y espacio (Bravo, 2005, p. 3).

### **2.2.3.3. Técnicas que benefician el pensamiento matemático**

- a. **La observación:** Por la que el niño percibe libremente; deben utilizarse juegos con la finalidad que el niño pueda descubrir las propiedades y sus relaciones.
- b. **La imaginación.** - Es una acción de creatividad, se fortalece con acciones que faciliten varias alternativas en la actividad del niño. Ayudan al aprendizaje de la matemática, debido a la diversidad de condiciones que se traduce la explicación.
- c. **La intuición.** - El niño puede llegar a la verdad sin utilizar el razonamiento. Debe conseguir que al niño le sobrevengan ideas que sean posibles y veraces.

d. **El razonamiento lógico.** - Aquí es donde se debe desarrollar las habilidades de los niños en relación a lo que obtiene de los resultados anteriores que son considerados verdaderos (Arteaga y Macías, 2016, p. 23).

#### **2.2.3.4. Tipos del Pensamiento Lógico Matemático**

- a. **Aproximado.** - Permite un raciocinio sobre indicaciones de nociones pero que no se aproximan adecuadamente.
- b. **Conceptual.** - utiliza la razón creativa, abstracto, donde se usa la noción real para conceptualizar conceptos.
- c. **Convergente.** - escoge entre diversas opciones para lograr un resultado.
- d. **Crítico-divergente.** - proporcionar diversas decisiones u opiniones en contestación a una interrogante abierta o a un desafío.
- e. **Duro.** - El pensamiento duro tiende a ser inflexible, puntual, característico y consecuente.
- f. **Disponible.** - es un acercamiento a los resultados de las dificultades que compromete el principio y susceptibilidad a todas las estructuras factibles de instaurar una conexión.

#### **2.2.3.5. Importancia**

Es importante porque permite entender las nociones abstractas, el raciocinio y el entendimiento de relaciones.

Según Piaget (1999) citado por Paltan y Quilli, (2011), el pensamiento lógico-matemático desempeña una labor importante, debido a que permite asimilar nociones lógicas y físicas.

El pensamiento lógico matemático desempeña un rol importante debido a que permite una asimilación rápida y efectiva de conocimientos metódicos y físicos.

### **2.2.3.6. Dimensiones**

#### **2.2.3.6.1. Dimensión de Clasificación**

Es la capacidad de agrupar elementos en clases y sub-clases de acuerdo a uno o más criterios o atributos bien definidos. Por ejemplo: clasificar a un grupo de personas por edad, sexo, título, experiencia etc. (Acosta et al., 2005, pp. 23-24).

Es la habilidad que permite juntar cosas y hacer concordar su apariencia de calidad, cantidad, combinar conjuntos de menor y mayor tamaño, etc.

#### **2.2.3.6.2. Dimensión de Identificación**

Es la capacidad de atribuir significado a un hecho o situación. Por ejemplo, antes de leer identificar lo que se sabe acerca del tema. (Acosta, et al., 2005, pp. 23-24).

#### **2.2.3.6.3. Dimensión de Seriación**

La seriación consiste en confrontar, relacionar y ordenar elementos conforme a sus desigualdades.

Implica ordenar los elementos considerando igual relación.

Para Piaget, el niño, desde la edad de siete años puede seriar; es capaz de construir un procedimiento para hacer comparación entre elementos; sólo le es suficiente ubicar al objeto de menor tamaño y continuar el proceso.

Seriación representa la faena por la que un infante practica sobre el proceso de comparación con diversos elementos de un conjunto determinado, y al practicar y equivocarse aprende a encontrar la verdadera respuesta (Humanante, 2015, p. 29).

Es la acción que consiste en el ordenamiento sistemático de las semejanzas de los objetos que se presentan en un conjunto, ya sea dado por su volumen, tamaño, altura, etc.

### **2.2.3.7. La construcción de conocimiento matemático en educación infantil**

Esta construcción se pone de manifiesto desde etapas muy tempranas debido a que el ser humano tiene contacto con las figuras y cifras, se ubica en diversos espacios, puede contar, clasificar y lograr de esta manera desarrollar diversas habilidades con relación a las matemáticas.

En cada individuo la noción matemática depende del tipo de aprendizaje que haya recibido y se debe elaborar sobre la comprensión del concepto, propiedades y relaciones.

Bravo (2005) manifiesta que: “La formación del conocimiento matemático es la necesaria distinción entre: la representación del concepto y la interpretación de éste a través de su representación” (p. 5).

La construcción de conocimiento matemático en educación infantil presenta los siguientes niveles:

#### **a. Nivel Intuitivo Concreto**

En este nivel se da inicio a la reflexión o conocimiento primario, en donde los niños tienen activa la curiosidad y el deseo de indagación y descubrimiento. Para trabajar este nivel se necesita el apoyo de material concreto ya sea estructurado y no estructurado.



### **b. Nivel Representativo Gráfico**

“El nivel gráfico es un material concreto que está representado a través de pinturas, dibujos, los niños mediante una prueba o ensayo logran captar percibir moldes que los ayudarán a llegar a conclusiones que representan gráficamente” (Valentín, 2021. P. 16).

### **c. Nivel Conceptual Simbólico**

“Los niños utilizan los símbolos o expresiones en lenguaje matemático para expresar y representar cada una de las acciones realizadas en los niveles de abstracción anteriores”. (Valentín, 2021. P. 16).

### **2.2.3.8. El Pensamiento Lógico Matemático y el juego didáctico**

El pensamiento lógico matemático es la base para construir los conocimientos de la matemática, permitiendo constituir relaciones entre distintas nociones y llegar a un conocimiento más profundo, por lo tanto, es importante desarrollarlo desde edades tempranas.

Para poder ampliar este pensamiento lógico matemático muchos autores, entre ellos Piaget (1972, como se citó en Zapata 2015) nos indica que los juegos ayudan a edificar una extensa red de dispositivos que le facilitan al niño poder asimilar la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla.

Es decir, los niños van ampliando sus conocimientos con la utilización del juego ya que este les permite planear y fortalecer habilidades que han venido aprendiendo. Por lo señalado, usar juegos didácticos facilita el aprendizaje de nociones matemáticas y desarrolla el pensamiento lógico matemático en los infantes.

Garnica (2014), en su estudio nos manifiesta que el pensamiento lógico matemático tiene su inicio en el instante en que el infante comienza a relacionarse con su medio, empieza la manipulación con los objetos que se le presentan y que tiene a su alcance.

Asimismo, nos precisa que el juego es una acción básica y prioritaria en el progreso del niño. Es un instrumento metodológico, que facilita el trabajo con los infantes, pues ayuda a potenciar su capacidad de conocimiento, especialmente en el área del pensamiento lógico matemático y que, mediante el juego, el infante obtiene satisfacción y resuelve problemas que se le presenten, haciendo uso de diversos métodos intelectuales.

Por esto, el desarrollar el pensamiento lógico matemático con ayuda del juego didáctico es de gran importancia debido a que este se va dando de manera graduada, dependiendo de la maduración del sistema nervioso y el estado anímico en que el niño se encuentra. Es necesario que los infantes desarrollen actividades en las que se involucren con juegos, creando así ambientes familiares, que le den seguridad y le faciliten desarrollar conocimientos matemáticos. Por lo tanto, el principal objetivo del uso de juegos didácticos es ampliar y afianzar las nociones lógicas matemáticas de los infantes.

### **III.- HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1. Hipótesis Estadística**

H1: El uso de juegos didácticos estimula significativamente el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

H0: El uso de juegos didácticos no estimula significativamente el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

#### **3.2. Variables**

##### **3.2.1. Variable independiente**

##### **Juegos didácticos**

“El juego es una herramienta que da al infante la capacidad de poder desarrollarse conforme va manipulando diversos objetos, con la finalidad de ir conociendo y dominando, para esto se ayuda de su ingenio y de la diversidad de acciones que crea. Por eso se manifiesta que el juego es un elemento del desarrollo” (Vygotsky, 1979).

“Los juegos didácticos son recursos participativos que permiten ampliar procedimientos de dirección y comportamientos idóneos, facilitándole al individuo adquirir conocimientos, dar solución a los problemas presentados de manera práctica y amena y obtener aprendizajes óptimos” (Sánchez, 2018).

### **3.2.2. Variable dependiente**

#### **Pensamiento lógico matemático**

“Es un proceso en el que se destaca la construcción del conocimiento en el niño, se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo, es decir, el niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos” (Piaget, 1972).

El pensamiento Lógico Matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Tipo y Nivel de Investigación**

#### **4.1.1. Tipo de investigación**

La investigación fue de tipo aplicada, basada en la utilización de dos variables que permitieron resolver el problema que se planteó en el presente estudio. Asimismo, se utilizaron conocimientos de las ciencias pedagógicas con el objetivo de usarlos en la preparación del uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático. “Es una investigación aplicada por que resuelve problemas prácticos” (Hernández et al., 2004, p. 4).

#### **4.1.2. Nivel de Investigación**

Fue de nivel explicativo porque permitió profundizar en el tema materia de esta investigación y a su vez porque servirá de base para futuras investigaciones. “Pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian” (Hernández et al. 2010, p. 83).

Tuvo un enfoque cuantitativo porque posibilitó estudiar y analizar porcentajes aplicados a la población materia del estudio, con el uso de instrumentos de medición. Hernández et al. (2010) nos dicen que: “Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

### **4.2. Diseño de la Investigación**

El diseño fue el pre-experimental, trabajado en un pretest y postest en un único grupo de estudiantes, el que se desarrolló de la siguiente forma:

- a) Se aplicó un pre test (O1) para medir la variable dependiente (pensamiento lógico matemático)
- b) Se aplicó la estrategia (juegos didácticos) o en otras palabras la variable independiente (X)
- c) Para finalizar se aplicó un post test (O2), para poder medir o determinar la variable dependiente (pensamiento lógico matemático).

El efecto de la estrategia aplicada se comprobó con los resultados obtenidos del pretest y postest.

Su esquema fue el siguiente:



El diseño fue aplicado de la siguiente manera:

- G : Grupo experimental conformado por 14 alumnos de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020
- O<sub>1</sub> : Pre test
- X : Aplicación del estímulo (variable independiente)
- O<sub>2</sub> : Post test

### 4.3. Población y muestra

#### 4.3.1. Población

La población en esta investigación estuvo conformada por 58 niños del nivel inicial la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020. Hernández et al. (2010) manifiesta: “Población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174)

**Tabla 1**  
**Población de educación nivel inicial**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Nivel/edad</b>	<b>Aula</b>	<b>N° de niños/as</b>
I.E.P Ebenezer School	03 años	Ratoncitos	20
I.E.P Ebenezer School	04 años	Ositos	12
I.E.P Ebenezer School	05 años	Conejitos	26
Total			58

Fuente: Nómina de matrícula 2020

#### **4.3.2. Muestra**

La muestra se constituyó por 12 educandos de 04 años del nivel inicial de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020. Niño (2011) nos plantea: “La muestra es una porción representativa de una cantidad” (p. 55)

**Tabla 2**

#### **Muestra de estudio, niños de 4 años**

<b>Institución educativa</b>	<b>UGEL</b>	<b>Nivel/edad</b>	<b>Aula</b>	<b>N° de niños/as</b>
I.E.P Ebenezer School	Piura	04 años	Ositos	12
Total				12

Fuente: Nómina de matrícula 2020

#### **4.3.3. Técnica de muestreo**

Se usó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Niño (2011) declara: “El muestreo no probabilístico es la técnica que permite seleccionar muestras con una clara intención o por un criterio preestablecido. Las muestras que se seleccionan buscan, desde luego, una representatividad de la población, pero puede tener falencias, según la situación” (p. 56).

#### 4.4. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
Juego Didáctico	Vygotsky (1979) nos dice que el juego es una herramienta que da al infante la capacidad de poder desarrollarse conforme va manipulando diversos objetos, con la finalidad de ir conociendo y dominando, para esto se ayuda de su ingenio y de la diversidad de acciones que crea. Por eso se manifiesta que el juego es un elemento del desarrollo.	El juego didáctico es una técnica que permite aprender de manera fácil y divertida, nuevos conocimientos. Desarrolla la memoria, autoestima, concentración y el desarrollo social, entre otras.	<b>Juegos de construcción</b> <b>Bloques lógicos</b>	<p>Actividades dirigidas a la identificación de forma, tamaño, color.</p> <p>Actividades dirigidas a la creación de series.</p>	Nominal  - Bajo. - Medio. - Alto
Pensamiento Lógico matemático	“Es un proceso en el que se destaca la construcción del conocimiento en el niño, se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo, es decir, el niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos” (Piaget, 1972).	Es la base para construir los conocimientos de la matemática, permitiendo constituir relaciones entre distintas nociones y llegar a un conocimiento más profundo	<p><b>Clasificación</b></p> <p><b>Identificación</b></p> <p><b>Seriación</b></p>	<p>Agrupar por semejanzas</p> <p>Separar por diferencia</p> <p>Establece la pertenencia de un objeto a un conjunto</p> <p>Organiza objetos de forma creciente</p> <p>Organiza objetos de forma decreciente</p> <p>Establece una serie</p>	



## **4.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

### **4.5.1. Técnica de recolección de datos**

#### **a) La observación**

Se utilizó la observación directa, el apoyo de docente tutor de aula, ayuda de padres de familia, medios virtuales como la plataforma zoom y la aplicación WhatsApp a los 12 alumnos y así se permitió el recojo de toda la información requerida.

“La observación es uno de los ejercicios más inmediatos del ser humano, la cual le permite acercarse al mundo cotidiano y conocerlo, orientarse en él, evitar los peligros y solventar sus necesidades. Es algo esencial para la vida” (Niño, 2011, p. 61).

### **4.5.2. Instrumento**

#### **a) Lista de Cotejo**

Instrumento que se utilizó de manera síncrona para recabar información pertinente a este estudio acerca del pensamiento lógico matemático en los niños de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla – Piura.

“Instrumento de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores. Mientras mayor sea el nivel de desempeño, el indicador tiene más puntos” (Tobón, 2014, p.172)

La estructura de la lista de cotejo para evaluar el pensamiento lógico matemático se dio a través de las siguientes dimensiones: clasificación, identificación y seriación.

En el total de dimensiones se incorporaron 11 Ítems, calificados con la escala de medición nominal con la respuesta “SI” con valor de dos puntos y la respuesta “No” con valor de cero puntos.

**Tabla 3**  
**Especificaciones para la prueba del pensamiento lógico matemático**

Dimensiones	Estructura del cuestionario Ítems	Total
Clasificación	1,2,3,4	4
Identificación	5,6,7	3
Seriación	8,9,10,11	4
Total de Ítems		11

**Tabla 4**  
**Niveles y rangos del pensamiento lógico matemático**

	Bajo	Medio	Alto
Valor vigesimal	00-10	11-16	17-20

#### 4.5.2.1. Validez y Confiabilidad del instrumento

##### a) Validez del instrumento:

El instrumento “lista de cotejo” que se empleó para medir el pensamiento lógico matemático en sus dimensiones clasificación, identificación y seriación a los niños de 4 años, se validó por el juicio de cuatro expertos, entregándoles a cada uno de ellos copia del mencionado instrumento para que fuese analizado; se consideró la pertinencia, relevancia y claridad, determinando si es aplicable o no.

Hernández et al. (2014) “Grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir” (p. 197).

Los expertos encargados fueron los siguientes:

- ❖ Mg. Olivos García, Harol Raúl, Psicopedagogo, labora en la I.E. “Fe y Alegría 15” Castilla.

- ❖ Mg. García Ortiz, Jacqueline E., Especialista en Educación, labora en I.E. “Fe y Alegría 15” Castilla.
- ❖ Lic. Peña Adrianzen, Andrea, Docente en Educación, labora en la I.E.I. “Las Lomas”
- ❖ Mg. Mercado Sandoval, Julissa Mercedes, Docente en Educación Inicial, labora en la I.E.I. “Guillermo Gulman Lapouble”.

Después se tuvo que recopilar los valores, los cuales quedaron especificados en la tabla de validación siguiente:

**Tabla 5**  
**Validez del instrumento por los jueces**

Concordancia de expertos	fi	%
Si	4	100%
No	0	0.00%
Total	4	100%

**Fuente:** Recuperado del programa Excel

#### **b) Confiabilidad**

Hernández et al. (2014) “Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 197).

La confiabilidad demostrada con KR 20 (Kuder Richardson) tiene un valor de 0.99797571. Por lo tanto, el instrumento tuvo una confiabilidad muy alta para su aplicación en la investigación.

**Tabla 6**  
**Resultados de Confiabilidad con Kuder Richardson (KR 20)**

<b>Estadística de confiabilidad</b>	
KR 20 Richardson 0.99797571	N° de elementos 11

**Fuente:** Recuperado del programa Excel 2020

#### 4.6. Plan de análisis

Se detalló de la siguiente manera:

- a) **Elaboración de base de datos.** - fue diseñada empleando el software estadístico SPSS versión 26.0 en español (Versión para Windows). En vista de variable y de datos para registrar las respuestas dadas por los estudiantes
- b) **Tabulación.** - se calcularon las frecuencias, que fueron posteriormente organizadas en tablas según los objetivos del estudio
- c) **Graficación.** - la información que se recogió se organizó a través de gráficos en barras, con la finalidad de tener una mejor apreciación
- d) **Análisis estadístico.** - el análisis realizado fue el estadístico descriptivo (media aritmética, mediana, desviación estándar)
- e) **Interpretación.** - se explicaron los resultados estadísticos, describiendo e interpretando cada uno de los resultados de las tablas y figuras presentadas

“El plan de análisis da cuenta de los criterios que se aplicarán; por ejemplo, si se utilizarán números, tablas, graficas, etcétera. En cuanto el informe, anotar cuándo y cómo se presentará” (Niño, 2011, p. 80).

##### 4.6.1. Procedimiento

1. Fue organizada la muestra con alumnos de 4 años, (total doce educandos entre varones y mujeres)
2. El estudio se dio en:
  - Selección de la población
  - Validación del instrumento de recolección de datos
  - Gestión ante el director y los docentes de aula, permiso para aplicar el proyecto investigación

- Evaluación a través de un Pre test para observar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes, luego se aplicó un Post test para observar la mejora del pensamiento lógico matemático, a raíz de la aplicación de la estrategia. Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0.
- La recolección de datos se realizó durante el mes Mayo del 2021
- Procesamiento de la información cuidando de proteger la identidad de los estudiantes participantes en el estudio

La lista de cotejo que midió el pensamiento lógico matemático se aplicó para establecer el dominio y la capacidad para diferenciar entre formas, tamaños, clasificación, seriación, secuencia de los participantes de la investigación en el área de matemáticas. El instrumento presentó once ítems, se consideró para la valoración: Alto, medio y bajo.

#### 4.7. Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>“Uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020”</p>	<p><b>ENUNCIADO</b></p> <p>➤ ¿De qué manera los juegos didácticos estimulan el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>➤ Determinar de qué manera el uso de juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p>➤ Identificar mediante un pre test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.</p> <p>➤ Aplicar el uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020</p> <p>➤ Identificar mediante un post test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.</p> <p>➤ Comparar el nivel del pensamiento lógico matemático del pre y post test, en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020</p>	<p><b>Hipótesis</b></p> <p>H1: El uso de juegos didácticos estimula significativamente el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.</p> <p>H0: El uso de juegos didácticos no estimula significativamente el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental con pretest y posttest, con un solo grupo.</p> <p><b>Universo y Muestra</b> Universo: 58 niños Muestra: 12 niños del nivel inicial de 4 años la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p>

#### **4.8. Principios éticos**

Se tomaron los siguientes:

##### **Protección a las personas.-**

La presente investigación cumplió con salvaguardar la integridad de cada uno de sus participantes, cuidando minuciosamente de la exposición pública y de su libre decisión de participación

##### **Beneficencia y no maleficencia.-**

En este trabajo se cuidó desde el comienzo al fin, el de no perjudicar a las personas relacionadas, se buscó el mayor provecho para todas ellas, minimizando en lo posible el riesgo de causar daños

##### **Justicia.-**

Los participantes de esta investigación tuvieron un trato igualitario, sin cometer alguna práctica injusta

##### **Integridad científica.-**

Las acciones que se realizaron en este estudio mantuvieron acciones rectas y honorables en todo el ámbito de la investigación y serán llevadas al campo de la docencia

##### **Consentimiento informado y expreso.-**

En esta investigación se contó con el consentimiento libre de los apoderados directos de cada participante para el recojo de la información respectiva y necesaria de este estudio

## V.- RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Este estudio se organizó para responder a los objetivos planteados y establecer de qué manera el “uso de juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020”.  
Detallados según los objetivos específicos:

#### 5.1.1. Identificar mediante un pre test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

**Tabla 7**

**Nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos de 4 años a través de un pre test.**

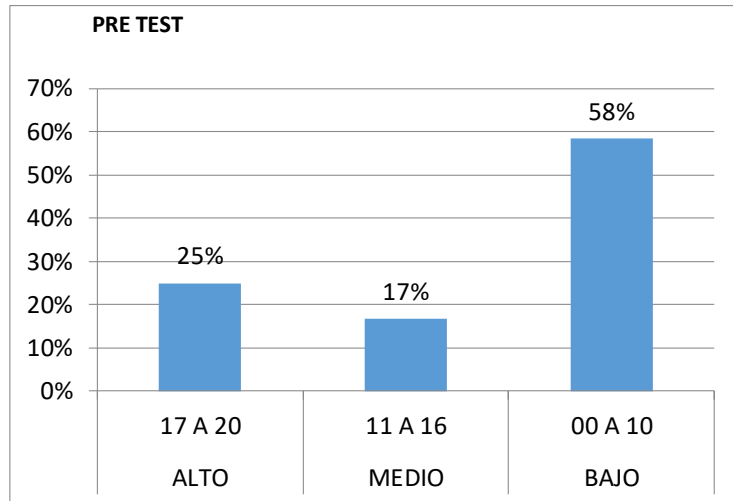
<b>Pre test</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>	<b>Frecuencia Relativa</b>
Alto	3	25%
Medio	2	17%
Bajo	7	58%
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo



### Figura 1

Gráfico de barras Nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos de 4 años a través de un pre test.



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, en el pre test; los resultados alcanzados en el estudio señalaron que el 58% se encontraban un nivel bajo, el 25% en Alto y el 17% en nivel medio.

Por lo que se concluyó que el nivel del pensamiento lógico matemático en los educandos de 4 años estaba bajo al aplicar el pre test, por lo que se recomienda la aplicación de una estrategia metodológica para lograr incrementarlo.

**5.1.2. Aplicar el uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P.**

**Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020**

**Tabla 8**

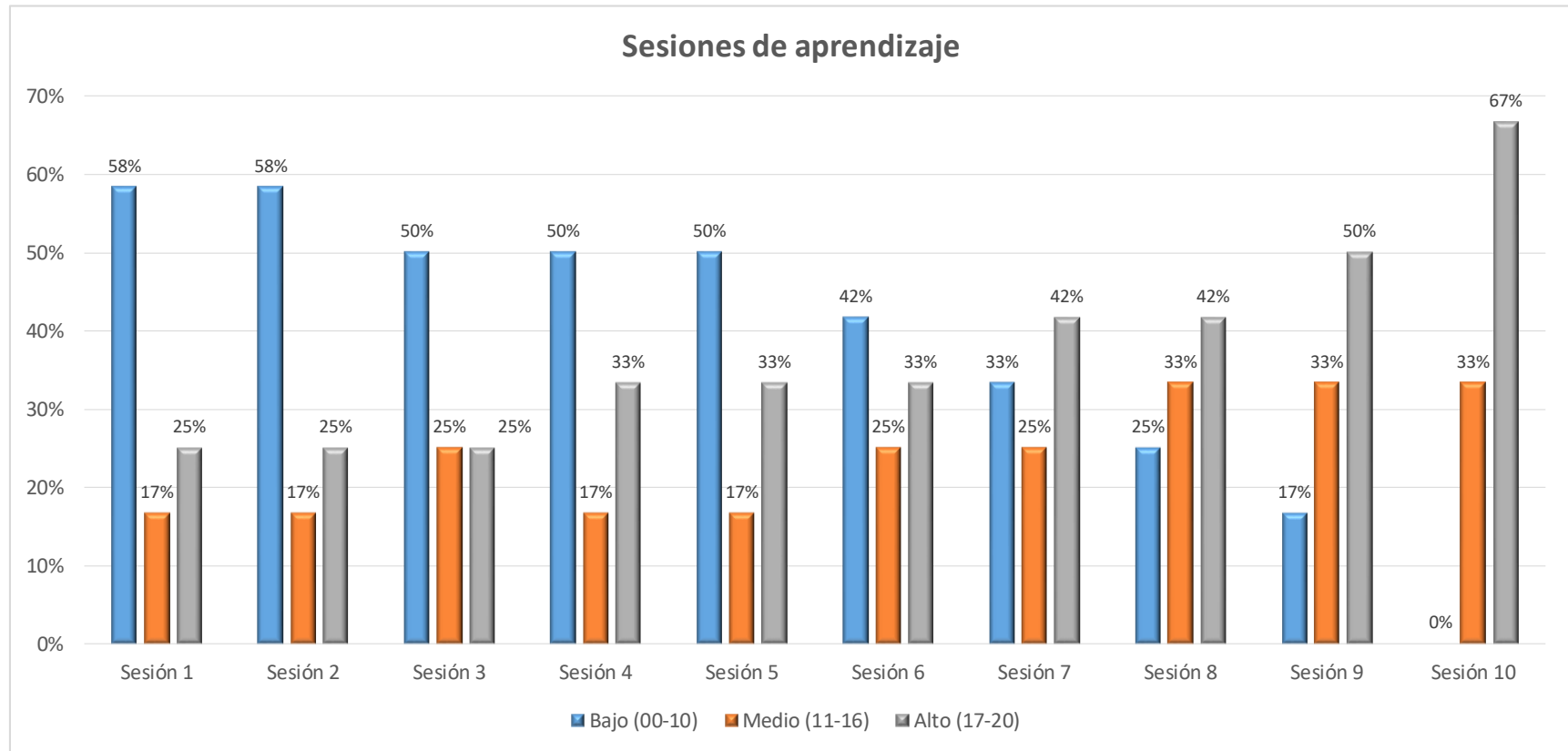
**Actividades de aprendizaje**

Nivel	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	7	58%	7	58%	6	50%	6	50%	6	50%	5	42%	4	33%	3	25%	2	17%	0	0%
Medio	2	17%	2	17%	3	25%	2	17%	2	17%	3	25%	3	25%	4	33%	4	33%	4	33%
Alto	3	25%	3	25%	3	25%	4	33%	4	33%	4	33%	5	42%	5	42%	6	50%	8	67%
<b>Total</b>	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

*Fuente.* Lista de cotejo

**Figura 2**

Gráfico de barras de actividades de aprendizaje



*Fuente.* Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, en la aplicación de actividades de aprendizaje encontramos:

En la sesión 1, el 58% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 17% en medio y el 25% en alto; en la sesión 2, el 58% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 17% en medio y el 25% en alto. En la sesión 3, el 50% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 25% en medio y el 25% en alto; en la sesión 4, el 50% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 17% en medio y el 33% en alto. En la sesión 5, el 50% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 17% en medio y el 33% en alto; en la sesión 6, el 42% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 25% en medio y el 33% en alto. En la sesión 7, el 33% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 25% en medio y el 42% en alto; en la sesión 8, el 25% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 33% en medio y el 42% en alto. En la sesión 9, el 17% de educandos alcanzaron el nivel bajo, el 33% en medio y el 42% en alto y en la sesión 10, el 33% de educandos alcanzó el nivel medio, el 67% llegó a nivel alto, no habiendo niños en nivel bajo.

Por lo que se concluyó que la aplicación de actividades de aprendizaje logró estimular gradualmente y significativamente el pensamiento lógico matemático en los niños materia de este estudio.

**5.1.3. Identificar mediante un post test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.**

**Tabla 9**

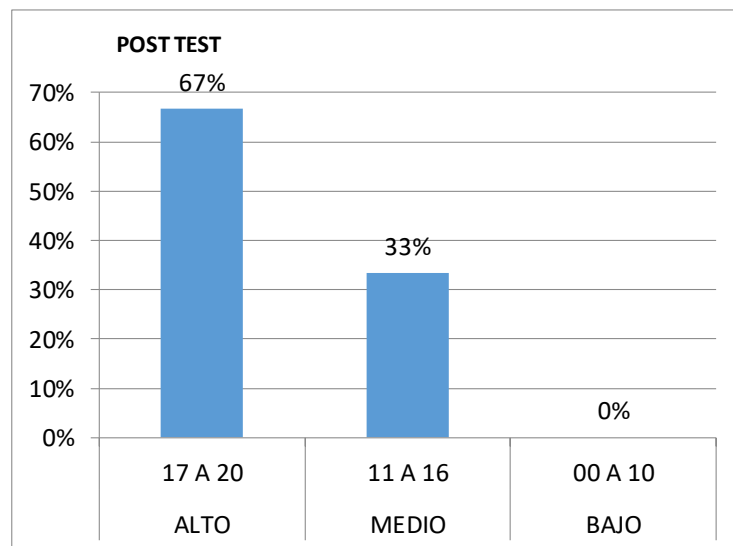
**Nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos 4 años a través de un post test.**

<b>Post test</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>	<b>Frecuencia relativa</b>
Alto	8	67%
Medio	4	33%
Total	12	100%

Fuente: Lista de Cotejo

**Figura 3**

Gráfico de barras nivel del pensamiento lógico matemático a través de un post test en los alumnos de 4 años.



Fuente: Tabla 9

En la tabla 09 y figura 3, con relación al nivel del pensamiento lógico matemático después de la aplicación de los juegos didácticos en los alumnos de 4 años de la I.E.P.

Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, en el post test, se detalló que el 67% de los educandos se encontraron en un nivel alto, el 33% en nivel medio, por lo cual se concluye que la mayor parte de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, lo que demuestra que al aplicar la estrategia los niños desarrollaron favorablemente el pensamiento lógico matemático.

**5.1.4. Comparar los niveles del pensamiento lógico matemático del pre y post test, en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020**

**Tabla 10**

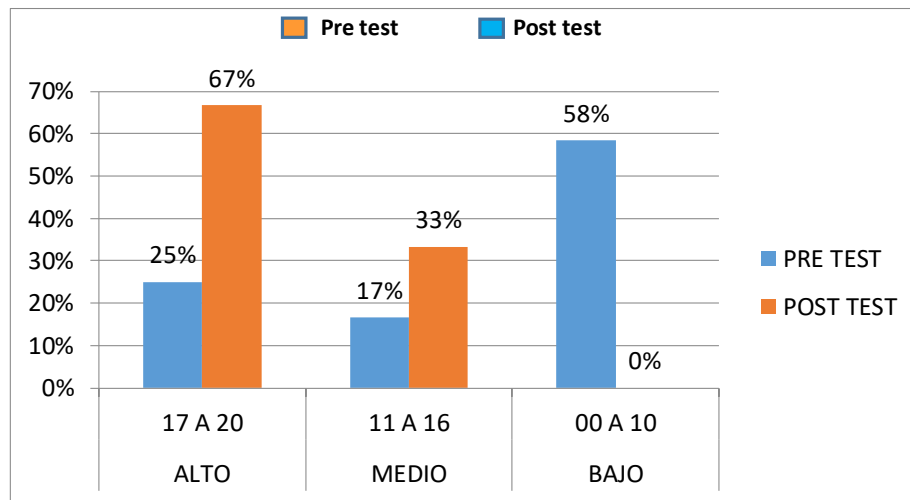
**Comparar los resultados del nivel del pensamiento lógico matemático de alumnos 4 años a través de un pre y post test.**

<b>Pensamiento lógico matemático</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	<b>Frecuencia absoluta</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>	<b>Frecuencia relativa</b>
Alto	3	25%	8	67%
Medio	2	17%	4	33%
Bajo	7	58%	0	0%
Total	12	100%	12	100%

Fuente: Lista de Cotejo

**Figura 4**

Gráfico de barras al comparar el nivel del pensamiento lógico matemático a través de un pre y post test a los alumnos de 4 años



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 4, en relación al nivel del pensamiento lógico matemático después de la aplicación de los juegos didácticos en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, en el pre test los resultados que se obtuvieron indicaron que el 58% se encontraban en el nivel bajo, el 25% en nivel alto y el 17% en nivel medio, mientras que en el post test los resultados indicaron que el 67% de los educandos se encontraron en el nivel alto y el 33% en nivel medio. Esto evidenció un aumento significativo y diferencias en el antes y después de la aplicación.

## Contrastación de hipótesis.

### A. Hipótesis

H<sub>1</sub>: El uso de juegos didácticos estimula significativamente el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

H<sub>0</sub>: El uso de juegos didácticos no estimula significativamente el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

C. Estadístico de prueba

**Tabla 11**

### Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR00002 -	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
VAR00001	Rangos positivos	9 <sup>b</sup>	5,00	45,00
	Empates	3 <sup>c</sup>		
	Total	12		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

**Fuente:** Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.



### Estadísticos de prueba

	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,699 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,007

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon mostró una significancia de  $p = 0,007 < 0.05$ ; de tal manera que se concluyó que existió una diferencia significativa en el pensamiento lógico matemático obtenidos en el Pre Test y Post Test, rechazándose la hipótesis nula y. Por lo tanto el uso de juegos didácticos como estrategia sí influyó significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla – Piura, aceptando la hipótesis alterna.

## **5.2. Análisis de los resultados**

Se detalló el análisis de los resultados en relación a los objetivos específicos:

**Identificar mediante un pre test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.**

De los resultados que se adquirieron durante el pre test, se observó que el 58% de los niños se encuentran en nivel bajo, el 25% en nivel alto y el 17% en nivel medio. Lo anteriormente expuesto guarda similitud con el trabajado presentado por Pacheco (2019), denominado “Programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la institución educativa mentes brillantes.trujillo-2018”, quien utilizó como instrumento de evaluación la lista de cotejo, guía de observación y la guía de autoevaluación, obtuvo como resultado en el pre test, para el nivel del pensamiento lógico matemático, el 67% de los niños alcanzó el nivel de inicio (calificativos C), concluyendo que los infantes estaban iniciándose a desarrollar los aprendizajes previstos y por ello requerían asistencia. Por lo tanto, ante la evidencia de estos hallazgos, es conveniente y de gran importancia la aplicación de estrategias didácticas que logren estimular y afianzar el pensamiento matemático en niños de este nivel.

Teóricamente Piaget (1972), indicó que el pensamiento lógico matemático en el infante es un procedimiento que se acentúa en la edificación de la noción que tiene este y que se separa de las conexiones entre las cosas y deriva de la correcta preparación de la persona, se explica que el infante edifica la noción lógico matemática, ordenando la conexión sencilla que anticipadamente ha establecido entre las cosas.

## **Aplicar el uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020**

Al aplicar los juegos didácticos se evidenció que en las primeras sesiones de aprendizaje impartidas a los educandos, el 58% de ellos estaban en nivel bajo, el 17% en nivel medio y el 25% en nivel alto, demostrándose pues que no existen aumentos progresivos y significantes desde el inicio; recién a partir de la cuarta sesión y quinta sesión el 17% de los niños alcanzaron el nivel medio, el 33% alcanzó el nivel alto y el 50% de ellos se encontraba aún en el nivel bajo. A partir de la sexta sesión los niños demostraron adaptabilidad a la estrategia de enseñanza por medio de los juegos didácticos, logrando en la décima sesión obtener como resultados que el 67% llegaron al nivel alto y el 33% alcanzó el nivel medio, lo que demostró que el uso de juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático. Estos resultados son parecidos a los presentados por Pacheco (2019), en su estudio denominado “Programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes. Trujillo-2018”, donde obtuvo como resultados que al aplicar el “Programa juegos didácticos” en los educandos evaluados, el 87% de los educandos alcanzó el nivel logro previsto y el 13% se ubicaron en nivel de proceso. Concluyendo que después de diseñar y aplicar el programa de juegos didácticos se evidenció que los niños habían mostrado mejoras durante la realización del programa.

Por lo expuesto líneas arriba, puedo decir que aplicar juegos en el proceso de enseñanza, se logra de manera amena y divertida un estímulo de significancia en el

desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños, lo que les permitió desarrollar sus destrezas para aprender en el área de matemáticas.

Y teóricamente, Poma y Reyes (2019) al hablar del juego nos dicen: “es entretenido, divertido, libre, espontáneo, voluntario, es un instrumento socializador, se ubica en un tiempo y espacio, permite crear actividades ficticias, innato, integrador y rehabilitador” (p. 24). Por tal motivo al existir deficiencias y tener conocimiento de la importancia que es fomentar e impulsar el pensamiento lógico matemático se recomendó la aplicación de estrategias que permitan a los educandos alcanzar óptimos resultados.

#### **Identificar mediante un post test el nivel del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.**

Al aplicar los juegos didácticos distribuidos en diez sesiones, se alcanzó el objetivo específico tres, que evidenció mediante un post test, que el 67% de los niños evaluados alcanzaron el nivel alto y el 33% restante llegó al nivel medio, debido a que desarrollaron satisfactoriamente el pensamiento lógico matemático, al separar los bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos) y ejecutar series con siluetas desde la más pequeña a la más grande. Debido a estos resultados se puede decir que la aplicación de juegos didácticos como estrategia estimula satisfactoriamente el pensamiento lógico matemático en los niños.

Estos resultados son parecidos a los que encontramos en el trabajo presentado por Erazo (2018), titulado “Empleo de bloques lógicos como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Centenario-Independencia, 2017”, quien después de aplicar

su estrategia obtuvo en su post test que el 91,30 % de los infantes evaluados lograron mejorar los procesos de clasificación y seriación, diferenciar colecciones de objetos, ordenar secuencias, completar secuencias, seguir patrones y establecer diferencias entre las secuencias, concluyendo entonces que aplicar el uso de bloques lógicos como táctica, optimiza el pensamiento lógico matemático.

Por lo tanto, el uso de juegos didácticos es importante debido a que les ayuda a los estudiantes en la obtención de mejores aprendizajes, haciéndose notar claramente que utilizar estrategias didácticas lleva a resultados realmente importantes.

Ante estas evidencias y apoyándonos en lo que sustenta Chacón (2008), que el juego didáctico es una técnica que puede ser usada en cualquier etapa o particularidad en el ámbito de la educación, en el cual se da prioridad a la actividad pre-reflexiva y de representación o asimilación abstracta-lógica y que tiene por finalidad proponer un problema que tendrá que solucionarse en un grado de conocimiento que involucre algunos niveles de complejidad, ayuda a desarrollar satisfactoriamente el pensamiento lógico de los infantes.

#### **Comparar el nivel del pensamiento lógico matemático del pre y post test, en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.**

De los resultados que se obtuvieron del pre test y post test, se evidencia que los educandos al inicio se ubican con un 58% en el nivel bajo y luego de aplicar el uso de juegos didácticos ningún niño quedó en el nivel inicio; el 67% de los niños se ubicó en el nivel alto y 33% de ellos alcanzó el nivel medio, lo que evidenció un aumento significativo y diferencias en el antes y después de la aplicación. Estos resultados tienen relación al ser comparados con el estudio de Reyes (2018), donde en el pre test

indicó que el 83% de los estudiantes estaban en nivel inicio, según sus indicadores y que después de aplicar la estrategia alcanzaron óptimos resultados; el 67% llegó al nivel logro. Concluyendo que existe una mejora significativa en el antes y después de aplicar la estrategia. Ante estos resultados se afirma que aplicar juegos didácticos como estímulo del pensamiento lógico matemático, incentiva a los niños a tener una participación activa al momento de aprender a comparar y realizar secuencias que le facilitaran un buen desenvolviendo en diversas áreas de su vida.

Fernández, (2003) citado por Gaytán (2018), sostiene que el pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensorio motriz y se despliega, Especialmente, por medio de los sentidos. Las muchas habilidades que el infante hace conscientemente de su entendimiento sensorio de él mismo, relacionándose con otros y con los componentes de su entorno. Esta inventiva se convierte en nociones, cuando se colocan con variadas y novedosas prácticas, al variar lo que “es” y “no es”. La descripción de la noción matemática se obtiene por las prácticas del accionar del pensante y se basan en las acciones del pensador, que se cimienta mediante ejercicios de relación, cantidad y lugar de los componentes en el área y plazo de duración. Asimismo, Ricciardi, (2009), citado por Guamán (2017), expresa que el pensamiento lógico matemático es: “la habilidad que presentan los niños para desarrollar el pensamiento lógico a partir de experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos mediante el juego didáctico, sirve para ejercitar y desarrollar el razonamiento lógico” (p. 13). y que para lograr desarrollarlo se necesita de un estímulo, donde teóricamente Jean Piaget (1956, citado en Reyes 2018) manifiesta que el juego pertenece a la inteligencia de cualquier niño, ya que constituye el aprovechamiento eficaz o provechoso de su medio según cada fase progresiva del individuo (p. 14).

Por lo expuesto al observar ambos resultados pre test y post test, se puede decir que aplicar estrategias como el uso de los juegos didácticos logra estimular la variable pensamiento lógico en sus dimensiones clasificación, identificación y seriación.

## VI. CONCLUSIONES

Se determinó que usar juegos didácticos permitió mejorar el pensamiento lógico matemático de los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020, debido a que facilitaron a los educandos la construcción de propio conocimiento por medio de la clasificación, identificación y seriación, dimensiones que le permitieron lograr aprendizajes significativos.

Se identificó mediante un pre test que el nivel del pensamiento lógico matemático de los alumnos de 4 años, estaban en un nivel bajo.

Luego de aplicar el uso de juegos didácticos, por medio de 10 sesiones, se comprobó que el pensamiento lógico matemático de los niños de 4 años, mejoró de manera gradual, evidenciándose en la primera sesión que los niños evaluados estaban en nivel bajo y que al concluir la sesión diez lograron alcanzar el nivel alto.

Se identificó mediante un post test que el nivel del pensamiento lógico matemático de los alumnos de 4 años, alcanzó un aumento considerable, obteniendo como resultados que los educandos, lograron alcanzar el nivel alto, después del uso de juegos didácticos, que les permitió agrupar por semejanzas, separar por diferencia, establecer la pertenencia de un objeto a un conjunto, etc.

Se compararon los resultados del pre test y post test en los educandos donde se demostraron que al comienzo del estudio se ubicaron en el nivel bajo y luego de aplicar



el uso de juegos didácticos se ubicaron en el nivel alto lo que evidenció un aumento significativo y diferencias en el antes y después de la aplicación.

Se determinó y aceptó la hipótesis de investigación, señalándose que mediante la prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, se mostró una significancia de  $p = 0,007 < 0.05$ ; demostrándose que el uso de juegos didácticos como estrategia sí estimula y mejora significativamente el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla – Piura. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna, evidenciándose que el programa de intervención tiene relevancia estadística como pedagógica.

## **Aspectos Complementarios**

A los nuevos investigadores se les plantea ampliar esta investigación, con el uso de nuevas dimensiones para ahondar más en el estudio del nivel del pensamiento lógico matemático.

A la dirección de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura que continúen afianzando el nivel del pensamiento lógico matemático, empleando más tiempo en el desarrollo de estrategias, a efectos de poder tener mayores resultados en los niños.

Incentivar la participación de los aprendices en la carrera de docencia para fomentar talleres que posibiliten la estimulación del pensamiento lógico matemático, permitiéndoles a los niños ser capaces de estructurar su pensamiento, entendiendo las nociones de color, forma, tamaño, grosor, así como poder seriar, ordenar y comparar

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, G. Rivera, L. y Acosta, M. (2005). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Bogota, Colombia: Fundación para la educación superior San Mateo. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/publicacion-desarrollo-pensamiento-logico.pdf>
- Aguilar, R. y Amaro, G. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento logico matemático de los niños del nivel inicial del Jardín de niños N°583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumyo, Junin*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1567/T.A.AGUILAR%20MACHACUAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguirre, E. y Guzmán, J. (2020). “*Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica San Francisco De Peleus?*”. Universidad nacional de educación-Azogues-Ecuador. Obtenido de: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1480/1/TESIS%20FINAL%20AGUIRRE%20-%20GUZM%c3%81N.pdf>
- Alvarez, G. (2017). *El juego para el desarrollo del pensamiento lógico matematico en los niños de 4 años de edad en la I.E. Guillermo Gulmán, Urbanización San José de la ciudad de Piura*. Otenido de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16855/Alvarez\\_EG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16855/Alvarez_EG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en los niños de preescolar de la institución educativa el*

- Jardín de Ibagüe-2015*. Lima: Repositorio de la Universidad Privada Norbert Wiener. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO%20%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arteaga, B. y Macías, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en la educación infantil* (1ra. ed.). Ecuador, Ecuador: Unir. Obtenido de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3684/Didactica\\_matematicas\\_cap\\_1\\_baja\\_resol.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3684/Didactica_matematicas_cap_1_baja_resol.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bravo, F. (2005). *Desarrollo del pensamiento matemático en la educación infantil*. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/desarrollomatematico.pdf
- Castro, E., Del Olmo, M. y Castro, E. (2002). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Granada, España: Campus de Cartuja. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4811>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. En *academia de educación* (pág. 2). Caracas, Venezuela. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego.pdf?1434048209=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL\\_Juego\\_Didactico\\_como\\_estrategia\\_de\\_en.pdf&Expires=1603084258&Signature=dg-hG5ReZvxosGwAiujtxe2xuQAqaqpzA161-UGwDfXRAaYxCL6Zzrat5I9673](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego.pdf?1434048209=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_Juego_Didactico_como_estrategia_de_en.pdf&Expires=1603084258&Signature=dg-hG5ReZvxosGwAiujtxe2xuQAqaqpzA161-UGwDfXRAaYxCL6Zzrat5I9673)
- Erazo, N. (2018) “*Empleo de bloques lógicos como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y Niñas de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Centenario-Independencia, 2017*”. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/545>

- Garnica, G. (2014). *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de 2004*. Quito-Ecuador: Universidad Tecnológica Equinoccial. Obtenido de [http://repositorio.ute.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/10961/55961\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ute.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/10961/55961_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gastelu, L. y Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en*. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN- Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gaytan, B. (2018). *Juegos didácticos de razonamiento para desarrollar nociones básicas del*. Lima: Repositorio de la Universidad César Vallejo. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24285/Gaytan\\_TB\\_S.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24285/Gaytan_TB_S.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- García, H. (2022), *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021*, Universidad Nacional de Piura. Disponible en: <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/3319/EDIN-GAR-CON-2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, P. (2013) “Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, Universidad Rafael Landívar, Campus de Quetzaltenango, Guatemala. Disponible en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- Guamán, G. (2017). *Estrategias didácticas creativas y pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 3 años de la unidad educativa "Bolívar"*

*MAmbato.Tungurahua período 2016.* Riobamba-Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3630/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0018.pdf>

Guamán, I. (2021). "*Bloques lógicos para el desarrollo de la inteligencia matemática, en los niños de educación inicial II, de la escuela de educación básica san Felipe Neri, ciudad Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020 - marzo 2021*", Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba-Ecuador. Obtenida de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7740/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000005.pdf>

Guerrero, M. y Tejada, R. (2022), *Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II*, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador. Disponible en <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2004). *Metodología De La Investigación*. Mexico: McGraw-Hill Interamericana. Obtenido de [https://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/09metodologia/aguerri%20\(argibay\)/hernandez%20sampieri%20-%20metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](https://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/09metodologia/aguerri%20(argibay)/hernandez%20sampieri%20-%20metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metología de la Investigación* (5 edición ed.). Mexico, Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Metodologia\_de\_la\_Investigacion\_5ta\_edicion.pdf

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metología de la Investigación* (6 edición ed.). Mexico, Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Humanante, N. (2015). *Manual de recursos didácticos "calculando con Paty" para desarrollar el pensamiento lógico matemático*. Riobamba, Ecuador: Universidad nacional de Chimborazo. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/UNACH-EC-IPG-CEP-ANX-2015-0024.1.pdf>

López, P. (2008). ¿Cómo desarrollar el pensamiento lógico matemático de los alumnos? *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol. 4, No. 1.

López, J. (2016). *Juegos De Construcción Para Reforzar La Coordinación*. La Libertad-Ecuador: Universidad Estatal Península De Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/3674/UPSE-TEP-2016-0033.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, M. (2021). “*Los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa N.º 125 Angelitos de Mama Ashu del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019*”. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21969>

- Mateos, A. Macías, J. y Artega, B. (2016). Una experiencia dentro de la conceptualización personalizada. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 65-79. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-UnaExperienciaDentroDeLaConceptualizacionPersonali-5712487%20(2).pdf
- Machuca, L. (2021). “Juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 053 Arancay – Huamalies 2019”, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote-Perú. Obtenido de: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25129/JUEGOS\\_LUDICOS\\_MACHUCA\\_JARA\\_LEONIDAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25129/JUEGOS_LUDICOS_MACHUCA_JARA_LEONIDAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe.
- Niño, V. (2011). *Metología de la investigación. Diseño y ejecución*. Colombia, Colombia: Ediciones de la U. Obtenido de <http://roa.ult.edu.co/bitstream/123456789/3243/1/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20DISENO%20Y%20EJECUCION.pdf>
- Pacheco, R. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de las matemáticas en niños de 3 años de la institución educativa Mentes Brillantes. Trujillo-2018 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MENTES BRILLANTES.TRUJILLO-2018*. Trujillo: Repositorio de Uladech.
- Paltan, G. y Quilli, K. (2011) “Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico – matemático en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “Martín Welte” del Cantón Cuenca, en el año



- lectivo 2010 – 2011”. Ecuador. disponible en:  
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>
- Piaget, J. (1972). *Explicaciones sociales del desarrollo cognitivo. en antología básica desarrollo del niño y aprendizajes escolar*. Mexico: UPN/SEP.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. España: Labor S.A. Obtenido de  
[http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)
- PISA, I. (2018). *Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes* .
- Poma, I. y Reyes, M. (2019). “*Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía – Uchiza en el año 2011*”. Tarapoto: Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35336/Poma\\_LIF-Reyes\\_BM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35336/Poma_LIF-Reyes_BM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Raymundo, C. (2020) “*Pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa 016 Emilia Barcia Boniffatti del Distrito Veintiséis de Octubre, Piura, 2019*”. Disponible en:  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/23287>
- Reyes, M. (2018). *Los juegos Didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de la I.E. "Kinder Creativos, Piura-Piura. 2017*. Piura: Repositorio de Uladech Católica.
- Sanchez, N. (2018). *Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I. E. N°. 130 – Celendín*. El Rosario Celendín-Perú:

Repositorio de la Universidad de San Pedro. Obtenido de  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11130>

Tobón, S. (2014). *Síntesis de los principales instrumentos de recolección de información en una investigación* (E-book ed.). México: CIFE.

Vygotsky. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grijalbo. Obtenido de  
<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Valentín, B. (2021). "Bloques lógicos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa particular maría de los ángeles, distrito de San Juan De Lurigancho –Lima- Perú- 2021.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/22859>

Zapata, T. (2015). *El Juego en la educación infantil*. España: Repositorio de la Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación. . Obtenido de  
[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata\\_Morillo\\_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata_Morillo_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

Anexo 2: Evidencias de validación de instrumento

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado

Anexo 5: Formato de tabulación

Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

# Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

## LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA EBENEZER SCHOOL, CASTILLA – PIURA 2020.

Nombres y Apellidos del Aplicador: Marggie Araceli Albán Domínguez

Nombre del alumno	PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO																					
	DIMENSIÓN						DIMENSIÓN						DIMENSIÓN									
	Clasificación						Identificación						Seriación									
	INDICADORES						INDICADORES						INDICADORES									
	Agrupa por semejanzas			Separa por Diferencia			Establece la pertenencia de un objeto a un conjunto						Organiza objetos de forma creciente		Organiza objetos de forma decreciente		Establece una serie					
	ITEMS			ITEMS			ITEMS						ITEMS									
Agrupa los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)		Agrupa los bloques de acuerdo a su color y forma.		Separa los bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)		Separa los bloques según el grosor que tienen		Identifica dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separa.		Describe los bloques que pertenecen al conjunto		Compara objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones “más grande que”, “más pequeño que”, “más grueso que” y “más delgado que”		Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)		Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: grandes, medianas y pequeñas (forma decreciente)		Define un patrón y construye con él una serie.		Siguiendo un patrón dado, construye una serie.		
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
A1																						
A2																						
A3																						
A4																						
A5																						
A6																						
A7																						
A8																						
A9																						
A10																						
A11																						
A12																						
A13																						
A14																						

PUNTUACION	
SI	2
NO	0

Nivel	Escala	
Bajo	Bajo (0 – 10)	Puntos
Medio	Medio (11 – 16)	Puntos
Alto	Alto (17 – 20)	Puntos

Fuente: Elaboración Propia.

## Anexo 2: Evidencias de validación de instrumento

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Olivia García, Karol Paul*  
 1.2. Grado Académico: *Maestría*  
 1.3. Profesión: *Psicólogo*  
 1.4. Institución donde labora: *Fe y Alegría 15.*  
 1.5. Cargo que desempeña: *Psicopedagogo*  
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo  
 1.7. Autor del instrumento: : Albán Domínguez; Marggie Araceli  
 1.8. Carrera: Educación Inicial

#### II. VALIDACIÓN:

N° de ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Clasificación</b>								
<b>Indicador: Agrupa por semejanzas</b>								
1	Agrupa los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	✓		✓		✓		
2	Agrupa los bloques de acuerdo a su color y forma	✓						
<b>Indicador: Separa por Diferencia</b>								
3	Separa los bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	✓		✓		✓		
4	Separa los bloques según el grosor que tienen.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Identificación</b>								
<b>Indicador: Establece la pertenencia de un objeto a un conjunto</b>								
5	Identifica dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separa.	✓		✓		✓		
6	Describe los bloques que pertenecen al conjunto	✓		✓		✓		
7	Compara objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones "más grande que", "más pequeño que", "más grueso que" y "más delgado que"	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Seriación</b>								
<b>Indicador: Organiza objetos de forma creciente</b>								
8	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)	✓		✓		✓		
<b>Indicador: Organiza objetos de forma decreciente</b>								
9	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: grandes, medianas y pequeñas (forma decreciente)	✓		✓		✓		
<b>Indicador: Establece una serie</b>								
10	Define un patrón y construye con él una serie.	✓		✓		✓		
11	Seguendo un patrón dado, construye una serie.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

*[Firma]*  
 Mgtr. I. *[Nombre]*  
 Psicólogo  
 C.R. 21113

Apellidos y Nombres del experto  
 DNI N° 47025797.

Escaneado con CamScanner

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Concepción Ortiz Jacquelin E.*  
 1.2. Grado Académico: *Magister en Educación*  
 1.3. Profesión: *Docente*  
 1.4. Institución donde labora: *Jesús Abogador # 18 - Castilla*  
 1.5. Cargo que desempeña: *Especialista en educación*  
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo  
 1.7. Autor del instrumento: : Albán Domínguez; Marggie Araceli  
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones		
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable	SI	NO	El ítem contribuye a medir el indicador planteado	SI	NO		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas	SI
<b>Dimensión 1: Clasificación</b>										
<b>Indicador: Agrupa por semejanzas</b>										
1	Agrupa los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	X			X			X		
2	Agrupa los bloques de acuerdo a su color y forma	X			X			X		
<b>Indicador: Separa por Diferencia</b>										
3	Separa los bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	X			X			X		
4	Separa los bloques según el grosor que tienen.	X			X			X		
<b>Dimensión 2: Identificación</b>										
<b>Indicador: Establece la pertenencia de un objeto a un conjunto</b>										
5	Identifica dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separa.	X			X			X		
6	Describe los bloques que pertenecen al conjunto	X			X			X		
7	Compara objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones "más grande que", "más pequeño que", "más grueso que" y "más delgado que"	X			X			X		
<b>Dimensión 3: Seriación</b>										
<b>Indicador: Organiza objetos de forma creciente</b>										
8	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)	X			X			X		
<b>Indicador: Organiza objetos de forma decreciente</b>										
9	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: grandes, medianas y pequeñas (forma decreciente)	X			X			X		
<b>Indicador: Establece una serie</b>										
10	Define un patrón y construye con él una serie.	X			X			X		
11	Siguiendo un patrón dado, construye una serie.	X			X			X		

Otras observaciones generales:

*Jacquelin E. Ortiz*  
 M<sup>g</sup>tr. Jacquelin E. Ortiz  
 E. Firmado  
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN  
 Apellidos y Nombres del experto  
 DNI N° *10944125*

*Jacquelin E. Concepción Ortiz*

Escaneado con CamScanner

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN


I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): PEÑA ADRIANZEN, ANDREA.  
 1.2. Grado Académico: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.  
 1.3. Profesión: DOCENTE  
 1.4. Institución donde labora: SEE "LAS JUMAS".  
 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE DE NIVEL INICIAL.  
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo  
 1.7. Autor del instrumento: : Albán Domínguez; Marggie Araceli  
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Clasificación</b>								
<b>Indicador: Agrupa por semejanzas</b>								
1	Agrupa los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	✓		✓		✓		
2	Agrupa los bloques de acuerdo a su color y forma	✓		✓		✓		
<b>Indicador: Separa por Diferencia</b>								
3	Separa los bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	✓		✓		✓		
4	Separa los bloques según el grosor que tienen.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Identificación</b>								
<b>Indicador: Establece la pertenencia de un objeto a un conjunto</b>								
5	Identifica dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separa.	✓		✓		✓		
6	Describe los bloques que pertenecen al conjunto	✓		✓		✓		
7	Compara objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones "más grande que" , "más pequeño que" , "más grueso que" y "más delgado que"	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Seriación</b>								
<b>Indicador: Organiza objetos de forma creciente</b>								
8	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)	✓		✓		✓		
<b>Indicador: Organiza objetos de forma decreciente</b>								
9	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: grandes, medianas y pequeñas (forma decreciente)	✓		✓		✓		
<b>Indicador: Establece una serie</b>								
10	Define un patrón y construye con él una serie.	✓		✓		✓		
11	Siguiendo un patrón dado, construye una serie.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

  
 Firma  
 Apellidos y Nombres del experto PEÑA ADRIANZEN, ANDREA.  
 DNI N° 71631878.

Escaneado con CamScanner

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOVAL
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN
- 1.3. Profesión: DOCENTE
- 1.4. Institución donde labora: I.E.I 004 GUILLERMO GULMAN LAPOUBLE
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE NIVEL INICIAL
- 1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo
- 1.7. Autor del instrumento : Albán Domínguez; Marggie Araceli
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

N° de Ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Clasificación</b>								
<b>Indicador: Agrupa por semejanzas</b>								
1	Agrupar los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	X		X		X		
2	Agrupar los bloques de acuerdo a su color y forma	X		X		X		
<b>Indicador: Separa por Diferencia</b>								
3	Separa los bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	X		X		X		
4	Separa los bloques según el grosor que tienen.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Identificación</b>								
<b>Indicador: Establece la pertenencia de un objeto a un conjunto</b>								
5	Identifica dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separa.	X		X		X		
6	Describe los bloques que pertenecen al conjunto	X		X		X		
7	Compara objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones "más grande que", "más pequeño que", "más grueso que" y "más delgado que"	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Seriación</b>								
<b>Indicador: Organiza objetos de forma creciente</b>								
8	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)	X		X		X		
<b>Indicador: Organiza objetos de forma decreciente</b>								
9	Realiza series con la misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: grandes, medianas y pequeñas (forma decreciente)	X		X		X		
<b>Indicador: Establece una serie</b>								
10	Define un patrón y construye con él una serie.	X		X		X		
11	Siguiendo un patrón dado, construye una serie.	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**



Julissa Mercedes Mercado Sandoval  
DNI N° 02878266



### Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta s/nº - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

**Dra. Córdova Holguín; Janneth**

**Directora de la I.E.P. "Ebenezer School" Piura.**

Presente.-

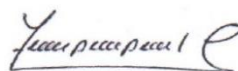
De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Albán Domínguez; Marggie Araceli, con código de matrícula N° 0807172117, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "Uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020", durante los meses de marzo, abril, mayo y junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

  
  
**Janneth Córdova Holguín**  
DIRECTORA



Albán Domínguez; Marggie Araceli  
DNI. 02828513

## Carta de autorización de la directora, aceptando



### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 04 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020 y es dirigido por Albán Domínguez, Marggie Araceli, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar de qué manera el uso de juegos didácticos estimula el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 4 años de la I.E.P. Ebenezer School, Castilla - Piura – 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 968861188 también podrá escribir al correo maralband@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

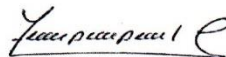
Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Janneth Córdova Holguín

  
Janneth Córdova Holguín  
DIRECTORA

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):



Albán Domínguez, Marggie Araceli  
DNI. 02828513

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



## CONSTANCIA DE PRÁCTICAS

**Dra. Janneth Córdova Holguín**  
**Directora de la I.E.P. "Ebenezer School" Piura**  
**Piura**

Hace constar que:

Por medio de la presente deja constancia que la estudiante, **Marggie Araceli Albán Domínguez**, identificada con DNI N° 02828513, de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, Filial Piura, ha desarrollado sus prácticas profesionales en esta institución Educativa, sito en Calle Callao 914 -A, Castilla, Piura, durante el periodo comprendido en los meses de Marzo a Junio del presente año.

La estudiante **Marggie Araceli Albán Domínguez**, realizó sus prácticas a completa satisfacción y mostró en todo momento eficiencia, puntualidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la presenta constancia para los fines que la interesada considere convenientes.

Piura, Junio del 2021

*Janneth Córdova Holguín*  
DIRECTORA

---

**Dra. Janneth Córdova Holguín**  
**Directora de la I.E.P. "Ebenezer School" Piura**

#### **Anexo 4: Formatos de consentimiento informado**

##### **OBTENCION DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, \_\_\_\_\_, padre/madre de familia del (la) menor \_\_\_\_\_, estudiante de 4 años (grado y sección) de la I.E. Ebenezer School, Castilla – Piura, declaro que he leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del mismo. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Anexo 5: Formato de tabulación

PRE TEST														TOTAL	CATEGORIA	
N°	Niños	ITEMS				ITEMS			ITEMS							
		1	2	3	4	5	6	7	10	11	12	13				
1	E1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	BAJO
2	E2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO
3	E3	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	8	BAJO	
4	E4	2	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	8	BAJO		
5	E5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	BAJO	
6	E6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	BAJO	
7	E7	2	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	10	MEDIO		
8	E8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	BAJO	
9	E9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO		
10	E10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO		
11	E11	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	10	MEDIO		
12	E12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	BAJO	

POST TEST														TOTAL	CATEGORIA
N°	Niños	ITEMS				ITEMS			ITEMS						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	E1	0	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	14	MEDIO	
2	E2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
3	E3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
4	E4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
5	E5	2	2	0	0	2	2	2	2	2	0	2	16	MEDIO	
6	E6	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	18	ALTO	
7	E7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
8	E8	0	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	14	MEDIO	
9	E9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
10	E10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
	E11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	ALTO	
	E12	2	2	0	0	0	0	2	2	2	0	2	12	MEDIO	

## Anexo 6: Sesiones de Aprendizaje



### SESIÓN DE APRENDIZAJE INICIAL

N° de Sesión

01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “El juego de los tamaños”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas agrupen los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño).	
<b>Actividad:</b> N° 01	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

#### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE


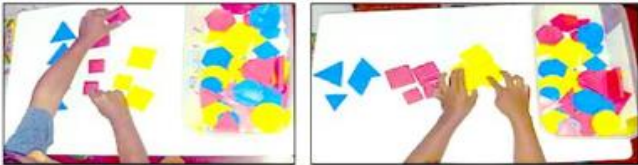
Area	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.

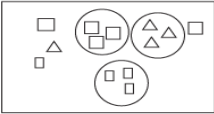


#### ESTANDAR:

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

#### III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>- La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>- Oración a nuestro creador.</li> <li>- Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>- Verificación del día</li> <li>- Asistencia</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>	Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os">https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os</a>  Registro de asistencia	10´

	<p>La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente para conversar sobre lo que se necesita para organizar una fiesta de cumpleaños.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b>  Empieza el rescate de saberes previos, planteándose las interrogantes ¿Cómo se celebra una fiesta de cumpleaños de un niño?, ¿Cómo se implementa la fiesta?  Los niños pueden mencionar globos, dulces variados, chupetines, canchita, galletas, gaseosas, etc.</p>  <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b>  Entonces la docente guía a los niños para que piensen como pueden hacer grupos con todo lo que han mencionado. Se interroga ¿Cómo podemos agrupar los adornos?, ¿Cómo podemos agrupar los bocaditos? ¿Cuántos grupos de dulces podemos hacer?, ¿qué se puede tener en cuenta para agruparlos?, ¿cuántos grupos de galletas y caramelos podemos formar?</p> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños y las niñas agrupen los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño).</li> </ul>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>La docente plantea la siguiente situación problemática:  Luisa quiso dar una sorpresa a su padre por el día de su cumpleaños y, con ayuda de su madre, compró galletas y caramelos de diferentes tamaños (grandes medianos y pequeños), además una torta de diferentes pisos. Pero como Luisa estaba muy emocionada echó todas las galletas y los caramelos en una fuente a lo que su madre le pidió que las coloque en platos diferentes según su tamaño.</p> <p>La docente plantea las siguientes interrogantes:  ¿De qué trata el problema?, ¿Qué compró Luisa?, ¿Qué tamaños seleccionó?, ¿Qué hará Luisa? ¿Te parece bien colocarlas en una sola fuente? ¿Por qué?, ¿Está bien colocarlas en fuentes diferentes? ¿Por qué?  ¿Cómo agruparías las galletas?, ¿Cómo agruparías los caramelos?</p> <p>Luego se les solicita a los niños que imaginen que los bloques lógicos son las galletas y los caramelos, los cuales deben organizarlos en platos descartables según el criterio que le manda la mamá de Luisa. (Esta acción les facilitará la comprensión de agrupar y reagrupar objetos)</p>  <p>Antes de cerrar la sesión la docente pregunta a los niños: ¿Como las agrupaste?, ¿Por qué los agrupaste de esa manera?, ¿Qué consideraste para formar esos grupos? ¿Todas son del mismo tamaño?</p>	<p>Bloques</p> <p>Platos descartables</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	<p>30´</p>

	   <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad.</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos elaboran la ficha de evaluación y un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:          ¿Les gusto la actividad de hoy?          ¿Qué aprendimos?          ¿Qué hicimos?          ¿De qué manera te ha servido?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que para clasificar objetos se debe tener en cuenta uno o más criterios: forma, color, tamaño.</p>		5'
<b>Evaluación</b>  <b>Autoevaluación:</b> ✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas? ✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?  Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo. <b>Metacognición:</b> ✓ ¿Qué aprendí? ✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste? ✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?  <b>Coevaluación:</b> Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros: ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste? ✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer? ✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste? ✓ ¿Todos han trabajado? ✓ ¿Quiénes han trabajado? ✓ ¿Quién participo más? ✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?  <b>Heteroevaluación:</b> Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación	Lista de cotejo  Registro de observación		

<b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y las niñas agrupan los bloques de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño).</li> </ul>	✓





**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión

02

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Figuras idénticas en color y forma”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Los niños y las niñas agrupen los bloques de acuerdo a su color y forma.	
<b>Actividad:</b> N° 02	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**


Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</li> </ul>	

**ESTANDAR:**

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> <li>• La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y presenta la cajita con bloques lógicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8&amp;ab_channel=llamitanilduski">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8&amp;ab_channel=llamitanilduski</a></li> <li>• Registro de asistencia</li> <li>• Bloques lógicos</li> </ul>	10’

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber observado la caja de bloques, los niños responden a las preguntas:</li> <li>• ¿identifican que elementos contiene esta cajita?</li> <li>• ¿han jugado alguna vez con ella?</li> <li>• Todas sus piezas son iguales?</li> <li>• ¿Cómo las diferencias?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante: ¿Podremos ordenar o clasificar estas piezas por su color y forma?</p> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños y las niñas agrupen los bloques de acuerdo a su color y forma.</li> <li>•</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> En todo momento la maestra acompañara a los niños y niñas escuchando y tomando nota de cada una de sus respuestas.</p> <p>La docente continua la sesión y presenta a los niños diversos objetos de variados colores y formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Primero se muestra una pelotita de color rojo y se les pide que levanten o muestren un bloque lógico con el mismo color y forma.</li> <li>➤ Segundo se les muestra una cajita de color azul y se les pide que levanten o muestren un bloque lógico con el mismo color y forma</li> <li>➤ Tercero se les muestra un banderín de color amarillo y se les pide que levanten o muestren un bloque lógico con el mismo color y forma</li> <li>➤ Cuarto se les muestra una cartuchera de color verde y se les pide que levanten o muestren un bloque lógico con el mismo color y forma</li> </ul> <p>Mientras se realiza estas acciones se realizan algunas interrogantes: ¿De qué color es la pelotita? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es la cajita? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es el banderín? ¿Qué forma tiene?</p>  <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños brinden.</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica a los alumnos que agrupen bloques de acuerdo a su color y forma, tomen evidencia de la misma y la envíen. Además que realizan la ficha de evaluación.</p>	<p>Bloques</p> <p>Pelotita</p> <p>Caja</p> <p>Banderín</p> <p>Cartuchera</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	30´
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas: ¿Les gusto la actividad de hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿De qué manera te ha servido?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante saber identificar entre color y formas de los objetos.</p>		5´

<p><b>Evaluación observación</b></p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Registro de</p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <p>Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas agrupan los bloques de acuerdo a su color y forma</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión

03

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Entre dados”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas discriminen y separen bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	
<b>Actividad:</b> N° 03	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**


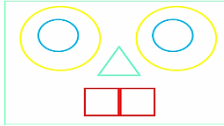



Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</li> </ul>	

**ESTANDAR:**

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tg_hmjQAN68&amp;ab_channel=AprendiendoenFamilia">https://www.youtube.com/watch?v=tg_hmjQAN68&amp;ab_channel=AprendiendoenFamilia</a></li> <li>• Canción a Dios “Canciones de Dios para niños, Totty y sus amigos</li> </ul>	10’

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y los invita a jugar, presentándoles la imagen de una carita hecha con figuras geométricas.</li> </ul>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber observado la figura, los niños responden a las preguntas:</li> <li>• ¿Qué imagen se les presenta?</li> <li>• ¿En base a que figuras se ha hecho?</li> <li>• ¿Han jugado alguna vez con ella?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Que</b> los niños y las niñas discriminen y separen bloques según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)</li> </ul> 	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=9xkVV7Zrfdg&amp;ab_channel=FeProductions">https://www.youtube.com/watch?v=9xkVV7Zrfdg&amp;ab_channel=FeProductions</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia</li> <li>• Imagen de una carita hecha con figuras geométricas</li> </ul>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante: ¿Podremos identificar y separar la figura indicada según su forma?</p> <p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> La docente acompaña a los estudiantes escuchando y tomando nota de cada una de sus respuestas.</p> <p>La docente presenta a los niños el juego “Entre dados”</p>  <p>Este juego lo podemos realizar sobre una mesa o en piso, utilizando bloques lógicos y dados que tengan imágenes con las formas cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo, marcadas de forma positiva y otras con una equis que indica condición negativa. La actividad inicia cuando la docente lanza el dado e indica a los niños que de todas las piezas acumuladas busquen y encuentren la que indica el dado y separen del grupo (la pueden colocar encima de la carita).</p> <p>El juego continua lanzando repetidas veces el dado, con la alegría y entusiasmo de los niños. Además mientras se realiza estas acciones se plantean interrogantes como: ¿Qué forma geométrica indica el dado? ¿Logras ubicarlas con facilidad en medio de tantas figuras?</p>  <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños brinden.</p>  <p>Antes de finalizar la sesión se indica a los alumnos que elaboran la ficha de evaluación y un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>	<p>Bloques</p> <p>Caja</p> <p>Dados con figuras geométricas</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	<p>30´</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas: ¿Les gusto la actividad de hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿De qué manera te ha servido?</p>		<p>5´</p>

	Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante aprender a discriminen y separar según la forma que tengan los objetos (bloques - triangulo. cuadrado, círculo, rectángulos).		
<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <p>Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	Lista de cotejo	Registro de observación	

<b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas discriminen y separen bloques según su forma (triangulo. cuadrado, círculo, rectángulos).</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión
04


**I. DATOS INFORMATIVOS:**


<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Identifica el atributo por grosor”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas identifiquen la pieza según el atributo de grosor	
<b>Actividad:</b> N° 04	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

Area	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>				

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> <li>• La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y escuchar la historia de los hermanitos “Gusanito Gusy y Gos”.</li> </ul>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber visto y escuchado la historia, los niños</li> </ul>	<p>Canción “Buenos días / canción de saludo</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2fF_IR3_bKE&amp;ab_channel=ELBL_OGDEELISA">https://www.youtube.com/watch?v=2fF_IR3_bKE&amp;ab_channel=ELBL_OGDEELISA</a></p> <p>Cuento: “Grueso – delgado- gusanito Gusi y gos”</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=hpebFISTb-U&amp;ab_channel=COLE_GIODISCOVERYKIDS">https://www.youtube.com/watch?v=hpebFISTb-U&amp;ab_channel=COLE_GIODISCOVERYKIDS</a></p>	10’

	<p>responden a las preguntas:          ¿De qué trata la historia?          ¿Cómo se llaman los personajes del cuento?          ¿Cómo era Gusi?          ¿Cómo era Gos?          ¿En dónde querían ingresar?          ¿Quién podría ingresar al agujero? ¿Por qué?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b>          Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante:          • ¿Creen ustedes que existen elementos gruesos y delgados?</p> <p><b>PROPÓSITO</b>          • Que los niños y las niñas identifiquen la pieza según el atributo de grosor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia</li> <li>• Bloques lógicos</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas.</p> <p>Luego la docente empieza a narrar un cuento en donde los niños designan bloques para los roles de héroes y construyen su reino a partir de ellos.</p> <p>“En cierto reino, en cierto estado, vivía un rey. Era fuerte, grande, grueso y parecía un rectángulo (se elige un bloque para los niños, un gran rectángulo grueso). El rey tenía una reina muy similar a él, solo más delgada (elija un bloque, un rectángulo grande y delgado). Vivían muy felices y tenían dos hijos, similares a ellos, solo pequeños (rectángulos gruesos y delgados). Entonces un día el rey rectángulo deseaba conocer cuántos súbditos gruesos y delgados había en su reino, ordeno un censo y solicito la ayuda de los niños del aula de 4 años del Ebenezer School, para organizar a su pueblo y que no se genere ningún alboroto.</p> <p>Se indica a los niños y niñas que observen y manipulen los bloques lógicos luego que los agrupen teniendo en cuenta el grosor (delgado, grueso).</p>  <p>Mientras cada niño procede a ordenar, se podrán realizar algunas interrogantes: ¿Todas las fichas tienen el mismo grosor? ¿Cómo organizas las piezas?</p> <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad.</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica a los niños que desarrollen la ficha y encierren en un círculo amarillo la figura más delgada y en un círculo de color azul la figura más gruesa.</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Papelote</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	30´
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:          ¿Les gusto la actividad de hoy?          ¿Qué aprendimos?          ¿Qué hicimos?</p>	<p>Fichas de evaluación</p>	5´



	<p>¿De qué manera te ha servido? ¿Para qué debemos conocer los colores?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante saber identificar los colores.</p> <p><b>Extensión</b></p> <p>Con ayuda de mamá y papá, busca imágenes de otros objetos, relacionados al círculo luego pégalos en tu cuaderno y comenta lo aprendido en clase.</p>		
<p><b>Evaluación</b> observación</p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <p>Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	Lista de cotejo	Registro de	

<b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas identifiquen la pieza según el atributo de grosor</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión
05

**I. DATOS INFORMATIVOS:**



<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “El caza intruso”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Los niños y las niñas identifiquen dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separen	
<b>Actividad:</b> N° 05	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>				

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> <li>• La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y presenta la imagen de un conjunto con varios elementos.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber observado la imagen, responden a las preguntas:</li> <li>• ¿Alguna vez han visto una imagen parecida?</li> <li>• ¿Qué elementos identifican en la imagen?</li> <li>• ¿Todos son iguales?</li> <li>• ¿Hay alguno que no es igual a los demás?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnT PHZndA8&amp;ab_chanel=llamitanilduski">https://www.youtube.com/watch?v=MDnT PHZndA8&amp;ab_chanel=llamitanilduski</a></li> <li>• Registro de asistencia</li> <li>• Imágenes de figuras geométricas</li> </ul>	10’

	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Podremos identificar y separar los elementos que no pertenecen al conjunto? ¿Será fácil o difícil realizarlo?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO</b> Que los niños y las niñas identifiquen dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separen</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas.</p> <p>La docente invita a los niños a interactuar con el juego “El caza intruso”.</p> <p>En este juego se presenta series con bloques lógicos con un mínimo de 3 ó un máximo de 5 elementos entre los que se encontrará un intruso que no tenga las mismas características (grosor, color, tamaño o figura) y los alumnos deberán detectar cuál es la figura intrusa (no es igual o no pertenece a la serie presentada).</p> <p>Mientras los niños observan, identifican y separan la ficha se podrán realizar algunas interrogantes: ¿Qué fichas conforman el conjunto? ¿Todas las piezas son iguales? ¿Cuál es la pieza diferente? ¿Por qué decides separarla del grupo?</p>  <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad.</p>  <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos que desarrollen la ficha de evaluación y elaboran un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>	<p>Bloques</p> <p>Imágenes de figuras geométricas</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	<p>30´</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Les gusto la actividad de hoy?</li> <li>¿Qué aprendimos?</li> <li>¿Qué hicimos?</li> <li>¿De qué manera te ha servido?</li> </ul> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante saber identificar y seguir pequeñas series.</p>		<p>5´</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b> Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p>		<p>Lista de cotejo</p> <p>Registro de observación</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b> Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
Los niños y las niñas identifiquen dentro de un conjunto los bloques que no pertenecen y los separen	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE**  
**INICIAL**

N° de Sesión
06

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Ayudemos a trompita”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas describan los bloques que pertenecen al conjunto	
<b>Actividad:</b> N° 06	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

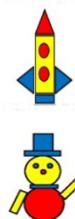
**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**




Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>				

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
			10'

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>- La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>- Oración a nuestro creador.</li> <li>- Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>- Verificación del día</li> <li>- Asistencia</li> </ul> <p>La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y les presenta el video denominada “Formas”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Empieza el rescate de saberes previos, planteándose las interrogante: ¿Conocen ustedes las formas geométricas? ¿Saben cuántas y cuales formas hay?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante: • ¿Creen ustedes que podemos formar conjuntos con diferentes formas geométricas que existen?</p> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños y las niñas describan los bloques que pertenecen al conjunto</li> </ul>	<p>Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os">https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os</a></p> <p>Cuento Cuento "Formas" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0X7e-zREG-M&amp;ab_channel=FLORANGELPAREDESL%C3%93PEZ">https://www.youtube.com/watch?v=0X7e-zREG-M&amp;ab_channel=FLORANGELPAREDESL%C3%93PEZ</a></p> <p>Registro de asistencia</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas.</p> <p>La docente les presenta a los niños a un personaje llamado trompita, quien por no ir al colegio desconoce muchas cosas y desea que alguien de buen corazón y que sepa mucho le enseñe a identificar las diversas formas y características que presentan los bloques lógicos.</p> <p>Muestra diversas imágenes confeccionadas con bloques lógicos, en las que se utilizan varias formas geométricas, y solicita que los niños describan los bloques que pertenecen al conjunto.</p> <p>La docente presenta las siguientes imágenes:</p> <p>Imagen de un cohete.</p> <p>Imagen de un hombrecito de las nieves</p>	<p>Bloques</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	<p>30'</p>



	<p>Imagen de una casita</p>  <p>Imagen de un barquito</p>  <p>Imagen de un osito</p>  <p>La docente realiza algunas interrogantes: ¿Qué fichas han usado en la primera figura? ¿Todas las fichas tienen la misma forma? ¿Todas tienen el mismo color? Y así con las demás figuras,</p> <p>La docente prestará mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre la actividad</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos elaboran la ficha de evaluación y un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas: ¿Les gusto la actividad de hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿De qué manera te ha servido?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que para clasificar objetos se debe tener en cuenta uno o más criterios: forma, color, tamaño.</p>		5'
<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <p>Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Registro de observación</p>	

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas describan los bloques que pertenecen al conjunto</li> </ul>	✓



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIAL

Nº de Sesión

07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Adivina quién soy”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas comparen objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones “más grande que”, “más pequeño que”, “más grueso que” y “más delgado que”	
<b>Actividad:</b> N°07	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	


### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>				

### III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> </ul> <p>La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y narra la historia de Ricitos de Oro, adaptada con la variante: “Ricitos de oro, que ahora es amiga de la familia de Osos: mamá oso, papá oso y osito, va a visitarlos llevando con ella un plantado con cilindros de diferentes tamaños, colores y grosor ordenados del más grande al más pequeño y del más grueso al más delgado que le habían regalado</p>	<p>Canción “Hola hola ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k&amp;ab_channel=ElShowDePelina">https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k&amp;ab_channel=ElShowDePelina</a></p> <p>Registro de asistencia Bloques lógicos</p>	10’



	<p>el día de su cumpleaños. Fue a buscar a Osito porque quería enseñarle su juguete nuevo y jugar con él, ella estaba muy emocionada. Pero, al ingresar al cuarto de Osito, y abrir su caja se encontró que todo estaba desordenado, Ricitos de oro se puso muy triste pues no sabía cómo ordenarlo”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber observado la imagen de la adaptación cuento adaptación Ricitos de oro”, los niños responden a las preguntas:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo podrá solucionar este problema Ricitos de Oro?</li> <li>• ¿Qué creen ustedes que harán?</li> <li>• ¿Cómo ordenaran el plantado de cilindros?</li> <li>• ¿De cuántas maneras se pueden ordenar?</li> <li>• ¿Cuál cilindro irá primero?</li> <li>• ¿Por qué todo lo que observan en el plantado no son iguales?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante: ¿Cómo ordenaron los cilindros del plantado?, ¿De cuántas maneras se pueden ordenar?</p> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños y las niñas comparen objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones “más grande que”, “más pequeño que”, “más grueso que” y ”más delgado que”</li> </ul>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En todo momento la maestra acompañara a los niños y niñas escuchando y tomando nota de cada una de sus respuestas, las cuales serán leídas para que así ellos ejecuten la solución planteada y verifiquen sus hipótesis.</li> </ul> <p>Luego se pide a un niño que los ordene según su criterio mientras sus compañeros observan y dan sus opiniones sobre el orden que realizó.</p> <p>Continuamos con la participación de otros niños, a quienes se les invita a ordenarlos con la siguiente consigna el más “grande que”, “más pequeño que”, “más grueso que” y ”más delgado que”</p> <p>Mientras cada niño procede a ordenar, se podrán realizar algunas interrogantes: ¿El primer cilindro que ubicas es más grande o más pequeño que el segundo?, ¿Cuál de los tres cilindros ubicados es el más delgado? ¿El cilindro presentado es más grueso que in palito de fósforos?</p> <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad y realizando la sistematización del aprendizaje mencionando el orden de cada colección.</p>	<p>Bloques</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Papelote</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	<p>30´</p>

	Antes de finalizar la sesión se indica a los alumnos que resuelvan la ficha de evaluación		
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:          ¿Les gusto la actividad de hoy?          ¿Qué aprendimos?          ¿Qué hicimos?          ¿De qué manera te ha servido?          ¿Para qué debemos conocer los colores?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante saber identificar los colores.</p> <p><b>Extensión</b>          Con ayuda de mamá y papá, busca imágenes de otros objetos, relacionados al círculo luego pégalos en tu cuaderno y comenta lo aprendido en clase.</p>	Fichas de evaluación	5´
<b>Evaluación</b>		Lista de cotejo	Registro de observación
<p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b>          Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b>          Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>			

<b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas comparen objetos que pertenecen al conjunto utilizando relaciones “más grande que”, “más pequeño que”, “más grueso que” y “más delgado que”</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión
08


**I. DATOS INFORMATIVOS:**


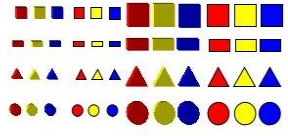
<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Seriación: Pequeño a grande”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Los niños y las niñas aprendan a ordenar desde el más pequeño al más grande”	
<b>Actividad:</b> N°08	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>				

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> <li>• La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y observar el cuento “Blanca Nieves y los siete enanitos”</li> </ul>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber observado el cuento responden a las preguntas:</li> <li>• ¿Les gustó en cuento?</li> <li>• ¿De qué trato el cuento?</li> <li>• ¿Qué personajes fueron más grandes?</li> <li>• ¿Qué personajes fueron los más pequeñitos?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Creen ustedes que existen los gigantes y enanos?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8&amp;ab_channel=llamitanilduski">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8&amp;ab_channel=llamitanilduski</a></li> <li>• Cuento Blanca nieves y los siete enanitos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q7H07Bqz_Q&amp;ab_channel=CosasdePeques">https://www.youtube.com/watch?v=q7H07Bqz_Q&amp;ab_channel=CosasdePeques</a></li> <li>• Registro de asistencia</li> </ul>	10´

	<p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños y las niñas aprendan a ordenar desde el más pequeño al más grande”</li> </ul>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas</p> <p>Se indica a los niños y niñas que observen y manipulen los bloques lógicos luego que los agrupen los círculos y cuadrados de acuerdo a los tamaños desde el más pequeño al más grande.</p> <p>Mientras cada niño procede a ordenar por la forma creciente (del más pequeño al más grande), se podrán realizar algunas interrogantes: ¿Qué fichas están usando? ¿Todas las fichas tienen el mismo tamaño? ¿Todas tienen el mismo color?</p> <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad.</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos elaboran y colorean imágenes de objetos de acuerdo a la siguiente indicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ De rojos. los pequeños</li> <li>❖ De verde los grandes</li> </ul> <p>Realizan la seriación según la indicación de la maestra en un papelote</p>  	<p>Bloques</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores papelote</p>	<p>30´</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:</p> <p>¿Les gusto la actividad de hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿De qué manera te ha servido?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante saber identificar los diferentes tamaños y poder ordenar de manera creciente desde el más pequeño hasta llegar al más grande.</p>		<p>5´</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Registro de observación</p>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b> Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas aprendan a ordenar desde el más pequeño al más grande”</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión
09

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “El trencito”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas aprendan a ordenar del más grande al más pequeño (forma decreciente)	
<b>Actividad:</b> N°09	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>				

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
----------	------------------------------------------------------	----------	--------

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>- La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>- Oración a nuestro creador.</li> <li>- Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificación del día</li> <li>- Asistencia</li> </ul> <p>La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y les narra la historia del trencito:</p> <p>Había una vez un pequeño trencito al que le gustaba correr y jugar. Quería llegar a ser el más grande y más hermoso de cuantos trenes había visto. Pero solo era un trencito sin vagones, sin compañeros con quien compartir sus juegos.</p> <p>Su nombre era Tripitiu y gustaba de dar largos paseos y así conocer bellos lugares y en una de sus aventuras conoció a este pequeñito vagón que daba vueltas por ahí, solito y sin rumbo, entonces le pregunto si quería ir con él.</p>  <p>Tripitiu le pregunto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo te llamas -y el vagoncito contesto.</li> <li>- No lo recuerdo hace ya tanto tiempo que estoy solo... y en eso a Tripitiu se le ocurrió de ponerle un nombre a su pequeño amiguito, y éste, feliz, le dijo que sí, que sería como símbolo de su nueva amistad.</li> <li>-Te llamas Trimboyan.</li> </ul> <p>Juntos emprendieron su viaje pasando por hermosos campos repletos de vacas y terneros que contentos pastaban, luego divisaron no muy lejos un bosquecito que les llamo la atención.</p> <p>Se desengacharon y fueron a ver que era aquel humo que ascendía hacia el cielo silenciosamente se acercaron y escucharon un largo sollozo y descubrieron a dos pequeñitos que estaban abrazados para así poder brindarse calor. Al ver a los trencitos a los niños se le iluminaron sus caritas y les preguntaron si podían ser su compañía.</p> <p>Trimboyan dijo que si al tiro pero Tripitiu, más cauteloso, les preguntó que de donde eran, que como es que estaban tan lejos de casa, y les dijo que con mucho gusto serian su medio de transporte.</p> <p>Mery y Joseph que era así como se llamaban los niños le contaron que mientras sus papas hacían las compras ellos se pusieron a jugar alejándose más y más hasta que se perdieron y ya no encontraron el camino a casa.</p> <p>Trimboyan, intrigado, les preguntó qué era aquel humo que salía del bosque y Mery le conto que era en viejo vagón con el que se encontraron y que muy amablemente les permitió quedaran a su vera, (a su lado), su nombre es TrombTromb y</p>	<p>Canción “Buenos días”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os">https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os</a></p> <p>Historia del trencito:  <a href="http://www.cuentosinfantilesadormir.com/cuento-lostrencitos.html">http://www.cuentosinfantilesadormir.com/cuento-lostrencitos.html</a></p> <p>Registro de asistencia</p>	<p>10´</p>
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------

	<p>nos contó que antes era muy hermoso, de color rojo y con rayas amarillas, pero de aguantar tantas lluvias sus colores perdieron lustre y los demás vagones lo habían dejado atrás, solo y triste, por lo que se refugió en el bosque para que nadie más se burlara de él.</p> <p>Mientras conversaban, ese vagón se había acercado sin que se dieran cuenta, casi ya no podía caminar, pero como pudo, llegó hasta ellos y se presentó;</p> <p>- Mi nombre es TrombTromb, ¿me permiten acompañarlos? , como pueden ver ya estoy viejo y no tengo a nadie ni tampoco a donde ir.</p> <p>Tripitiu y Trimboyan le contestaron; Serás nuestro amigo.</p> <p>Y así todos continuaron su camino en busca de los padres de Mery y Joseph. Recorrieron un largo camino sin poder encontrarlos, se detuvieron a descansar y en ese momento apareció entre los arbustos copito, su fiel perrito, que ya muy cansado estaba de tanto buscarlos. Tanta era la alegría que no se dieron cuenta de que un hombre se les acercaba, tomó en brazos a Mery, y ella al ver el tan bien amado rostro de su padre se puso a llorar de alegría. En esto llegó Sophie la mamá de Mery y Joseph que abrazó y besó a su hijitos sin poder creer que por fin los habían encontrado.</p> <p>Tripitiu, Trimboyan y TrombTromb se habían apartado y viendo que los niños ya no los necesitaban se fueron, Mery y Joseph al ver que sus amigos se estaban alejando los llamaron y les pidieron a sus padres si podían vivir con ellos. Sophie y Jhonn les dijeron que sí. Todos los trencitos estaban felices pero el que más lo estaba era TrombTromb, no podía creer que por fin tendría un verdadero hogar y buenos amigos en los que poder confiar.</p> <p>Al llegar a casa instalaron en sus respectivas camitas a los trencitos a la mañana siguiente limpiaron y pintaron a los trencitos y ellos en agradecimiento fueron su medio de transporte, desde llevar carbón hasta hacer viajes especiales de turismo por toda la comarca, y se ganaron el cariño de toda la gente.</p> <p>Paso el tiempo y Tripitiu creció y se convirtió en el tren más grande y hermoso, Trimboyan y TrombTromb , ellos en cambio eran felices con Mery y Joseph la granja prosperaba gracias a la ayuda que los trencitos les proporcionaban y así todos eran felices como una gran familia</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Empieza el rescate de saberes previos, planteándose las interrogantes ¿Cómo crees que se construyen los trenes? ¿Los trenes tienen muchos vagones? ¿Será fácil o difícil construir un trencito?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Creen ustedes que se puede confeccionar un trencito con bloque lógicos?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños y las niñas aprendan a ordenar del más grande al más pequeño (forma decreciente)</li> </ul>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas</p> <p>Se indica a los niños y niñas que observen y manipulen los bloques lógicos luego que seleccionen piezas idénticas en forma y construyan un trencito con varios vagones, ordenándolos desde el más grande al más pequeño.</p> <p>Mientras cada niño procede a confeccionar su trencito en la forma decreciente (Del más grande al más pequeño) se podrán realizar algunas interrogantes: ¿Qué fichas están usando? ¿Todas las fichas tienen la misma forma? ¿Todas tienen el mismo color? ¿Todas tienen el mismo tamaño?</p> <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos elaboran la ficha de evaluación y un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>	<p>Bloques</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:</p> <p>¿Les gusto la actividad de hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿De qué manera te ha servido?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que para clasificar objetos se debe tener en cuenta uno o más criterios: forma, color, tamaño.</p>		5'
<p><b>Evaluación</b> observación</p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> </ul>	Lista de cotejo	Registro de	



<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b> Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas aprenden a ordenar del más grande al más pequeño (forma decreciente)</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión
10

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “El gusanito”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Que los niños y las niñas definan un patrón y construyan con él una serie”	
<b>Actividad:</b> N°	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	

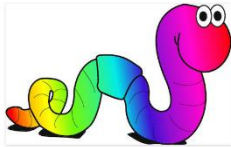
**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**


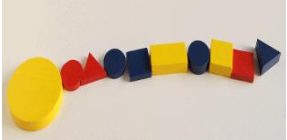
Area	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	Lista de cotejo.


**ESTANDAR:**

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>- La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>- Oración a nuestro creador.</li> <li>- Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>- Verificación del día</li> <li>- Asistencia</li> </ul> <p>La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y les narra la historia del gusanito amigable.</p> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cuento “El gusanito amigable”</b></p> </div> <p>Cuentan que obrar bien por el otro tiene su recompensa. Así sucedió con un gusanito multicolor que vivía entre los árboles, siempre andaba por los brotes frescos de las ramas, cantando sin cesar, alegrando todo a su paso.</p>	<p>Canción “Buenos días”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os">https://www.youtube.com/watch?v=f26-VNTX7M&amp;ab_channel=HiDinoCancionesParaNi%C3%B1os</a></p> <p>Cuento “El gusanito amigable”  <a href="https://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-infantil-el-gusanito-amigable/">https://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-infantil-el-gusanito-amigable/</a></p> <p>Registro de asistencia</p>	10´

	<p>Le gustaba conversar con los caracoles, los insectos que recorrían el árbol, era amigo de las aves que le escuchaban siempre sus consejos y sus anécdotas. Así pasaba el tiempo este gusanito.</p>  <p>Pero cierto día, una feroz tormenta de agua y viento hizo crecer el río e inundó parte de ese árbol. En ese preciso momento, se escucharon unos gritos de desesperación de un pequeño insecto que golpeado por el viento, era arrastrado por la fuerza del río. El gusanito al verlo se estiro con todas sus fuerzas, mientras se agarraba del gajo que se doblaba casi a romperse, haciendo equilibrio y sacando fuerzas de no se sabe dónde, logro atrapar en su lomo al pequeño insecto y salvarlo de la corriente.</p> <p>Cuentan que después de la tormenta el gusanito fue llamado por el dios de la naturaleza y en agradecimiento por su amor por los demás, le obsequió otra vida, transformándolo en mariposa para que viajara por todos los lados, hablando y aconsejando a todos en cada rincón de la selva, contagiándoles el valor de las buenas acciones.</p> <p style="text-align: center;">Fin</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Empieza el rescate de saberes previos, planteándose las interrogantes ¿Cómo crees que son los gusanitos? ¿Tienen patas? ¿De color so colores podrán ser? ¿Qué piezas podemos usar para hacer un gusanito? ¿Será fácil o difícil?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante: • ¿Creen ustedes que en homenaje a la valentía del gusanito amigable podremos confeccionar un gusanito de colores usando los bloques lógicos?</p> <p><b>PROPÓSITO</b> • Que los niños y las niñas definan un patrón y construyan con él una serie</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas.</p> <p>Se indica a los niños y niñas que observen y manipulen los bloques lógicos luego que seleccionen piezas que podrán usar para armar o confeccionar al gusanito, utilizando el criterio que ellos elijan.</p> <p>Mientras cada niño procede a confeccionar su gusanito de colores se podrán realizar algunas interrogantes:  - ¿Qué hemos utilizado para hacer el gusanito?  - ¿Cómo se llaman las formas geométricas utilizadas?  - ¿Cuántas formas cuadradas hemos necesitado? ¿Y circulares?  - ¿Qué colores tiene el gusanito?  - ¿Cuántos círculos son rojos? ¿Y azules? ¿Y amarillos?</p> 	<p>Bloques</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	<p>30'</p>

	 <p>Serpiente de colores con los bloques lógicos</p> <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos elaboran la ficha de evaluación y un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>			
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Les gusto la actividad de hoy?</li> <li>¿Qué aprendimos?</li> <li>¿Qué hicimos?</li> <li>¿De qué manera te ha servido?</li> </ul> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que para clasificar objetos se debe tener en cuenta uno o más criterios: forma, color, tamaño.</p>		5'	
<p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <p>Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>		Lista de cotejo	Registro de observación	

<b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas definan un patrón y construyan con él una serie.</li> </ul>	✓



**SESIÓN DE APRENDIZAJE  
INICIAL**

N° de Sesión
10

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	
<b>Grado:</b> 4 años de edad	<b>Sección:</b>
<b>Título de la sesión:</b> “Un collar para mamá”	
<b>Propósito de la Sesión:</b> Los niños y las niñas reconozcan y puedan seguir un patrón establecido y construyan una serie.	
<b>Actividad:</b> N°10	
<b>Fecha:</b>	<b>Tiempo:</b> 45 minutos
<b>Docente de aula:</b>	
<b>Docente Practicante:</b>	


**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**



Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Matemáticas	“Resuelve Problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> </ul>	Lista de cotejo.

**ESTANDAR:**

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

**III. SECUENCIAL DIDÁCTICA**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se da la bienvenida a los niños y a los padres de familia.</li> <li>• La docente realiza las actividades de rutina con los niños, cantan la canción “Buenos días”.</li> <li>• Oración a nuestro creador.</li> <li>• Se proponen los acuerdos de convivencia, donde docente y alumnos se comprometen a cumplir con sus deberes.</li> <li>• Verificación del día</li> <li>• Asistencia</li> <li>• La docente inicia la actividad invitando a sus niños (as) a sentarse cómodamente y presenta la imagen de un hermoso collar multicolor.</li> </ul>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber observado la imagen, responden a las preguntas:</li> <li>• ¿Alguna vez han visto una imagen parecida?</li> <li>• ¿En casa alguien utiliza algo como lo que se presenta en la imagen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “Buenos días” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnT PHZndA8&amp;ab_channe l=llamitanilduski">https://www.youtube.com/watch?v=MDnT PHZndA8&amp;ab_channe l=llamitanilduski</a></li> <li>• Registro de asistencia</li> <li>• Imagen de collar multicolor.</li> </ul>	10´

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Para qué creen que se usa?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Los niños y niñas escuchan la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Podremos confeccionar algo igual a la imagen presentada? ¿Será fácil o difícil realizar la acción solicitada?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños reconozcan y puedan seguir un patrón establecido y construyan una serie.</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> En todo momento la maestra acompañara, escuchando a los niños y niñas sus respuestas y tomando nota de cada una de sus respuestas</p>  <p>Se indica a los niños y niñas que para elaborar este collar multicolor, observaran la imagen presentada y confeccionaran uno igual utilizando los bloques lógicos y la cinta de enhebrar.</p> <p>Mientras cada niño procede a la confección del collar, se podrán realizar algunas interrogantes: ¿Qué fichas y colores usas? ¿Con que figura inicia tu collar? ¿Todas las piezas son iguales?</p> <p>La docente prestara mucha atención a las respuestas ofrecidas y a los comentarios que los niños ofrezcan sobre su actividad.</p>  <p>Posteriormente se les indica que con mucho cuidado pueden probarse el collar que confeccionaron y que se diviertan con él.</p> <p>Antes de finalizar la sesión se indica que los alumnos elaboran un dibujo de la actividad realizada en clase.</p>	<p>Bloques</p> <p>Cinta de enhebrar</p> <p>Imagen del collar multicolor</p> <p>Hojas Dina A4</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	30´
<b>CIERRE</b>	<p>Al final de la actividad dialogamos con los alumnos sobre lo aprendido, haciéndoles algunas preguntas: ¿Les gusto la actividad de hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿De qué manera te ha servido?</p> <p>Los niños conjuntamente con la maestra concluyen que es muy importante saber identificar y seguir pequeñas series.</p>		5´
<b>Evaluación</b> observación		Lista de cotejo	Registro de
<p><b>Autoevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Participo en todo momento con mis ideas?</li> <li>✓ ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</li> <li>✓ ¿Respete los acuerdos de convivencia?</li> </ul> <p>Los niños(as) expresan libremente la ejecución de su trabajo.</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendí?</li> <li>✓ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p>			

<p>Realizaremos las siguientes preguntas los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de todas las actividades que aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué te pareció más complicado de hacer?</li> <li>✓ ¿Cómo están organizados los trabajos que realizaste?</li> <li>✓ ¿Todos han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quiénes han trabajado?</li> <li>✓ ¿Quién participo más?</li> <li>✓ ¿Lo hicieron correctamente respetando los acuerdos establecidos?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b> Los niños son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas reconozcan y puedan seguir un patrón establecido y construyan una serie</li> </ul>	✓

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

8%

★ repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

---

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo