

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO PEDAGÓGICO

ESCUELA DE GERENCIA EDUCATIVA



TESIS

**EL JUEGO EN LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CUNA
JARDÍN VIRGEN DEL CARMEN” – CALLAO - 2021**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

DIOSES AZAN, LAURA

ICANAQUE YPANAQUE, ESTEFANNY YASBEL

LIMA - PERU

2022

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedicamos a Dios por permitirnos lograr una de nuestra más grande meta y a nuestros padres por siempre alentarnos a no rendirnos.

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer primeramente a Dios por darnos vida y salud, a nuestros padres a los maestros y maestras que forjaron en nuestros conocimientos.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Cumpliendo con las disposiciones vigentes por el Reglamento de Estudios de investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Escuela de Gerencia Educativa” (R.D.N 014-IESPPEGE-2018)

Presentamos ante ustedes y sometemos a vuestro criterio profesional la evaluación de la tesis titulada “El juego en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Cuna Jardín Virgen del Carmen” – 2021, la cual ha sido elaborada con la finalidad de aportar a la investigación científica y a la comunidad educativa, así mismo poder obtener el título de Profesora de Educación Inicial.

La tesis se ha elaborado tomando en cuenta los pasos y procedimientos del método científico y las orientaciones generales, que establece para los trabajos de investigación en el Instituto.

Con la convicción de que se le otorgara el valor justo y mostrando apertura a sus observaciones, le agradecemos con anticipado las sugerencias y apreciaciones que se brinden a la investigación.

Las autoras

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito determinar los juegos influyen en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educación educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021.

Se aplicó el método hipotético deductivo, de tipo aplicativo, con un diseño pre experimental. Se empleó como instrumento de test de las competencias del área de matemática, con una validez aceptable realizado por juicio de expertos y una confiabilidad de alfa de Crombach igual a 0.90 demostrando que el instrumento es confiable, se determinó una muestra censal conformada por 27 niños y niñas de 4 años, en un grupo: experimental. En suma, en relación al objetivo general se explicó la influencia del juego en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021, al obtenerse un 48.1% en el nivel logrado en la fase de posttest contra un 7.4% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -4.044 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$. En relación al objetivo específico uno se explicó la influencia del juego en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021, al obtenerse un 51.9% en el nivel logrado en la fase de posttest contra un 7.4% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -4.208 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$.

Palabras claves: El juego, Área de Matemáticas.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the games that influence the skills in the area of mathematics in 4-year-old boys and girls from the initial educational institution "Cuna Jardín Virgen del Carmen" in Callao - 2021.

The hypothetical-deductive method was applied, of the applicative type, with a pre-experimental design. It was used as a test instrument of the competences in the area of mathematics, with an acceptable validity carried out by expert judgment and a reliability of Crombach's alpha equal to 0.90, demonstrating that the instrument is reliable, a census sample made up of 27 children and 4-year-old girls, in one group: experimental. In short, in relation to the general objective, the influence of the game on the competences in the area of mathematics in the 4-year-old boys and girls of the initial educational institution "Virgen del Carmen" in Callao - 2021 was explained, obtaining a 48.1 % in the level achieved in the post-test phase against 7.4% in the pre-test phase. So, when a value ($Z = -4.044 < -1.96$) is obtained, significant differences between the categorical scores during the pre-test and post-test phases are evidenced, when a value $p = 0.000 < 0.05$ is obtained. In relation to the specific objective, one explained the influence of the game on the competition solves quantity problems in the 4-year-old boys and girls of the "Virgen del Carmen" kindergarten initial educational institution of Callao - 2021, obtaining 51.9% in the level achieved in the post-test phase against 7.4% in the pre-test phase. So, when a value ($Z = -4.208 < -1.96$) is obtained, significant differences between the categorical scores during the pre-test and post-test phases are evidenced, when a value $p = 0.000 < 0.05$ is obtained.

Keywords: The game, Mathematics Area.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
PRESENTACIÓN.....	IV
RESUMEN	V
ABSTRACT.....	VI
ÍNDICE GENERAL.....	VII
INDICE DE TABLAS.....	XI
INDICE DE FIGURAS	XIII
INTRODUCCION	14
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACION	16
1.1. Planteamiento del Problema.....	17
1.1.1. Descripción del problema.....	17
1.1.2 Fundamentación	27
1.2 Formulación del problema	28
1.2.1 Problema General.....	28
1.2.2 Problemas Específicos.....	28
1.3 Justificación	29
1.3.1. Justificación legal:.....	29
1.3.2. Justificación teórica:.....	29
1.4 Limitaciones.....	30
1.4.1 Limitación temporal.....	30
1.4.2 Limitación espacial.....	30
1.4.3 Limitación social.....	30
1.4.4 Limitación operativa	30

1.5	Antecedentes	30
1.6.	Objetivos.....	31
1.6.1	Objetivo general.....	31
1.6.2	Objetivos específicos	31
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL		32
2.1.	Antecedentes de la Investigación	33
2.1.1.	Antecedentes internacionales:	33
2.1.2.	Antecedentes nacionales	42
2.2.	Bases Teóricas Científicas	49
2.2.1.	El Juego	49
2.2.1.1.	Definición.....	49
2.2.1.2.	Tipos de juego	52
2.2.1.3.	Dimensiones básicas del desarrollo infantil (psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional)	55
2.2.1.4.	Juego y desarrollo cognitivo de los niños.	59
2.2.1.5.	Juego y desarrollo social de los niños.	61
2.2.1.6.	Juego y desarrollo emocional de los niños	62
2.2.1.7.	Dimensiones del juego	65
2.2.2	El Área de Matemáticas:	72
2.2.2.1.	Definición.....	72
2.2.2.2.	Pensamiento Matemático en la infancia	74
2.2.2.3.	La didáctica de la matemática en la infancia	75
2.2.2.4.	Enfoques del área de matemática en la infancia.....	78
2.2.2.5.	Etapas del desarrollo del pensamiento lógico matemático en la infancia.....	79
2.2.2.6.	Justificación de la importancia de las matemáticas en educación infantil y exigencias para la profesora	82

2.2.2.7. Importancia de las matemáticas en general, y de las matemáticas intuitivas e informales en particular para el desarrollo integral de los niños	84
2.2.2.8. ¿Qué es la competencia de matemática?	85
2.2.2.9. El pensamiento lógico matemático del niño	87
2.2.2.10. Concepción del pensamiento matemático	89
2.2.2.11. Dimensiones del Área de Matemáticas	90
2.3. Definición de términos utilizados.....	98
2.4. Sistema De Hipótesis.....	100
2.4.1. Hipótesis General	100
2.4.2. Hipótesis Específicas	100
2.5. Variables (Definición conceptual y operacional)	100
2.5.1 Variable 1º: Juego.....	100
2.5.1.1 Definición conceptual	100
2.5.1.2 Definición operacional	100
2.5.2 Variable 2º: Las Competencias del Área de Matemáticas	101
2.5.2.1 Definición conceptual	101
2.5.2.2 Definición operacional	102
CAPITULO III: METODOLOGÍA EMPLEADA.....	103
3.1 Nivel y tipo de investigación.....	104
3.1.1 Nivel:	104
3.1.2 Tipo:	104
3.2 Diseño de investigación	104
3.3 Población y Muestra	105
3.3.1 Población:	105
3.4 Métodos de investigación	106
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	106

3.5.1 Técnicas.....	106
3.5.2 Instrumentos.	107
3.6. Métodos de análisis de datos.....	107
CAPITULO IV: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	108
4.1 Presentación y descripción estadística	108
4.1.1 Resultados descriptivos	108
4.2 Contratación de hipótesis.....	113
4.3. Discusión	118
Conclusiones.....	122
Recomendaciones.....	123
Referencias Bibliográficas	124
Abad (2009). Investigación científica. Lima: UNE.....	124
ANEXOS	131

INDICE DE TABLAS

Tabla 1°:	Operacionalización de la variable independiente el juego	100
Tabla 2° :	Operacionalización de la variable área de matemáticas	102
Tabla 3	Población de niños y niñas de 4 años de la IEI Cuna Jardín “Virgen del Carmen”. Callao, 2021.....	105
Tabla 4	Muestra de niños y niñas de 4 años aula anaranjada de la IEI Cuna Jardín “Virgen del Carmen”. Callao, 2021.	105
Tabla 5	Distribución de frecuencias del área de matemáticas, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021	109
Tabla 6	Distribución de frecuencias de resuelve problemas de cantidad, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021..	110
Tabla 7	Distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021	112
Tabla 8	Contraste de hipótesis del área de matemática mediante Prueba de W de Wilcoxon, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021	114
Tabla 9	Contraste de hipótesis de resuelve problemas de cantidad mediante Prueba W de Wilcoxon, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021.....	115

Tabla 10	Contraste de hipótesis de resuelve problemas de forma, movimiento y localización mediante Prueba W de Wilcoxon, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021.....	117
----------	---	-----

INDICE DE FIGURAS

Figura 1:	Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias del área de matemáticas, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños y niñas de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021	109
Figura 2:	Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias de resuelve problemas de cantidad, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños y niñas de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021.....	111
Figura 3:	Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños y niñas de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021	112

INTRODUCCION

La tesis titulada El Juego en las competencias del área de Matemáticas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Virgen del Carmen” Callao – 2021. Tiene como objetivo general explicar la influencia del juego en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educación educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021.

Hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para utilizar los números. Hay situaciones para mejorar el manejo de la serie numérica oral y, el conocimiento y utilización de la serie escrita. Es necesario dar actividades que impliquen acciones para reflexionar sobre las mismas. Para ello es muy valioso el juego. El juego y la matemática, en su naturaleza misma, tienen rasgos comunes. Es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática. Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, una determinada cantidad de objetos o piezas, cuya función en el juego está definida por esas reglas, de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita.

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática. El que desea avanzar en el domino del juego va adquiriendo unas pocas técnicas simples, que, en circunstancias repetidas a menudo, conducen al éxito. Estos son los hechos y "lemas" básicos de la teoría que se hacen fácilmente accesibles en una primera familiarización con los problemas sencillos del campo.

El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

La tesis es de nivel explicativo con diseño pre experimental con un grupo, experimental.

La investigación consta de cuatro capítulos estructurados de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN; en él se exponen el planteamiento del problema, descripción del problema, fundamentación, formulación del problema, asimismo como la justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL; en esta parte presentamos los antecedentes de la investigación, bases teóricas – científicas sobre el tema teniendo en cuenta obras importantes y actualizadas de autores nacionales e internacionales que contribuyeron a fundamentar la base científica de nuestra investigación, definición de términos utilizados, sistema de hipótesis y las variables (definición conceptual y operacional).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA EMPLEADA; En esta parte se determina el tipo y niveles de investigación, diseño de investigación así también como la población y muestra, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS; se obtiene la presentación y descripción estadística, a través del análisis de los datos utilizando la contratación de las hipótesis y por último llegando a la discusión.

LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES consideramos que es de suma importancia, que contribuya para la toma de decisiones oportunas. Finalmente damos a conocer las Referencias Bibliográficas y los Anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Planteamiento del Problema

1.1.1. Descripción del problema

Edo, M. y Artés, M. (2016). En el año 2002, con motivo del 26º Congreso del Grupo Internacional del Psychology of Mathematics Education (PME26), se realiza la primera conferencia plenaria, de una sociedad de didáctica de la matemática, centrada exclusivamente en educación infantil. Herbert P. Ginsburg fue el encargado de realizar la conferencia que llevaba por título: Little children, big mathematics: Doing, learning and teaching in the preschool. En esta conferencia el autor muestra una visión diferente sobre la educación matemática temprana a la concebida hasta el momento. Ginsburg (2002) manifiesta que las investigaciones en didáctica de la matemática conciben a los niños de tres, cuatro y cinco años de edad como pequeños y, en lugar de sugerir como Piaget la idea de que el pensamiento de los niños es “diferente” al de los adultos, tienden a pensar que el razonamiento infantil es inferior. Ginsburg pone de manifiesto la concepción errónea de muchos adultos al pensar que los niños están muy lejos de poder entender las matemáticas de manera significativa. La matemática es simbólica, compleja y abstracta, por lo tanto, se tiende a creer que la matemática es demasiado “grande” para los “niños pequeños”. Por el contrario, él defiende que los niños pequeños tienen un gran interés en las ideas matemáticas, incluso en el simbolismo matemático y pueden aprender y beneficiarse de la enseñanza de esta materia. Ginsburg (2002) ha observado que los niños de cuatro y cinco años durante el juego libre, de forma espontánea y con frecuencia, usan las matemáticas de la vida cotidiana. Éstas hacen referencia a las habilidades y competencias matemáticas que los niños emplean de forma espontánea en su entorno habitual. Ginsburg, en su investigación detecta tres tipos de matemática cotidiana que aparece en el juego libre: la enumeración, la magnitud y el patrón. La enumeración hace referencia al uso de palabras de contar, a la enumeración de objetos y a la determinación de la cantidad de un conjunto de objetos. La magnitud hace referencia a actividades donde los niños comparan, hacen juicios sobre qué conjuntos tienen más cantidad que otros o sobre qué cantidad es más grande. El patrón se observa, por ejemplo,

cuando los niños elaboran simetrías en tres dimensiones durante el juego libre con piezas de construcción. (p. 34)

La didáctica de la matemática da inicio en la edad preescolar donde a través de aprendizajes significativos logran entender con más claridad las matemáticas.

Así mismo los niños y niñas utilizan las matemáticas en su día a día de manera espontánea lo cual beneficiara en el desarrollo del niño.

DCEI (2019). Se asume la matemática como actividad humana, ya que constituye una herramienta poderosa para organizar aspectos de la realidad y a la que todas las personas pueden acceder (Freudenthal, 1991), que invita a romper con estereotipos y miradas fragmentadas que se sostienen en la biografía escolar. Desde este punto de vista, todos los niños y las niñas pueden hacer matemática en un espacio de heterogeneidad sociocognitiva, siempre que se ofrezcan situaciones problemáticas que las y los convoquen a la búsqueda de estrategias para resolverlas y estimular el uso de herramientas matemáticas.

Enseñar matemática situada, teniendo en cuenta el ambiente donde viven los niños y las niñas, es ofrecer experiencias que posibiliten poner en acción los conocimientos previos sobre determinados recortes socioculturales, sus experiencias e intereses que movilicen a otros conocimientos. Es establecer lazos entre situaciones de la vida real y la matemática, se propone una mirada globalizadora a través de Unidades Didácticas, Proyectos, Secuencias de problemas en contextos de juegos, Multitarea, en las que se involucren a los contenidos para enseñar. (p. 234 - 235)

La matemática es fundamental desde temprana edad, beneficia también el ambiente en el que se encuentran ya que ayudara a que puedan adquirir saberes previos relacionándolo con su entorno.

MINEDU (2016). El programa curricular de educación básica regular en el área de matemáticas menciona que los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les

presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios.

Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático.

Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje

deben desarrollarse a partir de actividades que despierten el interés por resolver problemas que requieran establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. (p.169)

Los niños y niñas desde la primera infancia observan todo, usan sus sentidos, son capaces de resolver problemas, los niños y las matemáticas se dan de forma escalonado, conforme al desarrollo de su pensar de acuerdo a su madurez.

DREC (2021). En la dirección regional de educación Callao, al igual que en las otras regiones del país con mayor desarrollo relativo, persisten aún situaciones de grave violación al derecho a la educación que afectan de manera particular a los sectores de la población que se encuentran en condiciones de alta vulnerabilidad económica y social. Los problemas que enfrenta la región en materia educativa, no son, en estricto, diferentes a los

que existen en las regiones menos desarrolladas del país, aunque se expresen con distinto énfasis e intensidad. En el Callao, todavía no se ha logrado universalizar el acceso a la educación ni garantizar la matrícula oportuna ni la permanencia de las y los estudiantes matriculados en la educación pública, pero también existen graves problemas de calidad que se expresan en los bajos logros de aprendizaje que exhiben las y los estudiantes chalacos en todos los niveles y modalidades del sistema educativo de la región. Resulta muy preocupante el bajo índice de desempeño suficiente que muestran las y los estudiantes del nivel inicial y primaria, que por esta pandemia del Covid 19 ha limitado el acceso a la conectividad de muchas familias de bajos recursos económicos que carecen de internet y herramientas tecnológicas y no pueden acceder a las experiencias de aprendizaje remotas limitando el trabajo pedagógico de las competencias en todas las áreas y en especial del área de matemática. (p.3)

En la Institución Educativa cuna jardín “Virgen del Carmen” Callao, necesita incentivar el desarrollo del área de matemática, ya que es muy bajo en la institución, a la vez también se observa que en el área de matemática las docentes no aplican suficientes estrategias de juego, para facilitar dicho aprendizaje, tomando de manera favorable como estrategia el juego en los niños y niñas del nivel inicial para que puedan adquirir conocimientos matemáticos.

Ya que actualmente se verifica que los niños y niñas aún tienen dificultades en el área de matemática, donde impide un desarrollo intelectual, el razonamiento ordenado, el desarrollo de un pensamiento crítico y abstracto, la creatividad y la resolución de problemas. Por este motivo y teniendo la gran oportunidad de desarrollar nuestra investigación “El juego en el desarrollo del área de matemática en los niños y niñas de 4 años”, el mismo que nos permite abordar nuestras variables mediante experiencias de aprendizaje trabajadas con los niños y niñas de 4 años aula anaranjada.

Uno de los más grandes problemas de bajo rendimiento escolar de los niños del primer nivel, en todas las áreas y en especial en el área de matemática es el factor económico ya que el estudiante no cuenta con las herramientas tecnológicas necesaria para poder recibir sus clases con normalidad y con lo

único que si se cuenta es con niños desmotivados ya que los docentes tampoco usan estrategias como el juego para poder tener un mejor resultado en su aprendizaje.

1.1.1.1 Ubicación

La Institución Educativa cuna -jardín Virgen del Carmen está ubicada en el Departamento y Provincia de Lima en el distrito del Callao en KM 14 .5 en la Av. Néstor Gambeta.

Inicia sus labores en el año 1988 con Resolución Directoral Zonal de Educación N°. 0201. La Institución Educativa inicia sus actividades con la fundación por los niños del Perú y CORDE CALLAO, dentro de las cuales construyó 4 aulas de cuna en la cual les brindaba desayunos y almuerzos.

Fue creada con la resolución R.D.Z 016-88-ADO-USE.16. Por su ubicación de estrato popular, brinda servicios educativos a las familias que se dedican a actividades comerciales o tienen un trabajo como servidores del Estado (Policías, profesores, enfermeras, etc.) y a una pequeña proporción de familias que dependen de su propio autoempleo.

1.1.1.2. Infraestructura

Esta institución está dedicada a formar a los educandos en la Educación Básica Regular en el nivel de cuna-jardín cuenta con una infraestructura física, compuesta por 1 piso hecho de material de concreto y con amplia iluminación. La Institución Educativa Inicial cuenta en la actualidad con 12 aulas educativas, un salón de psicomotricidad, patio de juegos, un almacén, un aula de dirección.

Cada área está distribuida de la siguiente manera:

Aulas:

Aulas de clase: La Institución Educativa Inicial cuna -jardín presenta 12 aulas de clase, lo cual en un aula funcionan dos edades, en la mañana 4 años y en la tarde 3 años.

Contamos con 4 aulas de cuna y 7 aulas de jardín:

El primer pabellón de cuna cuenta con tres aulas: Rosado 1 año, Lila 2 años, Blanca 2 años; el segundo pabellón cuenta con tres aulas: Celeste 2 años, Rojo 3 años y Amarillo 3 años, y el tercer pabellón cuenta con cuatro aulas: verde 4 años, Naranja 4 años, Fucsia 5 años y Azul 5 años, en el año 2020 se implementó un aula adicional de material prefabricada para el aula verde Limón 4 años en el turno mañana y en el turno tarde aula Turquesa 3 años.

Aula de psicomotricidad:

1 aula de psicomotricidad equipada con diversos materiales como pelotas, colchonetas, conos, set de equilibrio de material de Espuma de alta densidad forrado en lino pesado plastificado y lavable.

Patio de juegos:

Esta implementado de un set de psicomotor grueso que contiene tres áreas de juego elaborados de metal, 1 tobogán ,1 juego de pasamanos 1 juego con escaleras, y 1 set de juego que presenta resbaladiza, escaleras y rampa.

Dirección:

Presenta un escritorio, una computadora, impresora, biblioteca, internet, equipo de sonido y tóxico.

Aula de cocina:

No contamos con cocina, pero tenemos un aula que compartimos para recibir los alimentos de Qaliwarma.

Mini sala de cómputo:

Presenta tres computadoras, internet, muebles de madera y sillas.

1.1.1.3. Institución Educativa

Presenta un patio amplio para diversas actividades, cuenta con 1 baño para docentes y con otros servicios higiénicos y lavatorios adecuados para niños.

Mobiliario:

La Institución tiene mobiliarios de madera, tanto para los docentes como para los alumnos; son carpetas compartidas para los alumnos de nivel inicial, cada aula cuenta con armarios para cuadernos, loncheras, libros y diversos

materiales de laboratorio y construcción. Presenta el sector del hogar con materiales de madera (cama, armario, mesas). En líneas generales el mantenimiento de la institución es buena lo cual asegura la estabilidad, comodidad, mejoramiento y continuidad de la institución en el futuro.

Agentes Educativos

Alumnos

La institución educativa tiene una población de 279 alumnos. Presenta dos horarios el turno mañana quienes ingresan 10 aulas y turno tarde quienes ingresan 2 aulas. Las cuales 4 aulas son de cuna y 8 son de jardín.

Los alumnos toman su asistencia a partir de las (8:00 am) hasta las (9:00 am) que empieza el programa aprendo en casa la cual la tienen que ver mediante la tv para poder realizar sus actividades y así poder llegar preparados para la hora de su retroalimentación dada por la plataforma MEET a las (12:00 pm) según el horario por grupo de niños la mayoría de ellos toman su asistencia a la hora establecida con ayuda de mama mediante un audio el cual es enviado al WhatsApp grupal del aula.

Docentes

En la institución educativa laboran 1 directora la cual no es nombrada en la institución, 12 docentes, todas ellas con título de Licenciados en Educación y 2 dos tienen el grado de magister.

Cuenta con 6 auxiliares 4 son nombradas y 2 son contratadas.

1.1.1.4. Gestión Institucional

Planteamiento

La Institución cuenta con PEI, PCI, RI, PAT, PEA, CONEI. Se cuenta con la Propuesta pedagógica bajo el marco del Diseño de la Educación Básica Regular.

Organización

Es un proceso que implica un conjunto de etapas por medio de las cuales se analiza la realidad educativa, para pronosticar el futuro mediante la formulación de objetivos y metas, que luego serán ejecutados y evaluados

para tomar las medidas correctivas con la finalidad de lograr los objetivos propuestos.

Implementación

La institución educativa no cuenta con los siguientes ambientes:

Departamento de Psicología

Departamento Medico

Laboratorio de Ciencias

1.1.1.5. Gestión Pedagógica

Planificación Curricular

En la Institución Educativa apuesta por un CURRÍCULO como construcción sociocultural que expresa intencionalidad educativa, es orientador y organizador de la práctica educativa. Se constituye en un proceso de revisión y reajuste continuo en función de las necesidades, intereses y características de los niños y niñas; además de tener en cuenta las demandas sociales y culturales de la comunidad.

Clima institucional

Trato de la directora

La directora de la Institución Educativa tiene carácter democrático ya que recibe opiniones de los docentes, padres de familia y alumnos a favor de la institución educativa, obteniendo así una relación armoniosa con cada uno de los agentes educativos. Asimismo, la comunicación entre la directora y los docentes es fluida se observa que es comunicativa con todo el grupo de docentes.

Interrelación entre docentes, estudiantes y personal administrativo

La relación entre docentes y los alumnos es de cierta verticalidad en algunos casos y en algunos momentos es horizontal. Por otro lado, notamos que la relación del personal administrativo y docentes es buena y, asimismo, las relaciones entre docentes se sostienen en el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.

Padres de familia

Con respecto a la coordinación de los padres de familia con la directora es constante, tienen interés y disposición de tiempo, solo algunos padres por

factor de trabajo no envían sus evidencias a tiempo o interactúan con sus maestras.

1.1.1.6. Situación del contexto

La Institución Educativa Cuna Jardín Virgen del Carmen, cuenta con 3 aulas de 5 años, las dos primeras aulas son de estudiantes que viven en la zona aledaña al colegio, la particularidad de estos niños, es que en su mayoría han estudiado en la institución desde los primeros años de edad, siendo estimulados por cada una de sus maestras. Ellas tienen por acuerdo no continuar con los niños al año siguiente, cada maestra cambia de aula, podía quedarse en la misma aula o continuar en otra. El año pasado por presencia de la pandemia COVID 19 ,los escenarios cambiaron las aulas comunes donde están las sillas y mesas ,juguetes y materiales para los niños ,pasaron a centrarse a un whatsApp donde los saludos de las maestras por audios alegraban las mañanas a muchos estudiantes y padres de familias ,que se conectaban con las maestras haciendo que sus pequeños respondan a través de un audio ,las maestras enviaban figuras de emoticones para hacer el aula del whatsapp muy armonioso y ameno, con las evidencia que enviaban los estudiantes .Las maestras autorregulaban con algunas recomendaciones para mediar el aprendizaje que deseaba que el niño aprendiera ,realizaban las retroalimentación mediante las video llamadas. Este acuerdo ha permitido que los niños y los padres se nutran con la experiencia que conlleva cada maestra, evitando de esta manera el apego con una u otra. También se cuenta con otro grupo de 5 años, que el Ministerio de Educación matriculó a través de una plataforma virtual; la característica de estos niños; que son provenientes de colegios particulares. Cada estudiante tiene un contexto diferente; ya que; provienen de diferentes zonas del Cono Norte ya sea de Los Olivos, San Martín de Porres, Carabayllo, Comas, Puente Piedra. Por ello antes de que empiece a trabajar la maestra con los niños ha requerido de ciertos insumos para conocer las necesidades y características de cada contexto familiar. Nuestra Institución educativa mediante la etapa virtual ha desarrollado diversos talleres que han fortalecido el desarrollo de competencias de los estudiantes de 5 años han contextualizado la

competencia matemática y la competencia de Indagación mediante los talleres de Mate jugando y realizando experimentos, los cuales ha sido muy útil porque ha dinamizado el trabajo que vienen realizando el estado mediante el APRENDOENCASA y también se ha complementado con los talleres.

Contexto Familiar

Los padres de familia de la Cuna Jardín Virgen del Carmen son jóvenes vienen de distintos lados del Perú , de la sierra ,de la selva de la Costa peruana del norte y del sur , las actividades económicas de los padres de familia son: la industria del pescado, fabricación de llantas , industria de fundiciones , fabricación de jabón , frigorífico , aserradoras, industria Cervera , industria textil , fabricación de fideos, astilleros , industria pesquera .La mayoría de los niños cuentan con hogar no constituido ,pero, cuentan con el apoyo de los padres. En la actualidad pandemia COVID 19, muchos padres migraron a los diferentes lugares donde tenían familias sea la sierra, selva, costa norte, costa sur; ya que; se habían quedado desempleados y vivían en lugares alquilados, y ya no tenían solvencia económica para sustentar a su familia. Por ello en las noticias se observaba mucho.

Contexto Sociocultural

Los padres de familia de la Cuna Jardín Virgen del Carmen, vienen de diferentes partes de nuestro querido Perú, de la costa norte, de la costa Sur de la sierra y de la selva cada región tiene sus propias costumbres y creencias, algunos hablan el quechua, el aimara, o tienen diferentes dialectos, que son imitados en muchos casos por los niños. En la etapa de la pandemia COVID 19 ,se ha hablado mucho de las costumbres que tienen los padres de familia ,del contexto donde han vivido ,pues la forma de alimentarse y vestirse y la música, en muchas de las evidencias enviadas se ve el compromiso que tiene el padre de familia en explicar a su menor hijo que platos se comen en la región que han vivido .En el contexto presencial los niños llegan a la escuela con diferentes formas de pronunciar algunos fonemas y tienen una forma muy particular en su expresión oral. En su mayoría de casos otros niños al

interactuar con ellos, mencionan que no sabe hablar bien por la particularidad en su expresión.

1.1.2 Fundamentación

Muñoz C. & Carrillo J. (2018). Las matemáticas escolares que se conciben para esta etapa son tan reducidas distan considerablemente de su referente: las matemáticas formales. Suelen ser unas matemáticas simples, basadas en el aprendizaje de una aritmética elemental y en la identificación de las primeras formas geométricas, trabajadas a partir de una serie de fichas en las que los alumnos se enfrentan individualmente a los requerimientos de las mismas. Esta visión es consistente con un currículo orientado exclusivamente al aprendizaje de contenidos matemáticos, y que prioriza la adquisición de símbolos y técnicas frente a su uso significativo (Niss, 2002). Por el contrario, en esta etapa educativa, las matemáticas han de suponer el desarrollo de una forma de pensamiento que permita al alumno organizar y comprender la realidad que les rodea no solo como usuario de la misma, si no como conductor de conocimiento matemático. La investigación ha revelado que cuando se enfrenta a los alumnos a entornos matemáticamente significativos y retadores, en un clima de rigor, indagación y profundización, son capaces de realizar un trabajo matemático de alto nivel, mostrando habilidades para anticipar futuros eventos, predecir resultados y pensar en términos condicionales, rasgos todos ellos propios del pensamiento abstracto de las matemáticas formales (Greenes, Ginsburg y Balfanz, 2004). (p. 2-3)

En la etapa preescolar las matemáticas procuran ser sencillas, lo cual permite al niño y niña poder desarrollar y comprender el conocimiento matemático.

Batllori J. (2018). Es necesario que el niño, ya desde pequeño, pierda el miedo a las matemáticas y a todo lo que las rodea. Para ello, el empleo de juegos y actividades lúdicas de carácter matemático, ya desde la educación básica, es un recurso pedagógico que sin duda alguna puede facilitar que el niño se familiarice con los números, la lógica, el lenguaje, etc., en un entorno divertido o, como mínimo, un entorno que no se convierta en hostil para él, dando paso de este modo a sembrar unas capacidades y competencias lógico-matemáticas básicas que más adelante deberá dominar en estudios

posteriores. Sin estos cimientos básicos profundos, el estudiante está condenado, en cursos superiores, al fracaso (y a la frustración), mientras que con ellos será capaz de asimilar los nuevos conceptos que le expliquen más adelante, evitando así que no pueda progresar adecuadamente por falta de la preparación previa necesaria para comprender las nuevas explicaciones. muchas veces estos problemas de aprendizaje se deben a carencias de conocimientos que se arrastran desde años atrás. (p. 7-8)

Es importante que el estudiante desde muy pequeño no le tenga miedo a las matemáticas y que todo lo contrario él se divierta a través del juego que logre desarrollar sus competencias y capacidades para que el futuro sean personas sin miedo al fracaso y puedan progresar.

Arteaga B. & Macías J. (2016). La matemática ha estado presente desde el principio de los tiempos y ha sido necesaria para desarrollar procesos y actividades, de forma simple o compleja, a lo largo de toda nuestra vida, pues desde pequeños estamos en contacto con las formas y los números, nos ubicamos en el espacio, clasificamos, contamos, realizamos multitud de procesos y desarrollamos múltiples destrezas y capacidades en relación a la matemática a través de ese afán innato de descubrir propio de los niños de Educación Infantil. (p. 19-29)

Desde inicios de los siglos estamos rodeados de matemáticas desde simples figuras hasta número, etc, las matemáticas hacen que el ser humano saque su mejor lado, un lado creativo, un lado que desarrolla sus habilidades y capacidades.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema General

PG: ¿De qué manera influye el juego en las competencias del área de las matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021?

1.2.2 Problemas Específicos

PE N°1: ¿De qué manera influye los juegos en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución

educación educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021?

PE N° 2: ¿De qué manera influye los juegos en la competencia resuelve problemas de forma, movimientos y localización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021?

1.3 Justificación

1.3.1. Justificación legal:

- Constitución política del Perú de 1993
- Ley general de educación N°28044
- Currículo nacional de educación básica regular (2016)
- Reglamento de estudios de investigación Inicial ISPPEGE (resolución directoral N°014 - 2018)

1.3.2. Justificación teórica:

Las conclusiones de la investigación “El juego en el desarrollo de área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Cuna Jardín “Virgen del Carmen” servirán para realizar una revisión de información especializada sobre las variables de estudio además también para establecer la actitud del docente ante el área de matemática en el desarrollo de las competencias: Resuelve problemas de cantidad; Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años.

1.3.3. Justificación practica:

Tomar en cuenta la teoría y luego la practica mediante las sesiones que nos llevara la interpretación estadística.

1.3.4. Justificación metodológica:

Se está empleando la metodología un tipo de investigación aplicada y un diseño de investigación pre – experimental.

1.4 Limitaciones

1.4.1 Limitación temporal.

La presente investigación se realiza en el periodo temporal comprendido en el año 2021. Donde se llevará a cabo diversas actividades de taller del juego y la matemática en los niños y niñas de la institución educativa inicial Cuna Jardín “Virgen del Carmen”. Callao

1.4.2 Limitación espacial

La presente investigación se realiza en el ámbito de la institución educativa inicial Cuna Jardín Virgen del Carmen del distrito de Callao, provincia de Callao, donde se aplicará diversas actividades del aspecto lúdico y matemático en los niños y niñas de 4 años.

1.4.3 Limitación social

La población procede de un estatus de clase baja, de familias que han emigrado de las zonas de sierra como es: Ayacucho, Ancash, Huancavelica, etc. Cuyos habitantes laboran principalmente en actividades comerciales, en cuanto al nivel educativo la mayoría tienen primaria completa y solo algunos de educación secundaria y superior.

1.4.4 Limitación operativa

Esta investigación será aplicada en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín “Virgen del Carmen” del distrito de Callao. 2021

1.5 Antecedentes

El juego es un elemento de motivación para el aprendizaje significativo, favorece la comprensión, el uso de contenidos matemáticos y al desarrollo del pensamiento lógico matemático. Jugar un juego matemático puede ayudar a conocer mejor las destrezas y desafíos del alumno y si gana o se divierte jugando podría ayudarlo a sentirse más seguro.

También le permite desarrollar su imaginación, desarrollar su creatividad y desarrollar sus habilidades socioemocionales entre pares y alumnos.

Habiendo entrevistado al personal jerárquico y docentes en general. Anteriormente no se ha realizado investigación acerca del tema el juego y la matemática en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín “Virgen del Carmen” del distrito de Callao. 2021

1.6. Objetivos

1.6.1 Objetivo general

OG: Explicar la influencia del juego en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021.

1.6.2 Objetivos específicos

OE1: Explicar la influencia de los juegos en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen el Carmen” en Callao – 2021.

OE2: Explicar la influencia de los juegos en la competencia resuelve problemas de forma, movimientos y localización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín “Virgen del Carmen” en Callao– 2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales:

Angulo Y. (2017). En su tesis para optar el título de Magíster en Educación con el tema “La didáctica mediada del juego en el aprendizaje del concepto de número”. Universidad Externado de Colombia Facultad de Ciencias de la Educación Maestría en Educación,

La investigación partió del siguiente objetivo: Analizar y caracterizar cómo incide una propuesta didáctica basada en el juego, el aprendizaje del concepto de número en los niños de educación inicial.

El método de investigación que se uso fue cualitativo y los instrumentos fueron encuesta, observación y diario de campo con una población de 47 niños y una muestra de 9 niños de Jardín y 8 de Transición.

Conclusiones:

1. Las estrategias apoyadas en la gran variedad de juegos ayudaron en la construcción del número a través de la matriz categorial, permitieron demostrar cómo los avances estuvieron por encima de los no avances, verificados con los estilos cognitivos, en el reconocimiento de la independencia de campo al demostrar mayor fortaleza en las diferencias cognitivas, sobre la enseñanza aprendizaje, en la cual se atiende el concepto de número.
2. Entre el resultado de la intervención por medio del juego y la prueba diagnóstica se demostró que las estrategias basadas en el juego lograron a través de la enseñanza-aprendizaje que estas fueran significativas, en la construcción cognitiva sobre el concepto de número; de igual modo cabe decir que los juegos con mayores exigencias sobre la memoria, conocimiento y concentración potencian el pensamiento lógico matemático y la resolución de problemas.
3. Desde la experiencia obtenida, con los aportes de la matriz categorial, se lograron evidenciar desde la enseñanza-aprendizaje significativa, sobre el concepto de número que el juego evoca atracción, concentración, placer, y participación activa, a los niños de los niveles de jardín y transición.

4. Vale la pena resaltar que acudir a estrategias didácticas por medio de algunos juegos como: el gusano contador, la cubeta numérica, el dado, fichas lógicas, el bingo numérico y el dominó entre otros, en las intervenciones, permitieron crear un ambiente de armonía, con participación activa al desinhibirse e interesarse en el juego, provocando mayor aprovechamiento de la matriz categorial, en la construcción del concepto de número.
5. Se logró a partir del gusto y la alegría: explorar e indagar, curiosar y despertar en sus estilos cognitivos el protagonismo plasmado en un aprendizaje significativo, lleno de emociones y satisfacciones, que correspondieron gracias al juego, transformando la dependencia en un aprendizaje significativo y constructivo.
6. A partir del planteamiento que se les propuso a los niños en las intervenciones sobre los estilos cognitivos, se acudió a la creatividad sobre canciones infantiles y cuentos que aportaron a la disminución de la dependencia contando con los niveles de representación, gráficos e imágenes, igualmente al representar cantidades por números y al convertir el número en cantidades, dejan obtener resultados sorprendentes al cautivar el pensamiento lógico matemático.

Gualoto S. (2017). En su tesis para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación con el tema “Los Juegos Didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana “Don Bosco”. Universidad central del Ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación.

La investigación partió del siguiente objetivo: Determinar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana don Bosco.

El método de investigación que se uso fue exploratoria, descriptiva y los instrumentos fueron observación, encuesta y lista de cotejo con una población y muestra de 6 docentes y 52 niños y niñas.

Conclusiones:

1. En base a la información recopilada se puede concluir que las docentes no aplican el juego didáctico como herramienta pedagógica sus clases están basadas a la aplicación de elementos tecnológicos, la carencia de aplicación de juegos en sus horas clases no ha permitido que los niños y niñas desarrollen habilidades de razonamiento lógico pues es necesario brindar múltiples experiencias y vivencias a los niños y niñas para desarrollar el pensamiento lógico matemático.
2. Dentro de la investigación se pudo constatar que los niños y niñas no logran establecer adiciones y sustracciones con números, cantidades, agrupaciones y correspondencia lo cual indica la falta de aplicación de juegos con dados, dominó de números, lotería que pueden ser utilizados como una herramienta lúdica y didáctica por parte de las docentes, lo cual ha impedido que los niños y niñas consoliden estos aprendizajes, la falencia en este tipo de operaciones implica que el niño no adquirido ciertos conocimientos por ende no está preparado para estas operaciones básicas por tanto su pensamiento lógico matemático no sea desarrollado.
3. De acuerdo a la investigación realizada un alto porcentaje de docentes nunca aplican juegos que provoquen o despierten el interés de los infantes, las docentes solo están enfocada en utilizar las TIC's como herramienta pedagógica dejando en segundo plano los juegos como actividad lúdica y pedagógica, la falta de aplicación de juegos creativos e innovadores basados en los interés y necesidades de los infantes ha impedido que los niños y niñas desarrollen habilidades intelectuales de lógica y razonamiento.
4. La escasa utilización de cuerpos geométricos por parte de las docentes para enseñar geometría ha provocado que los niños no logren reconocer y clasificar figuras geométricas la carente aplicación de juegos que involucren la manipulación de cuerpos geométricos (tridimensional) como punto de partida para enseñar las figuras geométricas (bidimensional) ha producido que el niño se confunda y no desarrolle esta habilidad.
5. De lo resultados obtenidos se puede concluir que existe desconocimiento de juegos que promuevan las nociones de cantidad, orden, agrupación,

relación más que y menos que, identificación de monedas y su correspondiente valor, lo cual repercute en la capacidad para identificar, asociar y reproducir cantidades habilidades necesarias para el aprendizaje de operaciones básicas, creando conflictos cognitivos que podrían confundir y desmotivar a los niños y niñas lo cual más tarde convertirá a las matemáticas en algo aburrido y tediosos.

6. Es evidente la falta de aplicación del juego didáctico como estrategia metodológica para desarrollar nociones espaciales, nociones temporales, uso del calendario, secuencia lógica, la falta de una herramienta lúdica basada en experiencias vivenciales como son el calendario, tarjetas secuenciales, calendario climatológico en actividades cotidianas no ha permitido que los niños puedan establecer secuencialidad, orden, pronóstico del clima indispensables para fortalecer el aprendizaje lógico de los niños y niñas.
7. La escasa utilización de juegos didácticos por parte de las docentes ha provocado el insuficiente logro de destrezas lógico matemáticas esenciales para desarrollar su pensamiento, la utilización esporádica de juegos con dominós, tangram incide en que 122 los niños y las niñas no logren formar, crear o construir patrones por su limitada capacidad para identificar, asociar y ordenar las figuras o siluetas de acuerdo a su forma, tamaño o color como resultado de la carente aplicación de juegos afectando directamente el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
8. La aplicación y manejo de las TIC's ha provocado que las docentes de la escuela particular don Bosco no incluyan en sus planificaciones juegos que involucren las temáticas o contenidos lo cual se ve reflejando en el desconocimiento o falencias al momento de identificar, reconocer y diferenciar la noción izquierda o derecha tanto en su cuerpo como en los objetos imposibilitando el desarrollo de nociones espaciales de los niños y niñas.

Troya D. (2017). En su tesis para la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación con el tema “el juego para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela

fiscal mixta jorge mantilla ortega”. Universidad central del Ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación carrera de educación parvularia.

La investigación partió del siguiente objetivo: Analizar cómo contribuye el juego en el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Mantilla Ortega”.

El método de investigación que se uso fue descriptivo y los instrumentos fueron técnica, encuesta, observación, instrumento cuestionario, lista de cotejo con una población y muestra de 60 personas.

Conclusiones:

Luego de la aplicación de los instrumentos tanto a docentes como a niños y niñas de 4 a 5 años se puede establecer las siguientes conclusiones:

1. Las maestras de los niños y niñas de 4 a 5 años manifiestan que a veces utilizan el juego en el aula para desarrollar la memoria, la noción de tiempo, la noción de espacio, sin embargo de que ellas consideran que el juego es una actividad indispensable en la educación infantil y a la vez es un elemento de apoyo para lograr un aprendizaje significativo que permite que los niños y niñas tengan facilidad de comprensión y construcción de conocimientos por medio de actividades que desarrollen su pensamiento lógico y creativo y a la par los divierta, al momento de observar, no se pudo apreciar en la planificación esta metodología como medio de aprendizaje.
2. Las maestras de los niños y niñas de 4 a 5 años desarrollan las relaciones lógico matemáticas casi siempre sin profundizar las nociones básicas (espacio, tiempo, cantidad, tamaño, etc.), demostrando un bajo desempeño en los infantes al llevar a cabo actividades en las que se ven inmersas el desarrollo lógico matemático. Las docentes en el instrumento aplicado aseguran trabajar este aspecto, sin embargo, al realizar los juegos propuestos no se logró evidenciar los resultados esperados sobre este tema.
3. El nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en la educación de niños y niñas de 4 a 5 años es poco satisfactorio, ya que se pudo

observar que al poner en práctica actividades con nociones básicas propuestas como: reconocimiento de forma, color, tamaño, textura, cantidad, etc., los infantes presentan dificultad al discriminar (o al identificar las mismas), lo que repercute negativamente en el aprendizaje de las matemáticas, puesto que es esencial para el desarrollo cognitivo del ser humano, pues facilita la ampliación de información y permite transformarla o adaptarla en su realidad.

4. Las docentes de la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Mantilla Ortega” desarrollan las relaciones lógico matemáticas en la educación de niños y niñas de 4 a 5 años a partir del juego mediante simples actividades de recreación más no con un proceso metodológico específico que permita un desarrollo cognitivo, es decir ejecutan juegos sin intencionalidad pedagógica. Pese a que las docentes aseguran trabajar de manera periódica el desarrollo lógico matemático mediante juegos de memoria, juegos de noción de tiempo y espacio, juegos de texturas, tamaños y colores, esto no se vio reflejado en los resultados obtenidos a través de la lista de cotejo aplicado a las niñas y niños.

Imacaña (2016). En su tesis para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación con el tema “juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “República de Uruguay”. Universidad central de ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación.

La investigación partió de unos objetivos: Determinar de qué manera los juegos de concentración constituyen una alternativa al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela “República de Uruguay”

El método de investigación que se uso fue descriptivo y los instrumentos fueron Técnicas observación e Instrumento encuestas con una población y muestra de 50 niños.

Conclusiones:

1. Los juegos de concentración constituyen una alternativa para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación, siendo este una estrategia metodológica que despierta el interés de los niños y niñas, este tiene el objetivo de brindar diferentes conocimientos a los infantes mediante la manipulación y exploración, dando como resultado la búsqueda de la solución del problema. Estos juegos tienen una gran variedad de características que dan lugar a desarrollar diversas habilidades y capacidades, y se clasifican en: el juego de ejercicios, el juego simbólico, el juego de construcción y el juego de reglas.
2. El pensamiento lógico de los niños de 4 a 5 años esta denominado como un estadio cognitivo pre- operacional o inteligencia verbal o intuitiva, se le denomina así porque es anterior al pensamiento lógico u operacional que los niños y niñas poseen, por estar en constante evolución mediante las experiencias del medio que lo rodea y cada vez son más precisos al momento de desarrollar sus percepciones a través de los sentidos ,el pensamiento de los infantes a esta edad es un pensamiento simbólico, en este el niño o niña utiliza la fantasía y la creatividad, lo real y lo ficticio al momento de interactuar en los diferentes juegos con sus compañeros, representando situaciones con objetos no presentes, teniendo también en cuenta que en esta edad los niños poseen un pensamiento egocéntrico, esto quiere decir que ellos son el centro de atención y creen que todos piensan, sienten y perciben de la misma manera que él.
3. La utilización de los objetos concretos para fomentar el juego y la concentración en los niños de educación inicial son: Los rompecabezas, bloques de construcción, de madera y plástico de diferente tamaño, forma y color, cubos, cajas, palos, envases vacíos y material complementario como: muñecos, carritos, animales, soldaditos y más. Todos estos objetos concretos de manipulación tienen el propósito de lograr que los niños y niñas aprendan a transformar, a conocer, a actuar sobre la realidad, a observar, a concentrar la atención, a orientarse en el espacio, a desarrollar la discriminación visual y el pensamiento lógico matemático, a descomponer y componer las partes y otros beneficios más que ayudan a

fortalecer el aprendizaje de niños y niñas, tocando, observando, manipulando y planteándose preguntas, que sin duda la educadora les ayudara a resolver.

4. Las actividades para desarrollar el pensamiento lógico matemático están directamente destinadas a los niños y niñas mediante estrategias metodológicas adecuadas a su etapa de desarrollo. Los niños de 4 a 5 años se encuentran en la etapa pre-operacional y su desarrollo se lo hace mediante el juego simbólico, aquí los niños de educación inicial aprenden mucho a representar e imitar situaciones dramáticas y socio-dramáticas percibidas desde el entorno.
5. También se ha podido determinar que los docentes tienen conocimiento de los diferentes juegos de concentración, pero no los aplican correctamente en las estrategias metodológicas al momento de desarrollar el pensamiento Lógico matemático en los niños y niñas.
6. También se ha podido determinar que los docentes tienen conocimiento de los diferentes juegos de concentración, pero no los aplican correctamente en las estrategias metodológicas al momento de desarrollar el pensamiento Lógico matemático en los niños y niñas.
7. Concluimos de tal manera que los docentes no están actualizados y capacitados adecuadamente para aplicar las diferentes estrategias metodológicas al desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante los juegos de concentración.
8. Como del mismo modo logramos observar que los niños y niñas no se entusiasman por explorar, manipular y participar con los diferentes juegos, porque estos no se encuentran en condiciones adecuadas (están obsoletos), por lo tanto, las faltas de algunos de estos materiales no permiten desarrollar adecuadamente los juegos de concentración al pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.
9. Según los resultados obtenidos se ha concluido también que los padres de familia no conocen la importancia de la aplicación de los juegos en el aprendizaje y al desarrollo del pensamiento lógico matemático de sus hijos.

Juna L. (2016). En su tesis para la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación con el tema “Juegos de ingenio en el desarrollo de las relaciones lógico matemática en niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño”, Quito, periodo 2015 – 2016. Universidad central del Ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación carrera de educación parvularia.

La investigación partió del siguiente objetivo: Determinar de qué manera los juegos de ingenio contribuyen como una alternativa para el desarrollo de las relaciones lógico-matemática en niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño”, Quito, periodo 2015 - 2016.

El método de investigación que se uso fue cuali-cuantitativa y descriptiva, con una técnica de técnica, entrevista y observación e instrumento de guía de preguntas y de observación con una población y muestra de 70 personas, (68 estudiantes y 2 docentes).

Conclusiones:

1. Los juegos son utilizados por las maestras de forma que los niños puedan interiorizar el aprendizaje, aplicándolos para que sea una base fundamental, en donde se puedan tomar las experiencias de ellos y puedan concientizar sobre el conocimiento que van a recibir. Entonces es decir que las maestras no aplican en su totalidad los juegos de ingenio, pero tratan de hacerlo, ya que les falta experiencia y recursos que les permitan desarrollar con más frecuencia las relaciones- lógico-matemática.
2. Los juegos de ingenio permiten a los niños llegar a sus propias conclusiones por su descubrimiento, ya que mientras juegan ellos tratan de comprender mediante su pensamiento y generan su conocimiento, pero como las maestras casi no los realizan con frecuencia, para los niños se les complica al momento de resolverlos y ahí causa confusión necesitando demasiado ayuda para concluir con la actividad.
3. Los tipos de juegos que se aplique en el aula son una parte fundamental, pero deber ser siempre guiado hacia el aprendizaje que se quiere impartir

en ese momento, también se debe ir ampliando la gama que permitan a los niños mejorar el conocimiento e interiorizar todo, transmitir confianza y motivar ya se hace ya una rutina para ellos y así saben cuándo es hora de realizar las actividades propuestas.

4. Los componentes de las relaciones lógico-matemática permite que los niños tengan una comprensión lógica hacia lo que hacen, saber que un número se debe asociar con una cantidad, pero para los niños de primer año de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” les falta aprender a asociar para saber que un número no es simplemente una imagen y que con elementos de su entorno se puede hacer muchas cosas, para que ellos comprendan cuando tengan que aprender a sumar, restar o más funciones matemáticas y no se les conviertan en una problemática. Agrupar objetos es una actividad que los niños empiezan a desarrollar en el nivel de inicial, para que en niveles superiores de su educación se le haga más sencillo al momento de resolverlo, pero, aunque desarrollen la actividad en el aula, falta perseverancia ya que casi la mayoría de niños se complican al hacerlo.
5. La secuencia y patrones permiten que ellos tengan un orden lógico en sus acciones, por eso se pudo observar que deben seguir desarrollando con más frecuencia, debido a que los niños tienen dificultades para al comunicar o hacer algo que amerite su concentración y su atención en su totalidad, se les dificulta y se requiere que los niños comprendan que hacer las cosas en un orden lógico se les hará más fácil para resolverlo. Para el problema que se encontró en la institución en la investigación, es necesario que se realice un esquema de propuesta que permita tener actividades que ayuden a los niños a entender cómo resolver situaciones que requieran de lógica, mediante el juego y que las puedan aplicar en el área de lógico-matemática.

2.1.2. Antecedentes nacionales

García L. & Taboada A. (2021). En su tesis presentada para obtener el título de licenciado en educación inicial, con el tema “juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en

niños de cuatro años” Institución Educativa Privada de Chiclayo, en el año 2021.

El método de investigación que se uso es cuantitativo - descriptiva y los instrumentos fueron la prueba diagnóstica, con una población y muestra de 18 niños y niñas de la I.E.I Privada de Chiclayo.

Conclusiones:

1. La presente investigación diagnostico el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 años de una Institución Educativa Particular de Chiclayo, a través de una prueba diagnóstica, los resultados obtenidos indican que los niños tienen falencia en las nociones de clasificación y seriación. En cuanto a la dimensión de clasificación el 78% de los niños se encuentran en un nivel no logrado, el 17% en el nivel semilogrado, sin embargo, un 5% se ubica en el nivel logrado. En la dimensión de seriación el 72% de los niños se sitúa en un nivel no logrado, el 33% en el nivel semilogrado y el 5% nivel logrado.
2. En el presente estudio se diseñó un programa juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático, puesto que se propone diversos juegos didácticos con materiales que despierten el interés de los niños, las cuales se enfatizaron en vivenciarían con el cuerpo, con el material y representación mental.
3. El programa juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de 4 años responden a las características, necesidades e intereses de los niños, como los juegos didácticos, permite mejorar los aprendizajes de los estudiantes. Las estrategias que se utilizan dentro del aula deben contribuir a motivar a los niños y niñas la necesidad de aprender, despertar por sí mismas la curiosidad y el interés de los alumnos.

Mamani (2019). En su tesis presentada para optar el título profesional de segunda especialidad en educación inicial; con el tema “La importancia del juego en el aprendizaje del área de matemática en la competencia establece

relaciones espaciales en niños y niñas de la institución educativa inicial manto de puno en el” en el año 2019.

Los juegos tradicionales ocupan un lugar importante en la educación infantil ya que está totalmente demostrado que ofrecen muchas situaciones propicias para el aprendizaje lo cual posibilita nuevas habilidades y destrezas.

El método de investigación que se uso es cuantitativo y los instrumentos fueron técnica y observación y fichas de observación con una población y muestra de 17 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I.E.I Inicial N°255 Chanu Chanu Puno - Perú.

Conclusiones:

1. En el aprendizaje del área de matemática en la competencia, establece relaciones espaciales en niños y niñas de 3 a 5 años de la institución educativa inicial Manto de Puno, el juego si ayuda a los niños y niñas a desarrollar y mejorar el aprendizaje significativo en la competencia relaciones espaciales, sin embargo, estos juegos no son aplicadas de manera adecuada por falta de ambientes adecuados, y materiales para el área de matemáticas.
2. En la competencia ubicación en el espacio, se identifica que el logro de los niños y niñas es regular y se determina de la siguiente manera: ubicación dentro y fuera del circulo están en inicio un 29%, en proceso un 6% y logro un 65%. En la competencia levantan y bajan las manos están en inicio un 41%, en proceso un 18% y en logro un 41%. En la competencia se ubican cerca y lejos de un objeto se encuentran en inicio un 41%, en proceso un 24% y en logro un 35%. Por lo visto, falta aún trabajar más, ya que la aplicación del juego es deficiente por falta de espacio para la movilización de niños y niñas.
3. En la competencia desplazamiento se observa que el logro de los niños y niñas es bajo, porque se presenta de la siguiente manera: niños y niñas que se desplazan al lado izquierdo en inicio se tiene un 35%, en proceso un 47% y en logro un 18%. Niños y niñas que se desplazan al lado

derecho, un 53% se encuentra en inicio, un 23% en proceso y un 24% en logro. Y niños y niñas se desplazan adelante y atrás se obtiene un 29% en inicio, un 30% en proceso y un 41% en logro. En tal sentido el aprendizaje con juegos no se desarrolla de manera adecuada porque las actividades se llevan utilizando en hojas planas.

4. En la competencia comparación de longitud de objetos, se observa que el logro de los niños y niñas es bajo y se presenta de la siguiente manera: Niños y niñas que seleccionan objetos largos y cortos en inicio se tiene un 53%, en proceso un 29% y en logro un 18%. En vista de que existen pocos materiales y objetos en el área de matemáticas. Además, los niños y niñas de tres años son los que no desarrollaron la actividad en hojas planas.

Álvarez G. (2017). En su tesis presentada para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, con el tema “El juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años de edad” en la i.e. Guillermo Gulman, urbanización San José de la ciudad de Piura.

El método de investigación que se uso es una investigación acción, en el modelo de Kurt Lewin, los instrumentos usados fueron listas de cotejo, diario de campo, ficha de observación y encuestas a los padres de familia, con una población y muestra de 26 alumnos y se toma como muestra a 13 niños y 13 niñas de la en la I.E. Guillermo Gulman, urbanización San José de la ciudad de Piura.

Conclusiones:

1. Antes de la aplicación de las estrategias del juego y según los resultados del diagnóstico indican que la situación en que se encuentre el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad en lo que respecta a nociones espaciales, es que la mayoría de los niños y niñas no se ubican en el espacio de acuerdo a un punto de referencia encima- debajo, delante- detrás, dentro- fuera, cerca-lejos. En lo que se refiere a la noción cuantificadora, la mayoría de los niños y niñas no utilizan los cuantificadores muchos-pocos, más que- menos para

indicar cantidades. En lo que se refiere a la noción de comparación, la mayoría de los niños y niñas no han demostrado comparar objetos por su tamaño grande- pequeño. En cuanto a la noción de clasificación, la mayoría de los niños y niñas no lograron clasificar elementos de una colección ni clasifica elementos teniendo en cuenta un criterio. Finalmente, en la noción de número, la mayoría de los niños y niñas no relacionan el número con su cantidad, no verbalizan los números del 1 al 10 ni logran dibujar tantos elementos como indica el número.

2. Las estrategias para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de cuatro años es el juego; en ella encontramos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juego de construcción y juegos de reglas. El juego de ejecución permite al niño alcanzar la autonomía y desplazamiento a través de la manipulación. El juego simbólico es empleando su imaginación en objetos cotidianos que son útiles para sus juegos, estos objetos cambian su función según la necesidad del juego. El juego de construcción el niño manipula y construye nuevos elementos utilizando formas geométricas que se unen para hacer distintas formas. Juego de reglas es la culminación de los procesos lúdicos concretizándolo con un pensamiento abstracto y continúa toda su vida. Es decir que el juego posee múltiples ventajas, además de poseer entretenimiento permite que los niños desarrollen sus capacidades en la edad pre escolar.
3. Los cambios logrados después de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en lo que respecta a la noción espacial, es que la mayoría de los niños y niñas se ubican en el espacio de acuerdo a un punto de referencia encima- debajo, delante- detrás, dentro- fuera, cerca-lejos. En lo que se refiere a la noción cuantificadora, es que la mayoría de los niños y niñas utilizan los cuantificadores muchos-pocos, más que- menos para indicar cantidades. En lo que se refiere a la noción de comparación, es que la mayoría de los niños y niñas han demostrado comparar objetos por su tamaño grande-107 pequeño. En cuanto a la noción de clasificación, la mayoría de los niños y niñas clasifican elementos de una colección y clasifican

elementos teniendo en cuenta un criterio. Finalmente, en la noción de número, la mayoría de los niños y niñas relacionan el número con su cantidad, verbalizan los números del 1 al 10 y logran dibujar tantos elementos como indica el número.

Oliveira I. (2017). En su tesis presentada para obtener el grado académico de maestra en administración de la educación, con el tema “El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha –2017”

- El método de investigación que se uso es una investigación pre experimental, los instrumentos usados fueron la ficha de observación y lista de cotejo, con una población y muestra de 25 alumnos y alumnas de la en la I.E. Cuna Jardín N° 160 – Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha –2017.

Conclusiones:

1. A Nivel de Objetivo General: Se demostró la eficacia de la aplicación del juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número en el área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Caballo Cocha- 2017. (Tabla N° 3) A Nivel de Objetivos Específicos:
2. Se evaluó los conocimientos básicos matemáticos a través de un Pre-Test a niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Caballo Cocha- 2017 y el resultado es: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 12%; B= 29% y C= 60% (Tabla N° 1) Grupo Control (Salón Rojo): A = 16%; B= 20% y C= 64% (Tabla N° 4)
3. Se aplicó el juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 –Caballo Cocha- 2017.
4. Se evaluó la eficacia del juego como estrategia didáctica para lograr la adquisición de la noción de número del área de matemática a través de un post test a niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna

Jardín N° 160 –Caballo Cocha- 2017., El resultado fue: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 48%; B= 40% y C= 12% (Tabla N° 2) Grupo Control (Salón Rojo): A = 16%; B= 36% y C= 48% (Tabla N° 5) A Nivel de Hipótesis: El juego como estrategia didáctica es eficaz para adquirir la noción de número en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 –Caballo Cocha- 2017. Comprobado con la Prueba T de Muestras Relacionadas (Por tratarse de un estudio experimental), que determina la relación entre variables con probabilidad de significancia menor de 0,05 ($p < 0,05$); lo cual nos permitió comprobar nuestra hipótesis de estudio. (Tablas N° 7 y 8).

Arias C. & García L. (2016). En su tesis presentada para optar el título profesional: maestro en educación con mención en pedagogía, con el tema “los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de ibagué – 2015”. Lima – Perú. Los juegos didácticos ocupan un lugar importante en la educación infantil ya que brindan la posibilidad de crear mejores espacios pedagógicos y didácticos ya que es el medio por el cual se puede entrar al fortalecer un aprendizaje.

El método de investigación que se uso es tipo aplicada y los instrumentos fueron la observación y recolección de información con una población y muestra de 60 niños y niñas de la I.E.I “jardín de ibagué” Lima – Perú.

Conclusiones:

1. Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.
2. Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la clasificación de los niños de preescolar, porque hace que ellos reconozcan diferencias de forma, tamaño, color y grosor en las fichas, facilitando que a partir de estas características puedan construir conjuntos y encontrar elementos diferentes.

3. Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la destreza mental de seriar de los niños de preescolar, porque hace que los niños reconozcan en una serie patrones, construyan series bien sea a partir de patrones dados por el docente o definidos por ellos mismos.
4. Los juegos didácticos (el domino), presentan un grado de dificultad a la hora de hacer que los niños de preescolar entiendan la metodología del juego, sin embargo, se explicó y se logró estimular en los niños su habilidad de contar, de asociar una cantidad con la representación gráfica de esta, además de fomentar operaciones básicas de suma y resta.
5. Los juegos didácticos (el ábaco) influye en la conservación de cantidad (cantidades discontinuas), en los estudiantes de preescolar de Ibagué, debido a que logran entender que la cantidad de fichas que se tienen en las columnas del ábaco, pueden ser iguales o diferentes, sin importar el tamaño, o la forma de las fichas, con lo cual, empiezan a fortalecer dicho concepto, que se desarrolla definitivamente entre los 7 y nueve años de edad.

2.2. Bases Teóricas Científicas

2.2.1. El Juego

2.2.1.1. Definición

Britton (2017). “Para el niño, el juego es una actividad agradable, voluntaria, con una finalidad y espontáneamente elegida. Con frecuencia es también creativa, implicando solución de problemas, aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas. El juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales, especialmente en juegos imaginativos, tales como jugar a papás y mamás con las muñecas”. (p. 28-29)

El juego es una actividad que el niño elige libremente para liberar su creatividad a aprender habilidades sociales, físicas y comunicativas. El niño mediante esta actividad desarrolla nuevas ideas para adaptarse a la sociedad,

superar algún conflicto social, emocional y fortalecer en la comunicación, especialmente en juegos imaginarios o creativos como los roles en familia.

Gallardo (2018). “El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños. El juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización, promueve la interacción con los demás, facilita la cooperación en actividades conjuntas entre iguales, fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, incrementa la atención y la memoria, despierta la curiosidad y estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal y permite afirmar la personalidad, el Yo, exteriorizar sentimientos, emociones, vivencias y pensamientos, ensayar los roles que ejercen las personas adultas en la sociedad y representar situaciones reales o imaginarias de la vida cotidiana”. (p. 49)

El juego es fundamental para el ser humano ya que incrementa y mejora su lado físico, cognitivo (creativo, imaginativo), afectivo(emociones), moral y social, eso quiere decir que el juego contribuye y beneficia al niño en su salud, desarrollo psicomotor, en su vida diaria y en su aprendizaje.

UNICEF (2018). “El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción”. (p.8)

El juego ayuda a identificar, superar, afrontar, destruir miedos, resolver conflictos, realizar negociaciones, ponerse en el lugar del otro, el juego logra

desarrollar niños autónomos, líderes, libres para expresar ideas, sentimientos y a superar retos sociales.

Montero (2017). “Desde hace mucho tiempo el juego se ha asimilado como una herramienta que forma parte no solo en la vida de los niños y niñas, sino que también en la edad adulta, el juego forma parte del diario vivir, siendo visto como una manera para recrearse, divertirse, desestresarse, aprender, entre otras”. (p. 88)

Muchas veces creemos que el juego solo es para los niños cuando en realidad es una actividad que se puede practicar a cualquier edad y en cualquier momento ya que ayuda a liberarse desestresarse, crear buenos ambientes y aprender.

Sailema & Sailema (2018). “El juego es un conjunto de actividades dialécticas, donde se ponen en manifiesto las experiencias, vivencias y conocimientos de cada uno de las personas, para generar la creatividad, recreación e imaginación que contribuye a la formación integral del ser humano”. (p.21)

El juego brinda nuevas experiencias y descubrimientos, como también tiene la capacidad de adquirir nuevos conocimientos y modalidades fonéticas, fomentando su creatividad e imaginación, así mismo contribuye a desarrollar armonía con las personas que le rodea.

Rothman (2019). “El juego constituye un aspecto fundamental en la vida de los niños. Pues además resulta divertido y emocionante es un elemento clave para el desarrollo. Los juegos para los niños no solo les invitan a estar activos, sino que además aprende, comparten y colaboran con otros niños.” (p. 5)

El juego es una actividad social que influye en la vida cotidiana del niño, así mismo es parte fundamental en el desarrollo de su soberanía, autogobierno, independencia, emancipación y potestad.

Fernández (2015). Los niños pasan por diferentes etapas, van evolucionando a lo largo de toda su vida y adquieren cada vez mayor desarrollo de sus funciones cognitivas, sociales y de desarrollo psicomotor. La complejidad de

los juegos está directamente relacionada con su desarrollo personal, pudiendo realizar, de esta forma, juegos más o menos complejos. Existen muchos tipos de juego, los cuales pueden estimular más de una de las cuatro. (p. 42)

Los niños a lo largo de su etapa desarrollan sus cuatro dimensiones básicas (cognitiva, sociales, psicomotor y afectivo) dependiendo la edad el juego eleva su complejidad para cada área.

2.2.1.2. Tipos de juego

Venegas, García & Venegas (2018). “Se exponen los diferentes tipos de juego según el orden cronológico de aparición en el desarrollo infantil, tomando como referencia la teoría de Piaget”.

- **Juegos motores y de interacción social**

En la primera infancia, se desarrollan principalmente los juegos motores y de interacción social. El juego comienza a ser una actividad importante en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. A medida que el niño logra el control de su propio cuerpo, van apareciendo los primeros juegos: agarrar, chupar, golpear, etc. Estos juegos propios de los dos primeros años de vida son los llamados juegos funcionales o juegos motores.

- **Juego de ficción o simbólicos**

Hacia los dos años, el juego experimenta un cambio profundo, aparecen los juegos de ficción o juegos simbólicos. Los niños empiezan a representar aquello que no está presente. Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están (un palo hace de caballo, un dedo extendido es una varita mágica, una muñeca es una niña...).

A partir de ahora, lo fundamental no son las acciones sobre los objetos, sino estos en sí y lo que representan. El lenguaje se inicia en esta edad y será favorable a esta nueva capacidad de representación.

Entre los dos y los siete años, los juegos de ficción alcanzarán su apogeo, y pasarán a ser complejos guiones interpretados en colaboración con otros niños.

Hay diferentes tipos de juego, pero se suele considerar el de ficción o simbólico como el más típico de la infancia y el que reúne sus características más importantes. Muchos de los objetos a los que llamamos juguetes se fabrican para apoyar y potenciar este tipo de actividades. Jugar a fingir, en solitario o en compañía, abre a los niños un nuevo modo de relacionarse con la realidad.

El juego de ficción o simbólico se trata del juego por excelencia y ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar o no en la mente infantil, lo cierto es que hasta el segundo año de vida no aparecen las primeras manifestaciones de fingir (comer de un plato vacío, aparentar dormir...). Generalmente, es la propia sonrisa del niño la que expresa el carácter ficticio de la acción.

La mayoría de estos juegos de ficción son individuales y, aunque se realicen en presencia de otros niños, el juego se caracteriza por sucederse en paralelo, es decir, cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores es el motivo por el que Piaget caracteriza al juego simbólico como egocéntrico.

- Juegos sociales tradicionales: los juegos de regla

El juego de reglas aparece en los últimos años de la educación infantil (3-6 años), y tiene también una enorme importancia en el desarrollo psicológico.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo de juego depende en gran medida del medio en el que se mueven y de los posibles modelos que tengan a su disposición. Tener hermanos mayores y asistir a los centros de Educación Infantil facilita la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, introducir otros temas, etc., en los juegos de reglas se sabe con antelación lo que se tiene que hacer, son obligaciones aceptadas

voluntariamente. La competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que es la definición de las propias reglas.

La obligatoriedad de estas reglas no aparece en el niño menor de seis años como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que solo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen.

Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir que en otros lugares se puede jugar de un modo diferente y que, por ello, una modalidad de juego no es más verdadera que otra. En muchos juegos de reglas tradicionales los propios jugadores constituyen el elemento fundamental del juego. Solo es necesario un mínimo de espacio físico para poder desarrollarlo. Todos estos juegos tienen un componente motor fundamental, aunque subordinado a la regla. En cambio, en los llamados juegos de mesa, la acción motora queda reducida al mínimo para dejar paso a factores de azar y estrategia.

- Juegos de construcción

Los juegos de construcción no son característicos de una edad determinada, varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones están sujetas a los juegos motores: derribar torres, insertar piezas, meter y sacar objetos. Durante la etapa de los juegos de ficción, el niño también juega a las construcciones, ya que hará castillos, casitas, granjas, etc., dependiendo del escenario fingido.

Los juegos de construcción y manipulativos estimulan el desarrollo del pensamiento abstracto, fomentan la concentración y promueven la capacidad creadora, todo ello debido a su gran flexibilidad. (p. 37- 43)

Según Piaget el orden cronológico de aparición en el desarrollo infantil es:

- El juego comienza a hacer una actividad importante.
- Los niños empiezan a representar aquello que no está presente.
- Los niños comienzan a jugar y se mueven de los posibles modelos que tengan a su disposición.
- También derriban torres, insertan piezas y meten y sacan objetos.

2.2.1.3. Dimensiones básicas del desarrollo infantil (psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional)

Juego y desarrollo psicomotor

Fernández (2015). El desarrollo psicomotor es un proceso neurológico evolutivo, en el cual los niños y adolescentes desde edades tempranas hasta los 18 años, van potenciando todas las estructuras y factores cognitivos, sociales, psicológicos y motores; que componen este desarrollo psicomotor, que luego serán el soporte del niño en el proceso del aprendizaje. El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. La palabra motriz se refiere al movimiento, mientras que psico determina la actividad psíquica en dos fases: la socio-afectivo y la cognitiva. La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento. Las actividades de aprendizaje y juego psicomotor ayudan a los niños a afianzar sus habilidades sensoriales, perceptivas, motrices y sociales y los estimula a tomar decisiones creadoras en ocasiones. A través del juego se desarrollan la motricidad gruesa y fina, las que incluyen la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control motor o la resistencia. Además, desarrolla las capacidades sensoriales como la estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría), la percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), la percepción rítmico temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), la percepción táctil, la percepción olfativa y la percepción gustativa. El juego constituye una herramienta indiscutible e inigualable en la evolución y progreso personal, en el sentido que propone el planteamiento psicomotor donde todos los aspectos e interacciones del individuo se gestionan de manera conjunta. Existen factores que favorecen un adecuado

progreso psicomotor. Estos son: una buena nutrición, un sólido vínculo madre-hijo y una estimulación sensorial adecuada y oportuna. Los dos últimos aspectos se pueden llevar a cabo mediante el juego con el niño, la interacción con la madre, la familia y posteriormente con su grupo de iguales. El DPM es un proceso coordinado y progresivo que en los niños se lleva a cabo fundamentalmente a través del juego y nos permite evaluar el desarrollo de este en las diferentes etapas de su vida. Estas condiciones del desarrollo tienen un carácter individual, cada individuo presenta características propias, interioriza su relación con el mundo que lo rodea de modo personal y a su vez lo manifiesta del mismo modo. A través de él el niño desarrolla sus habilidades motrices, aprende a coordinar sus movimientos y controlar su cuerpo.

El desarrollo psicomotor ayuda al niño a facilitar sus habilidades de los sentidos corporales, su capacidad de percibir, su motricidad gruesa y fina, coordinación y equilibrio, fuerza muscular, control de movimientos, resistencia y la percepción rítmico temporal. (p. 43-45)

Pérez & Simoni (2019). “El juego motor se define como todo aquel juego reglado que tiene un movimiento intencionado para favorecer o estimular los patrones básicos de movimiento, las habilidades motrices básicas, específicas y las destrezas motrices a través de retos motores individuales y grupales.

El juego motriz es todo aquel juego reglado que favorece la motricidad humana, las capacidades sociomotrices teniendo o incluyendo una carga de emoción, sentimientos y pensamientos, así como un alto índice cultural en la ejecución de la acción motriz a través de situaciones motrices grupal/social”.

El juego es fundamental para el desarrollo motriz del niño o niña ya que mejora sus movimientos y destrezas beneficiando también en sus emociones haciendo que se le facilite socializar con su entorno, produciendo así un mayor aprendizaje. (p.49 - 50)

Torres & Hernández (2019). La etapa infantil corresponde con los estadios inicial (2- 3 años) y elemental (4 – 5 años). En los citados estadios el niño experimenta un cambio brusco motrizmente hablando, tanto en aspectos

cualitativos como cuantitativo. A continuación, se describe las características principales de cada estadio.

Estadio Inicial (2 – 3 años): En esta tiene la aparición de un gran número de patrones motores diferentes, tanto posturales, locomotores como manipulativos, lo que permite una adaptación al entorno. Los patrones de movimiento tienen un nivel de habilidad todavía bajo, lo que lleva al niño a realizar varios intentos para alcanzar la meta. De hecho, resultan torpes y poco fluidos, y en algunas ocasiones sus movimientos se convierten en parecido gracioso.

Y desde el punto de vista del aprendizaje, este es un periodo arduo pues requiere un sinnúmero de repeticiones cuyo éxito no siempre está garantizado. A veces, pone en juego su integridad física con caídas y golpes, y será necesario gestionar su frustración para que continúe intentándolo, pues es necesario para su dominio voluntario sobre esos patrones de movimiento, les permite conseguir objetivos que satisfacen su motivación exploratoria. Algunas características de un desarrollo adecuado son:

- Mejora su equilibrio dinámico, donde muestra dominio de la marcha y la carrera.
- Modera diferentes velocidades, y comienza a detenerse con cierta estabilidad (gestiona la deceleración).
- Comienza a mostrar mayor dominio con lado que con otro (lateralidad).
- Inhibe movimientos involuntarios segmentaria, como, por ejemplo: movimientos sólo con un brazo.

Estadio elemental (4 – 5 años): Durante este estadio mejoran la fluidez rítmica y la integración de los movimientos temporales y espaciales. Ya que dominan primeramente su cuerpo, para poder situarlo en el espacio y controlar los elementos extremos. Aunque permanezcan elementos inútiles y sin cinesias en algunos movimientos, permiten que la precisión resulte bastante estable. La realización está restringida a las situaciones concretas de aprendizaje previo, lo que limita la respuesta con esos patrones a diferentes situaciones.

Por ello, se considera necesario la estimulación con diversas situaciones de aprendizaje para desarrollar cada patrón. De lo contrario difícilmente se podrá pasar al siguiente estadio. Es en este estadio donde se define movimientos más relacionados con el rol sexual.

Algunas características de un desarrollo adecuado son:

- Concienciación de su cuerpo muy avanzada, y comienzan a ser conscientes de elementos extremos y sus características.
- Salta adecuadamente, en diferentes direcciones y alturas, ya que se ha producido una maduración del sistema nervioso y crecimiento del sistema musculo – esquelético.
- Comienza su equilibrio estático, también a un apoyo.
- Comienza a dominar diferentes superficies para el juego, desarrollando su equilibrio, e incluso en varias posiciones (cuadrúpeda, reptando, etc.)

En el ciclo II los niños experimentan diversos tipos de movimientos, cambios totalmente distintos y bruscos, mejoran su equilibrio, moderan diferentes velocidades, mejoran el dominio de su lateralidad, así mismo controlan sus movimientos involuntarios, mejoran la fluidez rítmica, temporales y espaciales. (p. 35 – 36)

Ruiz A. & Ruiz I. (2017). Los niños y niñas entre los 4 y 5 años dominan todos los tipos de acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales: trepan obstáculos a mayor altura, se deslizan por pendientes elevadas, les gusta mantenerse en equilibrio pasando por superficies altas y estrechas, saltan desde alturas, etc.

Comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, a combinar unas acciones con otras: correr y saltar un obstáculo, correr y golpear pelotas, conducir objetos por diferentes planos, lanzar y atrapar objetos, etc. Demuestran gran interés por los resultados de sus acciones y se observa un marcado deseo de realizarlas correctamente, aunque no es objetivo de la enseñanza en esta edad que los resultados se logren de forma inmediata y mucho menos que siempre alcancen el éxito, pues los logros se obtienen en

la medida que los niños y niñas se adaptan a las nuevas situaciones motrices y adquiere la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos. (p.11)

En el área motriz los niños logran hacer cualquier tipo de movimiento o actividad física sin tener en cuenta sus facultades reales, se dan cuenta y diferencian distintos desplazamientos y hasta añaden diferentes acciones al mismo tiempo.

Cañizares & Carbonero (2017). Entendemos a las capacidades motrices como “facultades que permiten movimiento”. Distinguimos a las habilidades perceptivas (conocimiento del propio cuerpo, espacio y tiempo), por un lado, y a la coordinación y el equilibrio (capacidades coordinativas) pero otro, aunque íntimamente ligada por la acción del sistema nervioso.

Un alumno con gran conocimiento de su propio cuerpo, espacio y tiempo, pero con déficit en el equilibrio tendrá grandes dificultades para el juego y su deambulación en general.

La coordinación física (fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad) deben actuar durante la Etapa Primaria como factor de ejecución de la habilidad motriz, así como a la adquisición de hábitos responsables de actividades físicas regular.

La motricidad es aquello que nos permite realizar diversos movimientos y tener una mejor coordinación y estabilidad de nuestro cuerpo, para ello se debe estimular para evitar algún tipo de dificultad, así mismo también nos ayuda a poder tener mejor firmeza. (p.10)

2.2.1.4. Juego y desarrollo cognitivo de los niños.

Fernández (2015). El desarrollo cognitivo (también conocido como desarrollo cognoscitivo), se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. El

aprendizaje cognitivo es el proceso en el que la información entra al sistema cognitivo, es decir de razonamiento, es procesada y causa una determinada reacción en dicha persona. Un niño que no juega está perdiendo la herramienta de aprendizaje más importante con la que cuenta en ese periodo de su vida. A través del juego, el niño desarrolla sus funciones psíquicas, como la percepción, la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento lógico, la imaginación, el lenguaje en general. Estos conjuntos de capacidades servirán de base a los aprendizajes escolares y a las demás actividades sociales que más adelante deberá aprender. Para que este proceso se desarrolle sin problemas es necesario que el niño tenga la posibilidad de jugar en libertad. La libertad es un requisito indispensable para que el niño pueda expresarse, y la mejor manera de apoyarle es ofrecerle ayuda para encontrar por sí mismo el juego que le permita disfrutar y, sobre todo, situarse en su entorno. El juego espontáneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración. Jugando, el niño aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje. Vygotsky, observó que en el juego los niños utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad, plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial. El juego es un estímulo para la atención y la memoria. Las propias condiciones del juego obligan al niño a concentrarse.

El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott, el juego es la primera actividad creadora. Vygotski sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. Como plantearon Dilalla y Watson en 1988 el niño cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de ese “como si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad. A través del juego el niño se comunica, primero a través de gestos y

expresiones de su rostro, luego aparece las primeras manifestaciones del lenguaje, el gorjeo. Mediante el juego el niño interactúa con los objetos. A través de los órganos de los sentidos recibe información del mundo que lo rodea, por ejemplo, al contacto con los objetos puede reconocer las características de la superficie que está tocando, su dureza, si es lisa o rugosa, si es fría o cálida, u otra. Al observar los objetos se percata de los colores, aún sin saber nombrarlos, pero nota que hay diferencias. Lo mismo sucede con los olores y los sabores. Es decir, constantemente el niño está incorporando nuevos conocimientos que va almacenando en la memoria.

El desarrollo cognitivo es el proceso en el que la información ingresa al sistema cognitivo, desarrolla la tensión, la memoria, el pensamiento, el razonamiento lógico, la imaginación y el lenguaje en general. (p. 45-47)

2.2.1.5. Juego y desarrollo social de los niños.

Fernández (2015). Desde el nacimiento y las primeras etapas de la vida, las relaciones sociales del niño son con la madre y la familia, luego su círculo social aumenta cuando comienza a relacionarse con otros niños. El hombre es un ser bio-psico-social que necesita relacionarse con sus semejantes. Recibe influencias favorables y desfavorables como resultado de la interacción con la sociedad. Los agentes socializadores más importantes son familia, el grupo de iguales y la escuela en una etapa posterior. Los estudios sociológicos demuestran la relación directa del juego con la sociedad. Esta importante actividad es una forma de organizar a los niños en la educación infantil y una vía para educarlo integralmente. Es fuente reguladora de la conducta de los niños, el niño subordina sus motivos e intereses a los de los demás niños. El juego no constituye una actividad diferente al trabajo y a las actividades no lúdicas. El juego social le permite al niño aprender una serie de mecanismos apropiados para manejarse en situaciones conflictivas, este revela la existencia de una “cultura de la niñez” con sus costumbres, reglas, rituales, entre otros, todo lo cual posiblemente ayuda a entender la gran complejidad del mundo que lo rodea y a adaptarse a él. Las relaciones sociales infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través

de los juegos. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social por eso tienen también una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora, sobre todo en la infancia. También fortalece las habilidades sociales de los niños y ayudan a interiorizar y aprender el respeto por los valores de la libertad, el cuidado de sí mismos y de los demás, del medio ambiente, la solidaridad, la equidad y el compromiso de actuar por el bien común. El juego, es la vía que emplean los niños para satisfacer la necesidad de vida colectiva como ser social, con sus semejantes y con los adultos, mediante este aprenden y actúan en correspondencia con la colectividad infantil. El medio familiar juega un papel importante en el desarrollo del niño, jugar en el seno familiar es una forma de transmitir valores de los padres hacia sus hijos. El juego es el intermediario entre el niño y lo social, ya que mediante este logra interactuar ilimitadamente con familiares y amigos, los infantes desarrollan un agradable intercambio interpersonal al relacionarse con el adulto, y si este le propicia el medio adecuado donde puedan disfrutar de variadas actividades, desarrollar ejercicios físicos como correr, saltar, dar volteretas; aquí el adulto les está brindando la posibilidad para un adecuado desarrollo psicomotor y con esto el niño obtiene una forma adecuada de liberar energía y adquirir mayor confianza en sí mismos.

Los estudios psicológicos demostraron que el juego y la sociedad tienen una conexión directa ya que les permite aprender una serie de mecanismos apropiados para manejarse en situaciones conflictivas o problemas. (p. 47-49)

2.2.1.6. Juego y desarrollo emocional de los niños

Fernández (2015). El juego y los juguetes estimulan el desarrollo emocional, los niños por medio del juego expresan sus sentimientos y a menudo aclaran conflictos emocionales. Desde un punto de vista psicológico es una vía para elaborar y expresar los sentimientos y para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales. Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Muchos niños establecen una comunicación con sus pares, a veces sin apenas conocerse improvisan un juego, se establece una comunicación y nace una nueva amistad. El juego fortalece los lazos de los niños y los seres queridos con los que convive, favorece la comunicación y el afecto. El juego en familia desarrolla el control emocional, a través de este el niño logra reconocer señales afectivas y las emociones de otras personas. El juego es un escape natural del niño que le permite expresar emociones que en ocasiones le resulta difícil o imposible a través de las palabras.

El niño a través logra manejar, expresar, elaborar, desarrollar y estimular sus emociones, sentimientos, ideas. El juego fortalece lazos afectivos entre otros niños, seres queridos, entre otros, ya que en ocasiones resulta difícil mostrar los sentimientos y emociones a través de palabras. (p. 49-50)

UNICEF (2018). Es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad.

El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas”.

El juego ayuda a generar nuevos aprendizajes en los niños ya que adquiere nuevos conocimientos y habilidades, como el jugar, leer, cantar entre otros. También les permite poder indagar, interactuar y dar significado a su entorno, beneficiando en su creatividad, lo cual ayuda a poder crear una mejor calidad de vida. El juego impulsa a una mejor interacción de los niños con su entorno haciendo que tengan mayor facilidad para relacionarse, logrando así que los niños puedan edificar aprendizajes mucho más detallado y relaciones más consistentes. (p.6-7)

Booth (2019). Se requieren muchas habilidades sociales para ser capaz de sentarse, escuchar y respetar los turnos de palabra en un grupo, cosa que convierte el momento del corrillo en la ocasión perfecta para empezar el día. Considera este momento como un microcosmos en el que se pueden desarrollar la conciencia prosocial y la madurez.

Las dinámicas sociales que consisten en compartir algo con los demás, escuchar, hablar por turnos y respetar al otro se practican cada día durante vuestros encuentros. Ayudando a los niños a centrarse en la cooperación y la colaboración, estarás creando unas conexiones que les ayudarán a trabajar juntos en las actividades de este libro que se efectúan en grupo reducido. De hecho, puedes presentar cada una de las actividades en el momento del corrillo. De esta manera estarás generando una respuesta positiva no sólo en las habilidades académicas, sino también en el aprendizaje socioemocional. Cuando el niño va creciendo demuestra su madurez con actividades tan sencillas como escuchar y respetar los turnos, colaborar con los demás y crear aprendizajes socioemocionales. (p. 9)

El desarrollo social y afectivo van unidos, resulta muy difícil distinguir uno del otro, sobre todo en el rango de edad de 0 a 6 años. El desarrollo socioafectivo reúne un conjunto de emociones, sentimientos y factores sociales que configuran la relación de la persona con su medio personal y social, y repercute en el desarrollo de su personalidad en etapas posteriores de su vida.

La familia es el primer agente de socialización y ejerce una gran influencia en el desarrollo afectivo, ya que es ahí donde se establecen los primeros vínculos afectivos, La familia inculca valores, normas, comportamientos, habilidades e incluso roles que son los que van a servir de referencia.

Un buen desarrollo socioafectivo es fundamental para conseguir una serie de objetivos:

- Gestionar emociones y conseguir un buen desarrollo personal y social.
- Demostrar empatía hacia los demás.
- Poder relacionarse con las demás personas de manera positiva y satisfactoria.

-Desarrollar de forma positiva autoestima, el auto concepto y el autoconocimiento de las propias emociones.

-Saber resolver adecuadamente los conflictos emocionales que surgen en el día a día.

La familia es el primer vínculo de sociedad y afecto, ellos son los que inculcan valores, normas, comportamientos y habilidades, son los primeros modelos a seguir, para poder desarrollar emociones, empatía, autoestima, autonomía desarrollo personal y social. (p. 8)

Jurado & Álvarez (2018). Desde el nacimiento se producen actuaciones socioafectivas como respuesta a una necesidad primaria. De hecho, en la primera etapa se expresa de manera no verbal.

El desarrollo socioafectivo sirve para conseguir el desarrollo integral del individuo. Su finalidad es generar estrategias cognitivas para que el niño y la niña se relacionen con el mundo, por medio de la creación de vínculos afectivos.

Las áreas del desarrollo socioafectivo son:

- Desarrollo social
- Desarrollo afectivo
- Desarrollo moral
- Desarrollo sexual

Desde que el niño nace tiene actividades socioafectivas que se expresa de manera no verbal, el objetivo principal es que el niño o niña tengan un vínculo con su entorno creando afectos. (p.10)

2.2.1.7. Dimensiones del juego

Dimensión El juego funcional

Sánchez M. (2021). El juego funcional, motriz o físico tiene lugar durante los primeros años de vida. Centra su atención en la exploración y la repetición de acciones motoras y sensoriales, sobre su propio cuerpo primero y sobre los objetos y otras personas después, por el placer de obtener un resultado

inmediato a través de estas acciones. El juego funcional favorece el desarrollo tanto a nivel físico como sensorial, mejora el control motor y la coordinación óculo - manual, permite al niño iniciar la comprensión del mundo que le rodea y estimula la interacción con los demás.

Las acciones que el pequeño realiza con el propio cuerpo, cómo gatear o andar; las acciones sensoriales, cómo morder, lamer, lanzar o agitar un objeto, y las acciones de interacción social, cómo sonreír, tocar, imitar o esconderse del otro, son su tipología de juegos. (p. 4)

Ladron M. (2018). Este tipo de juegos en marca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Bien dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizada por la ausencia del simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer de qué produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. "Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa por parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo, así como también el cuerpo de su madre. Entorno los 9 meses incorpora en una actividad de juego distintas acciones con los adjetivos, cómo lanzarlos o buscarlos. Hacia los 24 meses, las formas que adopta el juego aumenta Gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio".

La mayor parte de las actividades de juego que el niño realiza en esta etapa se produce en solitario o en interacción con los adultos, "los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño, durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limita a mirar el juguete del compañero Y tratar de hacerse con él o esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño". Al respecto, Delval señala que "está preferencia es hacia cierto punto lógica, ya que los adultos son capaces de adaptarse a la actividad del niño, tienen en cuenta las señales de aburrimiento/disgusto o placer que emite el niño y en función a ellas o detiene la actividad o lo prolongan en el tiempo".

"El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida, es posible detectarlo en la vida adulta, es decir, después de los dos años este juego no desaparece solo se hace menos recurrente". (p. 100 - 101)

Llanos A. (2019). Es el juego que predomina en el estadio sensoriomotor, abarca desde el nacimiento hasta los 2 años. Consiste en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero, fomenta el desarrollo de los sentidos y el movimiento.

La manipulación y exploración permite al niño/a descubrir su cuerpo, el de los demás, características de los objetos, sus posibilidades de acción y el dominio de espacio.

A medida que el niño o la niña evoluciona en esta etapa, a través del juego, descubre, desarrolla, perfecciona y consolida en nuevas habilidades por repetición. Los juegos de ejercicio pueden realizarse con el cuerpo objetos o personas. (p. 12)

Venegas M. (2018). El juego funcional, según Jean Piaget, en la actividad lúdica por excelencia del estadio sensorio - motor. En este estadio, el niño que actuará mediante actos reflejos, a través de acciones repetitivas para obtener placer, ejercitando sus esquemas mentales centrando estos en la repetición de un resultado interesante que le produzca placer, presentando los primeros rasgos de intencionalidad, egocéntricamente, y construyendo imágenes mentales de la actividad lúdica para crear medios que le permitirán alcanzar una solución.

En este periodo (sensorio - motor de 0 a 2 años), el juego funcional en el niño se desarrollará a través de las acciones del niño y dependiendo de sus capacidades y limitaciones.

La actividad lúdica se presenta en el niño a través de una conducta principalmente motora, representación interna de los acontecimientos externos. Dado que el niño no piensa en conceptos, usa a sus sentidos y sus capacidades motrices para jugar.

También se debe tener en cuenta el juego de construcción, qué aparecerá a partir de los primeros 12 meses de vida, para permanecer en todos los estadios que trataremos. (p. 18)

Dimensión El juego simbólico

MINEDU (2019). Una de las funciones más importantes del pensamiento es crear imágenes y símbolos. A esto se le conoce como función simbólica, es la que permite al ser humano desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la imitación.

La función simbólica surge alrededor de los 18 meses de edad, con la capacidad de los niños de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de hacer representaciones usando imaginación por medio de imágenes, palabras, gestos o el juego mismo. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente.

Una forma de manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, que es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si...”

El juego simbólico genera el desarrollo de diversos aprendizajes, es una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socioemocional de los niños. (p.16)

Gallardo J. (2018). El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por este motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, ya que motivar al niño será más fácil. Y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar. A través del juego simbólico, el niño representa situaciones reales en un juego ficticio. Este tipo de juego le permite no solo exteriorizar sentimientos y emociones, experiencias, sensaciones y vivencias, sino

también transformar la realidad con su fantasía, creando todo un mundo imaginario. Mediante el juego simbólico el niño aprende a interpretar distintos roles, juega a imitar a las personas adultas. El juego simbólico es fundamental para comprender y asimilar la realidad que le rodea. (p. 10)

Gallardo J. (2018). El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años) aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino “representando” a otros objetos no presentes. Por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche o con trozos de papel como si fuesen billetes, está realizando juego simbólico (García y Delval, 2010). Este tipo de juego tiene su apogeo entre los 5 y los 6 años. Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido por los juegos de reglas, aunque el declive es paulatino, ya que se puede observar aún un juego intenso dependiendo de los niños o de los contextos que lo favorezcan (Abad y Ruiz de Velasco, 2011). (p. 44)

Edo M., Blanch S. & Anton M. (2016). El juego de representación (también denominado protagonizado, dramático, simbólico...) le permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños o la fiesta del pueblo, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas, traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... Los niños suelen repetir incansablemente la situación que han sufrido, pero invirtiendo el papel, tornando activo lo sufrido pasivamente, convirtiéndose en el médico o la médica que opera, o en la maestra que indica instrucciones. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que esta le ha creado. (p. 18)

Maque S. (2016). Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar, que está en la base de las puras combinaciones intelectuales. En el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (Caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción

que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para cognición abstracta. (p.12)

Dimensión El juego de construcción

García A. (2019). El juego de las construcciones es un placer para los niños de 2-3 años. Arnaiz (2005) dice que a través de la manipulación buscan formas de llegar lo más alto que se puede, lo que se consigue con emoción y lógica. Además, está seguro de que “los niños y niñas son capaces de generar producciones complejas que implican simetrías, evidencian ejes de rotación, crean ordenamientos complejos, consiguen equilibrios desconcertantes, recurren a equivalencias entre piezas, definen perímetros regulares de grandes dimensiones y sin referencias inmediatas...” (Arnaiz, 2005, p. 6) y todo ello tiene relación con el pensamiento lógico-matemático. Escorial y De Castro (2011) están seguros de que es un juego que favorece el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y si se estimulan las capacidades de manera adecuada, se pueden conseguir grandes objetivos. Además, De Castro, Barredo y González (2011) dicen que se trata de un juego que, si se practica de manera habitual, contribuye al aprendizaje de destrezas espaciales. Y que, aunque muchos maestros piensen que es un juego que nada tiene que ver con el aprendizaje curricular, es una actividad fundamental para el sentido espacial y el estudio de la geometría en Educación Primaria. Pueden aprender formas geométricas tridimensionales, nociones espaciales, topológicas, medidas, comparaciones, simetrías, etc. Junto a ello, los autores dicen que quieren evitar decir que los alumnos pueden aprender matemáticas sin ser conscientes. (p. 61)

MINEDU (2019). Los juegos de construcción se caracterizan por la manipulación y combinación de materiales guiada hacia la concreción de un objeto. Esta meta orienta la acción de los jugadores de manera planificada y el avance de las habilidades en función de las características de los materiales y del objeto a construir. En este tipo de juego los materiales se relacionan por medio de acciones específicas –unir, encastrar, enroscar, superponer–, que demandan a los jugadores avances en la precisión y la regulación del movimiento en la manipulación y las acciones. Este tipo de juego presenta

problemas que forman parte del conocimiento físico: relaciones de los objetos en el espacio –arriba, adelante, a la izquierda–, los cambios de posición y sus consecuencias, categorías de medida y volumen, entre otros. (p. 21)

Gallardo J. (2018). Los juegos de construcción no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes tipos de juegos y las conductas adaptadas (Montañés et al., 2000). Este tipo de juegos aparece alrededor del primer año y está presente en todos los estadios del desarrollo infantil. (p. 45)

UNICEF (2017). Los juegos de construcción se caracterizan por el uso y combinación de materiales con la intención de construir un objeto. Esta intención direcciona las acciones y favorece procesos de planificación extendiendo el tiempo de juego y avances en las habilidades en el manejo de los materiales. La planificación implica pasos sucesivos y complementarios entre sí, con relación a la selección de los materiales, el uso del espacio y la distribución de responsabilidades entre los jugadores. Este tipo de juegos pone en acto saberes acerca del espacio y de la relación entre los objetos, que requieren de los jugadores, el aprendizaje de habilidades y destrezas motrices en el uso de cada material. En los procesos de juego los chicos pueden realizar construcciones individuales, en parejas o en grupos pequeños. Es importante promover en los niños la realización de construcciones conjuntas porque establecen condiciones que favorecen avances en los aprendizajes sociales, cognitivos y emocionales. En ellos es necesario expresar ideas y emociones, comparar propuestas, construir acuerdos, identificar problemas y distribuir responsabilidades. La inclusión de un fichero de fotos de referencia (edificios, torres, puentes, etc.) resulta un estímulo que amplía el horizonte creativo al presentar nuevos desafíos, además de favorecer el análisis de la propia construcción en relación con un referente externo y dar así la ocasión de realizar, modificaciones tendientes a acercarse cada vez más a las características del objeto real. Se trata una propuesta de juego muy convocante que fomenta el interés y la disposición para jugar con otros por más tiempo, por lo que es clave planificarlo destinando tiempo suficiente, no menor a 30 minutos. A continuación, se

presentan algunas características del tipo de construcciones posibles, que pueden ampliar y enriquecer el desarrollo del juego. (p. 51)

2.2.2 El Área de Matemáticas:

2.2.2.1. Definición

Arteaga B. & Macías J. (2016). La matemática es mucho más que la aritmética, el álgebra, la geometría, la estadística, etc.; es una manera de pensar que se utiliza para resolver diversos problemas que se nos plantean en nuestra vida cotidiana, un modo de razonar; es un campo de exploración, investigación e invención en el cual se descubren nuevas ideas cada día.

Las matemáticas más que una ciencia que estudia números y relaciones que se establecen entre ellas es una forma de cómo solucionar algún tipo de conflicto que se presente en nuestra vida cotidiana, también se trata de exploración, investigación e invención para lograr nuevas creaciones e ideas. (p.19)

MINEDU (2016). Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización”

Las matemáticas son adquiridas por el ser humano desde que nacen, mediante la observación de todo su entorno, usando toda su capacidad para poder lograr solucionar algún conflicto que se le presente en su vida cotidiana, de tal manera progresivamente van alcanzando tener un mejor desarrollo de su noción.

(p. 169)

Giarrizzo A. (2016). La finalidad de la didáctica de la matemática es el conocimiento de los fenómenos y procesos relativos a la enseñanza de las matemáticas para dominarlos y, por medio de su observación, optimizar el aprendizaje de los alumnos. Las nociones fundamentales serán definidas para que los docentes puedan:

- Proponer problemas sobre los cuales trabajen de forma autónoma y poniendo en funcionamiento conocimientos ya adquiridos, y/o construyendo otros nuevos.
- Aportar información para que puedan avanzar en la reconstrucción de los contenidos sobre los cuales se está trabajando.

Favorecer la discusión sobre los problemas que se han trabajado y permitirles acceder a una cierta organización de los contenidos aprendidos.

(p. 13)

Fernández R. & Sahuquillo A. (2015). Centrándonos en el área de Matemáticas el alumnado debe desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, y ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana. Para ello, sería deseable adaptarse a las características de cada uno de ellos y posibilitarle adquirir los aprendizajes establecidos para esta etapa.

Lo más importante que un estudiante debe lograr con las matemáticas es que pueda usar todo lo aprendido para cualquier conflicto o problema que se le presente en su vida cotidiana, ya que las matemáticas no solo son número y también están presentes en cualquier faceta de nuestras vidas. (p. 12)

MINEDU (2015). En las Rutas de Aprendizaje se entiende que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su actuar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento

matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.

La matemática se describe como una orientación a poder tener resolución de problemas frente a un conflicto que se presente en el ser humano, también permite intervenir con el mundo exterior de forma adecuada, de tal manera que no solo se podrá percibir si no también tener entretenimiento. (p. 8)

2.2.2.2. Pensamiento Matemático en la infancia

Edo, M. y Artés, M. (2016). En relación al segundo tipo de contexto de aula, basado en el juego libre, no dirigido por el adulto, surge la siguiente pregunta ¿cómo desarrollar oportunidades de aprendizaje en contextos informales de juego libre y con propuestas abiertas con materiales manipulativos? Pregunta que guía a varios estudios metodológicamente centrados en la observación. Ginsburg (2009) afirma que el desarrollo del pensamiento matemático de los niños en estos contextos depende del juego, del entorno y del momento de aprendizaje. Siguiendo esta misma línea, van Oers (2010), ubicado en la teoría sociocultural de Vygotsky, concluye su estudio afirmando que la aparición del pensamiento matemático en los niños pequeños es un proceso culturalmente guiado que puede ser asignado a las acciones del niño en un entorno de resolución de problemas en colaboración con otras personas con un mayor conocimiento, ya sean iguales o adultos, en actividades que tienen sentido para los participantes. Varios estudios de observación concluyen que los niños precisan del guiado de un adulto o de iguales con más experiencia en el contexto del juego para promover su pensamiento matemático. Los materiales y los juegos deben ofrecer un potencial matemático en relación con las ideas centrales de los contenidos y la gestión de la conversación es crucial para las oportunidades de aprendizaje matemático (Schuler, 2011; Schuler y Wittmann, 2009; Vigh, 2013).

Los resultados de la investigación de Schuler (2011) lo llevan a la conclusión de que el potencial matemático se desarrolla a través de los comentarios de los educadores durante el transcurso del juego con la realización de preguntas que estimulan explicaciones, razonamientos y reflexiones sobre las acciones y los pensamientos de los niños. En la Figura 2 mostramos a un alumno de

l'Escola dels Encants de Barcelona jugando al “tres en raya” con la maestra. El alumno ha escogido el juego que desea jugar y es él mismo quien busca un adulto o un compañero como contrincante para iniciar su actividad. (p. 37)

2.2.2.3. La didáctica de la matemática en la infancia

DCN (ARGENTINA) (2019). La matemática, en el Nivel Inicial, se concibe como una herramienta social y cultural al servicio de la resolución de problemas de la vida cotidiana. “Se entiende por problema una situación que le permita al niño ingresar en la tarea con los conocimientos que dispone y, a su vez, le provoque un nuevo desafío. Es decir, los conocimientos que posee no le resulten suficientes para resolverla, e intente una nueva búsqueda de solución, por medio de diversos procedimientos para la situación propuesta” (DGCyE, 2007). Por eso, se la considera una competencia para la vida.

Aprender a usar esta herramienta nos permite estructurar nuestro pensamiento

para resolver situaciones; comunicarnos con los otros a partir de un código común, que nos facilita vincularnos efectivamente; apropiarnos de la cultura, entendiendo que la matemática es patrimonio de la sociedad; disponer de instrumentos adecuados con los cuales operar en el mundo, e interactuar de manera fluida y natural con el entorno a través de una adquisición lograda por un aprendizaje. (p. 37)

Arteaga B. & Macias J. (2016). Todo profesor, independientemente de la etapa educativa en la que ejerza su profesión, enfoca y realiza su labor docente partiendo de una serie de creencias, decisiones y consideraciones en relación a lo que significa enseñar matemáticas y cómo sus alumnos adquieren los conocimientos de una manera adecuada para obtener mejores resultados. Estas ideas, la mayoría sustentadas en la experiencia personal de cada profesor, influyen de manera directa sobre la construcción del conocimiento en los estudiantes, y lo que es más importante, en la visión que los mismos vayan formándose de lo que es la matemática. La matemática es mucho más que la aritmética, el álgebra, la geometría, la estadística, etc.; es una manera de pensar que se utiliza para resolver diversos problemas que se nos plantean en nuestra vida cotidiana, un modo de razonar; es un campo de

exploración, investigación e invención en el cual se descubren nuevas ideas cada día. Desde el mismo momento en que nos levantamos y comenzamos con nuestras tareas diarias hacemos uso de la matemática sin darnos apenas cuenta: calculamos el tiempo para ir desde casa a clase o al trabajo barajando las posibilidades de transporte que podemos tomar y estén a nuestro alcance para llegar en el menor tiempo posible y a la hora prevista; paseando por la ciudad en la que vivimos, apreciamos constantemente figuras geométricas diferentes y relaciones numéricas; y también cuando resolvemos situaciones problemáticas que se nos presentan en el entorno personal, social y laboral. La matemática ha estado presente desde el principio de los tiempos y ha sido necesaria para desarrollar procesos y actividades, de forma simple o compleja, a lo largo de toda nuestra vida, pues desde pequeños estamos en contacto con las formas y los números, nos ubicamos en el espacio, clasificamos, contamos, realizamos multitud de procesos y desarrollamos múltiples destrezas y capacidades en relación a la matemática a través de ese afán innato de descubrir propio de los niños de Educación Infantil. Todo esto pone de manifiesto la necesidad que tiene el ser humano de poseer una cultura matemática básica que se debe adquirir a lo largo de toda la vida, y muy destacadamente en etapa escolar, siendo importante, en esos primeros pasos que se dan hacia su descubrimiento en Educación Infantil, la manera en que el docente la transmite. Es en este sentido donde la didáctica de la matemática juega un papel fundamental. La labor de un maestro o profesor es demasiado importante como para que la acción educativa desarrollada en el aula se base exclusivamente en la percepción personal que el docente tenga tanto del proceso de enseñanza-aprendizaje como de la propia área de conocimiento a impartir. La didáctica de las matemáticas centra su interés en todos aquellos aspectos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje (metodologías y teorías de aprendizaje, estudio de dificultades, recursos y materiales para el aprendizaje, etc.) de este campo de conocimiento, facilitando a maestros y profesores herramientas necesarias para impartir la docencia sobre unos cimientos consistentes, orientándole y guiándole en el ejercicio de su profesión en beneficio del aprendizaje de sus alumnos.

Modelos en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas

Es indiscutible que todo estudio en didáctica, y en didáctica de las matemáticas en concreto, precisa de un modelo de referencia que permita analizar y estudiar la adquisición de conocimientos por parte del estudiante y conocer los procesos cognitivos que tienen lugar en dicho proceso. Es imposible concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier disciplina sin tener en consideración las interacciones, intervenciones y fenómenos que se producen entre sus tres principales actores:

- El alumno, cuyo papel es aprender aquello que ha sido establecido por la comunidad educativa, en los currículos oficiales, según su edad, nivel y desarrollo madurativo y cognitivo.
- El saber o conjunto de conocimientos, en nuestro caso matemáticos, que deben ser transmitidos y adquiridos por los alumnos para su aplicación futura tanto en la vida profesional o laboral como en situaciones cotidianas del día a día.
- El profesor, encargado de transmitir el saber y hacer funcionar el proyecto de enseñanza de la manera más adecuada posible para que el aprendizaje se produzca de manera significativa. (p. 19-21)

Sáenz E. (2016). Las matemáticas son de listos, eso lo sabe todo el mundo. Es más, cuándo se piensa en un test de inteligencia, de esos para medir el coeficiente intelectual de las personas, lo que se mide principalmente la capacidad de razonamiento lógico - matemático: series de números o series de figuras en las que hay que decir el siguiente elemento, problemitas de lógica, incluso cálculo mental. Eso ha sido así "de toda la vida". Cuando una madre le dice: "Señora, su hija tiene una capacidad de razonamiento lógico - matemático sobresaliente", la madre de la criatura se alegra en lo más hondo de su corazón, lo cuenta en el vecindario y se congratula con la familia. Normal, ¿Se le dan bien las matemáticas? Eso significa que es lista. ¿Se le dan mal? Es tontita, pobre, pero seguro que encuentra algo que le dé bien. La inteligencia se identifica con la inteligencia de las matemáticas o sus derivados: las ciencias y las ingenierías. ¿Cuántas veces hemos oído eso de que "el que vale vale y el que no a letras"? Si es que es así, el razonamiento

lógico - matemático es lo que determina la inteligencia, el coeficiente intelectual. O determinaba. Porque resulta qué vino el agua fiestas de Howard Gardner en finales de los años 80 con la teoría esa de las inteligencias múltiples y se acabó la hegemonía del razonamiento lógico - matemático. Fatal.

Bueno, ya en serio, no: no está fatal. Hace mucho tiempo que está claro que la capacidad para el razonamiento lógico - matemático no es la única forma de inteligencia. La verdad es que no hacía falta esperar a la teoría de las inteligencias múltiples para descubrir que la única forma de inteligencia no es la inteligencia matemática. No sé muy bien cómo definir inteligencia general, Hola inteligencia humana en particular. Me quedo tranquilo porque no soy el único que tiene dificultades para eso. (p. 5)

2.2.2.4. Enfoques del área de matemática en la infancia

CNEB - MINEDU (2016). El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de las siguientes características:

- La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.
- Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

- Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad.
- Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.
- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras del aprendizaje. (p.169-170)

2.2.2.5. Etapas del desarrollo del pensamiento lógico matemático en la infancia

Avilés N. (2021). El desarrollo del pensamiento lógico según Piaget consta de varias etapas o estadios (Castro et al., 2001). En el primer estadio o etapa sensoriomotora, el niño y su primer y segundo año de vida principalmente se da cuenta de que se encuentra separado del resto de objetos, los cuales son individuales en su entorno.

Sin embargo, puede interactuar con ellos por medio de la manipulación y la acción. A nivel matemático, el niño ya puse alguna noción de número y conteo (Fuson, 1988; Ojose, 2008). Sin embargo, aún no se encuentran afianzadas, por lo cual es posible que en esta etapa se esté desarrollando las nociones de base para los posteriores conceptos o esquemas.

Durante el siguiente periodo preoperatorio, qué abarca desde los dos a siete años de edad, se observan amplio desarrollo a nivel del pensamiento, la imaginación y la memoria. Además, el aprendizaje es más autónomo, sin depender tanto de las percepciones del entorno. Los niños se inició un período de pensamiento al más lógico, hipotético, en el cual van relacionando sus nuevas experiencias con los aprendizajes esquemas que previamente han

generado. Estas experiencias y esquemas previos, además, les ayudan a predecir eventos futuros posibles, es decir, relaciones de causa y efecto. Sin embargo, al manipular objetos y ejercer acciones sobre ellos, los niños aún no diferencian completamente aquellos efectos que varían en la situación de aquellos que no varían. En las clásicas tareas piagetanas, como por ejemplo de seriación, clasificación y conservación, los niños a esta edad siguen cometiendo errores debido a este nivel de pensamiento a un poco estable, y que por medio de la acción con el entorno se irá desarrollando. No obstante, en esta etapa debe exponerse al niño a estos eventos de manipulación y generación de hipótesis, hasta que estas acciones generen esquemas afianzados. Thompson (1990), plantea que algunas situaciones favorables para el estudiante valen desarrollando estas operaciones lógicas durante, podrían enfocarse a ensayar las múltiples posibilidades de agrupar elementos según variados criterios y de descubrir sus formas y cómo se modifica mediante la acción (como en el caso de los líquidos al cambiarse de un recipiente a otro de forma diferente).

El período de operaciones concretas es la siguiente etapa que inicia a los siete años de edad hasta los doce, donde los niños manifiestan un desarrollo muy acelerado de sus habilidades mentales en comparación al resto de las etapas. Para el procesamiento de las dimensiones de tiempo-espacio y resolución de diferentes tareas matemáticas el pensamiento se caracteriza por ser más objetivo. Adquiere la propiedad de ser reversible, es decir, puede recordarse correctamente dando paso atrás a los eventos, mentalmente. Asimismo, durante esta etapa se va desarrollando de forma progresiva la comprensión de las tareas piagetanas de operaciones lógicas, tales como la de conservación que es la primera en desarrollarse (Piaget y Szeminska, 1965), seriación y clasificación también indispensable para la comprensión del número (Inhelder y Piaget, 1964). Estas operaciones lógicas se van ajustando y perfeccionando a lo largo de esta etapa. Esto sucede debido a que, como señala Piaget, se van desarrollando ciertos principios o se van logrando las operaciones concretas para este tipo de pensamiento e interacciones. Por ejemplo, y además de la reversibilidad del pensamiento, se presenta en desarrollo la operación de negación, es decir, el niño puede negar una acción

y justificarla revirtiendo lo ejecutado para demostrarlo. La compensación o reciprocidad, la cual consiste en que, si hay un cambio en una dimensión, se efectuará seguidamente otro cambio, en otra dimensión de manera compensatoria. Por último, otra operación que se va desarrollando en esta etapa es la identidad, qué consiste en que los objetos o sustancias que se manipulan se mantienen invariables en su cantidad o volumen, aunque cambie su estructura externa.

Además, Piaget plantea la etapa de operaciones formales, la cual ya se desarrolla en la adolescencia, y que se caracteriza por el desarrollo del pensamiento abstracto. En esta etapa, la resolución de tareas matemáticas no requiere apoyo concreto, sino que directamente pueden hacerse en un soporte abstracto y empleando símbolos (Ojose, 2008). Además, son capaces de dar una argumentación lógica y bien fundamentada sobre la situación matemática (Anderson, 1990) a partir de sus esquemas mentales, y la representación y verbalización Jesús argumentos por medio del lenguaje.

De las etapas planteadas con anterioridad, las que guardan directa relación según la teoría piagetana con el logro de los aprendizajes matemáticos son la etapa preoperatoria y la etapa de operaciones concretas. Es en ambos periodos que se va la evolución vertiginosa a nivel de pensamiento, lenguaje formal para darse a entender y la forma de interactuar con el entorno. Esto sucede pues el niño va construyendo y comprendiendo estas dinámicas, siendo capaz de explicitar las a partir de sus esquemas ya afianzados. En esta etapa de operaciones concretas, Piaget propone qué las operaciones lógicas mentales de clasificación y seriación son cruciales para que el niño logre el concepto de número, y una vez logradas y generalizada resulten las capacidades aritméticas (Alonso y Fuentes, 2001; Butterworth, 2005). Asimismo, en esta edad aún se efectúan cálculos con apoyo concreto, tales como los dedos, objetos, dibujar líneas o elementos, como una forma de comprobar sus hipótesis de una forma adicional (Burns y Silvery, 2000). Por medio del lenguaje, el niño puede representar sus explicaciones y verbalizarlas posterior a los ensayos ejecutados, y así re - elevar sus esquemas e ir perfeccionándolos.

A partir de lo revisado anteriormente, podemos vislumbrar qué los aportes de Jean Piaget son de conocimiento clásico, pero aún muy válidos en la actualidad, sobre todo al tratarse de temas relacionados al aprendizaje de las matemáticas. Es el autor que generó mayores aportes del constructivismo para la comunidad. (p. 15 -17)

2.2.2.6. Justificación de la importancia de las matemáticas en educación infantil y exigencias para la profesora

Muñoz C. Carrillo J. (2018). Cada vez son más numerosas las voces que define la importancia de trabajar las matemáticas en las primeras ciudades y la necesidad de contar con profesores bien preparados para poder afrontar esta tarea tan exigente. Clement (2001) destaca cuatro razones que serán desarrolladas a continuación, para defender la inclusión de las matemáticas en el currículo de esta etapa.

En primer lugar, en general, en los currículos de esta etapa están presentes las matemáticas, pero con un enfoque y un contenido que debería revisarse y mejorarse.

Mientras que los currículos de esta etapa educativa posterior se muestran precisos en cuanto a los contenidos matemáticos que sean de impartir, a su secuenciación por ciclos y a las orientaciones metodológicas específicos, todos estos aspectos suelen aparecer diluidos en El currículo de Educación Infantil. Así, se deja la responsabilidad de esta definición en un profesional que habitualmente presenta grandes carencias en conocimientos matemáticos para la enseñanza y, por lo tanto, con escasos criterios para abordar tal responsabilidad.

En segundo lugar, un trabajo matemático efectivo en esta etapa puede contribuir a trabajar cuestiones de equidad. Se suele considerar que las matemáticas son principalmente para alumnos brillantes y que los que pertenecen a grupos minoritarios y de bajos ingresos suelen presentar dificultades importantes en etapas posteriores.

Diversos proyectos de desarrollo curricular en esta área han puesto de manifiesto qué es posible reducir la brecha existente entre los alumnos,

puesto que, con independencia de su origen socioeconómico o cultural, todos los niños a esas edades construyen activamente matemáticas. Tanto es así que existen indicios de que el conocimiento matemático temprano es un crédito del éxito escolar posterior (Jimerson, Egelstad y Teo, 1999), siendo incluso más fiable que los test de inteligencia o de habilidades de la memoria (Krajewski 2005).

Enlazando con esta última idea, la tercera razón tiene que ver con la predisposición que los alumnos de estas edades presentan hacia las matemáticas. Cuando los alumnos acceden a la escuela ya han desarrollado habilidades numéricas y geométricas importantes, cómo contar objetos con precisión, encontrar el propio camino de regreso a casa o construir formas. Por tanto, y existe un uso de ideas matemáticas en su vida cotidiana que los profesores deberían seguir promoviendo. Además, el conocimiento matemático que desarrollan, de naturaleza informal o significativo, es sorprendentemente complejo y sofisticado. Este conocimiento les permite avanzar en la comprensión de la matemática formal, lo que les posibilita el tránsito hacia etapas posteriores de aprendizaje de manera exitosa.

En nuestra opinión, esta es una de las razones más poderosas de las citadas hasta ahora, ya que consigue destacar el potencial de los alumnos de esta edad con respecto a un dominio de conocimiento que posee una naturaleza muy particular y esencialmente abstracta. Y reconocimiento de que los alumnos ya construyen conocimiento matemático valioso y precursor en respuesta a situaciones de su vida cotidiana que le confieren significatividad es un dato importante que debemos considerar como profesores, pues marca la trayectoria a partir de la cual se debería trabajar.

La última razón está relacionada con algunos resultados procedentes de la investigación sobre el cerebro que merece la pena considerar:

- Los cerebros de los niños en esta etapa escolar experimentan un desarrollo muy significativo en comparación con el de otras etapas de crecimiento.

- Existe una relación directa entre la experiencia y el aprendizaje de los niños preescolares y la estructura y organización de sus cerebros.
- El cerebro de estos niños experimenta un crecimiento mucho más significativo cuando estos se implican en actividades complejas que en situaciones de aprendizaje de habilidades simples.

En conjunto de estas razones pone de relieve que el alumno en esta etapa conforma un grupo especial que plantea una serie de retos importantes a los docentes.

Por un lado, estos deben conocer cómo procesan cada uno de los contenidos matemáticos que deben aprender y las dificultades con las que suelen encontrarse. Los docentes han de ser conscientes de que los niños perciben las situaciones de manera diferente a como lo hacen los adultos. (p. 3 - 4)

2.2.2.7. Importancia de las matemáticas en general, y de las matemáticas intuitivas e informales en particular para el desarrollo integral de los niños

Alsina A. (2015). Las matemáticas no son importantes por sí mismas, si no por su importante papel en la sociedad actual, tecnología y científicamente avanzada (Goñi, 2008). Desde esta perspectiva, y tomando como referencia las orientaciones contemporáneas en materia de educación matemática, es imprescindible favorecer que todos los alumnos adquieran conocimientos matemáticos desde las primeras edades, ya que nunca hasta ahora había sido mayor la necesidad de entender y ser capaz de usar las matemáticas en la vida diaria y en el trabajo.

No se trata, sin embargo, informar a matemáticos, sino de formar a personas que desde la etapa de Educación Infantil aprendan a usar progresivamente las matemáticas en una variedad de contextos, además del escolar (Alsina, 2001a).

Las matemáticas que usan los niños durante la primera infancia son matemáticas intuitivas, y las aprendí en el marco de experiencias informales. Baroody (1987). Acuña el término "matemáticas informales" para referirse a estas prácticas. Este autor pone de manifiesto que los niños de las primeras edades recopilan, a menudo, una gran riqueza de conocimientos sobre temas

que le interesan, Y a partir de estos intereses y actividades cotidianas es como desarrollo su pensamiento matemático.

Fernández, Gutiérrez, Gómez, Jaramillo y Orozco (2004) expone que estas prácticas informales se llevan a cabo desde edades muy tempranas, aproximadamente desde los cuatro meses. A partir de esta edad los niños muestran ya una curiosidad innata respecto a los acontecimientos cuantitativos, espontáneamente construyen, ambiente natural y sin instrucción formal, unas matemáticas informales.

Esta forma de pensamiento es imperfecta y totalmente diferente del pensamiento de los adultos; sin embargo, estas matemáticas informales son relativamente significativas y construyen el fundamento para el aprendizaje posterior de las matemáticas formales en la escuela.

Estas autoras indican también que a pesar de que se ha comprobado que los componentes básicos del conocimiento matemático informales o universales, dado que están presentes independientemente de la cultura y el grupo socioeconómico, su nivel de desarrollo fluctúa en función de la influencia sociocultural. (p. 17)

2.2.2.8. ¿Qué es la competencia de matemática?

Alsina A. (2019). La implantación de un currículo orientado a la adquisición de la competencia matemática en la educación significa un paso adelante y pretende como se ha indicado, formar personas con mayor grado de eficacia para afrontar los problemas reales que plantea la vida, Más allá de los estrictamente académicos.

Para incorporar conocimientos profesionales que permiten afrontar este reto, a continuación, se sintetizan algunas de las aportaciones más relevantes que se han realizado en este sentido:

- El Consejo Nacional de profesores de matemáticas de Estados Unidos (NCTM,2000).

- Mogens Niss, uno de los autores con mayor reconocimiento internacional en este ámbito de la educación matemáticas (Niss, 2002).
- La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD, 2004).

La competencia matemática según el Consejo nacional de profesores de matemáticas de Estados Unidos

Durante muchos años esta asociación, constituida principalmente por profesores de matemáticas educación infantil, primaria y secundaria, trabajó junto con sociedades de padres, grupos de expertos, seminarios estudios, equipos de innovación, editoriales, matemáticos preocupados por la enseñanza, investigadores en educación y responsables, en general, el currículum de matemáticas, concepto de poder ofrecer una guía y un recurso para todos los que toman decisiones que afectan a la educación matemática, desde los 3 hasta los 18 años de edad. Este trabajo compartido permitió establecer 10 estándares de conocimiento matemáticos (NCTM, 2000):

- Cinco estándares de contenidos: números y operaciones, álgebra, geometría, medida, y análisis de datos y probabilidad.
- Cinco estándares de procesos: resolución de problemas; pensamiento y la prueba; la comunicación; la representación; y las conexiones.

En los cuadros 1.1 y 1.2 se sintetizan los estándares de contenidos y procesos que propone este organismo para todas las etapas educativas, y en el cuadro 1.3 se muestra la interrelación entre ambos tipos de conocimientos.

A partir de la publicación de estos estándares, los currículos de matemáticas de la mayoría de países han ido incorporando paulatinamente los procesos matemáticos que, junto con los contenidos matemáticos, constituye el conjunto de conocimientos matemáticos que favorece la competencia matemática.

Este planteamiento curricular, tal como lo plantea Alsina (2022), implica partir de un enfoque mucho más globalizado que no se limiten los contenidos matemáticos de un único bloque, sino trabajar de forma integrada, explorando

cómo se potencia y usándolos y prejuicios. Además, exige trabajar para favorecer la autonomía mental del alumnado, potenciando la elaboración de hipótesis, las estrategias creativas de resolución de problemas, la discusión, el contraste, la negociación de significados, la construcción conjunta de soluciones y la búsqueda de formas para comunicar planteamientos y resultados. En definitiva, pues, se trata de ayudar, a través de los procesos de pensamiento matemático, a gestionar el conocimiento, las habilidades y las emociones para conseguir un objetivo a menudo más cercano a situaciones funcionales y contextos de vida cotidiana que a su uso académico. (p. 11 - 12)

2.2.2.9. El pensamiento lógico matemático del niño

Altés J. Amodia J. Gómez M. Mudarra M. Rodríguez P. & Sánchez J. (2018). El pensamiento lógico matemático posee un componente de atracción y otro de sistematización que resulta difícil asimilar; pero a todos, no solo los niños con down.

Aun así, existe competencia, pues la vida cotidiana está llena de "problemas" que requieren solución y está pasando frecuentemente por dicha extracción sistemática del pensamiento. Por eso, algunos la definen como la capacidad de "razonamiento lógico".

Estas formas del pensamiento aparecen los niños fruto de las propias experiencias, sobre todo, de la observación del medio, a partir de la cual el cerebro es capaz de integrar las relaciones que se dan entre sus elementos. Luego, la ciencia aporta la simbolización de todas estas relaciones, que permite sistematizar y controlar su abarca cuestiones básicas como el cálculo, pensamiento numérico, la resolución de problemas de lógica, la capacidad para comprender conceptos abstractos y también sus relaciones. Veámoslas cómo hallar detalle;

El cálculo

Contar no es nada sencillo para un niño. Requiere controlar un orden, mantener una secuencia y además conocer el símbolo gráfico y lingüístico de cualquier ejecución numérica que se lleve a cabo.

Los niños primero aprenden la numeración, entendida como "cantidad" la cual otorgando simbología (gráfica y numérica). Esas cantidades se sistematiza en base a la seriación (primero solamente gráfica ▲■●) y luego ya empleando los números de integrantes la noción de cantidad: +1, +2, +3, -1...). Además, la aplicación de las series numéricas aporta un nuevo concepto, qué es el de "orden". Las secuencias responden siempre un orden determinado.

Todos estos conceptos, numeración, orden y cantidad, deben ser muy bien integrados por los niños, pues les permitirán desarrollar todo el amplio espectro de la lógica matemática que abarca el mundo que le rodea. Su integración es lenta, ya que se basa el desarrollo de la lógica del pensamiento y la aplicación de la norma de simbolización. Pero una buena planificación didáctica, primero de manera solo simbólica, como hemos visto, y luego con cantidades cada vez mayores, facilitará suscripción.

Los problemas matemáticos

Los problemas de la vida cotidiana pueden requerir para su resolución la lógica del pensamiento o la aplicación del cálculo matemático. Para este último modelo, diremos que su resolución nunca será posible sin una buena comprensión del problema, pues es la base de toda la solución. Y cómo es lógico, la comprensión se aplica a partir de una lectura eficaz de su enunciado, qué supone conseguido una idea mental adecuada del problema. Esto es, registrar una narración de los hechos que suceden, recordar los datos y establecer relaciones oportunas entre ellos.

¡Ojo!, El mayor enemigo que tiene la resolución de problemas en la mecanización de su operativa. La clave del aprendizaje radica precisamente en la comprensión.

Y aquí es entra qué juego la habilidad didáctica del mediador (docente, educador, padres), para acostumbrar al niño discurrir ante un problema por la vía (la del razonamiento lógico, comprensión) o la otra (mecanización, operativa). En este sentido hemos de cuidar que los enunciados resulten claros y fáciles de subir por los niños y próximos a su experiencia cotidiana, pues esto facilitará su abstracción.

Dos son las situaciones cotidianas en las que el cálculo estará muy presente en este tipo de problemas: el tiempo y el espacio (entendido como cantidad). El tiempo nosotros biomédicos mediante dos recursos que nos sistematizan su control: el reloj y el calendario (diario, semanal y anual). Ambos son representaciones que los niños les cuesta mucho controlar, pero que les ofrece una enorme satisfacción su logro. Una buena sistematización didáctica les ayudará a conseguir su dominio y con ese control, contará con un recurso muy necesario en funcionalidad de la vida cotidiana puedes facilitar a su autonomía. (p. 249 - 250)

2.2.2.10. Concepción del pensamiento matemático

Blanco R. Castillo J. Delgado C. Contreras J. Falconi M. Goris N. & Rigaud N. (2020). El objetivo principal de esta ponencia y fortalecer y mejorar la enseñanza de las matemáticas mediante estrategias y métodos, lo que traerá como beneficio adecuado razonamiento lógico.

A lo largo del tiempo se ha creado un concepto de erróneo de las matemáticas. Se piensa que solo se enfoca en resolver metódicamente fórmulas o ecuaciones, la escuela llevando un resultado, y que solo cierto sector de la población es capaz de entenderlas. Por eso es importante cuestionar si el pensamiento matemático solo se utiliza en las aulas salones de clase, hociendo únicamente las personas que estudian carreras enfocadas en las matemáticas utilizan este pensamiento.

Desde una perspectiva general las matemáticas se encuentran presentes en cualquier situación y lugar en que nos encontremos.

Al utilizar el lenguaje, comparar objetos, al calcular el tiempo y cantidades, incluso al enumerar cosas, se usan las matemáticas.

Es importante mencionar que todo ser humano nace con la capacidad de desarrollar el pensamiento matemático, pero las diferencias en su desarrollo dependen de la estimulación que se reciba o de las vivencias que ayuden a mejorar esta habilidad.

Desde temprana edad, mediante todos los sentidos, los niños interactúan con su entorno formándose así un pensamiento lógico, el cual les permite

interpretar la realidad, con lo que se utiliza el pensamiento matemático en futuras experiencias. La base para una buena Concepción del pensamiento matemático comienza en la niñez. Los niños que aprehenden las competencias y habilidades necesarias para avanzar y superar con facilidad los retos que se propone en los diferentes niveles escolares.

La lógica matemática se va desarrollando mediante la observación, la intuición y la imaginación, con lo que se logra un razonamiento lógico, el cual, mediante premisas, permite llegar a conclusiones. La lógica va de la mano con el pensamiento matemático.

Actualmente, la Secretaría de Educación Pública (SEP), de acuerdo con el modelo educativo PEP 2011 vigente (SEP, 2011), elabora programas escolares por medio de planeaciones semanales y actividades diarias, que se aplican dentro de las aulas del preescolar, estimulando al niño para reforzar los campos formativos. (p. 23 - 24)

2.2.2.11. Dimensiones del Área de Matemáticas

Dimensión Resuelve problemas de cantidad

MINEDU (2016). CNEB Fuson y Hall (1980) establecen que entre las primeras experiencias que los niños tienen con los números están las que surgen del contacto con los términos o palabras numéricas. Se trata de la sucesión convencional: uno, dos, tres... como palabras que en un primer momento no tienen por qué ser utilizadas para contar. Alrededor de los seis o siete años, el niño debe de dominar la secuencia hasta cien, correctamente, y lo conseguirá incorporando distintos tramos de la sucesión convencional. Alrededor de los cuatro años domina un primer tramo: “uno, dos, tres, cuatro cinco” y tiene un segundo tramo de forma no convencional estable: “cinco, ocho, nueve, doce” (por ejemplo) y un tercer tramo no convencional de forma no estable.

De acuerdo a la edad es cuando la cantidad de números va subiendo para el niño lo que se espera es que el niño reconozca los números y el conteo no que solo memorice ya que ello le ayudara en cualquier etapa de su vida. (p.82)

Lezué, R. Lujambio, A. Pico, A. Hawuelka S. Laborde M. Novo A. Alonzo, N. Damisa, C. Requena G. & Vilaró R. (2016). Diremos que contar es cuantificar una colección, o sea, asociarle a esa colección un número natural, mientras que llamaremos conteo a las estrategias utilizadas para contar a los efectos de cardinalizar una colección. En ambos casos, es necesario previamente tener determinado el conjunto. Una vez cuantificada la colección, el número asociado a ella es una herramienta potente para desarrollar distintas actividades como comparar colecciones o identificar el nuevo cardinal de una colección en la que se agreguen o quiten elementos sin necesidad de tenerlos presentes.

El niño debe alcanzar el conteo mediante distintas estrategias, lo cual les va a permitir calcular, cotejar o igualar distintas actividades. (p. 18)

Lezué, R. Lujambio, A. Pico, A. Hawuelka S. Laborde M. Novo A. Alonzo, N. Damisa, C. Requena G. & Vilaró R. (2016). A lo largo de la presentación de estos problemas, se han puesto en juego habilidades que implican el dominio del recitado de la serie, el establecimiento de una correspondencia biunívoca objeto-número y la cardinalización de la colección a contar. También se ha incorporado la necesidad de organizar la colección a contar de forma que todos los objetos sean contados y no se repita ninguno, pudiendo hacerlo a partir de cualquier número, “hacia atrás”; construyendo una nueva colección en relación a un cardinal; comparando e igualando colecciones; realizando el conteo de cantidades más grandes de forma organizada y más rápida, haciendo subdivisiones de 2, 5, 10 elementos.

El niño tiene que lograr desarrollar el conteo de cantidades grandes de forma ordenada y organizada, también la formación y selección de objetos, claramente esto se dará junto con la madurez del niño. (p.26)

SITEAL- MINEDU (2018). Es transformar las relaciones entre los datos y condiciones de un problema, a una expresión numérica (modelo) que reproduzca las relaciones entre estos; esta expresión se comporta como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades. Es plantear problemas a partir de una situación o una expresión numérica dada. También

implica evaluar si el resultado obtenido o la expresión numérica formulada (modelo), cumplen las condiciones iniciales del problema.

La expresión numérica ayuda a expresar distintos datos matemáticos, lo cual va a poder tener resolución de conflicto frente a cualquier tipo de circunstancia. (p. 92)

Épsilon (2017). En el territorio de las matemáticas infantiles, quizá el contenido más importante sea el conteo. Dentro de los conocimientos requeridos para el aprendizaje del conteo está el recitado de la secuencia de las palabras número. Este recitado tiene por sí mismo aplicaciones a la vida cotidiana infantil, lo que hace que tenga sentido para los pequeños. Por ejemplo, se usa dentro de las rimas de conteo para echar a suertes quién comienza una actividad. También dentro de algunos juegos, como “el escondite”, como recurso para ocupar el tiempo necesario para que los participantes se escondan. En estos casos, el recitado tiene significados matemáticos relativos a la aleatoriedad o a la duración temporal. Sin embargo, este recitado podría ser sustituido por otros que no incluyan palabras número y cumplan las mismas funciones.

En este caso el juego va ir de la mano con el conteo desde una simple actividad diaria a lo más complejo, siempre los niños tienen que estar en constante motivación ya que esto le ayudara a un mejor desarrollo de su aprendizaje.

(p. 83)

Dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

MINEDU (2016) CNEB. En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su amigo, si su lonchera está “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones “hacia

adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Del mismo modo, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño. De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas. Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones como “esta soga es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”.

Los niños desde muy pequeños desarrollan la capacidad de poder ubicarse en diversas situaciones al igual que desplazarse, así mismo pueden distinguir el estar lejos o estar cerca, arriba, abajo, hacia un lado, hacia el otro lado y plasmarlo en su día a día. (p. 177)

MINEDU (2015). En las rutas de aprendizaje, actuar y pensar en situaciones de forma, movimiento y localización implica desarrollar progresivamente el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de propiedades de las formas y cómo estas se interrelacionan, así como la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones. Esto involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas. En los niños y niñas es fundamental estimularlos para que puedan reconocer su ubicación espacial, así mismo adquirir la capacidad de poder resolver algún conflicto que se les presente, expresar y refutar sus ideas sobre un tema en específico”.

La orientación espacial beneficia a los niños ya que implica poder resolver algún tipo de conflicto en diversas situaciones, comunicarse matemáticamente y poder refutar sus conocimientos, por ellos es necesario impulsar a los niños a que identifiquen su ubicación espacial. (p. 22)

Zapateiro J. Poloche S. & Camargo L. (2017). La orientación espacial es la competencia que involucra establecer diferentes posiciones en el espacio y

operar con ellas; incluye la propia posición y sus movimientos, además, las posiciones de otras personas o de objetos, representadas en mapas y coordenadas. Sarama y Clements (2009) identifican cuatro niveles de competencia que conforman el desarrollo de la orientación espacial: la ubicación espacial y la trayectoria intuitiva; la organización espacial; los modelos y mapas; y las coordenadas y la estructuración espacial”.

La orientación espacial es el desarrollo de diferentes posiciones, movimientos tanto de personas como de objetos, orientación, ubicación espacial e intuición que el niño tiene que aprender a diferenciar, distinguir y desarrollar. (p. 123)

Berciano A. Jiménez-Gestal C. & Anasagasti J. (2017). Dentro de las características intrínsecas a la orientación espacial, debemos destacar la dificultad que tiene el uso de sistemas de referencia distintos del propio cuerpo para ubicar objetos en el espacio por lo que, tal como muestra (Berdonneau 2008: 144) Es importante que a lo largo de la etapa educativa infantil se realicen tareas en situación tanto en el mesoespacio (aula, patio), donde las niñas y niños forman parte del entorno, con objetos reales, tales como balones, sillas, mesas, coches) como en el microespacio donde los infantes pueden manipular objetos como maquetas, miniaturas, etc. normalmente de tamaño menor que la mitad que su estatura. Igualmente, el alumnado debe aprender a entender los sistemas coordenados, para ello necesitan conectar las etiquetas y los números asociados a las mismas y necesitan visibilizar mentalmente una cuadrícula mallada como un espacio bidimensional delimitado por líneas imaginarias numeradas”.

Es fundamental que durante el periodo escolar del niño se realicen actividades, tanto en espacios amplios como también en espacios reducidos, para que así el niño pueda comprender diversas situaciones. (p. 123 – 124)

MINEDUC (2016). La habilidad de modelamiento implica “traducir” una situación del mundo real a la matemática, es decir, expresar acciones o situaciones cotidianas con lenguaje matemático, aplicar-seleccionar-evaluar modelos que involucren operatoria, identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas y generalizar utilizando lenguaje matemático,

traducir expresiones en lenguaje cotidiano a lenguaje matemático y viceversa. A continuación, se presentan procesos clave que procuran desarrollar la habilidad de Modelamiento matemático”.

- Expresar acciones o situaciones con lenguaje matemático.
- Aplicar, seleccionar y evaluar modelos que involucren operatoria.
- Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas y generalizar utilizando lenguaje matemático.
- Aplicar, seleccionar y evaluar modelos que involucren patrones y regularidades.
- Traducir expresiones en lenguaje cotidiano a lenguaje matemático y viceversa.

El niño mediante las formas geométricas desarrolla, expresar, aplicar, identificar, seleccionar y traducir situaciones para cualquier dificultad o conflicto que se le presente a lo largo de su vida. (p. 12)

MINEDUC (2016). En otras palabras, modelar significa resolver problemas complejos del mundo real y de la propia matemática a través del lenguaje matemático. La idea principal del modelamiento es la creación de un modelo, que representa en forma simplificada la realidad. En este proceso se toman en cuenta solamente aspectos relevantes que ayudan a responder una pregunta hecha con respecto al problema real”.

El modelado ayuda a los niños a poder tener un mejor manejo de resolución de problemas en su vida cotidiana, así mismo les ayuda a dejar fluir su creatividad y poder comunicarse matemáticamente. (p.14)

Marín (2016). La geometría es la matemática del espacio y su estudio nos va a capacitar para analizar, organizar y sistematizar los conocimientos espaciales. Conocimientos que aplicaremos para explorar, explicar y disfrutar el entorno real en el que nos movemos desde temprana edad. Por ejemplo, mira, observa y sorpréndete del diseño matemático del logotipo de la marca de tu coche, de sus tapas cubos, ¡los hay preciosos a nivel geométrico! o bien, cuando estés cocinando, pregúntate por qué la mayoría de las cazuelas tiene

un diseño cilíndrico en vez de forma de prisma como una considerable parte de las habitaciones en las que habitamos”.

Todo lo que nos rodea es geometría desde la marca de un auto hasta una olla, por ello es tan importante que los estudiantes aprendan a analizar, organizar, explorar y disfrutar el entorno que nos rodea. (p. 16-17)

RUTAS DE APRENDIZAJE – MINEDU (2015). Los conocimientos espaciales son anteriores a los conocimientos geométricos pues el niño comienza a estructurar el espacio espontáneamente desde que nace, en cambio la geometría debe ser enseñada sistemáticamente.

El niño mediante su entendimiento de figuras geométricas, empieza a establecer saberes con relación a su espacio lo cual hará que el niño sea más organizado en su vida cotidiana. (p. 50)

MINEDU (2015). rutas de aprendizaje Identifica las características de objetos del entorno y los relaciona con elementos de formas bidimensionales y tridimensionales, determina su ubicación, longitud, superficie o capacidad. Describe las formas bidimensionales y tridimensionales, ubicación y movimiento de objetos y las formas simétricas, los atributos medibles de los objetos (longitud, superficie, y capacidad); empleando lenguaje cotidiano y algunos términos matemáticos. Realiza representaciones con su cuerpo, materiales concretos, dibujos, gráficos y símbolos. Propone y realiza una secuencia de acciones para experimentar o resolver un problema, emplea estrategias heurísticas y procedimientos como medir, comparar y estimar longitudes, superficies y capacidades de objetos con unidades arbitrarias, con apoyo de material concreto y recursos; comprueba sus procedimientos y estrategias usando material concreto. Elabora supuestos sobre las características y atributos medibles de las formas geométricas y de los objetos, a partir de la observación en experiencias concretas, y los explica usando ejemplos similares”.

Mediante la geometría es cuando el niño tiene que aprender a identificar forma ubicación y movimiento ya que todo se encuentra a su alrededor y está presente en su día a día como material concreto, dibujos y gráficos. (p. 43).

MINEDU (2016). CNEB Resuelve problemas en los que modela las características y localización de objetos con propiedades de formas geométricas, así como su localización y desplazamiento usando coordenadas cartesianas, la ecuación de la elipse y la parábola, o una composición de transformaciones de formas bidimensionales. Expresa su comprensión de las relaciones métricas entre los elementos de la circunferencia y elementos de los polígonos inscritos; así como la trayectoria de objetos usando la ecuación de la elipse; usando diversas representaciones. Clasifica formas geométricas compuestas, en base a criterios propios y propiedades geométricas. Combina e integra estrategias o procedimientos para determinar las ecuaciones de la recta, parábola y elipse; así como instrumentos y recursos para construir formas geométricas. Plantea afirmaciones sobre relaciones entre conceptos geométricos, deduce propiedades y las sustenta con argumentos que evidencian su solvencia conceptual.

Las formas geométricas son de gran ayuda para los niños ya que hace comprender las conexiones que tienen entre sí, así mismo origina conocimientos lo cual ayudara al niño a expresarlos en su día a día (p. 179)

Bernabeu M. & Llinares S. (2017). La manera en la que los niños dotan de sentido a las diferentes clases de figuras supone una evolución de lo concreto a lo abstracto, al poder generarse categorías de figuras. Es decir, desde el dibujo como representación gráfica de una figura y la figura como referente teórico.

El niño desde que realiza un dibujo ya sea de lo que vive u observa ya está haciendo una representación gráfica de concreto a lo abstracto. (p.11)

MINEDU (2018). SITEAL Es transformar los datos, valores desconocidos, variables y relaciones de un problema, a una expresión gráfica o algebraica (modelo) que generalice la interacción entre estos. Implica también evaluar el resultado o la expresión formulada, con respecto a las condiciones de la situación; y formular preguntas o problemas a partir de una situación o una expresión.

El niño debe ser evaluado constantemente para beneficiar la calidad de su resolución de conflictos frente a diversos problemas o circunstancias de su vida diaria. (p. 96)

2.3. Definición de términos utilizados

Juego

Edo M. & Blanch S. & Anton M (2016). El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, el razonamiento. (p. 16)

Juego funcional

Venegas M., García M. & Venegas A (2018). El juego funcional, según Jean Piaget, es la actividad lúdica por excelencia del estadio sensorio-motor. En este estadio, el niño actúa mediante actos reflejos a través de acciones repetitivas para obtener placer, ejercitando sus esquemas mentales centrando los primeros rasgos de intencionalidad, egocéntricamente, y construirá imágenes mentales de la actividad lúdica para crear medios que permitan alcanzar una solución. (p. 23)

Juego simbólico

Venegas M., García M. & Venegas A (2018). El juego simbólico es un claro ejemplo de juego de ficción. En este, los niños dan nuevos y variados significados a los objetos que se presentan en el entorno, por ejemplo, dos niños juegan a celebrar una corrida de toros donde uno es el torero y el otro, el toro, o un palo de escoba transformado en un caballo, o cuando juegan a los médicos y un niño pone inyecciones a otro, etc. (p. 3)

Juego de construcción

García A. (2019). “Construir es una acción que nos remite a hacer, formar, crear y recrear alguna cosa, avanzar e ir más allá. En definitiva, nos lleva hacia la dimensión del crecer.” El juego de las construcciones es un placer para los

niños de 2-3 años, que a través de la manipulación buscan formas de llegar lo más alto que se puede, lo que se consigue con emoción y lógica. Además, está seguro de que “los niños y niñas son capaces de generar producciones complejas que implican simetrías, evidencian ejes de rotación, crean ordenamientos complejos, consiguen equilibrios desconcertantes, recurren a equivalencias entre piezas, definen perímetros regulares de grandes dimensiones y sin referencias inmediatas. (p. 61)

Área de matemática

MINEDU (2016). CNEB Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. (p.169)

Resuelve problemas de cantidad

CNEBR - MINEDU (2016). Resuelve problemas referidos a relaciones entre cantidades o realizar intercambios financieros, traduciéndolas a expresiones numéricas y operativas con números racionales e irracionales, y modelos financieros. Expresa su comprensión de los números racionales, sus propiedades y operaciones, la noción de número irracional y la densidad en $\mathbb{Q}$; las usa en la interpretación de información científica, financiera y matemática. (p.172)

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CNEBR - MINEDU (2016). Resuelve problemas en los que modela las características y localización de objetos con propiedades de formas geométricas, así como su localización y desplazamiento usando coordenadas cartesianas, la ecuación de la elipse y la parábola, o una composición de transformaciones de formas bidimensionales. (p. 179)

2.4. Sistema De Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

HG: Los juegos influyen en las competencias del área de las matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educación educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021.

2.4.2. Hipótesis Específicas

H.E. 1: Los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educación educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021.

H.E. 2: Los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimientos y localización en los niños y niñas de 4 años de la institución educación educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” en Callao – 2021.

2.5. Variables (Definición conceptual y operacional)

2.5.1 Variable 1º: Juego

2.5.1.1 Definición conceptual

Edo M. Blanch S. & Anton M. (2016) El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. Al organizar el juego, con frecuencia emergen conflictos que los niños y las niñas horas son en para poder jugar. Además, en muchas representaciones ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelvan al final de la dramatización, y todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.

El juego cooperativo estimula la capacidad de empatía, la capacidad para hacerse cargo de los estados emocionales y otros seres humanos y de responder positivamente a los mismos.

2.5.1.2 Definición operacional

Tabla 1º: Operacionalización de la variable independiente el juego

Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juego Funcional	- Explora y juega con diversos objetos y responde a los diferentes estímulos que recibe. - Mediante el juego funcional alcanza objetos apoyándose de otros.	Secuencia didáctica a través de las sesiones de clase en fase de inicio, desarrollo y evaluación - Aprendo jugando: juego “CORRE” - Mucho, poco: juego “ENCAJA LA MEDIA” - Jugamos a las carreras: juego “LA CARRERA” - Aprendemos jugando: juego “DEL RITMO” - Me divierto jugando hacia delante y hacia atrás: juego “LA CONFIANZA” - Jugamos de cerca y de lejos: juego “EL VAQUERO”
Juego Simbólico	- Desarrolla habilidades y competencias sociales como la cooperación y trabajo en equipo. - Fomenta la creatividad y la imaginación.	Secuencia didáctica a través de las sesiones de clase en fase de inicio, desarrollo y evaluación - Me divierto agrupando: juego “LA CANASTA” - Me muevo detrás y delante: juego “SIGUEME SI PUEDES” - El pirata: juego “EL PIRATA”
Juego de Construcción	- Arma objetos escenarios y elementos similares a la realidad, desarrollando su creatividad. - Adquieren nociones básicas para comprender el mundo que los rodea.	Secuencia didáctica a través de las sesiones de clase en fase de inicio, desarrollo y evaluación - Nos volvemos constructores: juego “SOMOS CONSTRUCTORES” - Pesa mucho, pesa poco: juego “EL QUE ME TRAE” - Jugamos a contar: juego “BOWLING” - Aprendemos jugando: “SIMON DICE”

2.5.2 Variable 2º: Las Competencias del Área de Matemáticas

2.5.2.1 Definición conceptual

MINEDU (2016) Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

2.5.2.2 Definición operacional

Tabla 2° : Operacionalización de la variable área de matemáticas

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rango
Resuelve problemas de cantidad	• Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar. • Realiza seriaciones por tamaños. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	1 – 9	Escala de medición Nominal	Logrado 4 – 17 En proceso 7 – 13 En Inicio 0 - 6
Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	• Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. • Expresa con su cuerpo las formas geométricas. • Reconoce las formas geométricas en una colección de objetos (bloques lógicos) de otros.	10 - 17	Escala de Valores	Logrado 14 – 17 En proceso 7 – 13 En Inicio 0 - 6

CAPITULO III

METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1 Nivel y tipo de investigación

3.1.1 Nivel:

El nivel es explicativo, Hernández, Fernández y Baptista (2014). La investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

3.1.2 Tipo:

El tipo de estudio elegido en la presente investigación fue aplicado. Según Sánchez y Reyes (2006) la investigación aplicada “busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal”.

3.2 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es pre experimental. Sobre el particular, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que a un grupo se aplican una prueba son aquellos que se formó un grupo, donde se les aplica una prueba previa de al estímulo al tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se aplica una prueba posterior al tratamiento. En el presente estudio, que se formó un grupo, en donde se le aplicó una prueba al inicio para corroborar si las experiencias de aprendizajes lograron mejorar las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Cuna Jardín “Virgen del Carmen” Callao. 2021.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G. : O₁ X O₂

Donde:

G.: Grupo

O₁: Resultado del Pretest

O₂: Resultados del Postest

-X-: Estimulo o tratamiento (Área de matemáticas)

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población:

En el presente estudio la población comprende a todos los estudiantes de 4 años matriculados del II ciclo de educación Básica regular de la institución educativa Cuna Jardín Virgen del Carmen” - Callao – 2021.

Tabla 3

Población de niños y niñas de 4 años de la IEI Cuna Jardín “Virgen del Carmen”. Callao, 2021.

Secciones 4 años	Niños	Niñas	%
Aula Anaranjada	15	12	33
Aula Verde	12	14	32
Aula Verde Limón	12	17	35
Total	82		100

Fuente: Nómina de la I.E.I. 4° años

3.3.2 Muestra:

Tabla 4

Muestra de niños y niñas de 4 años aula anaranjada de la IEI Cuna Jardín “Virgen del Carmen”. Callao, 2021.

Sección de 4 años Aula Anaranjada	Niños y niñas		%
Anaranjada	15	12	100
Total	27		100

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Métodos de investigación

Método científico:

Severo Iglesias (1981) señala: "El método es un camino, un orden, conectado directamente a la objetividad de lo que se desea estudiar.... Las demostraciones metodológicas llevan siempre de por medio una afirmación relativa a las leyes del conocimiento humano en general..." (p. 55)

Método deductivo:

De acuerdo a Ander-Egg, (1997) "es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta". (p. 97)

Método analítico:

Según Abad (2009) "Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado" (p. 94).

Método estadístico:

Según Hernández et Al (2014) permite agrupar la información de manera metodológica para tabular y someterlo a analizarlos estadísticamente (p. 290)

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas.

En la investigación utilizamos la siguiente técnica.

Observación: según Hernández et al (2014) registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Sobre recolecta información sobre la conducta más que de percepciones (p. 288)

3.5.2 Instrumentos.

Para la presente investigación se utilizó como instrumento la ficha de observación.

3.6. Métodos de análisis de datos

El método que se utilizó para el análisis de datos fue estadístico, en sus dos niveles: Descriptivo e Inferencial. Siguiendo el protocolo siguiente:

- a. Se tabularon y organizaron los datos en una matriz de datos donde se consignaron los resultados de las dos variables materia de estudio
- b. Luego se procedió al procesamiento de los datos y a la sistematización obtenida de la prueba aplicada; acto seguido se estructuró tablas univariadas en el cual se consignarán tanto frecuencias absolutas como porcentuales siguiendo el hilo conductor de los objetivos e hipótesis planteadas en la investigación; luego se establecerá el contraste de las hipótesis mediante la prueba U Mann Whitney para determinar el efecto del Juego en las competencias del Área de Matemáticas.
- c. Finalmente se consigna los gráficos de barras en los cuales se indica los respectivos valores porcentuales de las opiniones de los docentes con su respectiva interpretación.

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Juego en el niño y la niña

Tabla 5

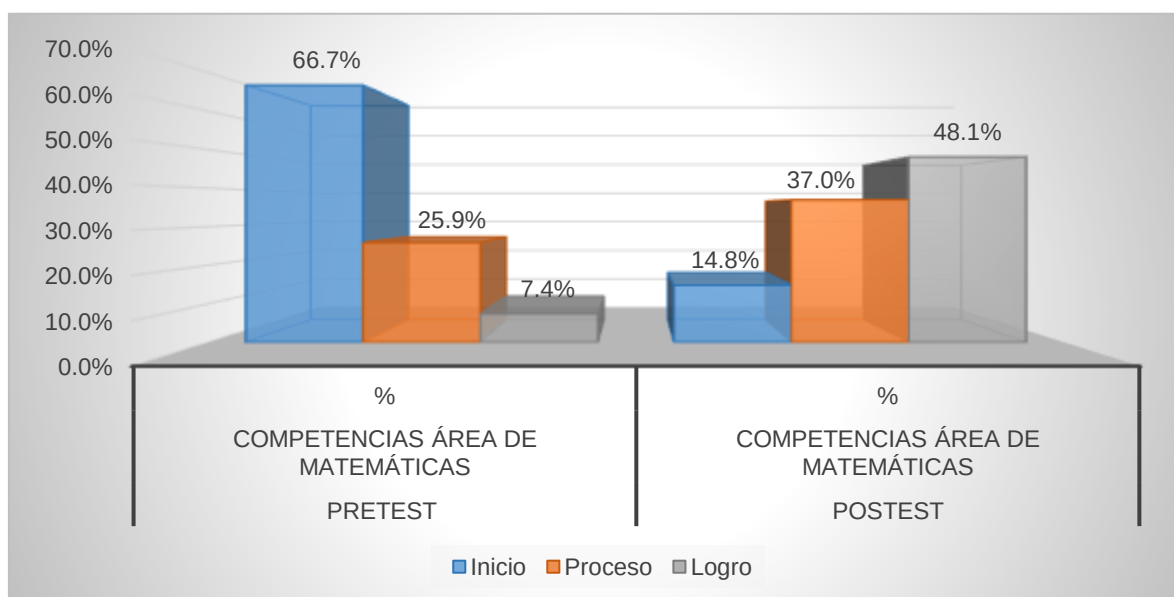
Distribución de frecuencias del área de matemáticas, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

Nivel	Pretest		Postest	
	Competencias del área de matemáticas		Competencias del área de matemáticas	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	66.7	4	14.8
Proceso	7	25.0	10	37.0
Logrado	2	7.4	13	48.1
Total	27	100.0	27	100.0

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación:

Figura 1: Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias del área



de matemáticas, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños y niñas de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

De la tabla y figura adjunta, en la fase de pretest se encontró a un 66.7% de los niños y niñas ubicados en el nivel inicio, mientras que, un 25.9% se ubicaron en el nivel proceso. En tanto un 7.4% se colocaron en el nivel de logro. En la fase de posttest, se encontró que un 48.1% de los niños y niñas se posicionaron en el nivel logro, en tanto un 37.0% se situaron en el nivel proceso. En cambio, un 14.8% continuaron en el nivel inicio.

En consecuencia, el cambio producido en las competencias del área de matemáticas de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” Callao – 2021, se explicó a partir de la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en el juego, lo que permitió diseñar actividades en base al juego funcional, simbólico y de construcción, desarrolladas todos ellos en 13 sesiones de aprendizaje.

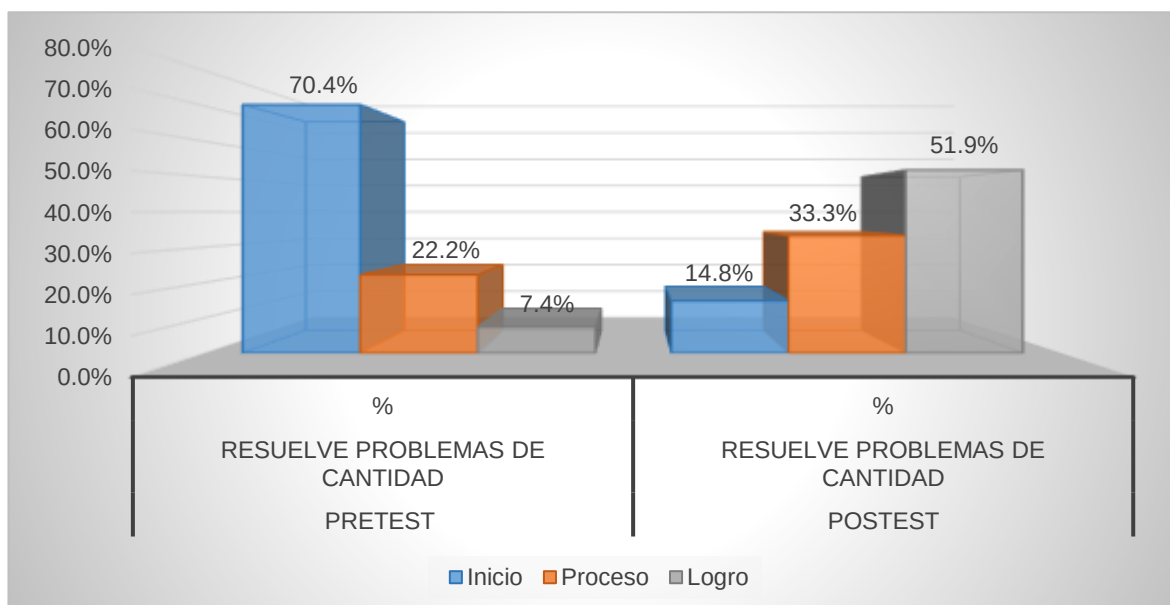
Dimensión: Competencia resuelve problemas de cantidad

Tabla 6

Distribución de frecuencias de resuelve problemas de cantidad, en la fase de pretest y posttest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

	Pretest		Posttest	
	Competencia resuelve problemas de cantidad		Competencia resuelve problemas de cantidad	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	19	70.4	4	14.8
Proceso	6	22.2	9	33.3
Logrado	2	7.4	14	51.9
Total	27	100.0	27	100.0

Fuente: Elaboración propia.



Interpretación:

Figura 2: Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias de resuelve problemas de cantidad, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños y niñas de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

De la tabla y figura adjunta, en la fase de pretest se encontró que un 70.4% de los niños y niñas se situaron en el nivel inicio, mientras que, un 22.2% se ubicaron en el nivel proceso. En cambio, solo un 7.4% se colocaron en el nivel logro. En la fase de postest, se encontró que un 51.9% de los niños y niñas se posicionaron en el nivel de logro, en tanto un 33.3% se ubicaron en el nivel proceso. Al contrario, un 14.8% siguieron en el nivel inicio.

Por tanto, el cambio producido en la dimensión metas de aprendizaje, se debió a las estrategias de juego aplicadas en las sesiones de aprendizaje desarrolladas para los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín "Virgen del Carmen" Callao – 2021.

Dimensión: Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Tabla 7

Distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

	Pretest		Postest	
	Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	66.7	7	25.9
Proceso	8	29.6	8	29.6
Logrado	1	3.7	12	44.4
Total	27	100.0	27	100.0

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación:

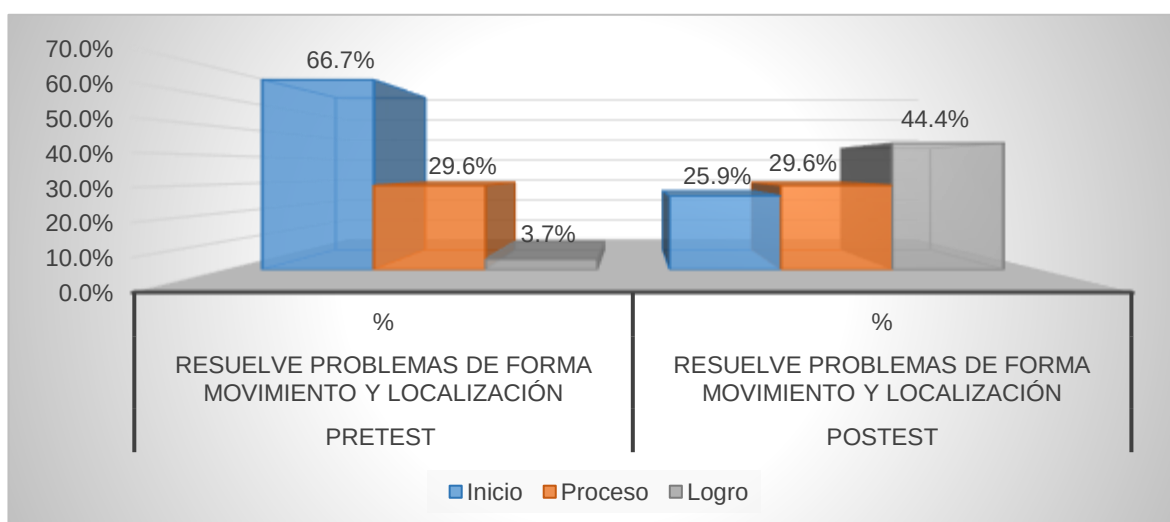


Figura 3: Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños y niñas de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

De la tabla y figura adjunta, en la fase de pretest se encontró que un 66.7% de los niños y niñas se situaron en el nivel inicio, mientras que, un 29.6% se ubicaron en el nivel proceso. En cambio, solo un 3.7% se colocaron en el nivel logro. En la fase de postest, se encontró que un 44.4% de los niños y niñas se posicionaron en el nivel logro, en tanto un 29.6% se situaron en el nivel proceso. En cambio, un 25.9% continuaron aun en el nivel inicio.

Por tanto, el cambio producido en la dimensión estrategias para alcanzar el proceso de aprendizaje, se debió a las estrategias diversificadas de juegos aplicadas en las sesiones de aprendizaje desarrolladas para los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” Callao – 2021.

4.2 Contrastación de hipótesis

Contraste de hipótesis

Hipótesis general

H_0 : Los juegos no influyen en las competencias del área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

H_i : Los juegos influyen en las competencias del área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H_0 : La $Me_1 = Me_2$.

H_i : La $Me_1 \neq Me_2$

Tabla 8

Contraste de hipótesis del área de matemática mediante Prueba de W de Wilcoxon, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

		Estadísticos de prueba ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
CAM_POSTEST - CAM_PRETEST	Rangos negativos	1 ^a	9,00	9,00
	Rangos positivos	21 ^b	11,62	244,00
	Empates	5 ^c		
	Total	27		
Z				-4,044^b
Sig. asintótica(bilateral)				,000

a. CAM_POSTEST < CAM_PRETEST

b. CAM_POSTEST > CAM_PRETEST

c. CAM_POSTEST = CAM_PRETEST

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que, de 27 niños y niñas de 4 años, hubo 1 en rangos negativos, asimismo, se detectaron 5 empates y 21 se situaron en rangos positivos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio obtenido para rangos negativos fue de 9.00, como resultado de dividir la suma de rangos (9.00) y el número de rangos negativos (1). Asimismo, se obtuvo que el rango promedio para rangos positivos fue de 11.62, como resultado de dividir suma de rangos (244.00) y el número de rangos (21).

Asimismo, se aprecia que el valor $Z = -4.044 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para colegir que los juegos influyen en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

Hipótesis específica 1

H₀: Los juegos no influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

H₁: Los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H₀

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H₀: La Me1= Me2.

H_i: La Me1≠ Me2

Tabla 9

Contraste de hipótesis de resuelve problemas de cantidad mediante Prueba W de Wilcoxon, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba ^a RPC_POSTEST - RPC_PRETEST
RPC_POSTEST - RPC_PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	0,00	,00	
	Rangos positivos	21 ^b	11,00	231,00	
	Empates	6 ^c			
	Total	27			
Z					-4,208^b
Sig. asintótica(bilateral)					,000

a. RPC_POSTEST < RPC_PRETEST
 b. RPC_POSTEST > RPC_PRETEST
 c. RPC_POSTEST = RPC_PRETEST
 a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que, de 27 niños y niñas de 4 años, no hubo nadie en rangos negativos, asimismo, se detectaron 6 empates y 21 se situaron en rangos positivos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio obtenido para rangos positivos fue de 11.00, como resultado de dividir la suma de rangos (231.00) y el número de rangos positivos (21).

Asimismo, se aprecia que el valor $Z = -4.208 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para colegir que los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

Hipótesis específica 2

H_0 : Los juegos no influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

H_2 : Los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H_0 : La $Me_1 = Me_2$.

H_i : La $Me_1 \neq Me_2$

Tabla 10

Contraste de hipótesis de resuelve problemas de forma, movimiento y localización mediante Prueba W de Wilcoxon, en la fase de pretest y postest, según guía de observación en niños de 4 años de la de la IEI. Cuna Jardín Virgen del Carmen. Callao. 2021

		Estadísticos de prueba ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
RPFML_POSTEST - RPFML_PRETEST	Rangos negativos	1 ^a	8,50	8,50
	Rangos positivos	19 ^b	10,61	201,50
	Empates	7 ^c		
	Total	25		
Z				-3,841^b
Sig. asintótica(bilateral)				,000
a. RPFML_POSTEST < RPFML_PRETEST				
b. RPFML_POSTEST > RPFML_PRETEST				
c. RPFML_POSTEST = RPFML_PRETEST				
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon				
b. Se basa en rangos negativos.				

En la tabla se aprecia que, de 27 niños y niñas de 4 años, hubo 1 en rangos negativos, asimismo, se detectaron 7 empates y 19 se situaron en rangos positivos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio obtenido para rangos negativos fue de 8.50, como resultado de dividir la suma de rangos (8.50) y el número de rangos negativos (1). Asimismo, se obtuvo que el rango promedio para rangos positivos fue de 10.61, como resultado de dividir suma de rangos (201.50) y el número de rangos (19).

Asimismo, se aprecia que el valor $Z = -3.841 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para colegir que los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

4.3. Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo principal explicar la influencia de los juegos en las competencias del área de matemáticas en los niños de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao – 2021. Posteriormente, luego de implementarse las sesiones de aprendizaje en base al juego funcional, simbólico y de construcción, permitieron llegar a resultados favorables, que se demostraron a través de los datos obtenidos durante la fase de postest, donde el rango promedio obtenido en la fase de postest superó ampliamente al promedio de pretest, el cual se validó luego con el contraste de hipótesis, donde se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, permitiendo afirmar que los juegos influyen en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao – 2021.

De acuerdo con el objetivo general, que consistió en explicar la influencia de los juegos en las competencias del área de matemáticas en los niños de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao – 2021, los resultados encontrados evidenciaron en la fase de pretest la presencia de un nivel logro de 7.4%, pero luego que se implementaron las sesiones de aprendizaje en base al juego funcional, simbólico y de construcción, se notó en la fase de postest un nuevo valor de 48.1%, esto representó un incremento de 40.7%. Valor que permite validar el hallazgo de un valor $Z = -4.044 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los juegos influyen en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021. De acuerdo con este resultado, Juna (2016) considera que los juegos contribuyen al desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas, jugando un papel importante las asociaciones entre objeto-cantidad, de igual modo con respecto a las secuencias y patrones, aunque en esta parte se observó dificultades para

comunicar acciones, como resultado de concentración y atención. En esta misma línea, cabe destacar el trabajo de Imacaña (2016) cuyo estudio se basó en los juegos de concentración para estimular el aprendizaje del pensamiento lógico-matemático, encontrando también que si bien es cierto los docentes conocen sobre los juegos de concentración, pero no los integran en las estrategias metodológicas cuando se trata de desarrollar el pensamiento lógico-matemático. Troya (2017) demostró que el juego contribuye en el desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas, dado que desarrollan la memoria, la noción de tiempo, la noción de espacio, coadyuvando a la construcción de los conocimientos matemáticos, porque les permite alternar las diversas actividades lúdicas y profundizar en las nociones básicas (espacio, tiempo, cantidad, tamaño), así como las nociones de reconocimiento (forma, color, tamaño, textura, cantidad, permitiendo de esta manera el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Asimismo, cabe destacar como discrepancia, el trabajo de Gualoto (2017) quien basándose en juegos realizó su intervención entre los niños y niñas para el desarrollo de operaciones básicas, pero amparados en elementos tecnológicos. Los resultados dejaron entrever que los docentes no aplican el juego didáctico, porque la carencia de aplicación de juegos en sus horas de clase no permitió que los niños y niñas desarrollen habilidades de razonamiento lógico en la medida que estos no las vivencian, por lo que los niños no pudieron establecer adiciones y sustracciones con números, cantidades, agrupaciones y correspondencias., por lo que los docentes evidencian desconocimiento de juegos que promuevan las nociones de cantidad, orden, agrupación, relación entre otros, porque existe una priorización de aplicación y manejo de TICs.

De acuerdo con el objetivo específico uno, que consistió en explicar la influencia de los juegos en las competencias resuelve problemas de cantidad en los niños de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao – 2021, los resultados encontrados evidenciaron en la fase de pretest la presencia de un nivel logro de 7.4%, pero luego que se implementó las sesiones de aprendizajes basadas en el juego funcional, simbólico y de construcción, se notó en la fase de postest un nuevo valor de 51.9%, esto representó un incremento de 44.5%. Valor que permite validar el

hallazgo de un valor $Z = -3.841 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021. Investigaciones como las de Arias y García (2016) corroboraron la importancia del juego como herramienta didáctica en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático, demostrando que los juegos es un referente importante para estimular en los niños y niñas la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad (cantidades discontinuas). En esta misma postura, cabe destacar la coincidencia de resultados con el trabajo de Oliveira (2017) quien utilizó el juego como estrategia didáctica para estimular la adquisición de la noción de número, tras comprobar de manera inferencial mediante la prueba t de muestra relacionadas una diferencia significativa y comprobándose las hipótesis de estudio. En esta misma línea se ubicó el trabajo de García y Taboada (2021) quien en su caso aplicó juegos didácticos en su intervención en relación con nociones de clasificación y seriación, enfocándose con respecto al programa en las características, necesidades e intereses de los niños y niñas para mejorar los aprendizajes.

De acuerdo con el objetivo específico dos, que consistió en explicar la influencia de los juegos en las competencias resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao – 2021, los resultados encontrados evidenciaron en la fase de pretest la presencia de un nivel logro de 3.7%, pero luego que se implementó las sesiones de aprendizaje basadas en el juego funcional, simbólico y de construcción, se notó en la fase de posttest un nuevo valor de 44.4%, esto representó un incremento de 40.7%. Valor que permite validar el hallazgo de un valor $Z = -3.841 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento

y localización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021.

Los resultados concuerdan con lo hallado por Álvarez (2017) quien empleó diversas clases de juego en su intervención como los simbólicos, de construcción y de reglas, obteniendo cambios en el pensamiento lógico matemático en el que se abordó la noción espacial y puntos de referencia: encima-debajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca lejos, así como la manipulación de y construcción de nuevos elementos empleando formas geométricas. En esa misma línea, Mamani (2019) demostró en su estudio centrado en la aplicación del juego en el aprendizaje de relaciones espaciales, de manera especial, ubicación en el espacio (dentro y fuera del círculo) un 65% se situaron en el nivel logro. Asimismo, en el desplazamiento delante-atrás, se tuvo un nivel logro (41.0%). Mientras que, en el desplazamiento (izquierdo-derecho) se evidenció un nivel logro (18.0%) bajo. En cambio, en comparación de longitud de objetos el nivel de logro (18.0%) fue bajo. La justificación de estos resultados bajos se sustenta en que los ambientes donde se desarrollaron los juegos no fueron lo suficientemente amplios para y adecuados para el área de matemática.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera. En relación al objetivo general se explicó la influencia del juego en las competencias del área de las matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021, al obtenerse un 48.1% en el nivel logrado en la fase de posttest contra un 7.4% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -4.044 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$.

Segunda. En relación al objetivo específico uno se explicó la influencia del juego en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021, al obtenerse un 51.9% en el nivel logrado en la fase de posttest contra un 7.4% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -4.208 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$.

Tercera. En relación al objetivo específico dos se explicó la influencia del juego en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen” del Callao - 2021, al obtenerse un 44.4% en el nivel logrado en la fase de posttest contra un 3.7% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -3.841 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.000 < 0.05$.

Recomendaciones

Primera. Se recomienda a la directora de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen”, disponga la incorporación de las sesiones de aprendizaje en base a los juegos como parte del proyecto de innovación de cada aula, con la finalidad de promover la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas.

Segunda. Se recomienda a la directora de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen”, impulsar la realización de un taller de capacitación para las docentes en torno a los juegos funcional, simbólico y de construcción para adecuarlos al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Tercera. Se recomienda a la directora de la institución educativa inicial cuna jardín “Virgen del Carmen”, disponer el desarrollo de un taller dirigido a los diversos tipos de juegos para reforzar los aprendizajes de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Referencias Bibliográficas

Abad (2009). Investigación científica. Lima: UNE

- Alsina, A. (2015). Matemática intuitiva en informales de 0 a 3 años. España. NARCEA S. A. DE EDICIONES
- Alsina, A. (2019). Serie didáctica de las matemáticas. Barcelona- España. Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Altés, J. Amodia, J. Gómez, M. Mudarra, M. Rodríguez, P. & Sánchez, J. (2018). El síndrome de down en la familia y en la escuela. Madrid- España. EDITORIAL SANZ Y TORRES, S.L.
- Álvarez, G. (2017). El Juego Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Los Niños De 4 Años De Edad En La I.E. Guillermo Gulman, Ubanización San José De La Ciudad De Piura. Universidad Cesar Vallejo, Lima - Perú
- Angulo, Y. (2017). La didáctica mediada del juego en el aprendizaje del concepto de número, Universidad Externado de Colombia Facultad de Ciencias de la Educación Maestría en Educación Bogotá D.C. Colombia
- Arias, C & García. L. (2016) “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué”. Universidad privada Norbert Wiener – Perú.
- Arteaga, B. & Macías, J. (2016). Didáctica de las Matemáticas en Educación Infantil. España. © Universidad Internacional de La Rioja, S. A.
- Avilés, N. (2021). El lenguaje como recurso del aprendizaje matemático en la educación infantil escolar. Chile. Editorial Universidad de la Serena.

- Batlloori, J. (2018). Inteligencia lógico-matemático. Madrid - España
NARCEA, S. A. DE EDICIONES
- Blanco, R. Castillo, J. Delgado C. Contreras. J. Falconi M. Goris N. & Rigaud, N. (2020). Estrategias Académicas para la Inducción al Pensamiento Matemático. México. EDITORIAL UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO.
- Berciano, A. Jiménez-Gestal, C. & Anasagasti, J. (2017). Tratamiento de la orientación espacial en los proyectos editoriales de educación infantil. Vasco – España. Artículos De Investigación DOI: 10.24844/EM2901.05
- Bernabeu, M. & Llinares, S. (2017). Comprensión de las figuras geométricas en niños de 6-9 años. España. Santillana
- Booth, E. (2019). Habilidades socioemocionales en la primera infancia.
Madrid. Editorial Narcea Ediciones
- Britton, L. (2017) Jugar y aprender con el método Montessori. España.
Espasa Libros, S. L. U.
- Cañizares, J & Carbonero, C. (2017). Cómo mejorar la sensomotricidad y la psicomotricidad del niño. España. Wm Ediciones CNEBR - MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Perú. © Ministerio de Educación
- DCEI (2019). Diseño Curricular para la Educación Inicial. Argentina, RN Gobierno del Río Negro. Ministerio de Educación y de Derechos Humanos
- DCN (ARGENTINA) (2019). Diseño Curricular para la Educación Inicial. Buenos Aires - Argentina
- DREC (2021). Proyecto Educativo Regional Callao. Perú. Gobierno Regional del Callao

- Edo, M. Blanch, S. & Anton, M (2016). Juego en la primera infancia. España: Octaedro, S.L.
- Edo, M. y Artés, M. (2016). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. España: Emda 0 - 6
- Épsilon (2017). El aprendizaje del conteo y el recitado de la secuencia de palabras número: Articulando las matemáticas importantes con las imprescindibles. España. Red de Bibliotecas Universitarias (REBIUN)
- Fernández, Y. (2015). Importancia del juego para los niños. Cuba. Infohen ISSN 1991-0193
- Fernández, R. & Sahuquillo, A. (2015). Plan de intervención para enseñar matemáticas a alumnado con discapacidad intelectual. Toledo-España. Emda 06 ISSN: 2254-8351
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. España. © AFOE - ISSN: 1989-3558
- García A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. Madris- España. EMDA06- ISSN: 2254-8351
- García, L. & Taboada, A. (2021). juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años” Institución Educativa Privada de Chiclayo. Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo – Perú
- Giarrizzo A. (2016). Relaciones espaciales y cuerpos geométricos. Quilmes - Argentina. Ediciones Novedades Educativas
- Gualoto S. (2017). Los Juegos Didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana “Don Bosco”. Universidad central del Ecuador.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, p. (2014). Metodología de la investigación (6ª. Ed.). México: McGraw Hill.

Hernández et al (2014) Metodología de la investigación. 5ta edición.

Imacaña, M. (2016) Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela "República de Uruguay" Quito período 2014-2015. Ecuador.

Juna L. (2016). Juegos de ingenio en el desarrollo de las relaciones lógico matemática en niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa "Daniel Enrique Proaño", Quito. Universidad central del Ecuador

Jurado, C. & Álvarez, M. (2018). Desarrollo socioafectivo e intervención con familias. España. I.C Editorial Lezué, R. Lujambio, A. Pico, A. Hawuelka S. Laborde M. Novo A. Alonzo, N.

Ladron, M (2018). Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre. MF1868. La Rioja- España. Editorial TUTOR FORMACION.

Lezué, R. Lujambio, A. Pico, A. Hawuelka S. Laborde M. Novo A. Alonzo, N. Damisa, C. Requena G. & Vilaró R. (2016). Matemática en el Primer Ciclo. Uruguay. IMPO

Llanos, A. (2019). El juego infantil y su Metodología. Buenos Aires - Argentina. Editex

Mamani, L. (2019) La importancia del juego en el aprendizaje del área de

matemática en la competencia establece relaciones espaciales en niños y niñas de la institución educativa inicial manto de puno en el año 2017. Perú.

Maque, S. (2016). El juego en la primera infancia. Barcelona-España. Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Marín, M. (2016). Relatematicos. España: Editorial Verbum

MINEDU (2016). Currículo nacional de educación básica 2016. Perú. Ministerio de Educación, 2017

MINEDUC (2016). Habilidad de modelamiento matemático. Chile. Ministerio de Educación de Chile

MINEDU (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Lima - Perú. Ministerio de Educación de Perú

Montero, B. (2017). Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. Costa Rica. ISSN 2174 – 0410

Muñoz, C. & Carrillo, J. (2018). Didáctica de las Matemáticas para maestros de Educación Infantil. Madrid – España. Ediciones Paraninfo S.A., 2018 ISBN libro papel: 978-84-283-3755-7

Oliveira, I. (2017). El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha –2017. Universidad César Vallejo, Lima – Perú

Pérez, H. & Simoni, C. (2019). Transitando del juego motriz a la Ludomotricidad en educación física. México. Emásf

Real Academia (2020). Diccionario de la lengua española. Edición del Tricentenario

Rothman, A. (2019) Juegos para niños, Juegos tradicionales y populares.

Argentina. All Reserved

Ruiz, A. & Ruiz, I. (2017). Madures psicomotriz en el desenvolvimiento de la psicomotricidad fina. Ecuador. Cámara Ecuatoriana de libro – ISBM – E: 978-9942-750-97-6

RUTAS DE APRENDIZAJE – MINEDU (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Perú. Metrocolor S.A.

Sáenz, E. (2016). Inteligencia Matemática. Barcelona – España. Plataforma Editorial

Sailema, A. & Sailema, M. (2018). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Ecuador. MEGAGRAF – Ambato Editorial UTA

Severo Iglesias (1981). Cómo elaborar proyectos de investigación.

Sánchez y Reyes (2006). Metodología de la investigación científica. Lima

Sánchez, M. (2021). En clase sí se juega. Sevilla - España. Ediciones Paidós

SITEAL- MINEDU (2018). Programa Curricular de Educación Inicial. Perú. Ministerio de Educación

Torres, G. & Hernández, R. (2019) Etapa infantil y motricidad: Estrategias para su desarrollo en educación física. España. Wanceulen Editorial

Troya D. (2017). El juego para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela fiscal mixta Jorge Mantilla Ortega”. Universidad central del Ecuador

UNICEF (2017). El juego: derecho y motor del desarrollo infantil. Buenos aires- Argentina. Verona Batiuk. Especialista en Educación Infantil, OEI - Oficina Regional Buenos Aires.

UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. E.E.U.U. © Fondo de las

Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

Venegas, M. García, M. & Venegas, A. (2018) Juego infantil y su metodología. España: IC Editorial.

Venegas, M. (2018). El juego infantil y su metodología. Malaga- España. IC Editorial.

Zapateiro, J. Poloche, S. & Camargo, L. (2016). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Tecné, Episteme y Didaxis: ted*, 43, 119-136.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

EL JUEGO EN LA COMPETENCIA DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCACIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN “VIRGEN DEL CARMEN” CALLAO – 2021.				
Problema General	Objetivo General	Hipótesis general	Variables 1 y Dimensiones	Marco metodológico
PG: ¿De qué manera influye el juego en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021?	OG: Explicar la influencia del juego en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021.	HG: Los juegos influyen en las competencias del área de matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021.	El juego funcional	Tipo de investigación
			El juego simbólico	Aplicada
			El juego de construcción	Diseño de investigación Pre - Experimental
Problema Especifico	Objetivo Especifico	Hipótesis Especifico	Variable 2	Población
PE 1º: ¿De qué manera influye los juegos en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021?	OE 1º: Explicar la influencia de los juegos en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen el Carmen” Callao – 2021.	HE 1º: Los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021.	Matemática Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de forma,	II ciclo: 3 aulas de 4º años 82 niños y niñas

PE 2°: ¿De qué manera influye los juegos en la competencia resuelve problemas de forma, movimientos y localización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021?	OE 2°: Explicar la influencia de los juegos en la competencia resuelve problemas de forma, movimientos y localización niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao– 2021.	HE 2°: Los juegos influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimientos y localización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Cuna Jardín Virgen del Carmen” Callao – 2021.	movimiento y localización.	Muestra: Aula anaranjada de 4 años 27 niños y niñas
--	---	--	----------------------------	--

JUICIO DE EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EL JUEGO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertenencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1º Juego funcional							
1	Explora y juega con diversos objetos y responde a los diferentes estímulos que recibe.	✓		✓		✓		
2	Mediante el juego funcional alcanza objetos apoyándose de otros.	✓		✓		✓		
3	Desarrolla los juegos funcionales saltando con un pie, con dos pies y tiene equilibrio.	✓		✓		✓		
4	Es ordenado en su espacio de estudio, después de jugar con los objetos que utilizo.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2º El juego simbólico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
5	Desarrolla habilidades y competencias sociales como la cooperación y trabajo en equipo.	✓		✓		✓		
6	Fomenta la creatividad y la imaginación.	✓		✓		✓		
7	Facilita el conocimiento y dominio de su propio cuerpo.	✓		✓		✓		
8	Contribuye al conocimiento del entorno y del funcionamiento de las cosas.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3º El juego de construcción	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

9	Arma objetos escenarios y elementos similares a la realidad, desarrollando su creatividad.	✓		✓		✓		
10	Adquieren nociones básicas para comprender el mundo que los rodea.	✓		✓		✓		
11	Crea múltiples estructuras y combinaciones.	✓		✓		✓		
12	Construyen juegos de más de 50 piezas (legos).	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (✓) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador, Dr. / Mg. LILIANA SIBERIA RUMAJALLI AVAREL

DNI: 07632079

Especialidad del validador: Magister en Mención Educación Inicial

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem. Es conciso, exacto y directo.

Lima, 12 de Junio del 2021

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Informante


Firma del Experto

JUICIO DE EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertenencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1º Resuelve problemas de cantidad							
1	Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar.	✓		✓		✓		
2	Realiza seriaciones por tamaños.	✓		✓		✓		
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
4	Resuelve situaciones de cantidad.	✓		✓		✓		
5	Usa algunas expresiones que demuestra su comprensión acerca de la cantidad.	✓		✓		✓		
6	Expresa cantidades "mucho, poco".	✓		✓		✓		
7	Identifica el peso de los objetos "pesa mucho" y "pesa poco".	✓		✓		✓		
8	Utiliza el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
9	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero".	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2º Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
10	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	✓		✓		✓		
11	Expresa con su cuerpo las formas geométricas.	✓		✓		✓		
12	Reconoce las formas geométricas en una colección de objetos (bloques lógicos) de otros.	✓		✓		✓		

13	Clasifica con material concreto las formas geométricas.	✓		✓		✓	
14	Identifica su desplazamiento "hacia adelante, hacia atrás".	✓		✓		✓	
15	Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" y "lejos de".	✓		✓		✓	
16	Realiza desplazamientos en el espacio siguiendo dirección y trayectoria.	✓		✓		✓	
17	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable (✓) ☐ Aplicable después de corregir () ☐ No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador, Dr. / Mg. DORIS GLADYS CABANILLAS GORREA

DNI: 19324590

Especialidad del validador: Maestría Planación Docente Universitaria

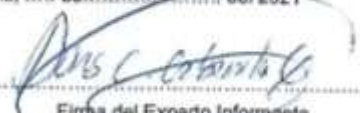
1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3 **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem. Es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Lima, de del 2021


 Firma del Experto Informante

PROYECTO DE APRENDIZAJE

“MATEDIVERTIDISIMO”

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cuna Jardín “Virgen del Carmen”

DIRECTORA: Bernabel León Luz Edith

DOCENTE: Rojas Dávila Ycela Fortunata

PRACTICANTES: Dioses Azan Laura

Icanaque Ypanaque Estefanny Yasbel

DURACIÓN: 17 de junio al 11 de noviembre del 2021

EDAD: 4 años

SITUACIÓN DE CONTEXTO:

Los niños y niñas de la institución educativa cuna jardín “Virgen del Carmen” Callao, necesita incentivar el desarrollo del área de matemática, ya que es muy bajo para su edad, a la vez también se observa que en el área de matemática los docentes no aplican estrategias de juego, para facilitar dicho aprendizaje, tomando de manera favorable como estrategia el juego en los niños y niñas de 4 años del aula anaranjado puedan adquirir conocimientos matemáticos.

PRODUCTO:

- Usar expresiones que demuestren situaciones de cantidad.
- Resolver problemas de cantidad.
- Resolver problemas de forma.
- Resolver problemas de movimiento.
- Resolver problemas de localización.
- Desarrollar su área motriz
- Desarrollar su área cognitiva
- Desarrollar su área socioafectiva

PLANIFICACIÓN DEL DOCENTE:

¿Qué hare?	¿Cómo lo hare?	¿Qué necesitamos?
Incentivar al desarrollo de las competencias del área de matemática mediante el juego.	Utilizando estrategias de juego como por ejemplo el juego funcional, el juego simbólico y el juego de construcción.	• Figuras geométricas • Objetos en casa • Plastilina • Ula ula • Cinta o tiza • Plumones • Hoja bond • Lápiz • Botellas, agua y sogá • Hojas de colores • Vasos descartables • Tres cajas o balde • Medias • Cinta de papel • 5 botellas con agua • Una pelota • Figuras • Globos

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

JUEVES 17 DE JUNIO	JUEVES 24 DE JUNIO	JUEVES 01 DE JULIO	JUEVES 08 DE JULIO	JUEVES 15 DE JULIO
“Me divierto jugando”	“Nos volvemos constructores”	“Aprendo jugando”	“Mucho, poco”	“Pesa mucho, pesa poco”
JUEVES 22 DE JULIO	JUEVES 26 DE AGOSTO	JUEVES 09 DE SEPTIEMBRE	JUEVES 23 DE SEPTIEMBRE	JUEVES 07 DE OCTUBRE
“Jugamos a contar”	“Jugamos a las carreras”	“Matejugando”	“Aprendemos jugando”	“Me divierto jugando hacia delante, hacia atrás”
JUEVES 28 DE OCTUBRE	JUEVES 04 DE NOVIEMBRE	JUEVES 11 DE NOVIEMBRE		
“Me muevo detrás y delante”	“Jugamos de cerca y de lejos”	“El pirata”		

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑO:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. • Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas. • Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.

	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, roda, deslizarse, hacer giros y volteretas – explorando las posibilidades de su
--	--	--	--

	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”		cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie y los objetos; en acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
--	--	--	---

Sesión de aprendizaje # 1



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Yocela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 17 de Junio
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"ME DIVIERTO AGRUPANDO"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"LA CANASTA"	El propósito del día será que los niños y las niñas establezcan relación entre los objetos de su entorno según sus características al momento de comparar y agrupar.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Que los niños y niñas según las características perceptuales comparen y agrupen los objetos que tienen en su entorno.	Realizar un video donde los niños y niñas agrupan objetos que tienen en casa.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Verduras, frutas y juguetes ✓ Plumones, hoja bond, lápiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer tuve que ordenar mi cuarto estaba desordenado tenía los juguetes mi ropa todo desordenado entonces me puse a pensar que tal si mis amigos del aula anaranjada me ayudan a agrupar y a clasificar mis cosas para que así pueda terminar más rápido.
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS • ¿Alguna vez han ordenado tu cuarto? • ¿Sabes que es agrupar? • ¿Alguna vez han agrupado objetos? • PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: • Hoy aprenderemos a comparar y agrupar objetos de acuerdo a sus características.
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- **Vivencial:**

Los niños y niñas con su cuerpo agrupamos.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego simbólico "la canasta" donde los niños tienen que comparar y agrupar los objetos de la canasta.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

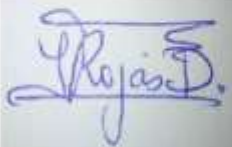
Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar

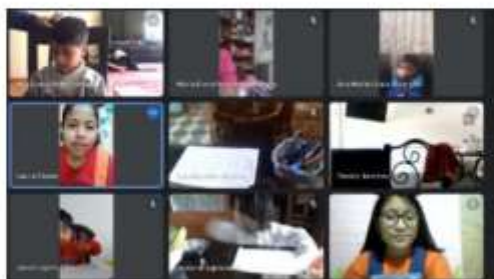


Directora



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°1

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 17 de junio

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos. ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Facilita y domina el movimiento de su propio cuerpo	Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar	Demuestra la creatividad y la imaginación
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	X	X	X
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	X	X	X
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE			
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHIEL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICAR BRIDHLEY			
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE			
10	GONZALEZ PALACIOS FLAVIA ROMINA	X	X	X
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO			

	DANIEL			
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH			
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	X	X	X
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	X	X	X
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET			
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	X	X	X
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	X	X	X

Sesión de aprendizaje #2



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 24 de Junio
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"NOS VOLVEMOS CONSTRUCTORES"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"SOMOS CONSTRUCTORES"	El propósito del día será que los niños y las niñas establezcan seriaciones por formas.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	- Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Registrar información de los niños y niñas al realizan seriaciones por tamaño.	- Enviar un video donde os niños armen 4 torres e vasos de diferentes tamaños, desde la más pequeña hasta la mas grande.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Vasos descartables ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACION La maestra comenta: chicos les cuento que quería leer un libro y me fui a mi biblioteca de mi casa y comencé a sacar muchos libros y al finar pude encontrar un libro que me gustó mucho pero cuando quería ir a jugar con mi perrita mi mamá me dijo que primero ordenara los libros desde el más grande al más pequeño como lo había encontrado ¿Chicos me ayudan a ordenar estos libros del más pequeño al más grande?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿Sabén que es seriación? • PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: • Hoy aprenderemos a establecer seriaciones por forma.
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

• **Vivencial:**

- Los niños y niñas con su cuerpo se hacen pequeños luego crecen de poco en poco hasta su tamaño real.

• **Concreto:**

- Luego la maestra hace los juegos de construcción "somos constructores" donde los niños con vasos descartables forman torres de diferentes tamaños desde la más pequeña a la más grande (4 tamaños).

• **Gráfico:**

- Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

• **SIMBÓLICO:**

- Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Directora



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°2

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 24 de junio

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Construye juegos con más de 50 piezas	Realiza seriación por tamaño	Realiza objetos, escenarios similares a su realidad desarrollando su creatividad
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA			
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER			
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAEL	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE	X	X	X
7	CORDOVA CAPILO AITANA MISHHELL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLIOLAR BRIDHLEY	X	X	X
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	x
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA	X	X	X

	BRISSET			
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH			
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA			
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje #3



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
1 de Julio
del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"APRENDO JUGANDO"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"CORRE"	El propósito del día será que los niños y las niñas establezcan correspondencia entre objetos que encuentren en su entorno.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	- Que los niños y niñas en situaciones cotidianas establezcan correspondencia entre los objetos que tienen en casa.	- Los niños y niñas deber hacer un video donde jueguen a realicen corresponde ncia entre los objetos en casa.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Objetos de casa ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer tuve que preparar la mesa para el almuerzo y así todos podamos comer ¿ustedes alguna vez han ayudado a colocar la mesa?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS - ¿Sabes que es correspondencia?
	• PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos establecer correspondencia entre objetos que encuentren en su entorno
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ **GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

- **Vivencial:**

Los niños y niñas con su cuerpo hacen correspondencia uno a uno.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional “corre” donde los niños tienen que hacer correspondencia de colores pegando un papel de un color y luego tienen que buscar un objeto del mismo color de su hoja.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°3

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 1 de Julio

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Mediante el juego funcional alcanza los objetos apoyándose de otros	Ordenado en su estudio después de jugar con todos los objetos que utilizo	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	x	x	x
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	x	x	x
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	x	X	
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	x	x	x
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE			
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHHELL	x	x	
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLIOLAR BRIDHLEY	x	x	x
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE			
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	X
11	HUACCHILLO JULCA CLÉOFE VALENTINA	x	x	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	x	x	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	x	x	x
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	x	x	x
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	x	x	x

16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH	x	x	x
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	X
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	x	x	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	x	x	x
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	x	x	x
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	x	x	x
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	x	x	x
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	x	x	x
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	X	x	X
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	X	x

Sesión de aprendizaje #4



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
8 de Julio
del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"MUCHO, POCO"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"ENCAJA LA MEDIA"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan expresar cantidades como mucho y poco.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	- Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso "mucho", "poco", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después", en situaciones cotidianas.	- Registrar información que los niños y niñas demuestran su comprensión sobre las cantidades y usan expresiones como "mucho, poco"	- Los niños y niñas enviaran una foto o video donde usan 3 cajas y que llenen cada caja con muchas y pocas medias.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Muchas medias ✓ Tres cajas o baldes ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento que hoy me fui al mercado porque mi mamá me mando a comprar fruta como naranjas, manzanas, peras y papayas y pues les cuento que cuando llegue a mi casa me di cuenta que compre muchas naranjas, pocas manzanas, una pera y ninguna papaya entonces junto con mi mamá tuvimos que regresar a comprar lo que faltaba. ¿Alguna vez te paso lo mismo cuando fuiste al mercado con tu mamá?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿Ustedes saben que es mucho, poco y ninguno? ¿alguna vez tuvieron muchos juguetes, pocos juguetes y ningún juguete?
	PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a expresar cantidades como mucho y poco.
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas se pongan muchas medias, luego que se pongan pocas medias y por último que no se pongan ninguna media.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional "encaja la media" donde los niños y niñas tienen 3 cajas o baldes y usan muchas medias las hacen bolitas e intentan insertar en la caja donde dice mucho, muchas colitas de media en la que dice poco, pocas bolitas de medias y en la última caja donde dice ninguna pues no tiran nada.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

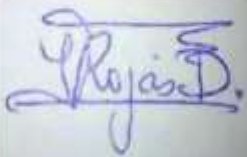
Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°4

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 8 de Julio

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Expresa cantidades mucho, poco, ninguno	ora con diferentes objetos y responde a diferentes estímulos	ordenado es su espacio de juego
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	X	X	X
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	X	X	X
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCIANO GAE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE	X	X	X
7	CORDOVA CAPILO AITANA MISHELL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY	X	X	X
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	X	X	X
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH			
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	X	X	X

18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL MANUEL	x	x	x
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje #5



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 16 de Julio
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"PESA MUCHO, PESA POCO"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"EL QUE ME TRAE"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan aprender a identificar *objetos que pesan mucho y objetos que pesan poco *

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso "mucho", "poco", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después", en situaciones cotidianas.	- Registrar información que los niños y niñas si demuestran su comprensión acerca del peso usando expresiones como "pesa mucho", "pesa poco"	- Los niños y niñas muestran un objeto de casa que sea pesado y otro liviano explicando cual es el objeto pesado y cuál es el otro objeto liviano.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Objetos de casa ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	PROBLEMATIZACION La maestra comenta: chicos les cuento que ayer yo fui al mercado con mi mama y llevamos una canasta para poder meter todas las cositas que compramos cuando yo lleve la canasta no pesaba nada chicos, pero cuando regrese a casa mi mama y yo tuvimos que tomar una moto hasta la casa ya que la canasta pesaba mucho por todas las cosas que habiamos comprado.
	RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿En casa has visto cosas que pesen mucho y cosas que pesen menos? ¿crees que haya animales pesen mucho y otros que pesen poco?
	PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a identificar *objetos que pesan mucho y objetos que pesan poco *
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ **GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

• **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas que intenten cargar a su mamá o a su papá.

• **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego construcción "el que me trae" donde los niños traen diferentes objetos de casa que pesan mucho y también objetos que pesan poco.

• **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

• **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°5

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 16 de Julio

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso "mucho", "poco", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después", en situaciones cotidianas.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Arma objetos escenarios y elementos similares a la realidad, desarrollando su creatividad.	Asienden nociones básicas para comprender el mundo que les rodea	Clasifica el peso de los objetos "pesa mucho" y "pesa poco"
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	X	X	X
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER			
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE	X	X	X
7	CORDOVA CAPILO AITANA MISHALL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY	X	X	X
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	X	X	X
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH	X	X	X

17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL			
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA			
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje #6



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
22 de Julio
del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"JUGAMOS A CONTAR"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"BOWLING"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan utilizar el conteo hasta cinco en situaciones cotidianas.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Los niños y niñas utilizan el conteo en situaciones cotidianas hasta el número cinco.	- Los niños y niñas enviarán un video donde juegan a derribar cinco botellas con la pelota y una foto del dibujo donde indican lo que más les gustó de la actividad.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ 5 botellas de agua ✓ Pelota ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACION Chicos les cuento el día de ayer mi mamá me llevo al parque a jugar, entonces me di cuenta que en el parque había muchos perros, cuando los quería contar eran demasiados que no pude, solo llegué a contar cinco porque ya me tenía que regresar a casa. ¿Alguna vez cuando has ido al parque has contado cuantos perros hay?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿sabes que es contar? ¿sabes contar? ¿hasta qué número sabes contar?
	• PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a utilizar el conteo hasta cinco en situaciones cotidianas.
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

➤ **GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

• **Vivencial:**

Los niños y niñas cuentan con sus dedos hasta el cinco.

• **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego de construcción "bowling", donde la maestra les indica a los niños que coloquen cinco botellas en el piso y con ayuda de la pelota logren derribar las cinco botellas.

• **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

• **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°6

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Díoses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 22 de Julio

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso "mucho", "poco", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después", en situaciones cotidianas.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Mediante el juego funcional alanza objeto apoyándose de otros	lora con diversos objetos y responde a los diferentes estímulos que recibe	liza el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas.
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	x	x	x
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	X	x	x
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	x
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAEI	x	x	x
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE			
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHELL	x	X	x
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY			
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE			
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	x
11	HUACCHILLO JULCA GLEOFE VALENTINA	x	X	x
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	x	x	x
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	x	x	x
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	x	x	x
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	x	X	x
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH	x	X	X

17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	X
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON			
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	x	x	x
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	x	X	x
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	X
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	x	X	
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	x	x	x
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	x	x	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	X	X	X
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	x	x	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje #7



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 26 de Agosto
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"JUGAMOS A LAS CARRERAS"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"BOWLING"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan aprender a utilizar los números ordinales.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de cantidad"	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.	- Los niños y niñas utilizan los números ordinales al establecer la posición de un objeto o persona.	- Los niños y niñas envían un video donde juegan a las carreras con bolitas de papel e indiquen que bolita llegó primero, segundo y tercero.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Hojas de papel de colores ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k • ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual. • ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota. • PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer fui a una fiesta donde había muchos dulces, juegos y una torta, les cuento que fui la primera en llegar a la fiesta y mi amiga fue la segunda y por llegar primera me regalaron una bolsa con dulces, ¿alguna vez has llegado primero a un lugar? • RECOJO DE SABERES PREVIOS • ¿Sabes que son los números ordinales? ¿Sabes cómo son los números ordinales? • PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a utilizar los números ordinales
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- **Vivencial:**

los niños y niñas con sus dedos cuentan los números ordinales.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional "la carrera" donde los niños tienen que hacer con papel bolitas para que las puedan tirar al mismo tiempo al cartel donde dice "la meta" luego verificamos que bolita de papel llego primero.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

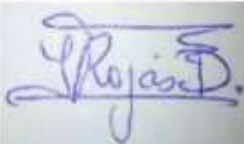
Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°6

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 26 de Agosto

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Mediante el juego funcional alcanza objeto apoyándose de otros	Juega y juega con diversos objetos y responde a los diferentes estímulos que recibe	Usa números ordinales, primero, segundo y tercero.
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA			
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER			
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE			
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHALL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY			
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE			
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	X	x	x
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL			
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA	X	X	X

	BRISÉ			
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH			
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL			
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN			
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA			
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL			
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE			
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL			
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x
28				

Sesión de aprendizaje #8



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
9 de Setiembre
del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"MATEJUGANDO"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"SIMÓN DICE"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan establecer relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	- Registrar información sobre los objetos que tengan figuras geométricas	- Los niños y niñas muestran los objetos que relacionaron con las figuras geométricas mediante un video explicando que figura geométrica tiene el objeto que relacionaron y envían una foto con el dibujo del objeto que relacionaron con la figura geométrica.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Objetos de casa ✓ Plastilina ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACION La maestra comenta: chicos les cuento que ayer estaba ayudando a mi mama a cocinar y me di cuenta que en la cocina había muchos objetos con diferentes formas. ¿Alguna vez en casa has observado objetos que tengan distintas formas?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿Qué figuras geométricas conoces? ¿Todos los objetos tendrán la misma forma? ¿Ustedes saben que es mucho, poco y ninguno? ¿alguna vez tuvieron muchos juguetes, pocos juguetes y ningún juguete?
	PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a establecer relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

• **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas que con sus manos y sus dedos intenten realizar un círculo, un cuadrado y un triángulo.

• **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego de construcción "simón dice" donde los niños traen diferentes objetos de casa que tengan distintas formas (circulo cuadrado y rectángulo).

• **Gráfico:**

Los niños y niñas realizan distintas formas con ayuda de la plastilina.

• **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°8

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 9 de Setiembre

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				
		Crea múltiples estructuras y construcciones	Juega con su cuerpo las formas geométricas	Establece relación entre las formas que están en su entorno	Juega con material concreto las formas geométricas	Reconoce las formas geométricas en una colección de objetos
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA					
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	X	X	X	X	X
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	X	X	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA					
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE					
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHELL	X	X	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY					
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X	X	X

10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	x	x	x
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X	X	X
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH					
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x	x	x

Sesión de aprendizaje #9



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
23 de Setiembre
del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"APRENDEMOS JUGANDO"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"DEL RITMO"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan establecer expresiones como dentro y fuera.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	- Registrar información de que los niños y niñas se ubican en el espacio en el que se encuentran, usando las expresiones "dentro y fuera".	- Los niños y niñas muestran un video usando el ula ula si se encuentran dentro o fuera de el (ula-ula) y muestran una foto de su dibujo de lo que más le gusto de la actividad.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENCA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Ula ula ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer fui al supermercado con mi mamá a comprar alimentos para la comida y cuando terminó de pagar le ayudé a colocar dentro de su bolsa todos los alimentos que se encontraban fuera. ¿Ustedes alguna vez han ayudado a colocar dentro y fuera de la bolsa los alimentos en el mercado?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿Sabes que es adentro y afuera?
	• PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a establecer puedan establecer expresiones como dentro y fuera.
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- **Vivencial:**

Los niños y niñas colocan dulces dentro y fuera de su boca.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional “del ritmo” donde la maestra indica que los niños deben colocar el ula ula en el piso para que así ellos puedan entrar y salir del ula ula representando un animal (expresa su ubicación en el espacio dentro y fuera), saltar, correr alrededor del aro, correr por la casa, etc.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°9

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 9 de Setiembre

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Reconoce la ubicación en el espacio	Ordena y juega con diversos objetos y responde los diferentes estímulos, es ordenado en su espacio de estudio después de jugar con los objetos que utilizó	Ubica a sí mismo en el espacio donde se encuentra
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA			
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER			
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE	X	X	X
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHELL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY			
9	FLORÉS PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	x
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFÉ VALENTINA	X	X	X

12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH	X	X	X
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje #10



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 07 de Octubre
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"ME DIVIERTO JUGANDO HACIA ADELANTE,
 HACIA ATRÁS"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"LA CONFIANZA"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan identificar "las expresiones hacia adelante y hacia atrás"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	- Que los niños y niñas utilicen expresiones como "hacia adelante y hacia atrás" mientras que juegan.	- Que los niños y niñas envíen un video donde pasen un camino de papeles con los ojos vendados siguiendo las indicaciones de un integrante de la familia usando las expresiones "hacia adelante y hacia atrás".
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	PROBLEMATIZACION La maestra comenta: chicos les cuento que ayer me regaron un carrito de juguete que se iba hacia adelante, hacia atrás, para un lado para el otro era muy gracioso ¿ustedes alguna vez han tenido un juguete que se mueva así?
	RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿tú sabes ir hacia adelante y luego ir hacia atrás? ¿Qué objetos caminaran hacia adelante y hacia atrás? ¿sabes que animales caminan hacia adelante y hacia atrás?
	PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a identificar *las expresiones hacia adelante y hacia atrás*
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ **GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

• **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas que coloquen partes de su cuerpo hacia adelante y luego hacia atrás.

• **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional "la confianza" donde los niños con ayuda de sus padres tendrán que recorrer un camino de papeles con los ojos vendados.

• **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

• **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°10

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Díoses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 7 de Octubre

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Desarrolla el juego funcional saltando con un pie, con dos pies y tiene equilibrio	Ordenado en su espacio de estudio después de jugar con los objetos que utilizo	Ubica su desplazamiento hacia adelante y hacia atrás.
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	x	x	x
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	x	x	x
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	x	x	x
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	x	x	x
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA	x		
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE			
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHALL	x	x	x
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY			
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	x	x	x
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	x
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	x	x	x
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	x	x	x

13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	x	x	x
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL			
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	x	x	x
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH	x	x	x
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	x	x	x
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	x	x	x
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	x	x	x
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	X	X	X
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje #11



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
28 de Octubre
del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"ME MUEVO DETRÁS Y DELANTE"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"LA CONFIANZA"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan identificar "las expresiones delante y detrás"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	- Que los niños y niñas registren información que los niños y niñas si muestran su comprensión acerca de su movimiento y acciones para desplazarse usando expresiones como "delante y detrás"	- Enviar un video donde los niños y niñas se coloquen delante y detrás de objetos como por ejemplo: una silla.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO. N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACION La maestra comenta: chicos les cuento que hoy me fui al banco con mi mama y habia una cola muy larga en la parte de delante estaba mucha gente, volteeé y yo era la única en la parte de atrás como era la última casi llego tarde hoy.
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿Saben que significa la palabra detrás y delante? ¿Cómo diferenciamos cuando una persona está detrás y delante?
	• PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a identificar *las expresiones delante y detrás*
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas que coloquen partes de su cuerpo hacia adelante y luego hacia atrás.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional "la confianza" donde los niños con ayuda de sus padres tendrán que recorrer un camino de papeles con los ojos vendados.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°11

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Díoses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 28 de Octubre

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Fomenta la creatividad y la imaginación	Ubica y el conocimiento y dominio de su propio cuerpo.	Ubica así mismo y ubica los objetos en el espacio que se encuentra
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA			
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER	X	X	X
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCIANO GAEL	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE	X	X	X
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHHELL	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY	X	X	X
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	X	X	X

11	HUACCHILLO JULCA CLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL			
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH			
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALES RIOS JOSCORLI ANTONELLA			
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLARÉAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje # 12



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 04 de Noviembre
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"JUGAMOS DE CERCA Y DE LEJOS"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"EL VAQUERO"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan identificar *objetos que se encuentran cerca y lejos*

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	- Registrar información que los niños y niñas si demuestran su comprensión acerca de su movimiento y acciones para desplazarse usando expresiones como "cerca y lejos"	- Enviar un video donde los niños y niñas con una soga atrapan las botellas con agua que están cerca y luego las botellas que estan lejos y explicar que botella fue más fácil de atrapar.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Botellas ✓ Agua ✓ Soga ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento que ayer mi mamá me llevo a comprar al mercado muchas cosas, pero me di cuenta que no era el mismo mercado que está cerca a mi casa, este nuevo mercado donde mi mamá me llevo era un mercado que estaba muy lejos de donde yo vivo, era muy bonito y tenía muchas tiendas ¿alguna vez has ido a lugares muy lejanos?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿saben que significa la palabra cerca o lejos? ¿Cómo diferenciamos cuando una persona está lejos o cerca?
	• PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a identificar *objetos que se encuentran cerca y lejos*
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ **GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

- **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas que se pongan cerca y luego lejos su mamá o papá.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego funcional "el vaquero" donde los niños con una soga atrapan las botellas que se encuentren cerca y lejos.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°12

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 04 de Noviembre

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Expresa la ubicación entre personas en la ubicación del espacio cerca de-lejos de	Identifica y juega con diferentes objetos y recibe estímulo, es ordenado	Ordenado en su espacio de estudio después de utilizar su estudio
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA	X	X	X
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER			
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE			
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHELL	X	X	X
8	DÉL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY	X	X	X
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALES PALACIOS FLAVIA ROMINA	X	X	X
11	HUACCHILLO JULCA CLEOFÉ VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL	X	X	X

14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO DANIEL	X	X	X
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH			
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALÉS RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIÉL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x

Sesión de aprendizaje # 13



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I. E.: Cuna Jardín "Virgen del Carmen"
 1.2. Docente: Ycela Fortunata Rojas Davila
 1.3. Grado y sección: 4 años "Aula Anaranjada"
 1.4. Área: Matemática

FECHA:

Jueves
 11 de Noviembre
 del 2021

TÍTULO DE LA SESIÓN

"EL PIRATA"

II. DATOS DE LA UNIDAD:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA	PROPOSITO DE LA SESION
"EL PIRATA"	El propósito del día será que los niños y las niñas puedan organizar su movimiento y acciones para desplazarse en una "Dirección y trayectoria"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	- Registrar información de que los niños y niñas organizan sus movimientos y acciones al momento de desplazarse.	- Que los niños y niñas se tomen una foto y hagan un video haciendo una trayectoria (crear un camino) desde su cuarto hasta la puerta de la calle mediante flechas .
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE BUESQUEDA POR EXELENIA		Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes.		
Valor: Superación Personal				

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	
¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
✓ Tener los materiales listos ✓ Realizar una evaluación de saberes previos ✓ Motivar a los niños y niñas ✓ Revisar la planificación de la experiencia ✓ Enviar el link de conexión meet	✓ Internet, laptop, celular ✓ Música ✓ Cinta de papel ✓ Plumones, hoja bond, lapiz

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MO N.	SECUENCIA DIDÁCTICA
	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
INICIO	• SALUDO Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Cantamos la canción *Hola Hola https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k
	• ACTIVIDADES PERMANENTES Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual.
	• ACUERDOS DE CONVIVENCIA Recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra clase remota.
	• PROBLEMATIZACIÓN La maestra comenta: chicos les cuento ayer fui a visitar a mi amiga, pero como hace tiempo no la iba a visitar hasta me olvide de cómo llegar a su casa y mi amiga muy amable me mando un mapa con una trayectoria para poder llegar más rápido a su casa me gustó mucho la trayectoria que hizo que cuando estábamos en su casa hicimos un mapa con muchas flechas para encontrar un tesoro y así nos pasamos toda la tarde encontrando tesoros en su casa. ¿alguna vez ustedes usaron una trayectoria para poder llegar a un lugar?
	• RECOJO DE SABERES PREVIOS ¿Saben que significa la palabra trayectoria? ¿alguna vez viste flechas en la calle que te indicaban ir a un lugar?
	• PROPOSITO DE LA SESION Se les explica el propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a organizar su movimiento y acciones para desplazarse en una *Dirección y trayectoria*
	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutes

➤ **GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

- **Vivencial:**

La maestra les indica a los niños y niñas aplaudan hacia arriba, abajo y hacia los lados siguiendo la dirección de flecha.

- **Concreto:**

Luego la maestra hace el juego simbólico "el pirata" donde los niños y niñas mediante una trayectoria encontrarán en el suelo tendrán que encontrar su tesoro que estará escondido en su casa.

- **Gráfico:**

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.

- **SIMBÓLICO:**

Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.

CIERRE	➤ RETROALIMENTACION Los niños expresan: • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo lo hicimos? • ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? • ¿Todos participaron de la actividad? • ¿Fue fácil o difícil? • ¿Les gusto?
	Tiempo Aproximado. 5 min

➤ **ACTIVIDAD DE EXTENSION:**

Los niños y niñas dibujaran lo que más les gustó de la clase.

➤ **BIBLIOGRAFÍA:**

- MINEDU (2016) / CENEB
- Videos interactivos de actividades permanentes
- Imagenes para poder agrupar



Director



Docente

➤ ANEXOS



FICHA DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°13

SECCIÓN: Anaranjado	TURNO: MAÑANA
EDAD: 4 años	
PROFESORA: Rojas Dávila Ycela Fortunata	
PRACTICANTES: Dioses Azan Laura Icanaque Ypanaque Estefanny	FECHA: 11 de Noviembre

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Realiza desplazamientos en el espacio siguiendo dirección y trayectoria	Representa la creatividad y la imaginación	Identifica el conocimiento y dominio de su propio cuerpo
1	AGURTO CHINCHAY BRIANA CATHALEYA			
2	ARZAPALO AÑANCA, JHON EVER			
3	AVILA SIMBALA RAY EVANS	X	X	X
4	CABREJOS QUIROZ LUCCIANO GAELE	X	X	X
5	CANCHOA MORI, NIA XIMENA			
6	CHARAJA MARTINEZ YHEREL DEANDRE	X	X	X
7	CORDOVA CAPILLO AITANA MISHLE	X	X	X
8	DEL CASTILLO PAZ DEELLICLAR BRIDHLEY	X	X	X
9	FLORES PINEDO BENJAMIN LOVISE	X	X	X
10	GONZALEZ PALACIOS FLAVIA ROMINA	x	x	x
11	HUACCHILLO JULCA GLEOFE VALENTINA	X	X	X
12	HUAMAN SANCHEZ LUCCA MATEO	X	X	X
13	LUQUE GUTIERREZ DYLAN MANUEL			
14	MONTALVAN ECHEVARRIA YEIKO	X	X	X

	DANIEL			
15	MONTORO HUARANGA VALENTINA BRISET	X	X	X
16	MORI SEVENINO DYLAN SMITH	X	X	X
17	NICOLAS NINA BRIHANA KRISTHEL	x	x	x
18	POMA CASTRO JOAO ANDERSON	X	X	X
19	RAMOS PACHECO JOAO TOMAS JOAQUIN	X	X	X
20	ROJAS ZEBALLOS GAHEL AANUEL	X	X	X
21	ROSALÉS RIOS JOSCORLI ANTONELLA	x	x	x
22	RUIZ CHALA MATHEO LIONEL	X	X	X
23	SILVA TURPO ZUELEN MILLET	X	X	X
24	SOSA CARDENAS PRISCILA DARLINE	X	X	X
25	VALDIVIA TORRES CAMILA JAZMIN	x	x	x
26	VEGA TORRES MAYKEL JHADIEL	X	X	X
27	VILLAREAL ALVARADO MATEO ALESSANDRO	x	x	x