



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Influencia de los escenarios lúdicos para el desarrollo del
pensamiento matemático en el I ciclo

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Vasquez Chavez, Alondra Sofia (orcid.org/0000-0003-0861-8801)

ASESORA:

Mgtr. Saldaña Garcia Rosell, Ana Elisa (orcid.org/0000-0003-2543-8079)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A mi familia por su apoyo incondicional durante este largo camino, a mi hijo por ser el motor de mi corazón para superar cualquier obstáculo y a mis maestras, quiénes han sido un pilar fundamental para nuestra formación y su motivación y guía durante el desarrollo hasta la etapa final de esta tesis; a través de estas líneas expreso mi más profundo y sincero agradecimiento y gratitud hacia cada una de las personas que han influido y apoyado mi crecimiento para ser una profesional de calidad.

Agradecimiento

A nuestro señor Jesús, por cada una de sus bendiciones, por depositar paciencia, calma, sabiduría, entendimiento, fuerza y el valor para culminar el desarrollo de este proyecto y alcanzar este primer peldaño tan importante de mi formación profesional.

A mis padres, porque ambos han apoyado el logro de mis sueños y han depositado su confianza en cada uno de mis pasos y apoyado en los momentos más difíciles.

A mi asesora Ana Elisa Saldaña García Rossell, quién nos motivó a ampliar nuestra visión sobre aquello que deseábamos proponer y lograr a través de nuestro trabajo de investigación, y todo su apoyo para su culminación.

A mis docentes, quienes han influenciado en el fortalecimiento de mi perfil profesional e inspirado en mi trabajo como docente, a través de la búsqueda de un crecimiento constante mediante mis aprendizajes para ofrecer un servicio de calidad a toda la comunidad educativa infantil.

A la Universidad César Vallejo, por haberme dado la oportunidad de ser parte de su casa de estudios, y por apoyar nuestro desarrollo profesional a través de sus distintos programas fomentando siempre un espíritu investigador y de desarrollo de nuevos conocimientos en sus estudiantes.

A mis compañeras de carrera, quienes a través de estos años nos hemos brindado un soporte mutuo en las situaciones mas complicadas y por todas aquellas alegrías y momentos inolvidables que hemos compartido juntas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	7
III. METODOLOGÍA.....	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y Operacionalización	20
3.3 Población, muestra y muestreo	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	25
3.5 Procedimientos.....	26
3.6 Método de Análisis de datos	26
3.7 Aspectos éticos	27
IV. RESULTADOS.....	27
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES.....	41
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pretest y postest del pensamiento matemático	28
Tabla 2 Pretest y postest dimensión dinámico	29
Tabla 3 Pretest y postest dimensión constructividad.....	30
Tabla 4 Pretest y postest dimensión matemática	31
Tabla 5 Pretest y postest dimensión perspectiva	32
Tabla 6 Contraste de normalidad	33
Tabla 7 Prueba de rangos de Wilcoxon	34
Tabla 8 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	35
Tabla 9 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	36
Tabla 10 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	37
Tabla 11 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1 Niveles del pensamiento matemático.....	28
Figura 2 Niveles de la dimensión dinámico.....	29
Figura 3 Niveles de la dimensión constructividad.....	30
Figura 4 Niveles de la dimensión matemática.....	31
Figura 5 Niveles de la dimensión perspectiva.....	32

RESUMEN

El desarrollo del pensamiento matemático inicia desde los primeros contactos que el niño tiene con su entorno, por esta razón se valora el papel fundamental que cumple la primera infancia para propiciar experiencias enriquecedoras; siendo su entorno el medio a través el cual el niño transita, se resalta la importancia de los elementos que lo conforman, los cuales por sus características físicas evocan conceptos relacionados a la matemática y que si son llevados al quehacer pedagógico se tornan en elementos favorecedores. La investigación propone que el niño construya sus aprendizajes desde su accionar sobre los elementos propuestos, proponiendo la lúdica y el arte como medios para motivarlos a involucrarse en un espacio de exploración, instalado de forma estratégica llamado escenarios lúdicos, representando a través de estos conceptos relacionados a la matemática como la seriación, etc. Esta investigación se trabajó bajo el enfoque cuantitativo y su diseño es de tipo aplicado y diseño preexperimental. Se utilizó como instrumento una ficha de observación con 20 ítems en función del pensamiento matemático. Los participantes fueron 21 niños de 2 años del aula Respeto de la I.E.I 070 Huáscar-SJL, quienes mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia conformaron la muestra del grupo preexperimental.

Palabras clave: pensamiento matemático, primera infancia, escenarios lúdicos.

ABSTRACT

The development of mathematical thinking begins from the first contacts that the child has with his environment, for this reason the fundamental role that early childhood plays in providing enriching experiences is valued; His environment being the medium through which the child travels, the importance of the elements that make it up is highlighted, which due to their physical characteristics evoke concepts related to mathematics and that if they are brought to pedagogical tasks, they become favorable elements. The research proposes that the child build their learning from their actions on the proposed elements, proposing play and art as means to motivate them to get involved in an exploration space, strategically installed called play scenarios, representing through these related concepts. to mathematics such as series, etc. This research was carried out under a quantitative approach and its design is of an applied type and pre-experimental design. An observation sheet with 20 items based on mathematical thinking was used as an instrument. The participants were 21 2-year-old children from the Respeto classroom at I.E.I 070 Huáscar-SJL, who, through non-probabilistic convenience sampling, formed the sample of the pre-experimental group.

Keywords: mathematical thinking, early childhood, playful scenarios.

I. INTRODUCCIÓN

Los primeros años en que el ser humano crece y se desarrolla son de vital importancia ya que explora su entorno mediante el uso de su cuerpo, el cual es su primer instrumento de conocimiento y a través de este recibe toda la información de su entorno, desarrollando una comprensión propia desde los niveles más básicos hasta llegar a un nivel de pensamiento más complejo en la vida adulta. La educación en la primera infancia juega un papel fundamental en la evolución y desarrollo del pensamiento, ya que tienen el objetivo de proveer de experiencias significativas para el niño, así como afianzar el desarrollo de su seguridad, autonomía y el cuidado personal. Brotherson citado por la Organización de los Estados Americanos (2022) expresa que el desarrollo de la corteza cerebral, la cual contiene el 80% de todas las neuronas del cerebro es el centro encargado de funciones como la memoria, la percepción, el lenguaje, conciencia, y habilidades mentales que en la infancia alcanzan sus niveles más altos de desarrollo. Este proceso tan extraordinario que se conforma por millones de conexiones neuronales que se producen en milésimas de segundos en las estructuras mentales del ser humano sientan las bases fundamentales para la adquisición de los futuros aprendizajes. Sea cual sea el área que una persona se encuentre aprendiendo se requieren de ciertos procesos cognitivos que se verán involucrados para poder procesar la información hasta ser comprendida e interiorizada por la persona.

Especialistas del Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2019) señalan que los niños a los 2 años de edad inician con el desarrollo del lenguaje además de otras habilidades relacionados con el desarrollo cognitivo tales como clasificar objetos según las características o similitudes que ellos identifiquen, comprender órdenes sencillas, así también apilar objetos uno sobre otros, van mostrando el predominio o uso de alguna extremidad inferior con mayor frecuencia, también participan de actividades simples, como juegos, y puede buscar y hallar cosas que se encuentran fuera de su campo visual. Asimismo, sus habilidades motoras a este punto tienen mayor estabilidad, acciones como correr, subir y bajar de algún mueble, patear o lanzar algún objeto son actividades que

disfruta y le permiten expresarse corporalmente. Tomar en cuenta todos estos hitos dentro de la práctica pedagógica son importantes ya que a través del conocimiento de las características de desarrollo de los niños se pueden adquirir herramientas valiosas para ser aprovechadas en el campo del quehacer educativo.

Comprendiendo la importante etapa que significa para el desarrollo cognitivo de la persona, en muchos países se brindan los servicios de Atención y Educación en la Primera Infancia, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2022) indica que estos programas dirigidos a niños desde los 0 meses hasta los 6 años tienen la finalidad de promover el desarrollo emocional afectivo, físico, social e intelectual de los niños. Asimismo, es necesario resaltar que nada más 46 países de los 193 que conforman los Estados Miembros de las Naciones Unidas ofrecen el servicio de educación en la primera infancia de forma gratuita y obligatorio, es decir que es una exigencia dentro de sus políticas, asimismo dentro de los 17 objetivos planteados en la Agenda 2030 en la Asamblea Mundial de la Organización de las Naciones Unidas del año 2015, se estableció para el sector educativo en el objetivo 4: “asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria” (ONU, 2015, p.19). Esto quiere decir que no es cuestionable dudar que a través de los programas para la infancia se deben ofrecer oportunidades de aprendizaje que permita a los niños adquirir las herramientas necesarias en el proceso de transición de un nivel educativo a otro.

Siraj-Blatchford et al., (2009) indicó en un estudio realizado en Europa, que gran parte de niños que terminan el nivel inicial aún tienen dificultades para adaptarse a su nuevo entorno de aprendizaje e inician el nivel primaria con pocas habilidades comunicativas y escasa capacidad de atención y concentración, uno de las causas que se determinaron fue la poca participación que tuvieron en programas de educación para la primera infancia, el autor resalta que la participación de un niño en un centro de educación temprana desde los 2 años es vital para su desarrollo influyendo significativamente en el aspecto cognitivo y su

autonomía, además de fortalecer su capacidad de concentración y relación con el entorno, es decir permitirá que el niño pueda interactuar con sus pares, y desarrollar sus habilidades sociales, sin embargo aún con esto, confirma que el hogar y las oportunidades de aprendizaje que este le facilitan serán decisivas en su formación, por tanto no se puede desligar la importante influencia que el contexto familiar tiene en el desarrollo del niño.

Al respecto, (UNICEF, 2019) señaló que un indicador de participación de niños a programas de primera infancia eran los niveles de estudio alcanzados por la madre, según los estudios realizados a nivel mundial, el cual determinó que los hijos de cuyas madres no habían completados sus estudios básicos y superior contaban con menores oportunidades de recibir algún tipo de educación en la primera infancia. Pero si para estos años los gobiernos se encontraban planificando lograr un mejor desarrollo en el sector educativo con proyectos pendientes y presupuestos destinados para invertir en la educación de la primera infancia. Así también, la (OEA, 2022) manifiesta que pese a toda la información existente sobre el gran impacto que la educación tiene en la primera infancia para el desarrollo de habilidades y capacidades, aún hay un arduo trabajo de concientización pendiente con los padres de familia, donde se identifica una gran falta de reconocimiento a la edad preescolar, subestimando la efectividad de los programas de educación temprana.

A esto se le suma la pandemia que se dio en el año 2020, (UNICEF, 2020) señaló que la pandemia por COVID-19 que se vivió a nivel mundial, conllevó a que la mayoría de los centros de atención temprana fueran cerrados y millones de niños no pudiesen recibir ningún tipo de educación en estos primeros años tan vitales. Arce (2022) resaltó los desafíos que se habían incrementado en el Perú, visualizándose grandes deficiencias de aprendizaje en las transiciones que los niños hacen de un nivel a otro, de inicial a primaria, primaria a secundaria y a técnico superior, es decir que el impacto que se visualiza en los bajos niveles en el desarrollo de competencias provoca que el estudiante entre al siguiente nivel sin la suficiente capacidad y aprendizajes necesarios.

Actualmente el Perú ofrece diferentes tipos de servicios educativos para niños menores de 3 años, Guerrero & Demarini (2018) señalan que los programas

AEPI en el Perú han ayudado a incrementar la tasa de niños que son matriculados en educación inicial, sin embargo, son grandes las brechas que existen en el contexto social para el acceso a la educación en la primera infancia. La Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana indica que en el Perú se brindan los servicios de educación escolarizada y no escolarizada, el de tipo no escolarizado para la primera infancia de Ciclo I, es para los niños de 90 días de nacido hasta los 2 años y 11 meses, y el tipo de escolarizado es para aquellos que cumplen 24 meses, quiénes pueden empezar a asistir a la Cuna-Jardín en la cual reciben atención educativa, alimentación, salud y psicología, este primer contacto que el infante tiene con la vida escolar se encuentra lleno de oportunidades de aprendizaje que si se propician de forma correcta y con la metodología apropiada pueden lograr el desarrollo de habilidades y capacidades esenciales para su desarrollo posterior. (MINEDU, 2016) estableció en el Currículo Nacional que las Cunas Jardín tienen el objetivo de priorizar las necesidades de cuidado y bienestar del infante, así como fomentar la exploración y juego espontáneo del niño, que este pueda desplazarse libremente a través de los sectores establecidos en el aula a partir de su propia iniciativa e interés. Esto es sumamente importante, ya que en esta de desarrollo el niño tiene una necesidad innata de exploración y juego, aprovechar ambas características en favor de sus aprendizajes permite que se logren las condiciones propicias para que se consoliden.

No obstante, el juego o también llamada lúdica juega un papel importante en la pedagogía de los docentes, Borisova (2018) manifiesta que en varios países se presentan dificultades en la enseñanza mediante la lúdica, motivo por el cual no se encuentra inmersa en sus servicios de educación en la primera infancia. Factores como, la falta de información y conocimiento por parte de los miembros que conforman la comunidad educativa, en este caso su falta de información y actualización sobre nuevas metodologías obstaculiza su capacidad de valorar el juego como medio para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas, de indagación, e iniciación en la escritura e interpretación de textos desde la edad infantil. Asimismo, otro aspecto es la idea erróneamente preconcebida del juego por parte de los padres o cuidadores como agente distractor, pérdida de tiempo o simplemente una actividad irrelevante ejecutada por sus hijos, otra situación que

dificulta la propuestas lúdicas para el aprendizaje es la sobrepoblación escolar en las aulas, lo cual origina que los materiales no se puedan abastecer para cubrir la demanda que se requiere, y como último punto resaltante la falta de estrategias y metodologías por parte de los maestros para mediar, propiciar y enriquecer sus actividades pedagógicas a través del juego.

Otero citado por Quispe (2019) señala que el sector de juegos tranquilos es un espacio que si bien es cierto promueve el juego libre de los niños y a través de estos se desarrollan capacidades cognitivas y del pensamiento lógico por los materiales que en él se encuentran, muchas veces estos pueden llegar a resultar rutinarios para los niños y su interacción con estos siempre necesitarán ser llevadas a otro nivel, de tal forma que desafíen al niño a nuevos retos, soluciones, búsqueda de resolución de problemas y que este pensamiento pueda ir constante transformación y evolución. La Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (2021) establece en sus Metas de Aprendizaje del 2021 al 2024 que una de las metas en el aspecto de inclusión económicos para los niños que culminan inicial de 3 años es jugar y agrupar objetos de acuerdo con sus características como forma, color y tamaño. Asimismo el usar expresiones de cantidad, nociones de espacio, y el conteo de hasta 3 objetos o individuos, pero para esto son varias las experiencias que el niño necesita vivenciar de tal forma que cada acción que se realice sea producto de un conjunto de actividades que ha ido logrando desarrollar de forma progresiva, desde lo más básico como la observación, manipulación hasta la exploración, solo partiendo de ese punto el niño podrá iniciar con el establecimiento de relaciones entre dos o más objetos.

Eguren (2021) manifiesta que en el Perú independientemente de las nuevas propuestas pedagógicas, los estudiantes no logran alcanzar los estándares de desarrollo, en este punto enfatiza que a pesar que se trabajan con materiales físicos como los libros, estos no logran conectar con los propósitos de aprendizaje, resultando una actividad memorística que invita al niño a seguir un conjunto de patrones ya establecidos, asimismo resalta la importancia de permitir que los estudiantes sean quienes dirijan el desarrollo de sus nuevos aprendizajes, partiendo del uso de sus propias habilidades para analizar cada situación que se le proponga y reflexionar a partir de sus propias vivencias, para ello los docentes

necesitan mayor capacitación sobre como reorganizar su práctica pedagógica y el implemento de materiales que cumplan con las características que requiere para que sea funcional y no simplemente una herramientas de apoyo.

A nivel práctico el programa de estudio ayuda a que los niños de la educación en la primera infancia se inicien en el desarrollo del pensamiento matemático a partir de escenarios que motiven su exploración e indagación de tal forma que a través de este contacto puedan interiorizar las características de los objetos de su entorno y puedan manipularlos desde sus propias posibilidades de forma libre y espontanea fortaleciendo sus capacidades de abstracción, discriminación visual, atención, concentración y razonamiento, así como sus habilidades relacionadas a la clasificación, seriación, agrupación, establecer relaciones causales, aprovechando cada una de sus características de desarrollo propias de su etapa como la curiosidad, y que a medida que vayan pasando a los siguientes niveles de educación tengan las herramientas necesarias para poder responder a las exigencias de aprendizaje que demanda la educación actual.

A nivel metodológico se aplicará un pretest y post test al grupo experimental de la investigación para determinar la influencia de los escenarios lúdicos en el desarrollo del pensamiento matemático.

A nivel social promoverá que docentes se sientan motivados a mejorar y fortalecer su quehacer pedagógico, usando estrategias innovadoras para lograr que los niños desde la primera infancia disfruten de una educación de calidad y oportunidades de desarrollo que potencien sus habilidades.

El objetivo general del presente trabajo es determinar si los escenarios lúdicos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de 2 años. Mientras que los objetivos específicos son: determinar si las diferencias que existen entre el grupo experimental del pensamiento matemático entre el grupo pretest y post test, determinar las diferencias positivas que existen entre el grupo experimental del pensamiento matemático entre el grupo pretest y post test, determinar las diferencias negativas que existen entre el grupo experimental del pensamiento matemático entre el grupo pretest y post test.

II. MARCO TEÓRICO

Paredes y Villa (2022) manifestaron que los escenarios lúdicos son una propuesta que busca una forma distinta de lograr desarrollar los aprendizajes, los definen como entornos de diversión planificados y propiciados, es decir que deben invitar al niño a involucrarse a partir del enriquecimiento visual de los elementos. Así también es importante permitir el desplazamiento libre del niño alrededor de la instalación de forma que disfrute cada nueva experiencia que a partir del juego se ofrecen, asimismo, este entorno debe contribuir a la fantasía e innovación, es por ese motivo que los materiales que se empleen deben ser diversos, para ello detallan el uso de texturas, tonalidades, formas, colores, y todo aquello que permita que se involucren todos los sentidos. En cuánto la propuesta resulte más atractiva, los estudiantes tendrán mayores posibilidades de construcción del pensamiento, explorando y apropiándose de cada elemento propuesto, el cual a partir del juego se convierte en un espacio potentemente significativo que despierta las emociones del niño y donde él se vuelve el principal protagonista en la adquisición de sus nuevos aprendizajes.

Boccolini (2017) definió que cuando hablamos de espacios, se debe entender que estos se refieren al ambiente físico, lugar, o zona, es decir el área donde transcurren niños y maestros de una escuela. Mientras que los escenarios son representaciones artísticas y gráficas que se realizan en un determinado espacio que será ocupado y del cual un grupo de personas tomará acción y protagonismo. En este sentido el concepto de escenario lúdico se comprende activo, diversificable, que no se limitará al espacio educativo, es decir, puede producirse en cualquier lugar para volverse un ambiente de aprendizaje.

Kahatt (2022) analizó la trascendencia de los espacios educativos como medios que pueden ser transformados para el descubrimiento de nuevos saberes y formación de capacidades personales, asimismo sostiene que una de las bases fundamentales para el desarrollo integral son las experiencias y posibilidades de relación con las personas de su entorno.

Batalla (2023) señaló que estos espacios no deben limitarse al área en el que los niños transcurren diariamente llamado aula, estos espacios se consideran cualquier entorno que permitan la recreación de un escenario lúdico

transformador, innovador y enriquecedor para el estudiante, por ello se consideran cuatro aspectos importantes en la planificación tales como el tamaño, distribución, operatividad y materiales. El empleo de estos espacios para la construcción de escenarios en su escuela permitirá que el niño se familiarice con un mayor dominio respecto al hacer de su nueva vida escolar a través de un clima de confianza, seguridad y alegría.

Cuestas et al., (2016) concluyó que dentro de las prácticas que se ejercen para la educación en la primera infancia es importante tener en cuenta que los AEPI además de representar un espacio de protección y cuidado del menor, también son un espacio del cual puede tomarse provecho para crear y enriquecer el aprendizaje de los niños. Asimismo, la oportunidad de recibir un servicio de educación en la primera infancia representa para el niño la posibilidad de desarrollar sentido de pertinencia hacia las escuelas como sus espacios de aprendizaje y ser sostenible a largo plazo dando pie a que este infante continúe enriqueciendo sus conocimientos.

Fiorotto (2021) destacó también que no podemos separar la lúdica del aprendizaje en la primera infancia porque definitivamente es el camino por donde los niños construyen sus primeros aprendizajes, su accionar sobre cada elemento del entorno se da por el simple hecho de explorar aquello que visualmente capta su atención y despierta su interés inmediato por conocerlo, la manipulación física de estos elementos permiten que el niño adquiera información de sus distintas características de manera inconsciente.

Marturillo (2018) citado por Astudillo et. al., (2021) destacó que usar bloques en un escenario lúdico propició que el estudiante se involucre de forma dinámica, permitiendo mayor interacción entre sujeto y material, para esto los elementos deben cumplir con determinadas características de tal forma que se garantice que cumpla su propósito, se menciona como cualidades principales su forma, tamaño, dimensión, textura y color.

La importancia de los escenarios lúdicos para el desarrollo del pensamiento matemático en la educación temprana de los niños radica en la oportunidad de propiciar situaciones de aprendizaje impactantes que motiven la participación del

niño a través del juego en instalaciones diseñadas y pensadas para generar aprendizajes significativos. Hablar de escenarios lúdicos, ayuda a conocer otros caminos para el logro de aprendizaje haciendo uso del arte, y la estética que visualmente motiva al niño a explorar y despierta su creatividad e imaginación de forma inconsciente. El profundizar en el tema mencionado será un referente para docentes de tal manera que se considere la distribución apropiada de los materiales considerando cada una de sus características, y la propuesta de escenarios de aprendizajes visualmente llamativos que permitan el paso del pensamiento concreto a lo abstracto, poder incluir estrategias.

Mujica & Márquez (2022) explicaron que la importancia de la enseñanza de la matemática en la primera infancia ha aumentado debido al fundamental papel que ocupa como mecanismo que favorece además de la resolución de conflictos, sino además el desarrollo de nuevos conocimientos en distintos aspectos del estudiante. Asimismo, resaltó Arteaga & Macías (2016) que las matemáticas tienen un destacado protagonismo en el desarrollo de la inteligencia, ya que posibilitan la capacidad de plantear supuestos basados en la razón y de tomar desafíos basados en la exploración y experiencias dinámicas que fomenten a las situaciones de aprendizaje como medios para ser empleados en su vida cotidiana. También, enfatiza la necesidad de manipulación del infante sobre los objetos de tal forma que disfrute de su propia acción mental, induzca a su creatividad y fortalezca la seguridad sobre sí mismo. De este modo afirma que el desarrollo del pensamiento matemático es esencial desde la infancia de tal manera que el niño logre la formación de competencias necesarias para resolver cualquier problema sea o no relacionado con su vida escolar.

Ruiz de Velasco y Abad (2019) fundamentaron en su libro que los escenarios lúdicos son instalaciones construidas estéticamente creativas donde la lúdica y el arte se funcionan para traer consigo un objetivo pedagógico de aprendizaje a través de los símbolos y representaciones artísticas haciendo uso de elementos que se ubicarán en un determinado orden evocando figuras geométricas u otros gráficos de forma que se proyecte un sistema ordenado de elementos como punto de partida y que inviten al niño a deconstruir, transformar, destruir, y toda aquella acción que realice, permita que se apropie de cada una de

las características de los elementos propuestos y que a través de los diseños planteados se evoquen e interioricen nociones abstractas como la clasificación, seriación, agrupación, etc. Para ello los elementos seleccionados deben cumplir y tener ciertas características sobre las posibilidades en el accionar del niño, por ejemplo, las llantas son elementos que permiten la edificación vertical e invita al niño a apilar uno sobre otro, a rodarlo, a cercar y otras acciones que se vuelven infinitas dentro la imaginación y creatividad propia de los niños en las primeras edades, cada acción propiciará que el niño interiorice nociones abstractas de forma inconsciente que se irán fortaleciendo y consolidando a través de la práctica y variedad de oportunidades para ejercitar sus posibilidades de acción.

También manifiestan que toda instalación debe configurarse en los conocimientos o saberes previos trazados en los elementos que se instalarán en el espacio, el medio artístico y visualmente estético, y aquello que el escenario plantea y que lo hace tornarse en un espacio de descubrimiento, despertando la curiosidad por parte de los espectadores a indagar, explorar y jugar, permitiendo que los niños desarrollen desde su propio protagonismo y transformación de estas instalaciones sus propias concepciones de aquello que manipula.

Así también destacan que estas instalaciones de juego se diseñan bajo ciertos lineamientos que ofrezcan y garanticen la protección, bienestar emocional y físico del niño asegurando su desarrollo, así como el papel de la maestra como referente afectivo apreciando el cambio y alteración infantil como un desorden positivo y creativo y que apertura posibilidades desde una nueva perspectiva, es decir valorando el caos como una oportunidad de nuevas creaciones y puntos de vista. Los diseños de los escenarios y los elementos que lo conforman se estructuran bajo un lineamiento ya establecido donde las figuras y formas geométricas evocan la presencia de un sistema de orden, figuras como círculos, cuadrados, cruces, espirales, estrellas, etc., dan referencia de la realidad que es la certeza de la apropiación, comprensión y asimilación del espacio y sus elementos, de tal forma que puedan apropiarse de ellos en el aspecto físico y psíquico. Las normas de cada juego nacen de forma natural y se van asimilando y acomodando a la situación lúdica. Es de este modo que el círculo evoca simbólicamente la protección, el hogar, el sentido de pertinencia, la unidad.

reunión, uniformidad. Mientras que el cuadrado simboliza el orden, en este caso los cuatro puntos cardinales, armonía, proporción, bienestar, seguridad, fortaleza, solidez. Respecto al triángulo, este representa la triada, la apertura al mundo, la ruptura de la simbiosis, la existencia de la solidez que da sostén a la punta del iceberg cómo vértice visible, pero inseparable de su totalidad. El espiral expresa el crecimiento, evolución, progreso, y expansión. Estos escenarios deben configurarse en un espacio tanto horizontal como referente de seguridad, dominio, así como de verticalidad, el cual simboliza la idea de crecimiento, estabilidad, ascenso. Incluso podría tomar espacios vacíos se convierten en una posibilidad de un lugar habitado por ningún elemento, ya que, en lo vacío, nace la posibilidad de lo habitable. En síntesis, el espacio es un área que apertura la transfiguración de múltiples posibilidades, y creaciones desde lo inimaginable, permite transmutar el significado de cualquier elemento o material, a través de innumerables acciones que a medida que evolucionan en forma de representaciones mentales conscientes que el niño construye a partir de sus propia experiencia, como una forma de explicarse y comprender el entorno que lo rodea, desde las propias relaciones que establece con este, de este modo se construye la triada persona, objeto, espacio.

Lippman y Matthews (2018) explicaron que un ambiente de aprendizaje intencionalmente diseñado a través de los escenarios lúdicos, sitúan la enseñanza y el aprendizaje en un mismo tiempo es decir que ocurren de forma simultánea. Al comprender los activos físicos de un salón de clases como pedagogía mediadora, estos espacios pueden diseñarse para apoyar las diversas formas en que se produce el aprendizaje y las necesidades de los alumnos si se encuentran en un grupo grande, en un grupo de trabajo cooperativo donde socialicen, compartan, interactúen e intercambien experiencias.

Rozo (2018) asimismo señaló que a través de la construcción de escenarios lúdicos se puede observar el desempeño de cada estudiante, el accionar mismo sobre cada elemento propuesto, para ello las experiencias planteadas deben ser diversas, exponer al niño a diferentes propuestas para potenciar el desarrollo de sus diferentes capacidades. Sobre los materiales, se señala que si bien es cierto son elementos cotidianos del entorno del niño, estos

deben ser planteados en escenarios variados de tal forma que lo invite a indagar y descubrir, dándoles sentido a partir de su propio protagonismo en el espacio mismo.

Martínez y Niño (2020) citados por Prada et. al., (2022) definieron sobre los escenarios lúdicos que son estrategias y medios de aprendizaje creativos que fortalecen el desarrollo de capacidades cognitivas de tipo racional, siendo los mismos estudiantes quienes van atribuyéndole un sentido y significado a partir de su propia interpretación y percepción, enfatizando, que todo aquello que nos rodea, excepto por la naturaleza, es producto de la evolución del ser humano, de su imaginación y capacidad creativa la cual nace en su mente. Situándose no solo como una herramienta que permite el libre movimiento de los estudiantes sino también del conocimiento de su cuerpo sobre un determinado espacio y de sí mismos, estas interacciones que se realizan irán potenciando la creatividad y capacidad de imaginación de los niños, la cual pese a ser una actividad muy compleja, surgen como una transformación de la realidad en que se encuentra.

Fiorotto (2021) manifestó que la instalación de un escenario lúdico representa posibilidades infinitas de creación, de la cual todos pueden tomar protagonismo, y que, a partir de su relación entre sí, puedan potenciar el desarrollo de capacidades como el pensamiento, razonamiento lógico, etc, es decir propicia que a través de experiencias saludables y afectivas el niño fortalezca su desarrollo integral, tanto físico como cognitivo y social.

Prada et. al., (2022) destacó que la estructuración de escenarios con fines pedagógicos que toman como punto de partida la lúdica, propician condiciones de aprendizaje de tipo emocional que permiten que los niños disfruten cada interacción y contacto con su entorno de tal forma que procesos como la enseñanza-aprendizaje sucedan en paralelo, desde la propia motivación del estudiante, y su deseo por explorar, conocer, y satisfacer su necesidad de curiosidad. El alto impacto emocional que los escenarios lúdicos representan como medio de aprendizaje en el niño favorecen significativamente su desarrollo cognitivo y emocional, siendo ambos factores importantes para sus futuras transiciones de un nivel de educación a otro.

Souza (2022) señala que el término lúdica se deriva de la palabra en latín: ludus, que significa juegos, diversión y conceptos relacionados con sentimientos como la alegría y el placer. Es necesario destacar el papel fundamental que la lúdica tiene en el aprendizaje del niño como agente motivador para provocar su interés espontáneo, y con ello el desarrollo de distintas habilidades, pero también la oportunidad de que se concrete el paso de la acción al pensamiento. Además, indica que la presencia de estímulos durante el desarrollo de los niños de 0 a 2 años es esencial para la formación de conceptos básicos prácticos, es decir que resulten útiles y efectivos para su vida y su capacidad de resolver conflictos desde sus propias posibilidades. No obstante, para que la acción tenga lugar, es necesario que se fomenten actividades de manipulación usando objetos concretos, los cuales permitirán que el niño vaya asimilando formas y patrones que son parte de su entorno.

Sobre el desarrollo cognitivo y físico de los niños de 24 meses, Piaget citado por Santana (2019) indica que durante los dos primeros años de vida el infante adquiere un fuerte conocimiento de su entorno a través de la manipulación de objetos concretos, esta etapa sensoriomotora que inicia desde los 0 hasta los 2 años señala que el niño recogerá información de todo aquello que lo rodea explorando y haciendo uso de sus sentidos, de este modo podemos afirmar que el espacio donde el niño se desenvuelve es el principal protagonista en el logro de sus primeros aprendizajes. Asimismo, Merchan (2021) señala que de acuerdo con la teoría de la Evolución del desarrollo humano de Wallon se manifiesta que los niños de 1 a 3 años se desplazan para explorar su entorno. Sus principales acciones sobre el entorno son la manipulación de los elementos concretos.

También, Cuestas et al., (2016) señalan que unos de los hitos de desarrollo que caracterizan a los niños entre los 2 a 3 años es su capacidad sensorial y actividad corporal sobre su entorno. Esta capacidad motora espontánea propia de su edad permite que los niños desarrollen mayor placer al disfrutar de su accionar sobre cada objetos y relación con las personas de su entorno.

No obstante, las propuestas pedagógicas que se observan en las aulas y el aprovechamiento que se está realizando de estos espacios no está siendo suficiente para alcanzar los niveles de desarrollo propuesto en el Currículo

Nacional. Si bien este documento es de carácter normativo y sienta las bases de las planificaciones también cuenta con la característica de ser diversificable, transformable, y de adaptarse a las necesidades que demanda el contexto del niño.

De acuerdo al informe de Evaluación Diagnóstica de la IEI Cuna Jardín 070 Huáscar del distrito de San Juan de Lurigancho del departamento de Lima se puede apreciar los niveles de progreso en relación al desarrollo de competencias que se establece para niños de 2 años en el año 2023, los cuales indican que en el aula Respeto de los niños de 2 años (Mapa de Calor) en el área de Descubrimiento del Mundo el 80% de los estudiantes evidencian falta de atención, desconfianza e inseguridad, presentando dificultades para explorar, indagar y experimentar con todos sus sentidos, a raíz de esto no logran descubrir su potencial y capacidad de acción, así también si bien es cierto que el 82% de los estudiantes de primer ciclo, les encanta intentar vivenciar, desplazarse, moverse por todos los espacios, así como ubicarse dentro, fuera de objetos como cajas y todo tipo de material con fondo, aún no comunican propiedades perceptibles de los objetos como su tamaño, etc y tampoco los discriminan por sus características perceptibles como pesados y livianos, finalmente si bien es cierto que el 85% de los estudiantes demuestra curiosidad cuando observan características perceptuales de los objetos como su color, textura, aun demuestran inmadurez para juntar, separar, emparejar y poder agrupar estos objetos.

Mientras que en el Informe de Evaluación Diagnóstica de Competencias de los niños de 3 años de esa misma institución indica que en el Área de Matemática para la competencia Resuelve problemas de cantidad, solo 10 niños están en nivel de proceso en la capacidad de agrupa objetos relacionados por su similitud, y 15 en inicio. También solo 10 niños cuentan los objetos de cada grupo formado de manera espontánea y 15 en inicio. Para esta competencia ningún niño se encuentra en el nivel A de logrado. Mientras que para la competencia de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, solo 10 niños están en el nivel B en proceso de la capacidad identifican las dimensiones grande y pequeño en los objetos, para la capacidad de resuelve problemas de ubicación

espacial de su cuerpo en el espacio, objetos y construye, también solo 10 niños se encuentran en el nivel B en proceso y 15 en nivel C inicio. Ningún niño se encuentra en el nivel A de logrado. Ambos informes resaltan la necesidad de desarrollar más estrategias que permitan que los niños alcancen el logro y desarrollo de sus competencias. Esto se interpreta en la necesidad de mejorar la práctica pedagógica y a la vez el trabajo que se realiza con los padres de familia quienes influyen directamente en las experiencias positivas de aprendizaje de sus niños. Definitivamente aún hay un gran trabajo de necesidad de difusión de información con los padres de familia, quienes como primeros cuidadores del infante y aquellos que propician las primeras experiencias para éste, es necesario que reciban orientación sobre la importancia de los primeros estímulos que el bebé recepciona desde que llega al mundo y todo aquello que implica en el desarrollo saludable de ese nuevo ser.

Respecto a la visión que se establece en el Currículo Nacional del Perú sobre el desarrollo de las matemáticas con niños de 2 años no se identifica algún documento oficial que describa el desarrollo del pensamiento lógico o matemático como tal, no obstante se plasma en el Área de Descubrimiento del Mundo dentro del Programa Curricular para la Educación Inicial que los niños adquieren una comprensión propia del mundo a partir de sus propias interacciones y descubrimiento de los objetos que los rodean, empezando a identificar ciertas propiedades perceptuales, asignándoles una utilidad y explorándolos a través de acciones como juntar, ordenar, etc.; así también se señala que es el maestro quien juega un papel importante propiciando experiencias significativas de aprendizaje a través del acondicionamiento de los espacios y materiales. Además, se enfatiza que esta área debe permitir que los niños y niñas se preparen y conecten con las posteriores competencias relacionadas al Área de Matemáticas del Ciclo II. Por tal motivo se resalta el valor de esta etapa de desarrollo del niño, siendo una oportunidad para potenciar sus aprendizajes, además de iniciarlo en un proceso de constante interés por el conocimiento de todo aquello que se encuentra en su entorno, dándole una explicación y sentido de acuerdo a su propia perspectiva y la variedad de situaciones en las que haya tenido la posibilidad de explorarlo. Es preciso mencionar que en el Programa se indica que esta área es fundamental para consolidar bases de construcción y estructuración

de los conocimientos que el niño ya ha ido adquiriendo y que se irá consolidando posteriormente.

Es por esta razón y de acuerdo con los objetivos de desarrollo que se establecen en los documentos normativos actuales que rigen la educación, que la investigación se fundamenta bajo el Enfoque de Indagación y Resolución de Problemas, el cual sustenta que la indagación ayuda a desarrollar habilidades para investigar, analizar y comprender conceptos estimulando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el razonamiento lógico.

Ruesta y Gejaño (2022) argumentan que todo conocimiento recorre un proceso de construcción, en el cual los materiales cumplen un rol fundamental como estrategia pedagógica y que permite que el estudiante sienta mayor motivación de involucrarse en nuevas experiencias, pero sobre todo que crea un ambiente emocionalmente potente, lo cual contribuye a enriquecer aún más los nuevos saberes a través de una participación y dinámica.

Nario (2019) señaló que es importante analizar propuestas didácticas que amplíen nuestros conocimientos sobre situaciones que propicien el desarrollo del pensamiento matemático, para ello se toma como base el enfoque constructivista desarrollado por diferentes autores que hablan sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, asimismo previamente a mencionarlo es necesario resaltar y comprender el concepto distinto que cada niño puede llegar a formar en su esquema mental de una determinada situación o actividad, pero que desde luego ha de repercutir en una experiencia que impactará en la formación de mayores conexiones neuronales y relaciones de todo aquello que lo rodea. Importantes teorías apoyan el sustento de lo mencionado, al respecto encontramos la teoría de los cuatro principios de Zoltan Dienes.

Cahuana y Flores (2016) manifestaron que el aprendizaje de las matemáticas está fuertemente relacionado al juego, encontrando a Zoltan Dienes con su Teoría de los 4 principios del aprendizaje de las matemáticas, la cual apoya los aportes desarrollados por Piaget, quien también hacía referencia a la manipulación como principal medio de aprendizaje en la infancia.

Burgos y Vasquez (2013) definen que, en el primer principio, llamado juego señala que el niño interactúa en un espacio idóneo que permita establecer relaciones a partir de la observación y manipulación desde su propia iniciativa teniendo como base fundamental el juego libre ya que su exploración en este ambiente debe tener al niño como principal protagonista de cada acción. Mientras que en el segundo principio refiere que el alumno comprende y forma sus propios conceptos y construye sus significados diferentes desde su propia experiencia. El tercer principio se refiere que para que se logre el aprendizaje de un determinado conocimiento matemático es necesario que el niño se involucre en diversos escenarios, contextos, etc., y ello también demandará la interacción con diferentes elementos. El cuarto principio señala a este conocimiento presentado a través de diferentes experiencias de modo que pueda ser percibido de todas las formas posibles.

Vilatuña, et al. (2012) citado por Arteaga y Rivadeneira (2023) señala que los niños asimilan y comprenden su entorno a partir de un complejo proceso llamado percepción que involucra el uso de sus sentidos como medio de recepción de información y la cognición que se encarga de interpretar, asimilar, ordenar, clasificar, sentir, comprender, etc., esta serie de acciones que ocurren de forma simultánea en el esquema mental del ser humano dan como producto un determinado conocimiento a partir de la propia acción del sujeto sobre el mundo concreto y físico. De este modo, el entorno toma un fuerte protagonismo en el desarrollo perceptivo, cognitivo y sensorial del niño y el educador tiene la oportunidad de hacer uso de los espacios educativos para propiciar estímulos que contribuyan al fortalecimiento de las capacidades del estudiante.

Alejandro (2018) manifestó sobre la motivación propiciada por los espacios educativos basados en la teoría de Reggio Emilia desarrollado por Loris Malaguzzi, que estos giran en torno a la estética y el arte como un medio de expresión, pero también permite que los niños desarrollen diferentes puntos de vista en base a su propia perspectiva, una propuesta que contradecía a las clásicas formas de aprendizaje que primaban y que a términos de los 60 se dio con la aparición de la escuela Reggio Emilia, la cual tenía la finalidad de proporcionar experiencias de aprendizajes para niños con un máximo de edad de

3 años, en la cual ellos son los principales protagonistas y sujetos en activa construcción de sus saberes. Centra el espacio educativo como un elemento que debe ser acondicionado por los maestros, además del trabajo colaborativo y en equipo de todos aquellos que conforman la comunidad educativa. En este punto propone al tallerista quien trabaja en conjunto con el maestro para transformar la cotidianidad a través del arte propiciando espacios llamativos a la indagación, búsqueda, manipulación y exploración de forma voluntaria, sin restricciones y a partir de la misma curiosidad de cada niño

Asimismo, Esteves (2013) señaló que la teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel, le da un importante reconocimiento a las experiencias, situaciones previas, saberes previos del niño como un medio o puente de conexión con sus nuevos aprendizajes, resalta lo imprescindible que es para un maestro conocer aquello con lo que el niño se encuentra familiarizado, de esta forma el proceso de construcción se dará desde la base de aquello que ya se conoce, y del uso de materiales concretos como una herramienta importante para el niño para fortalecer estos nuevos conceptos, otro factor que resalta es el interés y motivación conocido también como la voluntad de aprender, es decir que debe partir de la propia iniciativa del alumno. Cada nuevo concepto debe tener un propósito significativo para el niño, es decir una utilidad, y debe darse a través de experiencias gratas.

Díaz y Neria (2018) manifiestan que el desarrollo del pensamiento matemático es una necesidad en la educación de toda persona, mediante la cual podrá conocer y comprender el mundo, es importante para ello comprender que el conocimiento tiene su origen a partir de la forma en cómo nos acercamos a ellos, estas propuestas de adquisición y asimilación del conocimiento serán clave para determinar que tanto puede el alumno interactuar y tener oportunidades de acción sobre el objeto, es decir depende del quehacer pedagógico del docente quien de forma indirecta o directa puede mediar el aprendizaje del niño, y que la traducción de saber, esté sujeto al enfoque teórico bajo el cual se diseña cada propuesta pedagógica, es decir que tiene una interpretación de acuerdo al objetivo que se sigue, sea de memorización de información, resolución de conflictos, etc.

De Castro Hernández (2021) indicó sobre el desarrollo del pensamiento matemático que es la capacidad de resolución de problemas que un individuo manifiesta en una determinada situación haciendo uso de sus capacidades cognitivas y habilidades físicas. Destaca que las matemáticas están siempre inmersas en situaciones cotidianas de la vida real, por ejemplo, las rutinas de la escuela son una manifestación de secuencia, la cual el niño interioriza no con el concepto determinado pero si la práctica de este inducen momentos para el aprendizaje progresivo de un determinado concepto.

Son infinitas las oportunidades que inducen momentos para el aprendizaje y desarrollo del pensamiento matemático, desde que los niños guardan sus juguetes, agrupándolos por los tipos de objetos que corresponden, clasificándolos en un determinado espacio, envase o caja donde puedan ser distribuidos de acuerdo al tipo identificado. Inclusive demuestran comprensión de criterios de símbolos como cuando ubican un objeto en un recipiente que contiene una imagen como representación del objeto que debe guardar. Canals (2001) citado por Aguilera (2015) señala que el pensamiento matemático es una habilidad natural e innata que se encuentra arraigada a la existencia de las personas como un medio de subsistencia, una forma de vivir y que permite comprender todo aquello que nos rodea y con lo cual convivimos. Esta capacidad de relaciones que el niño llega a establecer son la manifestación del desarrollo de su pensamiento matemático el cual se expresa de forma espontánea, para esto el espacio donde el niño se desplaza debe contar con una distribución comprensible y adaptada de todos los objetos de tal forma que cuente con los elementos necesarios que lo lleven a establecer relaciones entre sí y de paso que se desenvuelva de forma, autónoma, segura.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo sigue la línea de investigación de enfoque cuantitativo, el cual según manifestó Alan y Cortez (2018) tiene el propósito de recaudar información respecto a una determinada situación, de la cual se obtendrán datos cuantificables llamadas variables mediante instrumentos de medición diseñados a

través de escalas de valor que harán posible su medición y relación entre sí. Asimismo, el tipo a que se enfoca su desarrollo es aplicada, el cual Alan y Cortez (2018) indicó que su objetivo es analizar los datos recopilados y fundamentos teóricos presentes de un determinado campo en específico, enfocándose en la información adquirida de tal forma que permita tratar aquellos problemas o situaciones que están afectando a un grupo o contexto determinado presente en la actualidad. Este tipo se centra en hacer uso de este conocimiento para producir propuestas de solución que sean factibles de aplicar.

Dispone de un diseño preexperimental, el cual Sampieri (2018) definió que es un grupo escogido de estudio que recibirá un tratamiento, para determinar el cambio o impacto de una variable, este diseño se caracteriza por trabajar con un solo grupo o conjunto de personas que comparten las mismas características en común de acuerdo con los criterios que la investigación haya establecido.

Asimismo, la investigación se ha desarrollado bajo el enfoque del positivismo, (Erick Landeros-Olvera et al., 2099) señaló al respecto que se basa en la experimentación para obtener conocimiento válido y objetivo sobre el mundo, el cual se origina a partir de aquello que se puede evidenciar de forma física y visible, de este modo se da la posibilidad de recaudar datos, los cuales pueden medidos, analizados e investigados para aportar nuevos conocimientos a la ciencia.

3.2 Variables y Operacionalización

Sobre las variables en estudio, estas serán observadas en el campo de investigación, Alan y Cortez (2018) manifestó al respecto que tiene la finalidad de entender el comportamiento del sujeto estudiado con el espacio en el que interactúa. Al ser ejecutado de esta manera, las probabilidades de lograr una mayor recolección de datos son mayor debido a que se realiza en el mismo espacio en que ocurren o se ubican los sujetos en estudio. La variable tiene la capacidad de ser medida u observada mediante los cambios o fluctuación al contexto donde es empleado. En el contexto de la investigación científica, estas variables toman valores específicos cuando se forman relaciones como pares, es

decir, cuando se utilizan como parte de una hipótesis o teoría. Debido a esto, se le conoce como constructo o construcciones hipotéticas. Alan y Cortez (2018)

Alan y Cortez (2018) definen la operacionalización como el tratamiento a través del cual una variable transita de la etapa conceptual a un punto operacional, es decir ser medido, haciendo posible la recopilación de datos importantes de modo competente y valioso. La operacionalización de la variable implica dividir la variable desde lo más general hasta lo particular que sustenta la definición a través de un proceso metodológico. En este sentido se determina como variable 1: escenarios lúdicos, y sus dimensiones: funcional, flexible, estético, sensorial, artístico.

De acuerdo con Maldonado y Andrade (2017) refiere sobre la estética como una característica que llama y captura la atención visual del infante debido a su belleza, y lo motiva al descubrimiento. Se define también como un rasgo de la educación infantil que permite que los niños interioricen cada detalle que identifican de su entorno, despertando esas habilidades propias de la etapa infantil como la fantasía e imaginación. En conclusión, a través de la estética se propician escenarios que generan emociones, fortaleciendo el desarrollo de los sentimientos en un ambiente cómodo y confortable, de tal manera que los niños tengan la seguridad de expresarse de manera libre y sin límites.

La estética de un ambiente es la primera impresión que se percibe y la cual definirá el grado de conexión que se establezca para con este. Este se traduce en información que los sistemas receptionan e interpretan para activar determinados mecanismos de respuesta. La psicología ambiental prepara aquellos colores y espacios que se puedan manifestar satisfactorios, de tal manera que el organismo capte esa primera impresión como agradable y desee volver a vivenciarla posteriormente.

Candela y Benavides (2020) manifiestan que un escenario lúdico debe ser funcional, es decir debe estar conformado con elementos que tengan las condiciones necesarias y puedan ser medios de conexión con los nuevos aprendizajes, estos deben cumplir con el objetivo de aprendizaje, a través de ellos se deben posibilitar actividades lúdicas conectadas al juego y diversión como una

característica predominante, pero también deben estar predispuestos de tal forma que se generen situaciones de transferencia, interiorización e interpretación del aprendizaje de naturaleza significativa de modo que pueda ser nuevamente reproducido, asimilado y realizado de forma inconsciente. Pág. 84

Durán (2019) expresó que los escenarios lúdicos deben ser flexibles, es decir deben tener la capacidad de acomodarse a las características propias que demandan las diversas situaciones que se presentan y diseñarse de forma versátil, de esta manera permitirá que los niños descubran y se involucren en distintas experiencias de aprendizaje.

Moya (2017) señala que a través de las instalaciones lúdicas en la educación infantil se ofrecen oportunidades sensoriales de contacto físico con cada material, de tal forma que el niño tiene la probabilidad de explorar, conocer, investigar, manipular, construir, deconstruir, cambiar, etc, de acuerdo con su curiosidad e interés, de este modo puede interiorizar los detalles de cada material propuesto desde su propia acción y motivación.

La diferencia que radica entre la estética y el arte es que este primero tiene como eje central la belleza y atracción visual, mientras que Mayorga (2019) refiere respecto al arte que este se orienta a un lenguaje o conjunto de símbolos, medio propicio para conectar en la iniciación del pensamiento abstracto, siendo la manifestación física de aquello que se percibe del entorno, y que se expresa de forma visual a través de los diferentes símbolos, y representaciones creadas por el ser humano para dar un orden y comprensión a los distintos fenómenos que acontecen, siendo a su vez una manifestación de toda su evolución a lo largo de los años.

Por otro lado, la variable 2: pensamiento matemático, la cual tiene como dimensiones: dinámico, constructividad, matemática y percepción.

Dienes (1959) sostiene que la matemática está compuesta por símbolos y representaciones los cuales conllevan a un proceso complejo en el desarrollo del pensamiento matemático, es decir, la transición del pensamiento concreto al pensamiento abstracto que en la etapa infantil en su inicio se evidencia a través de acciones espontáneas, el cual solo podrá ser posible a través del uso de

materiales concretos, y que a su vez no bastan con ser puestos en un espacio, sino que estos espacios mediante los materiales ayuden a consolidar los conceptos matemáticos.

Asimismo, desarrolla la Teoría de los 4 principios sobre la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas, son: dinámico, constructividad, variabilidad matemática y variabilidad perceptiva. Estos 4 principios encaminan el quehacer pedagógico sobre la enseñanza de las matemáticas en la etapa infantil, por consiguiente, resulta crucial consolidar el desarrollo de las primeras nociones matemáticas que el niño puede adquirir y le serán de base para futuros aprendizajes. Dienes (1959) define que el principio dinámico debe facilitar oportunidades de exploración, a través del juego manipulativo, proporcionando elementos concretos que permitan al niño familiarizarse con la mayor cantidad de objetos posibles, estas experiencias ayudan a que el niño pueda interiorizar las características físicas de los objetos que irá introduciéndolo progresivamente al pensamiento matemático. Mientras que para el principio de constructividad refiere que es la etapa en la que a partir de estas experiencias de juego que ha tenido creará conceptos o pequeñas representaciones de un los objetos con los que ha interactuado, descubriendo regularidades, y construyendo sus primeros conocimientos que en una etapa posterior podrá poner en práctica, produciéndose así otros conocimientos que se verán consolidados a partir del uso o relevancia que ha tenido en la solución de un determinado problema o conflicto que se le haya presentado.

Asimismo, en las Rutas de Aprendizaje (2015) considera como parte de su adaptación la teoría desarrollada por Zoltan Dienes donde se valora la importancia de su propuesta con la finalidad de fortalecer el interés y aprendizaje de las matemáticas partiendo de la lúdica, planteándose el juego libre como el primer aspecto que debe desarrollarse para permitir que los niños interactúen con los materiales desde su propio accionar, y descubrir desde su propia exploración y manipulación sus diversas características y propiedades.

Dienes (1978) citado por Zapatera (2020) indica que el principio de variabilidad matemática propone que el educador presente al niño objetos que lo inviten a relacionarse con escenarios que proyecten nociones relacionadas a

conceptos matemáticos, este principio consiste en colocar o elegir objetos que serán utilizados para instalar escenarios que le generen al niño sentimientos de curiosidad, deseos de indagación y con ello su capacidad de solución de problemas. A través de exploración activa de los escenarios instalados se ayudará a consolidar las nociones matemáticas, por tanto deben ser usados y sus propuestas deben ser variadas, múltiples y diferentes, de tal forma que estas experiencias proyecten un concepto de distintas maneras transformando tanto como sea permitido su organización, para que de este modo se diferencien todas las propiedades matemáticas involucradas.

Zapatera (2020) señala que la variabilidad matemática y perceptual desarrollada por Zoltan Dienes son fundamentos principales del Método Singapur, las cuales parten de la propia comprensión que cada estudiante forma en su esquema mental de un concepto a partir de las experiencias y posibilidad de exploración que haya tenido con un determinado objeto, así como las distintas representaciones que se le hayan hecho de este, lo cual va a permitir que se puedan extraer la mayor cantidad de propiedad y características posibles, permitiéndose ser utilizado posteriormente de la manera más interesante que le haya resultado al estudiante, siendo el quien aplique sus propias estrategias y alternativas de solución ante un conflicto, desde su propia construcción de ideas y conocimientos.

El principio constructivista, es la etapa en la que el niño explora sus posibilidades de acción con cada objeto y de este modo va incrementando su capacidad de conocimiento sobre este mismo, es decir, va desarrollando diferentes conceptos sobre dicho objeto, este proceso si bien es cierto aún no se manifiesta de forma verbal, si es posible de evidenciarse a través de acciones espontaneas que el niño realiza cuando manipula un objeto con distintas intenciones, esta información que va recogiendo a través de sus sentidos darán paso a la adquisición de las representaciones mentales de los objetos concretos que el niño manipula.

Espinoza y Ygual (2021) explican que el principio de variabilidad matemática consiste en que un determinado objeto debe ser propuesto a través

de distintas experiencias de tal forma que puedan apreciarse situaciones matemáticas reales.

Mientras que el último de principio de variabilidad perceptiva, Dienes (1978) citado por Zapatera (2020) define que la capacidad perceptual que tiene cada niño sobre la información que recibe es distinta, desde cómo la procesa y luego la manifiesta a través de acciones posteriores, las cuales en base a los principios de desarrollo que establece cada etapa según su edad darán cuenta y evidencia que están desarrollando su pensamiento matemático.

3.3 Población, muestra y muestreo

La siguiente investigación tomó a la población de estudio a 21 alumnos de 2 años de edad del aula “Respeto” de la Cuna Jardín de la Institución Educativa Inicial 070 Huascar, para Alan y Cortez (2018) proponen la definición de población como “conjunto finito o infinito de elementos que tienen entre sí características comunes”, esto quiere decir que la población está formada por casos que concuerdan con una serie de especificaciones en las conclusiones de la investigación. Para esto se trabajará con dos grupos: experimental y de control los cuales serán analizados para determinar la relación que existe con las dos variables de estudio propuestas: escenarios lúdicos y pensamiento matemático, a través de pretest y post test de tal forma que se puedan determinar la evolución de cada grupo de forma progresiva.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Alan y Cortez (2018) señalan que las técnicas e instrumentos permiten la recopilación de datos, los cuales serán la fuente de veracidad y registro de la información recopilada. En este tipo de investigación, la veracidad de los datos obtenidos está acorde a los instrumentos diseñados que se están aplicando para medir y procesar la información. El instrumento diseñado es una ficha de observación compuesta por 20 ítems que se han diseñado en base a los indicadores: jugar, explorar, indagar y representar de la variable a medir: pensamiento lógico.

3.5 Procedimientos

El instrumento utilizado para la recolección de datos fue la ficha de observación de medición Escala Likert, Matas (2018) define que es una herramienta empleada en el desarrollo de investigaciones de tipo social y encuestas para medir el impacto y resultados de una determinada acción. Estos criterios llevan el nombre de indicadores, los cuales se encuentran establecidos para evaluar si existe una relación positiva entre ambas variables. Además, son la descripción de acciones que representan los resultados deseados y que son una manifestación y evidencia del desarrollo del pensamiento matemático del niño. Esta ficha se ha establecido en función con los objetivos del presente trabajo, el cual permitirá registrar y recopilar datos de una situación observable. A través de esta ficha se podrán puntualizar aspectos relevantes del tema en estudio. Asimismo, este será aplicado en una primera instancia al grupo control y experimental, que de acuerdo con el cronograma de fechas abarcará un tiempo de 4 meses.

3.6 Método de Análisis de datos

El trabajo de investigación aplicó el uso del programa informático de Microsoft Excel versión 2019 y el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 25, los cuales ayudaron al procesamiento de los datos obtenidos de la prueba de ensayo, en la cual se logró identificar el grado de confiabilidad del instrumento mediante el alfa de Cronbach. Asimismo, se procesó la información recogida en la prueba pretest que se llevó a cabo con el grupo control y experimental, obteniendo los resultados previamente a la aplicación del programa, y permitiendo procesar esta información en relación con los objetivos propuestos.

Según Medina (2019) indica que una de las funciones iniciales de este programa está relacionadas con el análisis de estadística descriptiva de cada una de las variables que indiquen los resultados de frecuencia para ser representadas mediante gráfica y permitan contrastar los resultados de manera detallada.

3.7 Aspectos éticos

La investigación se llevó a cabo bajo principios éticos, los cuales Salazar et al., (2018) los definen enmarcado en el ámbito de investigación, como la actitud o postura basada en un conjunto de principios morales con las que el investigador asume el desarrollo de la investigación respetando la originalidad de fuentes y sus autores a través de la correcta citación de cada uno, asimismo el estilo de referencias Normas APA 7.^a edición. Asimismo, se solicitó el consentimiento de cada participante para permitir la recopilación de datos e información.

El trabajo se ha desarrollado bajo el principio de confidencialidad; en donde los datos recopilados solo son para fines de investigación. Para este fin se ha redactado de manera comprensible clara los objetivos, de tal forma que todos los participantes enmarcados en la realización del programa tengan información y conocimiento de la investigación.

IV. RESULTADOS

Para los resultados se llevará a cabo la interpretación de los datos recopilados y analizados durante las pruebas pretest y post test del grupo experimental (GE) del programa 'Escenarios Lúdicos para la Primera Infancia' aplicado a los niños de 2 años del aula 'Respeto' de la IEI 070 Huáscar. Los resultados han sido interpretados de forma descriptiva e inferencial comparando la información analizada por cada dimensión de la variable dependiente en estudio 'Pensamiento Matemático', de acuerdo con el enfoque y tipo de investigación que ya se ha mencionado con anterioridad.

Estadística descriptiva

Tabla 1

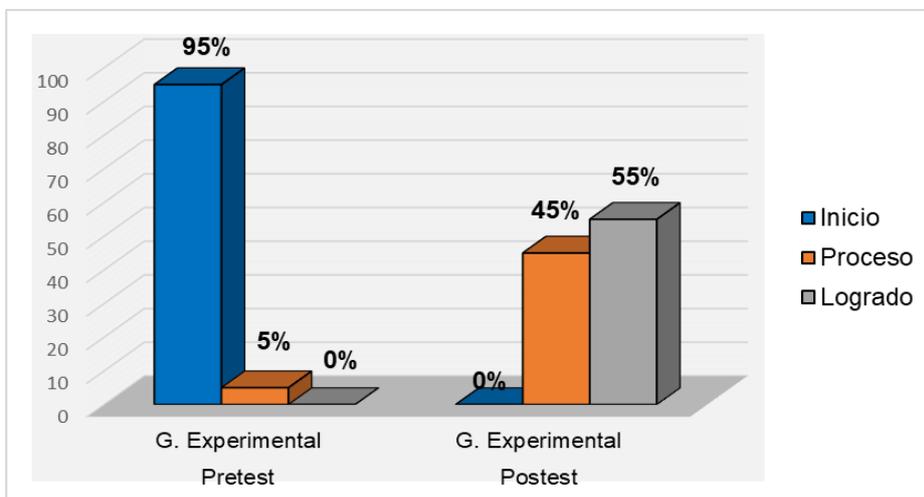
Pretest y postest del pensamiento matemático

Variable	Niveles	Mediciones			
		Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pensamiento matemático	Inicio	19	95,0	0	0
	Proceso	1	5,0	9	45,0
	Logrado	0	0	11	55,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Figura 1

Niveles del pensamiento matemático



Nota: Las figuras muestran las cifras porcentuales de las evaluaciones Pretest y Postest del desarrollo del pensamiento matemático del aula Respeto de la IEI N°070.

Los resultados de la Tabla 1, muestran los índices porcentuales respecto a la variable pensamiento matemático evidenciándose que, a nivel de pretest (prueba de entrada) el 95% de los niños alcanza un nivel de pensamiento matemático en inicio y el 5% en el nivel de proceso, sin embargo en el posttest los resultados refieren mejoras significativas observándose que mayoritariamente el 55% de los niños alcanzó el nivel de logrado, seguido del 45% quienes alcanzan el nivel de proceso producto de la aplicación de los escenarios lúdicos.

Tabla 2

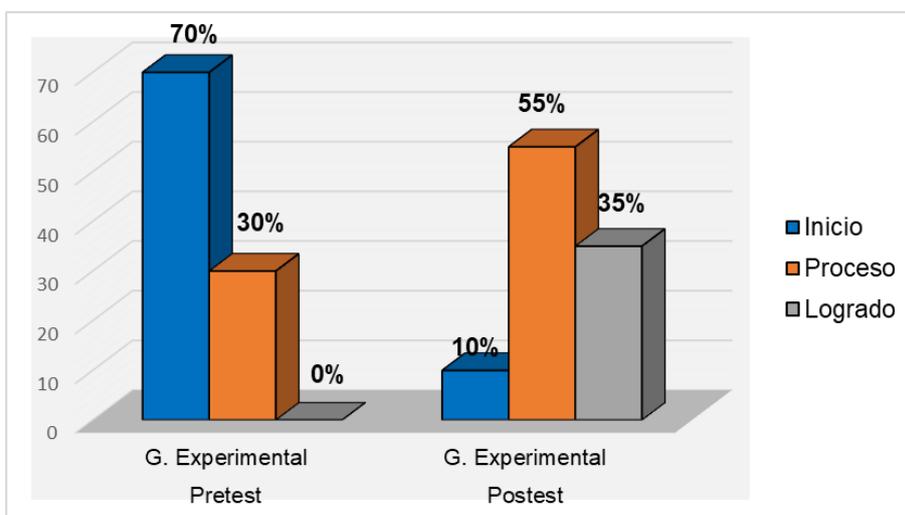
Pretest y posttest dimensión dinámico

Variable	Niveles	Mediciones			
		Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Dinámico	Inicio	14	70,0	2	10,0
	Proceso	6	30,0	11	55,0
	Logrado	0	0	7	35,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Figura 2

Niveles de la dimensión dinámico



Nota: Las figuras muestran las cifras porcentuales de las evaluaciones Pretest y Posttest de la dimensión dinámico del pensamiento matemático del aula Respeto de la IEI N°070.

Los resultados de la Tabla 2, sobre la dimensión dinámico del pensamiento matemático evidencian los hallazgos respecto al pretest en un primer momento observándose que el 70% de los niños alcanzaba el nivel de inicio y un 30% el nivel de proceso; asimismo en un segundo momento (posttest) se pudo apreciar que el 55% se ubicó en el nivel de proceso, 35% logrado y 10% se encontraba en el nivel de inicio, observándose diferencias entre pretest y posttest a nivel de dimensión, cambios producidos a partir de la aplicación del experimento.

Tabla 3

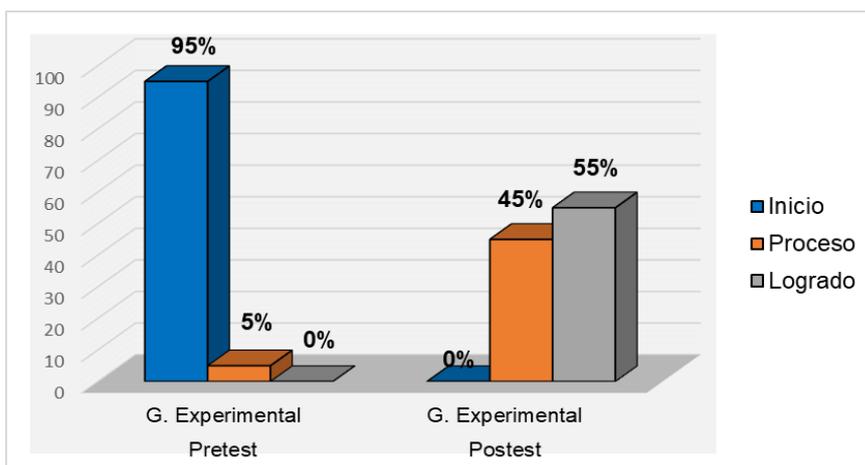
Pretest y posttest dimensión constructividad.

Variable	Niveles	Mediciones			
		Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Constructividad	Inicio	19	95,0	0	0
	Proceso	1	5,0	9	45,0
	Logrado	0	0	11	55,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Figura 3

Niveles de la dimensión constructividad



Nota: Las figuras muestran las cifras porcentuales de las evaluaciones Pretest y Postest de la dimensión constructividad del pensamiento matemático del aula Respeto de la IEI N°070

Tal y como se observa en la Tabla 3, los resultados muestran que el 95% de los niños alcanzaba el nivel de inicio respecto a la dimensión constructividad del pensamiento matemático, así como el 5% se encontraba en el nivel de proceso; no evidenciándose cifra alguna en el nivel de logrado a nivel de pretest. Sin embargo, a nivel de postest, se pudo observar cambios en cuanto el 55% de los niños se ubicó en el nivel de logrado y un 45% en el nivel de proceso, resultados que son favorables al GE en el postest producto de la aplicación del programa de intervención.

Tabla 4

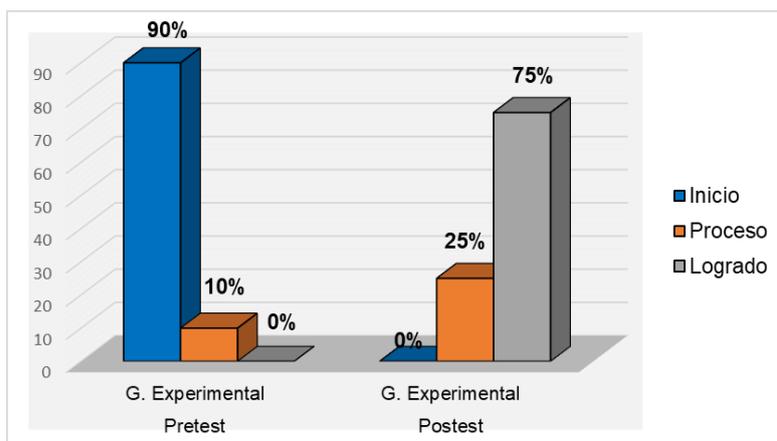
Pretest y postest dimensión variabilidad matemática

Variable	Niveles	Mediciones			
		Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Matemática	Inicio	18	90,0	0	0
	Proceso	2	10,0	5	25,0
	Logrado	0	0	15	75,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Figura 4

Niveles de la dimensión variabilidad matemática



Nota: Las figuras muestran las cifras porcentuales de las evaluaciones Pretest y Posttest de la dimensión variabilidad matemática del pensamiento matemático del aula Respeto de la IEI N°070.

Los hallazgos en la Tabla 4, evidencian que a nivel de pretest mayoritariamente, el 90% de niños se encontraba en el nivel de inicio respecto a la dimensión matemática de la variable, así como el 10% se ubicó en el nivel de proceso; de igual modo se pudo apreciar que posterior a la aplicación del experimento se evidenciaron mejoras significativas observándose que el 75% de los niños pasó a ubicarse en el nivel de logrado así como un 25% en el nivel de proceso demostrándose diferencias antes y después del experimento.

Tabla 5

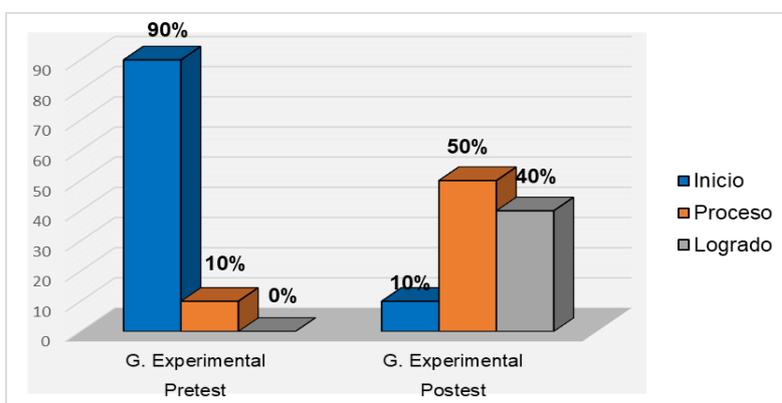
Pretest y posttest dimensión variabilidad perspectiva

Variable	Niveles	Mediciones			
		Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Posttest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Perspectiva	Inicio	18	90,0	2	10,0
	Proceso	2	10,0	10	50,0
	Logrado	0	0	8	40,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Figura 5

Niveles de la dimensión variabilidad perspectiva



Nota: Las figuras muestran las cifras porcentuales de las evaluaciones Pretest y Postest de la dimensión variabilidad perspectiva del pensamiento matemático del aula Respeto de la IEI N°070.

Los resultados de la Tabla 5, muestran los índices porcentuales respecto a la dimensión perspectiva de la variable pensamiento matemático, observando que el 90% de los niños se ubica a nivel de pretest en el nivel de inicio, así como un 10% se encontraba en el nivel de proceso; al mismo tiempo los resultados del postest evidenciaron que, el 50% logró posicionarse en el nivel de proceso, 40% en el nivel de logrado, en tanto el 10% se ubicó en el nivel de inicio. Observándose así diferencias antes y después de la aplicación del experimento.

Tabla 6

Contraste de normalidad

Momentos	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Pensamiento matemático pretest	Grupo experimental	,236	20	,000
Pensamiento matemático posttest	Grupo experimental	,637	20	,000

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

El análisis de la prueba de normalidad, sobre el estadístico Shapiro Wilk el mismo que se aplica cuando el tamaño muestral es < 50 unidades evidencian un p valor = 0,00 resultado que permite precisar que no existe distribución normal en los datos, en tanto, el método estadístico a aplicar será no paramétrico con su correspondiente prueba Rangos de Wilcoxon para comparar muestras relacionadas.

Estadística inferencial

Prueba de hipótesis general

H₀. La aplicación de los escenarios lúdicos no desarrolla el pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

H₁. La aplicación de los escenarios lúdicos desarrolla el pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023

Tabla 7

Prueba de rangos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Pensamiento matemático Postest	Rangos negativos	0m	,00	-4,038b	,000
Pensamiento matemático Pretest	Rangos positivos	20n	10,50		
	Empates	0o			
	Total	20			

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Los resultados de la Tabla 7, muestran los valores y rangos de la prueba estadística, así como un valor $Z=-4,038b$ y (Sig. Bilateral $=0,00 < 0,05$) por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinándose que existen diferencias significativas respecto al pensamiento matemático a nivel de pretest y postest siendo el resultado favorable en un segundo momento producto de la aplicación de los escenarios lúdicos.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀. La aplicación de los escenarios lúdicos no desarrolla la dimensión dinámica del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

H₁. La aplicación de los escenarios lúdicos desarrolla la dimensión dinámica del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

Tabla 8

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Dinámico Postest	Rangos negativos	0a	,00	-3,755b	,000
Dinámico Pretest	Rangos positivos	16b	8,50		
	Empates	4c			
	Total	20			

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Los hallazgos en la Tabla 8, evidencian los valores de la prueba estadística Rangos de Wilcoxon, así como un valor $Z = -3,755b$ y (Sig. Bilateral $= 0,00 < 0,05$) por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinándose que existen diferencias significativas respecto a la dimensión dinámica del pensamiento matemático a nivel de pretest y postest siendo el resultado favorable en un segundo momento producto de la aplicación de los escenarios lúdicos.

Prueba de hipótesis específica 2

H₀. La aplicación de los escenarios lúdicos no desarrolla la dimensión constructividad del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

H₁. La aplicación de los escenarios lúdicos desarrolla la dimensión constructividad del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

Tabla 9

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Constructividad Postest	Rangos negativos	0d	,00	-4,038b	,000
Constructividad Pretest	Rangos positivos	20e	10,50		
	Empates	0f			
	Total	20			

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Los hallazgos en la Tabla 9, muestran los valores de la prueba estadística Rangos de Wilcoxon, así como un valor $Z = -4,038b$ y (Sig. Bilateral = $0,00 < 0,05$) por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinándose que existen diferencias significativas respecto a la dimensión constructividad del pensamiento matemático a nivel de pretest y postest siendo el resultado favorable en un segundo momento producto de la aplicación de los escenarios lúdicos.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀. La aplicación de los escenarios lúdicos no desarrolla la dimensión matemática del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

H₁. La aplicación de los escenarios lúdicos desarrolla la dimensión matemática del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

Tabla 10

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Matemática Postest	Rangos negativos	0g	,00	-4,001b	,000
Matemática Pretest	Rangos positivos	18h	9,50		
	Empates	2i			
	Total	20			

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Los resultados de la Tabla 10, muestran los valores de la prueba estadística Rangos de Wilcoxon, así como un valor $Z = -4,001b$ y (Sig. Bilateral $= 0,00 < 0,05$) por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinándose que existen diferencias significativas respecto a la dimensión matemática del pensamiento matemático a nivel de pretest y postest siendo el resultado favorable en un segundo momento producto de la aplicación de los escenarios lúdicos.

Prueba de hipótesis específica 4

H₀. La aplicación de los escenarios lúdicos no desarrolla la dimensión Perspectiva del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

H₁. La aplicación de los escenarios lúdicos desarrolla la dimensión Perspectiva del pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023.

Tabla 11

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Perspectiva Posttest	Rangos negativos	0j	,00		
Perspectiva Pretest	Rangos positivos	16k	8,50	-3,619b	,000
	Empates	4l			
	Total	20			

Nota: Datos tomados de análisis en el programa SPSS versión 27 (2023).

Los resultados de la Tabla 11, muestran los valores de la prueba estadística Rangos de Wilcoxon, así como un valor $Z = -3,619b$ y (Sig. Bilateral $= 0,00 < 0,05$) por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinándose que existen diferencias significativas respecto a la dimensión perspectiva del pensamiento matemático a nivel de pretest y posttest siendo el resultado favorable en un segundo momento producto de la eficacia de la aplicación de los escenarios lúdicos.

V. DISCUSIÓN

En la presente investigación se determinó de acuerdo con los resultados obtenidos que los niños de 2 años del aula Respeto de la IEI Cuna Jardín N°070 Huáscar evolucionaron notablemente en el desarrollo del pensamiento matemático tras la aplicación del programa 'Escenarios Lúdicos para la Primera Infancia', evidenciándose a través de las relaciones establecidas que los niños fueron logrando de manera progresiva a medida que se aplicaban las sesiones.

Siendo que la investigación contó con un solo grupo experimental de tratamiento, se trabajó bajo un enfoque cuantitativo, del cual, en concordancia con los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis general, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, que determina que los escenarios lúdicos desarrollan el pensamiento matemático en los niños y niñas de una Institución Educativa pública de Lima, 2023, contando con los resultados de las evaluaciones del Pre test con un porcentaje del 95% en nivel Inicio, 5% en Proceso y 0% en el nivel Logrado.

El mismo que después de recibir la aplicación del programa aumentó en el Post test, alcanzando para el nivel de logrado el 55%, en el nivel de proceso 45% y el nivel de inicio 0%, tal como se puede evidenciar existe una diferencia significativa con el Pre test, el cual fue analizado bajo la prueba Wilcoxon elegida por el análisis de previo de prueba de normalidad Chapiro wik que se lleva a cabo cuando la muestra es menor a 50 individuos y al obtener un valor menor de acuerdo a P- valor de 0,00, el cual es menor a 0,05 se dio como aceptada la hipótesis alterna.

El principal objetivo planteado a través de la investigación era determinar si los escenarios lúdicos tenían influencia en el desarrollo del pensamiento matemático, para tal fin se consideraron dimensiones que en conjunto conforman de forma progresiva las etapas de evolución que conlleva el desarrollo de nociones relacionadas a la resolución de problemas a través de acciones como agrupar, corresponder, clasificar, seriar, etc. Estas etapas del desarrollo del pensamiento matemático basadas en la propuesta de la teoría de Zoltan Dienes

han sido definidas y estudiadas por diversos autores en los diferentes niveles de enseñanza de la matemática, así como también parte de estos principios hoy en día forman parte de la base de distintos modelos Pedagógicos que se aplican a nivel mundial y han obtenido resultados favorables en cuanto al desarrollo de aprendizajes de las matemáticas, Zapatera (2020) enfatiza en la influencia positiva que ha tenido la aplicación de las dimensiones variabilidad matemática y perspectiva en el sistema de enseñanza de las matemáticas a través del método Singapur considerando la importancia de los diferentes tipos de asimilación en los individuos de un determinado concepto y cómo este se usa para resolver un problema o conflicto que surja, para este sistema de enseñanza la metodología gira en torno al planteamiento de distintas situaciones donde un mismo concepto pueda ser explorado y aplicado de diversas formas.

Al respecto De Castro (2015) coincide mencionando que al ser las matemáticas un aspecto que está inmerso en la cotidianidad de todas las personas desde acciones simples como la rutina de vida que seguimos donde ponemos en práctica nociones como la secuencia, orden, etc. es necesario prestar importancia al proceso de interiorización que cada niño hace a partir de su propia experiencia, respaldando el principio de variabilidad matemática, la cual de acuerdo al autor necesita ser practicada desde situaciones que le resulten familiares al niño, con las que él de manera indirecta pueda ir conectando con nociones relacionadas al pensamiento matemático, la cual de acuerdo a los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación demuestra que influye positivamente en el desarrollo del pensamiento matemático. Asimismo, sobre el principio de variabilidad perspectiva Canals (2001) citado por Aguilera (2015) apoya que influye positivamente en el desarrollo del pensamiento matemático al ser estas las relaciones que el niño logra establecer a partir de las distintas experiencias que ha tenido y que se manifiestan en su capacidad para resolver un determinado problema, apoyando los resultados obtenidos en la investigación donde se indica que cada individuo aprende de diversas formas y también perciben y asimilan contenidos de distintas maneras usando sus propios criterios o estructuras de la matemática que ha encontrado y que emplea para resolver las dificultades que se le presenten.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que la aplicación del programa Escenarios Lúdicos para la Primera Infancia fue efectivo en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de 2 años ya que al obtener la respuesta de p-valor de 0,000, detallando que: $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, se logró evidenciar que los niños manifestaron de diferentes formas su capacidad para establecer relaciones y a partir de ello solucionar las dificultades que los escenarios les planteaban, además de identificar distintas propiedades de los objetos a medida que se planteaban variadas situaciones de exploración a través de los materiales instalados en los escenarios.

Por consiguiente, es necesario que los niños se inicien en el desarrollo del pensamiento matemático desde sus primeras etapas de desarrollo ya que es esta una etapa fundamental para empezar a construir una base sólida de las capacidades de razonamiento, comprensión, y resolución de problemas, esto se apoya en los resultados obtenidos durante la evaluación pre test del grupo experimental de la investigación y los resultados post test los cuales demostraron un progreso significativo en los niveles de desarrollo del pensamiento matemático.

Así también se concluyó que las dimensiones dinámica, constructividad, variabilidad matemática y variabilidad perspectiva influyeron positivamente en el desarrollo del pensamiento matemático, de este modo se puede afirmar que propiciar experiencias dinámicas y concretas a partir de la instalación de escenarios lúdicos que partan de la exploración libre permitirá que los niños se involucren de forma activa y desarrollen habilidades de forma espontánea pero sobre respetando la individualidad de cada estudiante y sus ritmos de avance, ya que pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y permitir la práctica repetida de conceptos.

Por último, se determina que los escenarios lúdicos son una propuesta innovadora, transformadora, y creativa que permiten meditar sobre las actuales formas de trabajo en las aulas, analizar nuevos caminos para mediar los aprendizajes de los estudiantes permitiéndoles ser protagonistas activos en la

construcción de estos, valorando su individualidad y necesidad de aprendizajes significativos desde sus primeras etapas de desarrollo.

VII. RECOMENDACIONES

Respecto al programa llevado a cabo es importante resaltar que si bien es cierto la mayoría de los materiales concretos no estructurados que se han usado son comprados, estos pueden adaptarse de distintos modos, reemplazándose por materiales similares, adaptándose, adecuándose lo mas cerca a la propuesta llevada a cabo en el trabajo de investigación. Es necesario para ello que cada docente que desee aplicar un programa similar realice una planificación previa de que materiales dispone y cuales necesitará de esta forma podrá solicitarlos a través de su lista de útiles o convocar a los padres planteado el programa como un proyecto con resultados positivos para sus niños y permitirles que se organicen y/o coordinen que materiales pueden aportar de manera voluntaria. En este sentido se hace hincapié del papel estratégico que tiene la maestra como mediadora, estrategas y facilitadora para llevar a cabo proyectos y programas que permitan revolucionar las cotidianas formas de aprendizaje que se aplican en las aulas.

A nivel social se impulsa a toda la comunidad educativa a indagar propuestas que fortalezcan el desarrollo de los niños en la primera infancia, es necesario que esta etapa de la educación sea priorizada como una de las bases más importantes que conforman el posterior desarrollo de habilidades y capacidades necesarias y fundamentales para lograr aprendizajes significativos.

A nivel local se recomienda la posibilidad de transformar la cotidianidad del trabajo con los niños en la primera infancia e instalar nuevas configuraciones de los materiales, como los escenarios lúdicos donde los niños sean expuestos a entornos que promuevan la resolución de problemas matemáticos de manera creativa, fomentando el pensamiento crítico y el razonamiento lógico, procesos fundamentales para desarrollar habilidades matemáticas sólidas.

REFERENCIAS

- Aguilera, P. (2015). Desarrollo del pensamiento matemático en Educación Infantil. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/12974/TFG-O%20489.pdf?sequence=1>
- Alejandre Caballero, Á. (2018). El Método de la Escuela Reggiana aplicado en un Aula de Educación Infantil mediante la mesa de luz. Uva.es. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31526/TFG-O-1303.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arteaga Martínez, B., & Macías Sánchez, J. (2016). Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil : aprender para enseñar. UNIR Editorial.
- Arce, D. (Dirección). (2022). I Seminario Web de Ciclo de Formación Interna: “Indagación y reflexión sobre la práctica pedagógica” [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=TKBj92Y6Yo&t=756s>
- Arteaga Posligua, A. L., & Rivadeneira Barre, P. Y. (2023). *Desarrollo de las habilidades sensoriales en los niños y niñas de 0 a 2 años de edad del CHN Chimborazo* (Development of sensory skills in children from 0 to 2 years of age from the Chimborazo CHN). *Digital Publisher*, 8(3), 200-208. doi:doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1616
- Astudillo, R., & Caza, P. (2021). *La importancia de los escenarios lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa* [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28360/1/UCE-FIL-CEB-%20ASTUDILLO%20ROSA-CAZA%20PAMELA.pdf>
- Batalla, M. (2023). *La enseñanza del juego y los espacios lúdicos en la Educación Inicial*. Puerto Creativo.
- Boccolini, A. (2017). *Portal de Gestión Educativa* . Obtenido de Campus Ministerio de Educación Santa Fe: <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/espacios-vs-escenarios-y-ambientes-de-aprendizaje/>
- Borisova, I. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Unicef.org. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Brotherson, S. (2009). Understanding Brain Development Young Children. *NDSU Extension Service*.
- Burgos, J., & Vasquez, T. (2013). "Programa de Estrategias Lúdicas para la Resolución de Operaciones básicas en el área de Matemática en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°11001 -Leoncio Prado Campodónico- Chiclayo- 2013". Edu.pe.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/315/BC-TES-4079.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cardoso Espinosa, E., & Cerecedo Mercado, M. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. (I. C. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2652EspinosaV2.pdf>
- Cuns, A. (2022). *AVANZANEuropsicología*. Obtenido de AVANZANEuropsicología: <https://www.avanzaneuropsicologia.com/angelica-cuns/>
- Díaz, M., & Neria, K. (2018). *Pensamiento Lógico matemático en niños de 5 años del nivel inicial estatales del Pueblo Joven Nueve de Octubre- Chiclayo*. Edu.pe.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34555/diaz_sm.pdf?sequence=1
- Eguren, M., & Belaunde, C. (2021). El Uso De Materiales Educativos En Las Escuelas Peruanas: Un Aprendizaje En Proceso. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. Obtenido de https://repositorio.iep.org.pe/bitstream/handle/IEP/1219/Eguren_Belaunde_El-uso-materiales-educativos-escuelas-peruanas.pdf?sequence=1&isAllowed=yArteaga
- Erick Landeros-Olvera, Bertha C. Salazar-González, & Edith Cruz-Quevedo. (2009). La influencia del positivismo en la investigación y práctica de enfermería. SCIELO, 18. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962009000400011
- Estévez Borja, P. (2013). La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel en la aplicación de los textos de estudios sociales proporcionados por el Ministerio de Educación a los octavos años del Colegio Técnico Referencial "Luis Fernando Ruiz" de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en el año lectivo 2012-2013. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Cahuana, N., & Florez, R. (2016). El Juego como Estrategia para el Aprendizaje de la Matemática en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial no 767 de sayhuaacomayo-cusco 2016. Edu.pe.

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/650cccd3-363d-487a-ba29-211a35c79ce7/content>

- Cuestas, C., Polacov, M., & Vaula, C. (2016). El impacto de la educación inicial en el desarrollo infantil. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 114(5). <https://doi.org/10.5546/aap.2016.489>
- Da Silva, C. (2018). Johan Huizinga e o conceito de lúdico: contribuição da filosofia para a literatura infantil matemática. *Universidade Federal do Tocantins (UFT)*, XXVII(52), 140-159. doi:<https://doi.org/10.18800/educacion.201801.008>
- De Castro Hernández, C. (2021). Edma crece: Diez años de Educación Matemática en la Infancia. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia (Vol. 10, Issue 2)*. <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6>
- Dienes, Z. P. (1959). The Teaching of Mathematics--III: The growth of Mathematical Concepts in Children through Experience. *Educational Research*, 2(1), 9–28. <https://doi.org/10.1080/0013188590020102>
- DRELM. (2021). Metas de Aprendizaje Inicial para comprender y medir lo aprendido. https://www.dreilm.gob.pe/dreilm/wp-content/uploads/2022/09/METAS-DE-APRENDIZAJE_INICIAL_RGB_ban.pdf
- Espinoza Pastén, L., & Ygual Fernández, A. (2021). El Lenguaje como precursor del Aprendizaje Matemático en Educación Infantil y Escolar. La Serena, Chile: Universidad de La Serena. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/El_Lenguaje_como_precursor_del_Aprendiza/y30wEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Fernández-García, P., Vallejo-Seco, G., Livacic-Rojas, P., & Tuero-Herrero, E. (2014). Validez Estructurada para una investigación cuasi-experimental de calidad. Se cumplen 50 años de la presentación en sociedad de los diseños cuasi-experimentales. *SCIELO*. doi:<https://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.2.166911>
- Fiorotto, P. (2021). *Tipos de Juego y Espacios Lúdicos en niños y niñas de 6 a 12 años*. Buenos Aires. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf>
- Guerrero, G., & Demarini, F. (2016). Atención y educación de la primera infancia. En *Programas sociales; Educación primaria; Educación inicial; Primera infancia; Perú*. Lima: GRADE.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2018). Metodología de la investigación. *MC Graw Hill Education*. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/wp->

content/uploads/sites/151/2021/08/Hernandez-Sampieri.-Metodologia-de-la-investigacion.pdf

- Irarrázaval, M., & Caqueo-Urizar, A. (2022). *¿Cuánto invierte la región en su futuro socioemocional?* Recursos y programas de atención a la niñez temprana y desarrollo infantil en América Latina y el Caribe. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 520-528.
- Kahatt, S. S. (2022). *Espacios de Aprendizaje* (Desafíos Pedagógicos). La Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Lima: Revista PUCP. Obtenido de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/arquitectura/article/download/26117/24550/>
- Lippman, P., & Matthews, E. (16 de Agosto de 2018). *Conceptualising and Evaluating Innovative Learning Environments*. *School Space and its Occupation*, 63–85. doi:https://doi.org/10.1163/9789004379664_005
- Loor, K. K., & Alarcón Barcia, L. A. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Scielo*. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072021000500001
- Magistrali, D. (2019). Historia de Matemáticas. *Pensamiento Matemático*, 95-112.
- Martínez Acosta, C., & Niño Alarcón, Oscar Javier. (2020). *Educación Física: Escenario de Ambientes Lúdicos Tensionales en Pro de la Imaginación y la Co-creatividad*. Bogotá. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12785/escenario%20de%20ambi.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Matas, A. (2018). *Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión*. *Scielo*, 20. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038
- Medina, L. (2019). *Aplicación del Software SPSS en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje de Estadística en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo Y Psicología* [Universidad San Martín de Porres]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5883/medina_zla.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mujica, A., & Márquez, M. (2022). *Pensamiento matemático en la primera infancia: estrategias de enseñanza de las educadoras de párvulos*. Mendive. *Revista de Educación*, 20. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401338
- Merchan, N. (Octubre de 2021). El educador y sus prácticas de intervención para el desarrollo psicomotriz de la primera infancia. *Desarrollo Rural Integral*. Bogotá,

Colombia: UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios. Educación de calidad al alcance de todos.

Metropolitana, D. R. (s.f.). *dreim.gob.pe*. Obtenido de *dreim.gob.pe*: https://www.dreim.gob.pe/dreim/wp-content/uploads/2015/06/Educacion_Inicial.pdf

MINEDU. (2015). Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? www.minedu.gob.pe

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Lima: Ministerio de Educación.

MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial.

MINEDU. (3 de abril de 2023). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <http://umc.minedu.gob.pe/comunicado-oficial-n-013-2023-minedu-evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022/>

Nario, Y. (2019). *Los bloques lógicos de Dienes* [Tesis de Grado para Licenciatura en Educación Primaria] <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3674>

OEA. (2010). *Primera Infancia: Una mirada desde la neuroeducación*. Lima: Cerebrum – Centro Iberoamericano de.

ONU. (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Proyecto de Resolución Remitido a La Cumbre de Las Naciones Unidas Para La Aprobación de La Agenda Para El Desarrollo Después de 2015 Por La Asamblea General En Su Sexagésimo Noveno Período de Sesiones, 19–20. <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2019/06/ONU-Agenda-2030.pdf>

Pachón, A. , Quiroz, M. y Benavides, D. (2019). *Propuesta pedagógica en torno al enfoque Reggio Emilia en los grados preescolar en el Colegio del Niño Jesús*. <https://core.ac.uk/download/pdf/288315252.pdf>

Pérez, M. C. (1992). *Actividades matemáticas con niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea S.A.

Posligua, A. L., & Rivadeneira Barre, P. Y. (2023). *Desarrollo de las habilidades sensoriales en los niños y niñas de 0 a 2 años de edad del CHN Chimborazo* (Development of sensory skills in children from to 2 years of age from the Chimborazo CHN). *Digital Publisher*, 8(3), 200-208. doi:doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1616

Prada Coral, A., Sánchez Acevedo, C., & Sánchez Gómez, L. (2022). *La construcción de ambientes pedagógicos a través de la lúdica: una estrategia para la interacción participativa en educación preescolar*. Bogotá. Obtenido de

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5332/Prada_Sanchez_Sanchez_2022.pdf?sequence=1

- Quispe, N. E. (2021). *El juego libre en los sectores de trabajo en educación inicial. [Trabajo académico, Universidad Nacional de Tumbes]*. Tumbes. Obtenido de https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64125/TR_ABAJO%20ACADEMICO%20-%20ESCORZA%20QUISPE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rozo, Y. (2016). *Escenario Lúdico Infantil Modulable para la Estimulación (Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de Espacios y Escenarios)*. Bogotá. doi:<http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00003185.pdf>
- Ruiz de Velasco Gálvez, Á., y Abad, J. (2019). *El lugar del símbolo : el imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Barcelona: GRAO.
- Salazar, M. B., Icaza, M. de F., & Alejo, O. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305
- Siraj-Blatchford, Iram., Woodhead, Martin., Mellor, Margaret., Behn, C. Pedro., & Souza, J. F. S. . (2022). *Childhood Education: Ludic Activities that favor the Teaching-learning of Children from 0 to 02 years OLD*. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 8(11), 2295–2326. <https://doi.org/10.51891/rease.v8i11.7816>
- UNICEF. (2019). *Hay 175 millones de niños que no reciben educación preescolar*. UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/175-millones-ninos-no-reciben-educacion-preescolar>
- UNICEF. (2019). *Un Mundo listo para aprender: Dar prioridad a la educación de calidad en la primera infancia*. Nueva York. Obtenido de <https://www.unicef.org/media/56571/file/Un-mundo-preparado-para-aprender-2019.pdf>
- UNICEF. (24 de Enero de 2023). UNICEF: un punto porcentual adicional a presupuestos educativos puede sacar de la pobreza de aprendizajes a 35 millones de estudiantes de primaria. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-un-punto-porcentual-adicional-presupuestos-educativos-puede-sacar-pobreza-aprendizaje-estudiantes-dia-de-la-educacion#:~:text=El%20estudio%20concluye%20que%20el,asistir%20a%20a%20escuela%20primaria.>

UNICEF. (s.f.). *UNICEF para cada infancia* . Obtenido de UNICEF para cada infancia América Latina y el Caribe: <https://www.unicef.org/lac/crianza/los-hitos-del-desarrollo-de-tu-hijo-o-hija-los-2-anos#brain-development>

UNESCO. (2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia*. <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia#:~:text=Cuando%20los%20ni%C3%B1os%20est%C3%A1n%20sanos,vida%20econ%C3%B3mica%2C%20social%20y%20c%C3%ADvica.>

UNESCO. (2009). *Programas eficaces para la primera infancia*. Open University.

Zapatera, A. (2020). *El Método Singapur para el Aprendizaje de las Matemáticas. Enfoque y Concreción de un estilo de aprendizaje*. International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/13097/1/0214-9877_2020_2_1_263.pdf

ANEXOS

Anexo 2. Tabla de Operacionalización de Variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Escenarios Lúdicos	Son experiencias de juego planteadas para ofrecer oportunidades diferentes que conecten con el aprendizaje a partir de la participación del estudiante y con materiales no estructurados de su cotidianidad.	Paredes y Villa (2022) lo definen como instalaciones construidas en espacios educativos que se caracterizan por el enriquecimiento visual, distribución y variedad de materiales u objetos con un propósito de aprendizaje.	Funcional Flexible Estético Sensorial Artístico	Color Tamaño Forma Textura	Ordinal: Nunca =1 A veces =2 Siempre =3
Pensamiento Matemático	Es una habilidad natural e innata que se encuentra arraigada a la existencia de las personas como un medio de subsistencia, una forma de vivir y que permite comprender todo aquello que nos rodea y con lo cual convivimos.	De Castro Hernández (2021) manifestaron sobre el desarrollo del pensamiento matemático que es la capacidad de resolución de problemas que un individuo manifiesta en una determinada situación haciendo uso de sus capacidades cognitivas y habilidades físicas.	Dinámico Constructividad Matemática Pespectiva	Manipular Explorar Indagar Representar	

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

Variable	Dimensión	Indicador	ITEMS
Pensamiento Matemático	Dinámica	Jugar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manipula con sus sentidos los materiales propuestos 2. Descubre elementos relacionados a su entorno 3. Comunican espontáneamente características que perciben de los objetos 4. Expresa diferentes emociones al manipular los objetos
	Constructividad	Explorar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos 2. Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables. 3. Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc. 4. Explora sus movimientos libremente. 5. Descubre la utilidad de diferentes objetos.
	Variabilidad Matemática	Indagar	<ol style="list-style-type: none"> 6. Alcanza objetos fuera de su alcance. 7. Encuentra objetos escondidos. 8. Realiza correspondencia con objetos concretos. 9. Supera obstáculos 10. Reúne objetos que están fuera de su alcance. 11. Descubre relaciones causales entre objetos.
	Variabilidad Perspectiva	Representar	<ol style="list-style-type: none"> 12. Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común. 13. Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura. 14. Sería libremente los objetos por su semejanza. 15. Construye verticalmente. 16. Arma piezas que son similares.

Anexo 3. Modelo de Consentimiento y/o asentimiento informado.



San Juan de Lurigancho, 20 de Setiembre del 2023

CARTA N° 0060-2023/ UCV-VA-P10-SIL/CCP

Estimada Señora:
JANETH MARLENE LOPEZ PASTOR
Directora N°070 Huascar
Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en nombre de la Universidad César Vallejo - Campus Lima Este y, a la vez presentar a la estudiante: **VASQUEZ CHAVEZ, ALONDRA SORIA** identificada con DNI 72927220 y código 7002493890 quien están cursando el X ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial, en el semestre 2023-II; la estudiante en mención se encuentran realizando su trabajo de investigación titulado "Influencia de los escenarios lúdicos para el desarrollo del pensamiento matemático en el I ciclo".

En tal sentido, solicito a usted tenga a bien otorgar el permiso correspondiente para realizar el estudio a través de la aplicación de instrumentos en su institución educativa y este contribuya con el desarrollo de la tesis. Dicha información recaudada, se mantendrá en absoluta confidencialidad, puesto que su aplicación es únicamente con fines académicos.

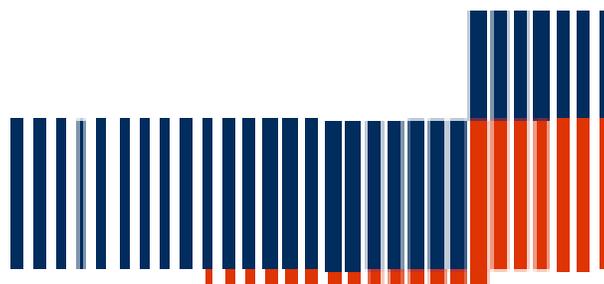
Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada por nuestra Escuela Profesional de Educación Inicial.

Agradeciendo por el apoyo y la atención a la presente, aprovechamos la oportunidad para reiterarles nuestra gran consideración, y nuestro apoyo al Departamento de Investigación de esta casa de estudios.

Atentamente,



Mgr. Katelinen Mirian Rivera Paipay
Jefe del Programa Académico de Educación Inicial
Filial Lima Este



Anexo 4.

Instrumento de recolección de información – Registro de observación

“ESCENARIOS LÚDICOS PARA LA PRIMERA INFANCIA”

(Ficha de observación)

Nombre:

Edad:

Sexo:

Aula:

Sección:

Fecha:

INSTRUCCIONES:

En la siguiente ficha, se observará el listado de acciones que de acuerdo a lo establecido en la teoría de Zoltan Dienes en la etapa infantil debe propiciarse para que el niño pueda lograr el desarrollo de habilidades relacionados al pensamiento matemático, se deberá marcar con una “X” de acuerdo al accionar del niño teniendo en cuenta la rúbrica establecida para cada ítem.

Opciones de Respuesta:

NIVEL	PUNTAJE
INICIO	1
DESARROLLO	2
LOGRADO	3

N	PREGUNTAS	INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	OBSERVACION
1	Manipula con sus sentidos los materiales propuestos				
2	Descubre elementos relacionados a su entorno				
3	Comunican espontáneamente características que perciben de los objetos				
4	Expresa diferentes emociones al manipular objetos				
5	Utiliza el oído para descubrir el origen de un sonido				
6	Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables				
7	"Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc."				
8	Explora sus movimientos libremente				
9	Descubre la utilidad de diferentes objetos				
10	Alcanza objetos fuera de su alcance				

11	Encuentra objetos escondidos				
12	Realiza correspondencia con objetos concretos				
13	Supera obstáculos				
14	Reúne objetos que están fuera de su alcance				
15	Descubre relaciones causales entre objetos				
16	Agrupar libremente los objetos de acuerdo con sus características en común				
17	"Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma y textura."				
18	Relaciona libremente los objetos por sus semejanzas				
19	Construye verticalmente				
20	Arma piezas que son similares				

Anexo 5.

Ficha técnica

Nombre: Escenario Lúdicos para la Primera Infancia

Autor: Alondra Sofia Vásquez Chávez

Objetivos: Determinar si los escenarios lúdicos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en niños del I Ciclo.

Lugar de aplicación: I.E.I Cuna-Jardín N°070 Huáscar-Aula Respeto.

Forma de aplicación: Directa, debido a que se aplicó un programa del cual se recogieron datos usándose una rúbrica de evaluación, ficha de observación y lista de cotejo de tal forma que se pudiese evidenciar el progreso de cada niño a partir de la ejecución de cada escenario.

Duración de la aplicación: Del 04 de setiembre del 2023 al 20 de noviembre del 2023 en un estimado de 2 horas por sesión (40 minutos para instalar cada escenario, 25 a 30 minutos de ejecución de la sesión y 50 minutos guardando todos los materiales)

Descripción del instrumento: la siguiente ficha de observación desarrollada por la autora del presente trabajo de investigación se tituló “Escenarios lúdicos para la Primera Infancia”. Este instrumento está conformado por 20 ítems, orientados a observar de manera progresiva la influencia de los escenarios lúdicos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 2 años; para el instrumento se han usado baremos del 1 al 3 en un nivel de medición ordinal, la cual bajo la medición de Escala de Likert se ha propuesto los siguientes criterios de evaluación y puntuación numérica: Inicio (1), Proceso (2) y Logrado (3), siendo seleccionado de acuerdo a la rúbrica descrita para cada ítem de evaluación.

Procedimiento de la puntuación: el programa descrito ha hecho uso de un registro sistemático en el programa Excel de todos los puntajes asignados por sesión, así como de los valores obtenidos en las evaluaciones de PRE Y POST TEST. Se registra el nivel en la escala de Likert del 1 al 3 por cada estudiante que participa en la aplicación del programa, este registro es llenado una vez finaliza cada sesión, así como acciones que evidencian el progreso de los niños o situaciones particulares que se puedan dar en el transcurso de cada actividad, es importante resaltar que además cada sesión tiene una evidencia de fotografías de los participantes y su desarrollo en cada sesión asimismo del escenario instalado, es preciso señalar que estas evidencias fotográficas cuentan con la autorización de los padres de familia de cada niño habiendo de por medio una autorización firmada por cada uno, no obstante se protege la identidad de cada niño cubriendo su rostro

Anexo 6.

Confiabilidad del instrumento

RESULTADOS PRE TEST Y POST TEST VARIABLE PENSAMIENTO MATEMÁTICO.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 26 de 26 variables

	test	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM...	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	promt otal	prom dim1	prom dim2	prom dim3	prom dim4	va
1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	
5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
6	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
7	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	
8	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	
9	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
10	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	
12	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2
14	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
17	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1
18	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2
19	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
20	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2
21	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
22	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	

Anexo 7.

Escala de puntuación y valores de acuerdo a los niveles de desarrollo.

Puntaje	Nivel	Descripción
1	Inicio	Utiliza o emplea de 1 a 2 materiales
2	Desarrollo	Utiliza o emplea de 3 a 4 materiales
3	Logrado	Utiliza o emplea a partir de 5 materiales

Nota: Tabla de escala de puntuación asignada para los niveles Inicio, Desarrollo y Logrado.

Anexo 8.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escenarios Lúdicos para el desarrollo del Pensamiento Matemático en el I Ciclo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	
Grado profesional:	Maestría () Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de Cotejo
Autora:	Vásquez Chavez, Alondra Sofia
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	6 días
Ámbito de aplicación:	IEI 070 Huascar SJL
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)



4. **Soporte teórico**

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Nominal	Dinámico	En el primer principio Dienes explica que el niño debe manipular los objetos de forma libre de acuerdo con su propia motivación de tal forma que se familiarice con las diferentes propiedades de los objetos: su color, forma, tamaño y textura.
	Constructividad	En el segundo principio Dienes explica que el niño debe explorar sus posibilidades de acción de forma libre, tirar los objetos, rodarlos, patearlos, morderlos, etc de esta manera podrá desarrollar un concepto básico en su esquema mental de ese objeto.
	Variabilidad matemática	En el tercer principio un determinado objeto debe ser propuesto a través de distintas formas posibles como sea posible, ya que esta diversidad de experiencias permitirá que el niño pueda apreciarse situaciones matemáticas reales y establecer relaciones.
	Variabilidad perspectiva	En el cuarto principio se manifestará la capacidad perceptual que tiene cada niño sobre la información que recibe, la cual es distinta en cada uno, desde cómo la procesa y luego la manifiesta a través de acciones posteriores como clasificar, seriar, agrupar, etc.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación a usted le presento la lista de cotejo “Escenarios Lúdicos para el desarrollo del Pensamiento Matemático en el I Ciclo” elaborado por Vasquez Chavez, Alondra Sofia en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.



Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Dinámico, constructividad, variabilidad matemática, variabilidad perspectiva.

- Primera dimensión: Dinámico
- Objetivos de la Dimensión: Jugar

INDICADORES	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Dinámico	1. Manipula con sus sentidos los materiales propuestos 2. Descubre elementos relacionados a su entorno 3. Comunican espontáneamente características que perciben de los objetos 4. Expresa diferentes emociones al manipular los objetos				

- Segunda dimensión: Constructividad
- Objetivos de la Dimensión: Explorar

INDICADORES	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Constructividad	5. Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos 6. Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables. 7. Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc. 8. Explora sus movimientos libremente. 9. Descubre la utilidad de diferentes objetos.				

- Tercera dimensión: Variabilidad matemática
- Objetivos de la Dimensión: Indagar

INDICADORES	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Variabilidad matemática	10. Alcanza objetos fuera de su alcance. 11. Encuentra objetos escondidos. 12. Realiza correspondencia con objetos concretos. 13. Supera obstáculos 14. Reúne				



	objetos que están fuera de su alcance. 15. Descubre relaciones causales entre objetos.				
--	---	--	--	--	--

- Cuarta dimensión: Variabilidad perspectiva
- Objetivos de la Dimensión: Representar

INDICADORES	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Variabilidad perspectiva	16. Agrupa librement e los objetos de acuerdo con sus características en común. 17. Clasifica librement e los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura. 18. Seria librement e los objetos por su semejanza . 19. Construye verticalmente. 20. Arma piezas que son similares.				



Anexo 9.

Validez del instrumento.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Influencia De Los Escenarios Lúdicos para el desarrollo del Pensamiento Matemático en niños del I Cido". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico, Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Julio Henry Palencia Tzucaga	
Grado profesional:	Maestría (x)	Dotor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa ()	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	I.E. San Miguel de Antonio 123129	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	



2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de Cotejo
Autora:	Vásquez Chavez, Alondra Sofia
Procedencia:	Lima
Administración:	Niños de 2 años
Tiempo de aplicación:	8 semanas
Ámbito de aplicación:	I.E. 070 Cuna Jardín Huascar
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Dimensiones del instrumento: Dinámico, constructividad, variabilidad matemática, variabilidad perspectiva.

- Primera dimensión: Dinámico
- Objetivos de la Dimensión: Jugar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Dinámico	1. Manipula con sus sentidos los materiales propiamente.	✓	✓	✓	
	2. Descubre elementos relacionados a su entorno.	✓	✓	✓	
	3. Comunica espontáneamente e conscientemente que perciben de los objetos.	✓	✓	✓	
	4. Expresa espontáneamente emociones al manipular los objetos.	✓	✓	✓	

- Segunda dimensión: Constructividad
- Objetivos de la Dimensión: Explorar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Constructividad	5. Descubre diferentes sentidos al manipular los objetos.	✓	✓	✓	
	6. Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables.	✓	✓	✓	
	7. Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc.	✓	✓	✓	
	8. Expresa sus movimientos libremente.	✓	✓	✓	
	9. Descubre la utilidad de diferentes objetos.	✓	✓	✓	



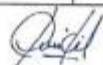
- Tercera dimensión: Variabilidad matemática
- Objetivos de la Dimensión: Indagar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Variabilidad matemática	10. Avanza objetos fuera de su alcance.	✓	✓	✓	
	11. Encuentra objetos escondidos.	✓	✓	✓	
	12. Realiza correspondencia con objetos concretos.	✓	✓	✓	
	13. Supera obstáculos.	✓	✓	✓	
	14. Realiza objetos que están fuera de su alcance.	✓	✓	✓	
	15. Descubre relaciones causales entre objetos.	✓	✓	✓	

- Cuarta dimensión: Variabilidad perspectiva
- Objetivos de la Dimensión: Representar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Variabilidad perspectiva	16. Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común.	✓	✓	✓	
	17. Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura.	✓	✓	✓	
	18. Sería libremente los objetos por su similitud.	✓	✓	✓	
	19. Construye verticalmente.	✓	✓	✓	
	20. Anea piezas que son similares.	✓	✓	✓	




 FIRMA DEL EVALUADOR
 Mg. Jairo E. May Peláez Tuitayo
 DNI 06150361

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Influencia De Los Escenafios Lúdicos para el desarrollo del Pensamiento Matemático en niños del I Cido". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<i>Mary Marisa Orellana Lozano</i>		
Grado profesional:	Mestría (x)	Doctor	(x)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	<i>Educación</i>		
Institución donde labora:	<i>I. C. I Gotitas de Agua</i>		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (x)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escuela, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de Cotejo
Autores:	Vásquez Chavez, Alondra Sofia
Procedencia:	Lima
Administración:	Niños de 2 años
Tiempo de aplicación:	0 semanas
Ámbito de aplicación:	I.E. 07D Cuna Jardín Huascar
Significación:	Explicar cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Dimensiones del instrumento: Dinámico, constructividad, variabilidad matemática, variabilidad perspectiva.

- Primera dimensión: Dinámico
- Objetivos de la Dimensión: Jugar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Dinámico	1. Manipula con sus sentidos los materiales propuestos	✓	✓	✓	✓
	2. Descubre similitudes relacionadas a su entorno	✓	✓	✓	✓
	3. Conocen las características y características que perciben de los objetos	✓	✓	✓	✓
	4. Expone diferentes maneras al manipular los objetos	✓	✓	✓	✓

- Segunda dimensión: Constructividad
- Objetivos de la Dimensión: Explorar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Constructividad	5. Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos.	✓	✓	✓	
	6. Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables	✓	✓	✓	
	7. Utiliza el sentido del tacto (luz, calor, frío, etc.)	✓	✓	✓	
	8. Explora sus movimientos libremente	✓	✓	✓	
	9. Descubre la utilidad de diferentes objetos.	✓	✓	✓	

- Tercera dimensión: Variabilidad matemática
- Objetivos de la Dimensión: Indagar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES	RECOMENDACIONES
Variabilidad material	10. Alcance objetos fuera de su alcance.	/	/	/		
	11. Enumera objetos concretos.	/	/	/		
	12. Responde a correspondencia con objetos concretos.	/	/	/		
	13. Enumera objetos abstractos.	/	/	/		
	14. Responde a objetos que están fuera de su alcance.	/	/	/		
15. Describe relaciones causales entre objetos.	/	/	/			

- Cuarta dimensión: Variabilidad perspectiva
- Objetivos de la Dimensión: Representar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES	RECOMENDACIONES
Variabilidad perspectiva	16. Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común.	/	/	/		
	17. Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura.	/	/	/		
	18. Sepa libremente los objetos por su semejanzas.	/	/	/		
	19. Construye verticalmente.	/	/	/		
	20. Arma piezas que son similares.	/	/	/		



M. C. Celso
FIRMA DEL EVALUADOR

Ind: Henry Maximiliano Castellano Lasjuel
DNI 09060399.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Influencia De Los Escenarios Lúdicos para el desarrollo del Pensamiento Matemático en niños del I Ciclo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	GLORIA SONIA DIAZ FLORES		
Grado profesional:	Maestría (✓)	Doctor	(-)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	I.E.I "Gotitas de Agua"		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (✓)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de Colejo
Autor:	Vásquez Chavez, Alondra Sofia
Procedencia:	Lima
Administración:	Niños de 2 años
Tiempo de aplicación:	8 semanas
Ámbito de aplicación:	L.E. 070 Cuna Jardín Huascar
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítem por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Dimensiones del instrumento: Dinámico, constructividad, variabilidad matemática, variabilidad perspectiva.

- Primera dimensión: Dinámico
- Objetivos de la Dimensión: Jugar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Dinámico	1. Manipula con sus sentidos los materiales propuestos	✓	✓	✓	
	2. Descubre elementos relacionados a su entorno	✓	✓	✓	
	3. Comunica espontáneamente características que perciben de los objetos	✓	✓	✓	
	4. Expresa diferentes emociones al manipular los objetos	✓	✓	✓	

- Segunda dimensión: Constructividad
- Objetivos de la Dimensión: Explorar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Constructividad	5. Descubre diferentes sentidos al manipular los objetos.	✓	✓	✓	
	6. Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables	✓	✓	✓	
	7. Utiliza el sentido del tacto: tocando, palpando, etc.	✓	✓	✓	
	8. Explora sus movimientos libresmente.	✓	✓	✓	
	9. Descubre la utilidad de diferentes objetos.	✓	✓	✓	

- Tercera dimensión: Variabilidad matemática
- Objetivos de la Dimensión: Indagar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Variabilidad matemática	10. Alcanza objetos fuera de su alcance.	✓	✓	✓	
	11. Encuentra objetos escondidos.	✓	✓	✓	
	12. Realiza correspondencia con objetos concretos.	✓	✓	✓	
	13. Supera obstáculos.	✓	✓	✓	
	14. Encuentra objetos que están fuera de su alcance.	✓	✓	✓	
	15. Descubre relaciones causales entre objetos.	✓	✓	✓	

- Cuarta dimensión: Variabilidad perspectiva
- Objetivos de la Dimensión: Representar

INDICADORES	ITEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Variabilidad perspectiva	16. Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común.	✓	✓	✓	
	17. Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura.	✓	✓	✓	
	18. Sería libremente los objetos por su semejanzas.	✓	✓	✓	
	19. Construye verticalmente.	✓	✓	✓	
	20. Arma piezas que son similares.	✓	✓	✓	



Gloria

FIRMA DEL EVALUADOR

M^a: Gloria Sonia Díaz Flores

DNI 42293426.

Anexo 10.

Captura Porcentaje Análisis de Turnitin tomado con fecha 12 de diciembre del 2023.

> Turnitin ⓘ

Título del trabajo	Cargado	Nota	Similitud
Tesis Influencia de los Escenarios Lúdicos en el Desarrollo del Pensamiento Matemático en el I ciclo - copia.docx	16 Dic 2023 07:44 -05	--	13%

Captura de Informe de Evaluación Diagnóstica de Competencias de los niños de 3 años. Mapa de Calor 2023 IEI N°070 Huáscar

Área de Descubrimiento del Mundo	Conclusiones descriptivas			
<p>Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos</p>  	Atención selectiva	Exploración	Experimentación	Comenta las reacciones, efectos de su accionar
<p>El 80% de los estudiantes de acuerdo a la caracterización de cada estudiante se ha brindado las oportunidades que involucren la activación de la atención, pero su ansiedad, desconfianza e inseguridad le impide por momentos seguir buscando consecuencias de su exploración, indagación y experimentación con todos sus sentidos las consecuencias que pueden generar sus actos. Por tal motivo no han podido comunicar ni señalar lo que provocaron luego de lo que experimentaron.</p>				

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	 Conclusiones descriptivas 			
 	Indica la permanencia de objetos alrededor de él.	Señala objetos grandes y pequeños.	Avanza y se desplaza en el espacio hacia su objetivo.	Comprende expresiones espaciales de arriba abajo y dentro fuera
<p><i>El 82% de los estudiantes de primer ciclo, les encanta intentar vivenciar, desplazarse, moverse por todos los espacios, ubicarse dentro, fuera de las cajas y todo tipo de material con fondo. Pero aún sólo comunican los objetos grandes y pequeños que necesitan y están próximos a través de gestos.</i></p> <p><i>Todavía no pueden comprender órdenes verbales de guardar sus objetos arriba, abajo, dentro y fuera del espacio.</i></p>				

Resuelve problemas CANTIDAD	Traducción Junta, separa y apareja.	Comunica Dicen un ratito	Estrategias Pide más objetos
 	<p><i>El 85% de los estudiantes demuestran curiosidad en observar características perceptuales de cada objeto en su color, textura evidenciándose una inmadurez para juntar, separar, emparejar y poder agruparlos.</i></p> <p><i>Leemos su lenguaje corporal que desean más agua, o más bloques, pero no lo comunica, pues el lenguaje aun no es claro, fluido y entendible. Sólo lo señala con gestos. Si les preguntas por el objeto más pesado todavía no comprende el lenguaje pero si lo percibe, discrimina los objetos pesados y livianos.</i></p> <p><i>Finalmente, no se encuentra maduro para pedir más objetos para jugar sólo observa sus juguetes cuando debe dejar de jugar con ellos.</i></p>		

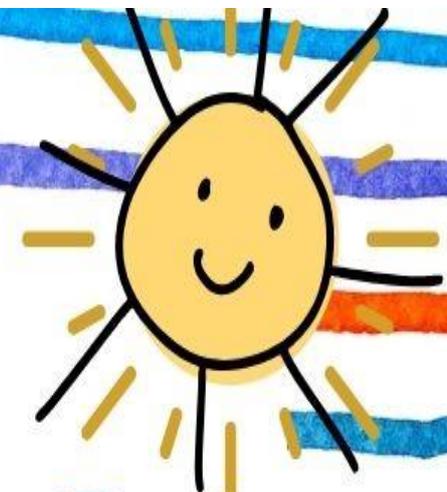


Captura de Informe de Evaluación Diagnóstica de Competencias de los niños de 3 años. Mapa de Calor 2023

Área de Matemática	CONCLUSIÓN DESCRIPTIVA		NIVEL DE LOGRO
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> 	<p>Agrupar</p>	<p>Utiliza cuantificadores cantidad Aproximativos</p> <p>Cuantificadores de peso</p> <p>Utiliza cuantificadores tiempo. Un ratito</p>	<p>Cuenta <u>arbitraria</u> a su manera</p>
<p>En esta competencia tienen el interés de manipular los objetos y ellos esta evidenciando lograr su curiosidad por discriminarlos, el 53% ha logrado juntarlo y separarlos pero aún no comunica sus matematización (agrupación), por consiguiente aún no están siendo conscientes de la cantidad, peso, del tiempo y mucho menos poder contarlos a su manera.</p>			
<p><u>Resumen diagnóstico:</u> De los tres criterios ninguno esta en proceso en todos se encuentran en inicio.</p>			
<p>Recomendaciones para todos padres</p> <p>Darle la oportunidad ayudar a pelar las legumbres y puedan concentrarse en sus propiedades perceptibles para discriminar similitudes diferencias que les permita agrupar a los objetos. Además ustedes como padres utilizar un lenguaje matemático donde incluya cuantificadores de tiempo un ratito, cantidad aproximativa mucho y poco decir el peso de los objetos comentando si pesa mucho o poco. Como también lograr a que cuente a su manera lo que ha pelado.</p>			

Resuelve problemas de forma movimiento y localización	CONCLUSIÓN DESCRIPTIVA		NIVEL DE LOGRO
	<p>Organiza su función similitudines lo expresa a través del modelaje y Construye objetos</p>	<p>Noción Tamaño Grande-pequeño</p>	<p>1. Percepción espacial y utiliza objetos</p> <p>2. Resuelve problemas espaciales de ubicación</p> <p>3. Utiliza nociones espaciales Dentro-fuera Arriba-abajo</p>
<p>Esta es la primera competencia a evaluar pues el estudiante se deleita en manipular objetos para tener un concepto de su tamaño, forma, longitud desde el para luego de identificarlo, relacionarlo y por último construirlo.</p>			
<p>Por ello todos estudiantes siempre están manipulando objetos pero solo señalan donde se encuentran en el espacio topológico sin usar nociones espaciales como arriba, abajo, dentro afuera.</p>			
<p>Por consiguiente solo interactúa y discrimina sus tamaños pero desconoce de su nombre en dimensión de grande pequeño. Por consiguiente todavía no puede construir lo que identico o esta relacionando.</p>			
<p><u>Resumen:</u> De los tres criterios solo se logro evidenciar uno en proceso (manipular) en todos los estudiantes, empero los otros dos están en inicio.</p>			
<p>Recomendaciones para todos padres</p> <p>Ofrecer experiencias al jugar gallinita ciega para nombrar donde se encuentran los objetos, y reconoce las nociones de tamaño grande, pequeño de cada objeto. Su manipulación de los objetos lo llevará a mejorar su organización de representación mental para luego los pueda construirlos.</p>			

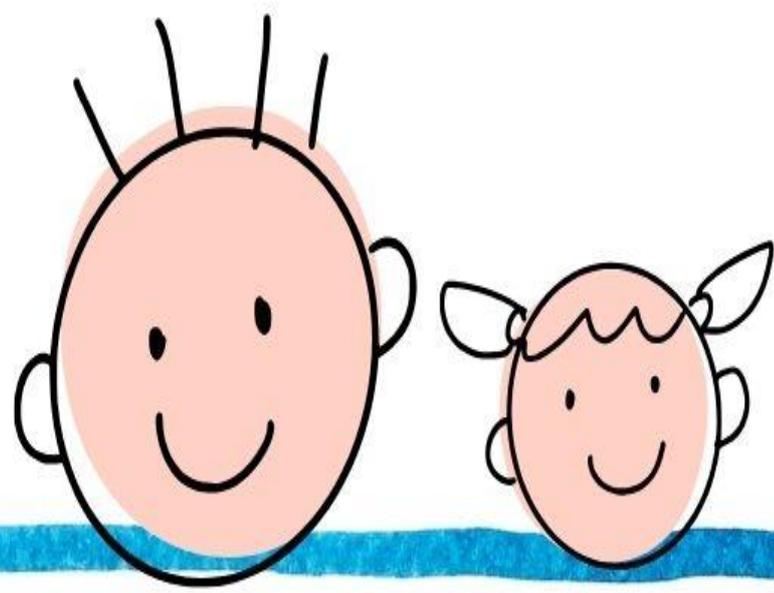
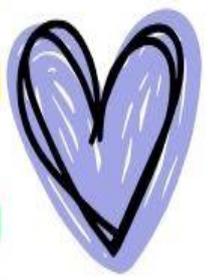
Fuente: Documento IEI 070 Huascar

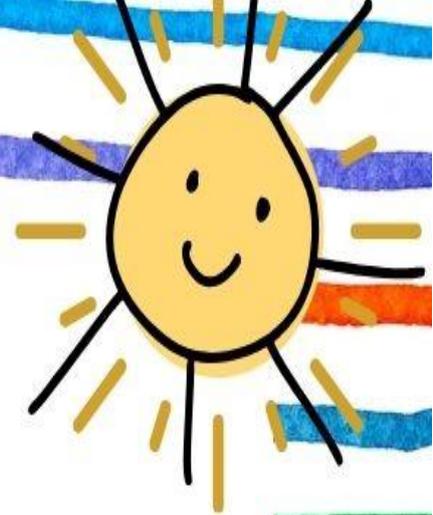


ESCENARIOS LÚDICOS

PARA LA PRIMERA INFANCIA

Jugar, explorar, indagar y
representar





PRESENTACIÓN

El programa Escenarios Ludicos para la Primera Infancia se ha configurado para ser ejecutado con niños de 2 años del servicio escolarizado de Cuna del I Ciclo en la Cuna-Jardín 070 Huascar, el mencionado programa sigue los lineamientos de la tesis: Escenarios Lúdicos para el Desarrollo del Pensamiento Matemático en el I Ciclo. Respecto a la iniciativa planteada surge de la indiscutible necesidad del desarrollo del pensamiento matemático como una herramienta imprescindible para la vida y la comprensión de todo lo que nos rodea, así como su influencia en el desarrollo de habilidades intelectuales y cognitivas para resolver problemas y conflictos que surgen en la cotidianidad. Este programa tiene como objetivo lograr el desarrollo de habilidades relacionadas al pensamiento matemático como la clasificación, seriación, agrupación, construcción, de acuerdo a patrones o características que el infante vaya identificando de forma libre y espontanea. Este programa se compone de 20 items, los cuales se han establecido en torno a la teoría desarrollada por Zoltan Dienes sobre el desarrollo del pensamiento matemático en la etapa infantil, la cual inicia desde la etapa manipulativa, pasando por la exploración, la indagación y la etapa final que es la representación y evidencia de este desarrollo del pensamiento matemático. Dicho programa se conforma de 25 sesiones, es decir 25 escenarios lúdicos distintos con un objetivos diferentes pero planteados de forma progresiva para que el niño, es decir demandando el uso de distintas habilidades por parte del infante, además se llevará el registro de una ficha de observación, el cual será la evidencia de acciones de los niños durante cada sesión, finalmente es importante destacar que en el programa se anexaran documentos como la matriz de consistencia, instrumento pretest, evidencias fotograficas y sesiones detalladas sobre la estructuración de cada escenario.



ÍNDICE

PRESENTACIÓN

I. INTRODUCCIÓN

II. FUNDAMENTACIÓN

III. OBJETIVOS

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

4.1 Planificación

4.2 Modelo

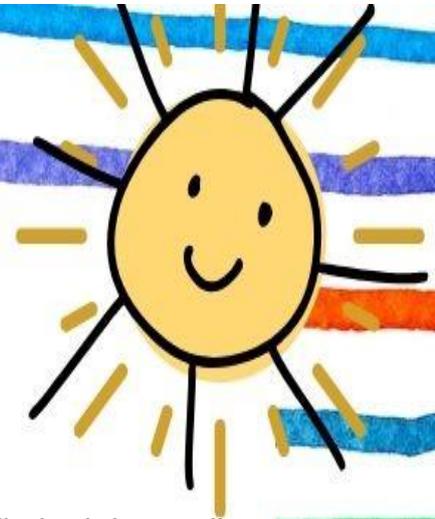
4.3 Estrategia metodológica

V. ACTIVIDADES Y CRONOGRAMA

VI. ASPECTOS FUNDAMENTALES

VII. MATRIZ DE ARTICULACIÓN

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



I. INTRODUCCIÓN

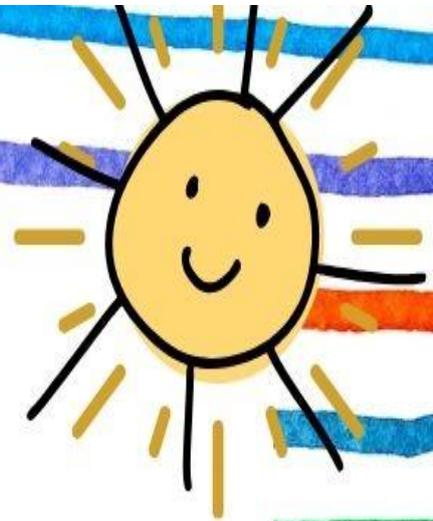
El programa presentado se ha desarrollado con el objetivo de contribuir al desarrollo del pensamiento matemático en la primaria infancia, en este caso el programa se ha diseñado para niños de 2 años, quienes asisten de forma diaria al servicio escolarizado de Cuna correspondiente al Ciclo I de la EBR. Dicho programa se planificó a través de la propuesta y diseño de escenarios lúdicos configurados de forma progresiva de acuerdo con las etapas evolutivas que conlleva el desarrollo del pensamiento en la etapa infantil.

Es necesario resaltar que el propósito principal es determinar la influencia de los escenarios lúdicos en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de I Ciclo, asimismo fortalecer sus habilidades cognitivas a partir de relaciones construidas desde su propio accionar.

Por ello se aplicaron a través de la instalación de escenarios diseñados con materiales concretos no estructurados, es decir que tienen y abren la oportunidad de ser explorados de forma libre, estos se han distribuidos siguiendo la propuesta de escenarios propuesto por Mónica Batalla para la primera infancia bajo la configuración de formas planteado por Ruiz de Velasco y Abad Molina.

Cabe mencionar que este programa puede adaptarse a distintos conceptos en el área educativa, sirviendo como guía para aplicarse nuevas estrategias de aprendizaje con los estudiantes del I y II Ciclo de EBR. Desde otro punto, el programa estará al acceso de todos los integrantes de la comunidad educativa, quienes podrán tomar provecho de toda la información recopilada y servir como guía y continuidad de su ejecución en otras escuelas, primando el desarrollo y aprendizajes significativos para los niños. Para concluir, el programa además de beneficiar de manera práctica a los niños, también en el aspecto teórico compartirá nuevas miradas hacia distintos métodos de enseñanza, contribuyendo teóricamente a próximas investigaciones, y además en el aspecto social promueve que docentes se sientan motivados a mejorar y fortalecer su quehacer pedagógico.



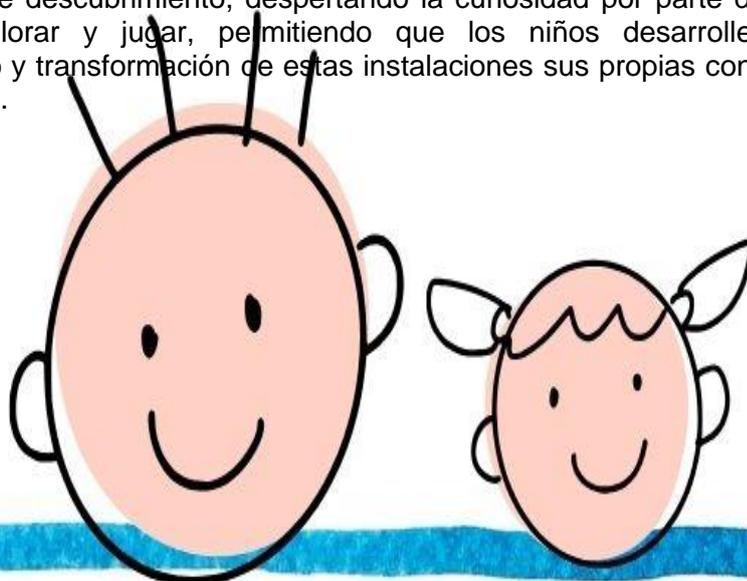


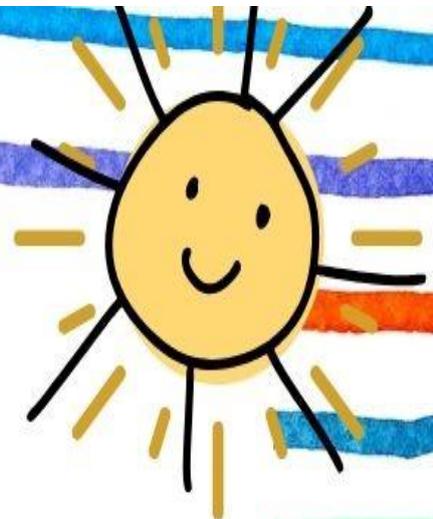
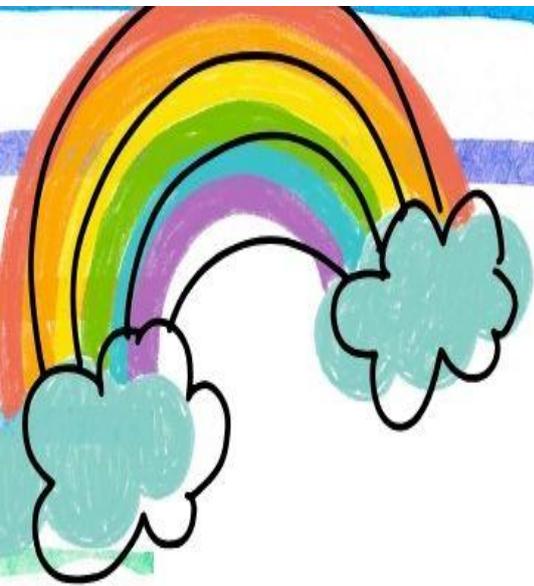
II. FUNDAMENTACIÓN

La primera infancia se caracteriza por ser la etapa en la que los niños son más sensibles a cualquier experiencia que su entorno le proporciona, la cual puede influir positiva o negativamente en su desarrollo, en este aspecto considerar que a través de la educación se pueden aplicar distintas metodologías de trabajo para fortalecer su desarrollo, y estimular su potencial a través del aprovechamiento de todas estas características propias de su etapa nos ha llevado a proponer el programa de Escenarios Lúdicos y el Pensamiento Matemático en el I Ciclo, esto con la finalidad de que los niños a través de la lúdica, el arte y su capacidad creativa se inicien en experiencias que conecten con nociones relacionadas a conceptos matemáticos como son la seriación, clasificación, secuencias, etc. a partir de patrones que ellos mismos vayan identificando, explorando y descubriendo a través de su propia participación activa.

Los escenarios lúdicos se instalan a través de materiales y elementos, transformándose en un entorno enriquecedor que provocan experiencias divertidas y atractivas para los niños, lo cual ayuda a mantener la motivación y el interés y permite que los niños desarrollen habilidades matemáticas básicas de manera natural y significativa. Cuando los niños disfrutan de las actividades, es más probable que estén dispuestos a explorar conceptos matemáticos de manera más profunda y que este interés por profundizar sus conocimientos se incremente de forma progresiva a medida que vayan creciendo y alcanzando mayor madurez en su desarrollo, es decir al fomentar la exploración, la experimentación y la diversión, se establecen las bases para un futuro pensamiento matemático más sólido a medida que los niños crezcan.

En este sentido los escenarios lúdicos representan una propuesta pedagógica y la oportunidad de conducir la construcción de nuevos aprendizajes en un camino diferente, donde se conciben tres factores fundamentales de acuerdo a Molina y Velasco de Gálvez (2020) quienes manifiestan que toda instalación debe configurarse en los conocimientos o saberes previos trazados en los elementos que se instalarán en el espacio, el medio artístico y visualmente estético, y aquello que el escenario plantea y que lo hace tornarse en un espacio de descubrimiento, despertando la curiosidad por parte de los espectadores a indagar, explorar y jugar, permitiendo que los niños desarrollen desde su propio protagonismo y transformación de estas instalaciones sus propias concepciones de aquello que manipula.





III. OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar si los escenarios lúdicos ayudan al desarrollo del pensamiento matemático.

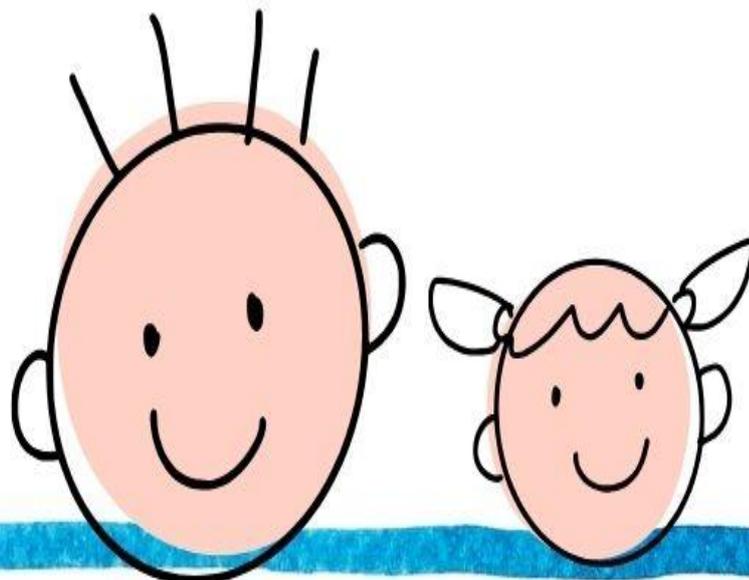
Objetivos Específicos:

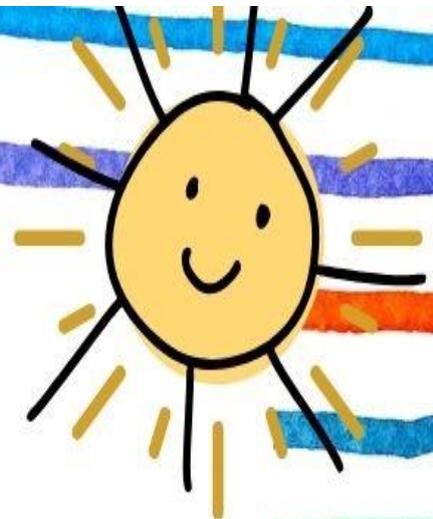
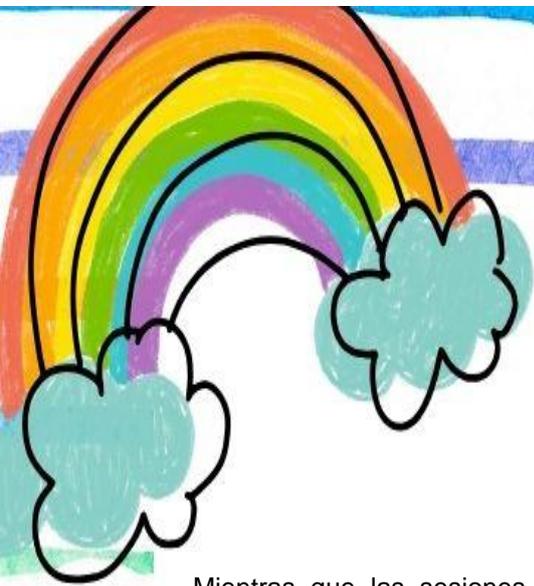
- Determinar las diferencias que existen entre el grupo experimental del pensamiento matemático entre el grupo pretest y post test.
- Determinar las diferencias positivas que existen entre el grupo experimental del pensamiento matemático entre el grupo pretest y post test.
- Determinar las diferencias negativas que existen entre el grupo experimental del pensamiento matemático entre el grupo pretest y post test.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

4.1 Planificación

La planificación con niños del Ciclo I de Educación inicial comprende el trabajo con niños de 0 a 3 años, y es fundamental para su desarrollo. La planificación en la Educación Inicial (2019) destaca que debe estar enfocada en crear situaciones desafiantes que permitan a los niños desplegar sus potencialidades, asimismo debe promover y sostener los procesos de aprendizaje, con el objetivo de que los niños desarrollen sus competencias y capacidades, para ello se debe considerar aspectos fundamentales como la: organización de los espacios, distribución de materiales y recursos para las actividades de aprendizaje.





Mientras que las sesiones de aprendizaje para los escenarios se estructurarán en 3 aspectos principales: el espacio que comprenderá la distribución e instalación de materiales para la construcción del escenario lúdico; los materiales que se usarán, los cuales deben cumplir con ciertas características determinadas de acuerdo al objetivo propuesto como color, forma, textura, tamaño, con la finalidad que los niños continúen explorando distintos tipos de materiales e interioricen a través de la manipulación las distintas propiedades de cada uno de estos objetos; y el acompañamiento donde la maestra cumplirá un papel de referente afectivo y guía, y de forma directa intervendrá solo en situaciones que representen un peligro para el niño, mientras que de forma indirecta registrará las acciones observables de acuerdo a la lista de cotejo previamente detallada.

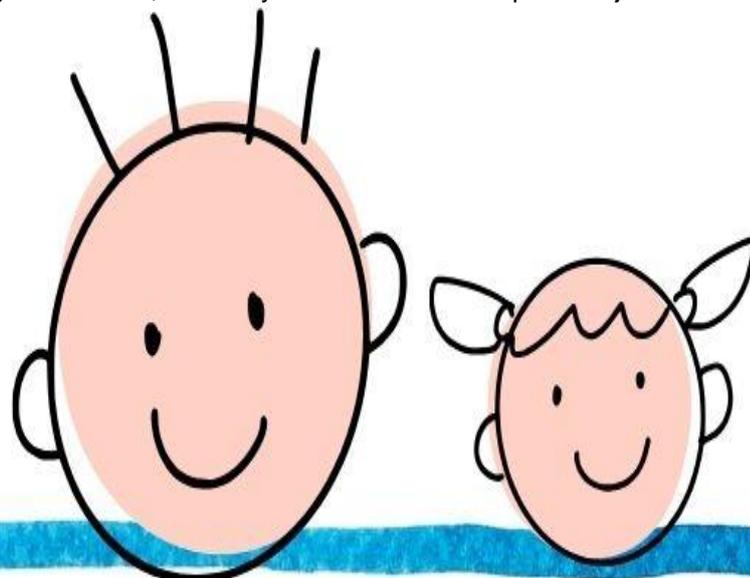
4.2 Modelo

El modelo que se ha seguido en la ejecución del programa es el activo, el cual Mayorga y Madrid (2010) menciona que es la evolución de la enseñanza, centrada en el alumno como principal protagonista de los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo sus necesidades e intereses ejes y punto de partida para promover oportunidades de aprendizaje, respetando y aceptando la individualidad de cada uno.

Asimismo, los escenarios lúdicos diseñados en el programa se han instalado de tal forma que los niños puedan desenvolverse de manera segura y dinámica, propiciando un aprendizaje activo que se base en su curiosidad e interés, a través de este modelo se permite dirigir la enseñanza hacia un aprendizaje auténtico donde sean los alumnos quienes de forma activa resuelvan las dificultades que cada situación les demande haciendo uso de sus propios recursos.

4.3 Estrategia metodológica

Las estrategias metodológicas son métodos que se emplean para guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Según Loo y Alarcón (2021) señalan que son herramientas que se aplican para dirigir el aprendizaje del alumno y pueden además contener distintas estrategias para lograr los objetivos propuestos siempre teniendo en cuenta los aspectos fundamentales que conforman la triada pedagógica: maestro, alumno y los contenidos de aprendizaje.



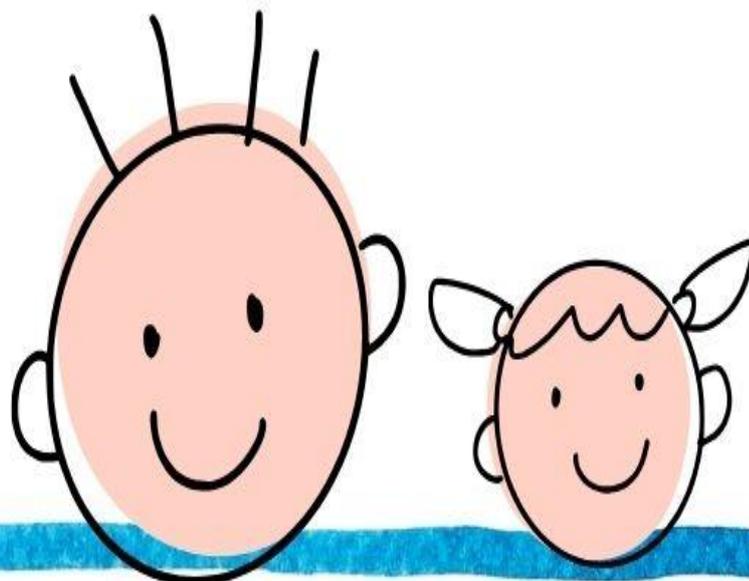


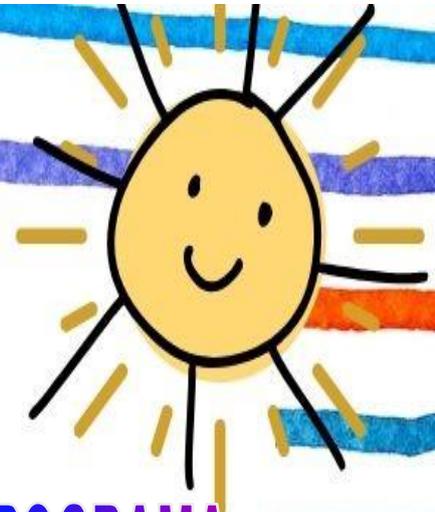
V. ACTIVIDADES Y CRONOGRAMA

El programa se ejecutó del 18 de setiembre al 1 de noviembre del 2023.

NOMBRES DE LOS ESCENARIOS LÚDICOS:

1°	Jugando con mis sentidos
2°	Cajas sorpresas
3°	Mundo marino
4°	Manitos en acción
5°	Espacio sensorial
6°	Explorando sabores
7°	Mundo de flores
8°	Explorando nuestros movimientos
9°	Utensilios divertidos
10°	Colores en el aire
11°	Sorpresa sorpresa
12°	Caminos de texturas
13°	Globos atrapados
14°	Nos divertimos subiendo y bajando
15°	¿Qué pasara sí...?
16°	Mundo de círculos
17°	Jugamos a clasificar
18°	Diversión de colores
19°	Mundo de construcción
20°	Jugamos con tuberías





VI. ASPECTOS FUNDAMENTALES DEL PROGRAMA

El programa se ha aplicado a:

- 20 niños de 2 años de la IEI Cuna-Jardín N°0070 Huáscar
- Aula Respeto
- 3 veces por semana en un plazo de 2 meses y medio

INTRODUCCIÓN A LAS ACTIVIDADES:

Los escenarios se ejecutan después de la hora de juegos de los niños, por lo cual ellos se mantienen en el patio de juegos durante los 30 minutos que toma armar cada escenario, es importante resaltar que los niños ingresan al aula psicomotriz en fila, y se permite que cada uno se dirija y desplace de acuerdo con su libre elección e interés. Así de manera sucesiva se da para cada sesión.

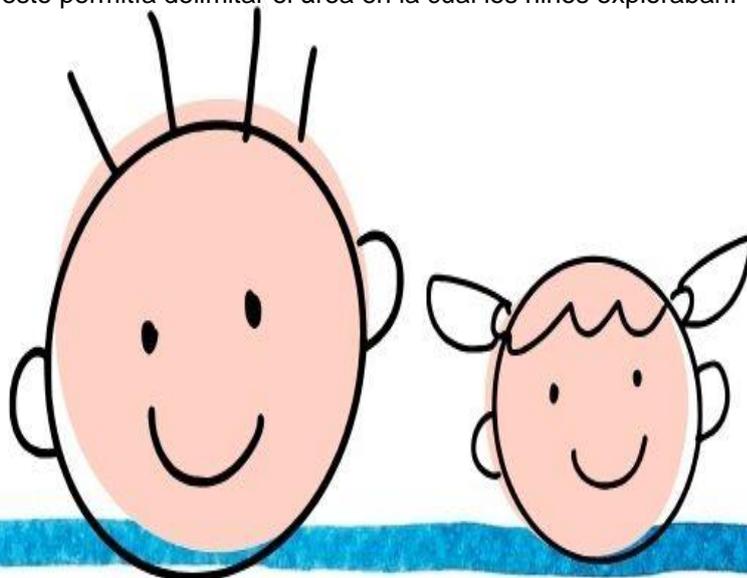
En este aspecto la docente tiene la labor de observar y garantizar la seguridad del niño, así como de tomar nota de situaciones particulares que haya rescatado de la exploración de cada uno.

DESCRIPCIÓN DE ESTRUCTURACIÓN DE LOS ESCENARIOS:

Espacio. Los escenarios se instalaron en un espacio plano horizontal, el cual permitió que los niños desde un primer momento tuvieran la facilidad de acceder a los materiales planteados. Asimismo, se empleó el uso del espacio aéreo del aula colocándose objetos colgados en el techo.

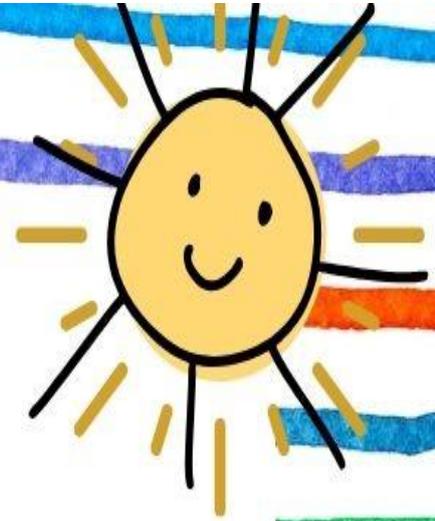
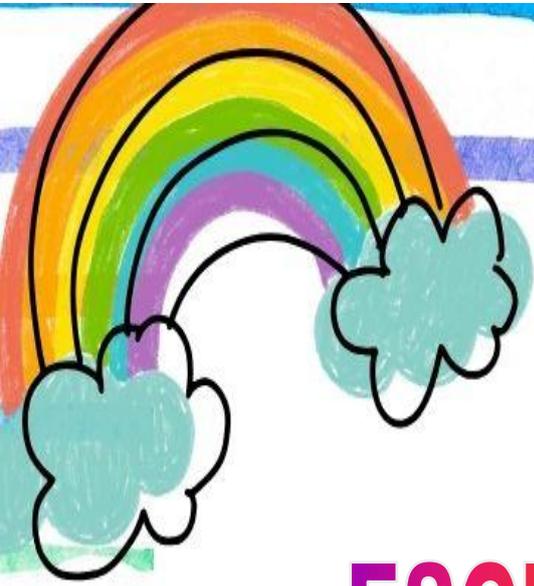
Materiales. Los materiales empleados fueron de tipo no estructurado, contando con diversas características como su color, tamaño, textura, y forma. Es necesario mencionar que se utilizó más de 3 materiales diferentes para cada escenario, y por cada uno había una cantidad mínima de 6 en adelante. De este modo los niños tienen más oportunidades de reconocerlos y establecer relaciones.

Fondo. Se colocaron los materiales sobre un fondo de tamaño en general 2.40 x 2 m para que los elementos y diseños que se realizaran pudieran resaltar de todo lo demás que se encontraba en el aula. Además, esto permitía delimitar el área en la cual los niños exploraban.



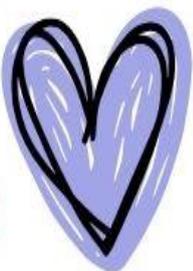
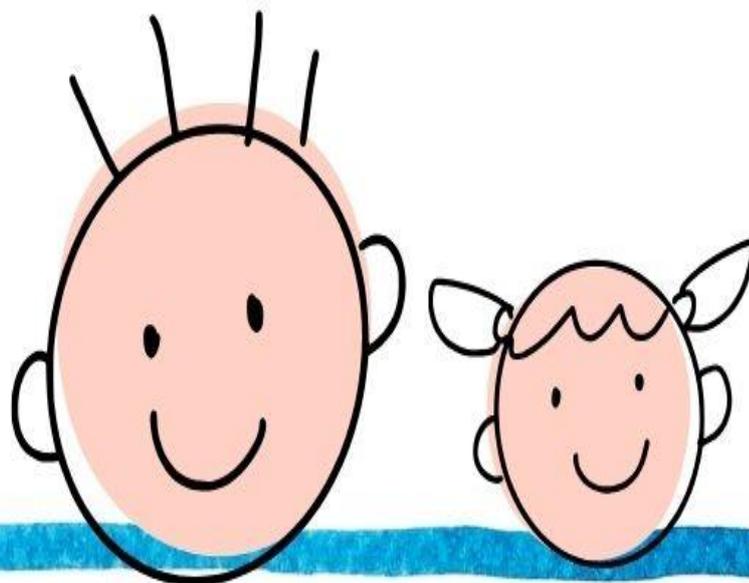
VII. MATRIZ DE ARTICULACIÓN

Dimensiones	Objetivos	Indicadores	Estrategias del área metodológica	Actividades	Recursos	Evaluación
Dinámica	Potenciar el desarrollo de los sentidos del niño, permitiendo que a través de ellos interioricen características y propiedades de los objetos.	Jugar	Aplicación de 20 escenarios lúdicos diferentes, diseñados e instalados desde lo más simple a lo complejo, permitiendo que los niños tengan la oportunidad de familiarizarse con el espacio y materiales para posteriormente reaccionarse con los conceptos matemáticos insertos.	1° Jugando con mis sentidos	Materiales no estructurados. Ubicación con diseños de formas.	Ficha de observación
Constructividad	Fortalecer la capacidad de exploración de los niños sobre los objetos que le rodean.	Explorar		2° Cajas sorpresas		
				3° Mundo marino		
				4° Manitos en acción		
Variabilidad matemática	Exponer distintas situaciones en las que el niño deba solucionar determinados problemas haciendo uso de sus recursos.	Indagar		5° Espacio sensorial		
				6° Explorando sabores		
				7° Mundo de flores		
				8° Explorando nuestros movimientos		
				9° Utensilios divertidos		
				10° Colores en el aire		
				11° Sorpresa sorpresa		
Variabilidad perspectiva	Experimentar y procesar el mundo que le rodea de manera diferente manifestándolo desde diferentes perspectivas.	Representar		12° Caminos de texturas		
				13° Globos atrapados		
				14° Nos divertimos subiendo y bajando		
				15° ¿Qué pasara sí...?		
				16° Mundo de círculos		
			17° Jugamos a clasificar			
			18° Diversión de colores			
			19° Mundo de construcción			
			Jugamos con tuberías			



ESCENARIOS LÚDICOS PARA LA PRIMERA INFANCIA

Actividades de Aprendizaje



SESIÓN 1: JUGANDO CON MIS SENTIDOS

PROGRAMA ESCENARIOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO MATEMÁTICO EN LA PRIMERA INFANCIA

Ítem 1: Manipula con sus sentidos los materiales propuestos			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Manipula con todos sus sentidos los elementos propuestos	Usa solo 2 sentidos durante la manipulación de elementos	Usa de 3 a 4 sentidos durante la manipulación de elementos	Usa los 5 sentidos durante la manipulación de elementos

Fecha: 29 de octubre del 2023

Este escenario se construirá en función de materiales que ofrezcan oportunidades de exploración y uso de los sentidos (tacto, gusto, olfato, oído y vista) de los niños.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
<p>El espacio se acondicionará distribuyendo los materiales de forma horizontal, se ubicó un plástico con dimensiones 2.40 x 2 metros como base del escenario, en la parte central de este se colocó un paracaídas de colores, este paracaídas tiene 8 divisiones de colores amarillo, rojo, azul y verde, en las cuales se colocaron una bandeja de plástico con diferentes tipos de texturas: fideos de colores, arroz arcoíris, mashmellos, frijoles panamito, pompones pequeños, y frijol ayocote, mientras que alrededor del plástico negro se colocaron aros forrados con papel celofán de colores verde, rojo, amarillo y azul, estos se ubicaron alrededor y entre cada uno se colocó una panera con maracas. Por último, se usaron 4 piezas de piso eva foam, estos contenían elementos sensoriales: maíz pop corn, pica pica, papel arrugado y virutas de huevo, estos se ubicaron uno en cada lado del plástico.</p>
MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> 1 paracaída de colores 1 plástico negro 2.40x2 m 6 aros forrados Bandejas de colores Maracas Menestras de colores Alfombra sensorial Fideos de colores Pelotas de colores Pompones de colores 4 pisos eva foam 59x59 cm Pompones de colores pequeños 250 gr frijoles ayocote y canario
ACOMPANAMIENTO
<p>Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredidos, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.</p> <p>Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.</p>



ITEM 1: MANIPULA CON SUS SENTIDOS LOS MATERIALES PROPUESTOS	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			Huele el mashmelo, lo come, dice 'dame malaca' no le dan y llora, se aísla
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			Toca frijoles, coge maracas y remueve el frijol
3. Cordova Cordova, Valeska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban		2		Golpea el piso con las maracas, saca maiz de piso eva, mira a través del aro, come mashemlo
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			Recoge arroz del piso, lo coloca en bandeja
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria	1			
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1	2		Coge aro, mira a través de el, recoge fideos
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		Golpea maíz con las maracas
10. Lozano Garcia, Gia Isabela	1			Toca fideos de colores, saca bola de papel del piso eva y lo abre
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			Toca pompones
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina	1			Toca piso de papel, abre los papeles
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	Huele y come mashemelo, mira a través de aro verde
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			Golpea piso con las maracas, toca el piso con pica pica, lo saca, camina y observa
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			Saca papeles de piso eva y los avienta
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador		2		
20. Valentina			3	
21. Cataleya				
22. James	1			Pasa el mashmelo por su cara, lo come, prueba fideo crudo y lo bota, toca el piso con viruta de huevos
23. Hanz	1			Golpea los fideos con las maracas

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESIÓN 2: CAJAS SORPRESAS

Fecha: 26 de setiembre del 2023.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

Ítem 2: Descubre elementos relacionados a su entorno			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Descubre elementos relacionados a su entorno	Manipula 1 o 2 elementos	Manipula de 3 a 4 elementos	Manipula a partir de 5 elementos



ESPACIO

El espacio se acondicionará distribuyendo los materiales de forma horizontal, se ubicó un plástico color negro de medidas 2.40x 2 m, en el centro se ubicaron 5 cajas formando una cruz, esta cajas tienen un hueco circular y en su interior hay pañuelos de colores, alrededor se colocaron conos pequeños de papel higiénico color rojo, verde, azul y otros color natural, encima de ellos se colocaron pelotas el mismo color, a los extremos de cada esquina del plástico se colocó planchas de huevo color natural, mientras que en los lados se ubicaron cajas con diferentes elementos en su interior: pelotas de colores, pelotas de tecnopor blancas, huevos, esponjas. Cada caja estuvo cubierta con papel celofán.

MATERIALES

- 1 plástico negro 2.40x2 m
- 5 cajas rosadas de zapato
- 15 conos de papel higiénico
- Pelotas de colores
- 50 pelotas pequeñas de colores
- 50 pelotas pequeñas de tecnopor
- 50 huevos de plástico
- 50 esponjas de colores
- 16 planchas de huevo
- 4 papel celofán

ACOMPañAMIENTO

Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredándose, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.

Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.

ITEM 2: DESCUBRE ELEMENTOS RELACIONADOS A SU ENTORNO	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			Saca pelotas blancas y coloca en plancha de huevos, se lo quitan y llora
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			Saca huevos de caja y coloca huevos en la plancha, llena toda la plancha
3. Cordova Cordova, Valeska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban		2		Pasa la esponja por su espalda, por la pared, muerde las pelotas pequeñas, coge pelotas de colores, las tira, las saca del aula
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		Coloca pelotas blancas en plancha de huevo, camina y observa, coge pelotas de colores, y huevos
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			Toca esponjas de colores
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria	1			Camina, observa, se acerca a su maestra y se queda junto a ella
8. Huaman Cerna, Maia Victoria		2		Toca las esponjas, huevos, pelotas blancas, conos, se coloca papel celofan como capa
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		Junta pelotas de colores, las suelta, coge pelotas grandes y coge la pequeña, las observa, coge pelota blanca
10. Lozano Garcia, Gia Isabela		2		Coge pelota de Tecnopor y de colores las coloca en plancha de huevo
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra		2		Saca pañuelos de la caja, mira a través de papel celofan, coge cono y mira a través de el
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			Ccoge pelotas de colores, las coloca en plancha de huevos
14. Salas Salcedo, Emily Catalina	1			
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan		2		Toca esponja, la pasa por su cara, llena pelotas de colores en plancha de huevos, corre tirando las pelotas
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			Saca pañuelos de caja, se cubre rostro
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			Se cubre detrás de papel celofan, coge plancha y tira las pelotas que estaban dentro
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			Lleva pelotas blancas en su mano
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			Recoge huevos del piso, camina y coge mas huevos, le quitan la plancha y llora, se esconde
20. Valentina		2		Llena pelotas de colores dentro de la caja, las saca y coloca en plancha
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESIÓN 3: MUNDO MARINO

Fecha: 29 de octubre del 2023

La duración de la sesión será de 25 minutos.



Ítem 3: Comunican espontáneamente características que perciben de los objetos			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Comunican espontáneamente características que perciben de los objetos	Comunica 2 características perceptibles de los objetos	Comunica de 3 a 4 características perceptibles de los objetos	Comunica 5 características perceptibles de los objetos

ESPACIO

Para este escenario se usaron se usaron como base 5 telas con diferentes diseños, cada tela se unió y formó un perímetro total de 2.40m x 2 m, la primera tela de tamaño 2.40m x 40 cm tenía diseños de líneas curvas dando la impresión de las olas de mar, sobre ella se colocaron peces de corrospum de colores en secuencia repitiendo el mismo patrón 5 veces seguidas, luego se colocó una tela con fondo neutral color beige sobre el cual se colocaron codos de PVC de 2'. Estos se ubicaron dando la impresión de líneas, formándose 4 en total, seguidamente se puso la tela de 2.40m x 60cm de fondo de cuadrados blancos y negros al extremo opuesto y se pusieron 5 tinas medianas con peces del mismo color de la tina, después de ubicó la tela de 1m x 50 cm con un fondo de colores y base neutral color negra, sobre la cual se ubicaron espejos de mano pequeños en forma circular siguiendo también un patrón de secuencia de colores, finalmente se ubicaron dos telas con diseños distintos pero mismas medidas (40cm x 50cm) que cerraron el perímetro total del escenario, sobre el fondo color negro se colocaron espejos con forma de estrellas de manera circular siguiendo un mismo patrón y para la otra tela con fondo animal print se colaron tuercas de plástico formando líneas.

MATERIALES

tela de tamaño 2.40m x 40 cm tenía diseños de líneas curvas
tela con fondo neutral color beige
peces de corrospum de colores azul, rojo, amarillo, verde
28 codos de PVC de 2'
tela de 2.40m x 60cm de fondo de cuadrados blancos y negros
5 tinas medianas rojo, azul, anaranjado, verde y azul
tela de 1m x 50 cm con fondo negro y diseños floreados
12 espejos de mano
Tela negra de 40cm x 50 cm
12 espejos con forma de sol
Tela con fondo animal print de 40cm x 50 cm
20 tuercas de plástico

ACOMPANAMIENTO

Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.
Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.

ITEM 3: Comunican espontáneamente características que perciben de los objetos	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			Jose agarra los peces, los mira, dice 'pesh zul', se cubre con tela, dice buu
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			Coge espejo, dice 'flor', camina y recoge espejos iguales, agarra pez de Corrospum y dice 'ado' 'ñam' lo muerde
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			Coge tuercas, las muerde, se le pregunta por su color y no menciona nada
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			recoge peces de colores, camina, recoge mas peces
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano	1			Luciano une codos de diferentes colores
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			Coge espejos pequeños, camina, recoge espejos iguales, dice 'fol', muerde los espejos
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria	1			Coge peces, se sienta, los observa
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			Une codos
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		Se mira al espejo, dice matias, 'fol', 'lojo', trata de sacar la tuerca, la jala, dice 'muelde' 'azul' 'tángulo' coge otra tuerca del mismo color 'azul' mira ambas tuercas
10. Lozano Garcia, Gia Isabela		2		Dice 'quiero espejo' 'azul' 'chiquito' 'duele' 'duro'
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra		2		coloca la tuerca, pero no la gira, trata de meterlo, recoge espejo pequeño, dice 'chiquito' 'lillo' 'fol'
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			se mira en el espejo, camina, obw4rva, dice 'espejo' 'yo' 'mas', mueve el espejo y refleja una luz
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			se mira en espejo, coge codo, tuerca y camina, observa
14. Salas Salcedo, Emily Catalina	1			
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan		2		Dice 'pez' 'lojo' 'azul' 'amalillo' 'chiquito' 'espejo' 'bastante' 'bonito', se cubre con tela
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			Aylin saca la tuerca, trata de encajar codos marrones
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			se mira en el espejo, gira la tuerca del perno, lo saca
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			Recoge peces en la tina, dice 'pez' 'mio', camina, observa, recoge más peces
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			encaja codos de colores diferentes, coge tuercas las muerde y las tira
20. Valentina		2		Camina, recoge espejo, dice 'sol' 'amarillo', 'brilla'
21. Cataleya	1			Coge espejo de mano, dice 'mio' 'suelta', une codos
22. James	1			
23. Hanz	1			Se mira en el espejo, une codos, muerde las tuercas



SESIÓN 4: ESPACIO SENSORIAL

Fecha: 29 de octubre del 2023



Ítem 4: Expresa diferentes emociones al manipular los objetos			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Expresa diferentes emociones al manipular los objetos	Expresa facial o corporalmente 1 a 2 emoción	Expresa facial o corporalmente de 3 a 4 emociones	Expresa facial o corporalmente a partir de 5 emociones

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO

El espacio se acondicionará distribuyendo los materiales de forma horizontal, se ubicó un plástico con dimensiones 2.40 x 2 metros como base del escenario, en medio se colocó una tela de felpa suave color gris de medidas 1.0 x 1.50 metros, en el centro de la tela se posicionaron taps de colores en forma circular, se formaron 5 aros de forma ascendente, cada aro formado se realizó con un mismo color, mientras que alrededor de la tela de felpa se colocaron guantes ásperos de colores distribuyéndose de forma simultánea y parejo, en medio de cada espacio se colocó un globo pequeño conteniendo harina, mientras que en los extremos laterales del plástico se colocaron planchas de cartón y encima pasadores del mismo color para cada fila, y en las esquinas interiores del plástico se colocaron 4 cajas por cada una formando una pequeña torre con colores rojo, amarillo, azul y verde.

MATERIALES

- 1 paracaída de colores
- 1 plástico negro 2.40x2 m
- 1 tela de felpa gris 1.0 x 1.50 m
- 14 guantes de colores
- 14 globos pequeños con harina
- 100 taps de colores
- Cajas pequeñas forradas de colores
- 10 planchas de cartón
- 12 pasadores de 2m

ACOMPañAMIENTO

Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.

Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.



ITEM 4: Expresa diferentes emociones al manipular los objetos	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			Desliza las cajas, se enoja cuando le quitan, llora
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin		2		Recoge taps, observa,
3. Cordova Cordova, Valeska Mery		2		
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael		2		
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela		2		
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra		2		
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina				
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan		2		
16. Sulca Martinez, Aylin Irma		2		
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			



SESIÓN 5: MANITOS EN ACCIÓN

Fecha: 29 de octubre del 2023



Ítem 5: Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos	Manipula 1 a 2 objetos	Manipula 3 a 4 objetos	Manipula a partir de 5 objetos

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO

Para este escenario se usó un paracaídas de 3m de diámetro, este se ubicó en un plano horizontal, al medio se ubicaron botellas de 1.5L vacías con fideos de colores en cada uno, llenados solo hasta la cuarta parte, luego alrededor se ubicaron botellas con agua y pintura, formándose un círculo con la misma secuencia en el patrón de colores (azul, amarillo, morado, rojo y verde), afuera de esta primera figura, se colocaron alrededor botellas de tamaño personal con cuentas dentro, llenados solo hasta la cuarta parte; mientras que alrededor cerca a los extremos del paracaídas se pusieron baldes de pinturas sellados con pelotas de colores medianas y papel higiénico en cada encima de las tapas de cada balde.

MATERIALES

- 1 paracaídas de colores de 3m de diámetro
- 9 botellas personales con cuentas dentro
- 15 botellas personales con agua y pintura de color rojo, azul, amarillo, morado y verde (3 de cada color)
- 6 botellas de 1.5L con fideos de colores
- 6 baldes chicos de pintura
- 6 papel higiénico
- 50 figuras geométricas

ACOMPAÑAMIENTO

Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.

Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.



ITEM 5: Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			



SESIÓN 6: EXPLORANDO SABORES

Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 6: Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Utiliza el gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables	Expresa facial o corporalmente 1 a 2 emoción	Expresa facial o corporalmente de 3 a 4 emociones	Expresa facial o corporalmente a partir de 5 emociones

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se ubicaron tres mesas de forma paralela, se colocaron bandejas rectangulares medianas y se realizó la secuencia del patrón de comida, que para este escenario fue: cancha, zanahoria cortada en tiras formando una estrella, y galleta soda, y luego se sirvieron cada uno de forma alternada dando sentido de secuencia repetida. Mientras que en otra mesa consecutiva se pusieron 4 bandejas circulares con garbanzo, y plátano cortado en tiras formando también estrellas y las naranjas cortadas en mitades, se pusieron una cada una entre las tiras de los plátanos.
MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> 6 bandejas mediana rectangulares 4 bandejas circulares 3 plátanos de seda cortados en tiras ¼ de garbanzo cocido 4 naranjas cortadas en mitades ¼ canchita pop corn 4 paquetes de galleta soda 2 zanahorias grandes cocidas cortadas en tiras
ACOMPANAMIENTO
<p>Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.</p> <p>Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.</p>



ITEM 6: Descubre diferentes sonidos al manipular los objetos	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			



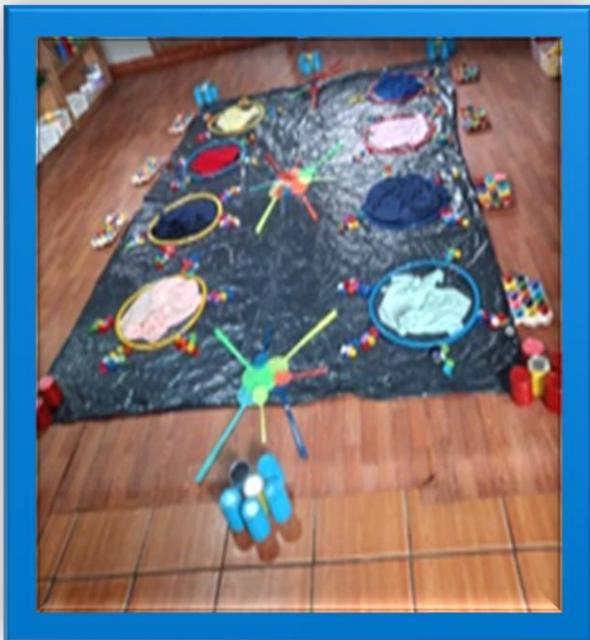
SESIÓN 7: MUNDO DE FLORES

Fecha: 29 de octubre del 2023

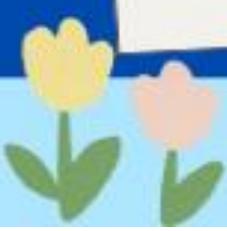
Ítem 7: Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc.	Manipula 1 a 2 objetos.	Manipula de 3 a 4 objetos.	Manipula a partir de 5 objetos.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
Se ubicó un plástico color negro de medidas 2.40x 2 m, sobre el cual se distribuyeron 8 aros en dos columnas, en cada uno se pusieron telas de colores rosado, azul, rojo, amarillo y verde, alrededor de cada aro se colocaron chapas de colores en forma de rayos. Asimismo, en medio de ambas columnas se ubicaron matamoscas dando forma de rayos usando dos tamaños y colores distintos, alrededor del plástico se ubicaron en dos lados planchas de huevos cortadas a la mitad pintadas de colores variados, estas planchas se ubicaron frente a cada aro, y en los lados restantes del plástico se ubicaron latas pintadas de colores similares, dando forma a una flor, se colocaron 3 juegos en cada lado.
MATERIALES
1 plástico negro 2.40x2 m Chapas de plástico de colores 8 aros grandes 8 telas de colores Matamoscas grandes y pequeñas Latas de leche pintadas 8 planchas de huevo pintadas de colores
ACOMPañAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.



ITEM 7: Utiliza el sentido del tacto: tirando, golpeando, etc.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			Dice 'quelo ciculo' y llora, se le pregunta de qué color, dice 'lojo' y continúa llorando
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			Dice 'alo lueda', se le pregunta de qué color, dice 'chul'
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			No se incorpora, observa, se acerca a su maestra y permanece ahí
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			Dice 'mío', llora, se le pregunta qué necesita, responde: 'ata' y señala, se le pregunta de qué color, dice 'lillo'
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		Golpea con la matamosca, dice 'mato mosca', se le pregunta de qué color es, dice 'achul', , coge aro
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			Junta aros, se le pregunta cómo se llaman, dice 'timon', camina recoge otro, se pregunta de qué color, no responde
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		Se coloca aro dentro del cuerpo, se pregunta qué es, ella dice 'ula ula', de qué color, ella indica 'lojo', qué tamaño, dice 'chiquito'
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			Coge matamoscas, se pregunta qué es, dice 'mano', qué color, no responde.
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		Coloca latas dentro de aro, dice 'lata chul' 'lata lojo', coge chapas, dice 'lojo' 'chul' 'vede' 'gis'
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	Esparse chapas por el piso, se pregunta qué es, dice 'calamelo', se pregunta qué colores tiene: dice 'lojo', 'quielo mano azul', 'fantasma amalillo'
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			No se incorpora, observa al costado de la maestra
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			Coge latas azules y construye verticalmente, se pregunta qué es, no responde, qué color es y tampoco menciona
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		Coloca chapas en plancha de huevo, dice 'vendo huevos', se cubre con tela, se pregunta qué color es, dice 'lojo'
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	Dice 'chuave' 'miss yo tengo peluche' 'losado' 'mano glande' 'mano chiquito' 'lojo'
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			Se cubre el rostro con tela, dice buu, se pregunta qué es, no responde, de qué color y dice 'alillo'
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			Camina, recoge chapas de colores distintos
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			Observa, camina y coge aro, se mete el interior
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			Pasa el mashmelo por su cara, lo come, prueba fideo crudo y lo bota, toca el piso con viruta de huevos
23. Hanz	1			



SESIÓN 8: EXPLORANDO NUESTROS MOVIMIENTOS

Fecha: 29 de octubre del 2023

La duración de la sesión será de 25 minutos.

Ítem 8: Explora sus movimientos libremente.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Explora sus movimientos libremente.	Manipula 1 a 2 objetos.	Manipula de 3 a 4 objetos.	Manipula a partir de 5 objetos.
ESPACIO			
Se ubicó un plástico color negro de medidas 2.40x 2 m como fondo principal del escenario, luego se ubicó en medio 12 tubos de PVC de forma vertical, sobre cada tubo se colocaron pelotas de trapo, mientras que en la base se dispersaron fichas de colores. Luego se distribuyeron flotadores formando un triángulo repitiendo los mismos colores en una secuencia hasta cerrarse la figura. En la base del triángulo formado por los flotadores se colocaron 6 bandejas con picapica.			
MATERIALES			
1 plástico negro 2.40x2 m 12 flotadores de colores rosa, azul, amarillo (4 de cada color) 12 tubos de PVC (6 tubos de 60 cm de alto y 6 tubos de 40 cm de alto) 6 pelotas de trapo 6 bandejas de plástico Bolsa de picapica Bolsa de fichas rectangulares de colores rojo, azul, verde y amarillo			
ACOMPANAMIENTO			
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.			



ITEM 8: Explora sus movimientos libremente	RÚBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valeska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			



SESIÓN 9: UTENSILIOS DIVERTIDOS

Fecha: 29 de octubre del 2023

La duración de la sesión será de 25 minutos.

Ítem 9: Descubre la utilidad de diferentes objetos.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Descubre la utilidad de diferentes objetos.	Utiliza 1 o 2 objetos.	Utiliza de 3 a 4 objetos.	Utiliza a partir de 5 objetos.
ESPACIO			
Se ubicó una tela blanca de 2.40 x 2.0m como base del escenario, en el centro se colocaron embudos pequeños formando un círculo siguiendo un mismo patrón de secuencia en los colores, mientras que en el centro del círculo formado se colocó 12 botellas personales vacías y se dispersaron hisopos de colores en la base del círculo, por fuera se pusieron en los extremos del círculo: embudos medianos dando una forma de cuadrado, mientras que en los espacios mas reducidos se ubicaron embudos grandes, luego en ambos extremos paralelos de la base principal del escenario se formó una línea con esponjas verde, otra línea con coladores y a cada costados de estos se pusieron cucharones negros; mientras que para el otro lado opuesto se ubicaron recogedores de mano formando una línea y escobillas pequeñas formando línea perpendicular. Para culminar a los lados más largos de la tela se pusieron bandejas con arena fina.			
MATERIALES			
1 tela blanca de 2.40 x 2.0m 12 embudos medianos de colores rojo, amarillo, y rojo (4 de cada color) 50 embudos pequeños de colores rojo, anaranjado, azul, amarillo y verde 8 embudos grandes (4 azules y 4 verdes) 6 bandejas medianas de colores 12 esponjas verdes 6 coladores pequeños 4 cucharones de sopa 6 recogedores de mano 12 escobillas de mano			
ACOMPañAMIENTO			
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredidos, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.			



ITEM 6: Utiiza el sentido del gusto para descubrir alimentos agradables y desagradables	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10.Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11.Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12.Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13.Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14.Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15.Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16.Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17.Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18.Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19.Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20.Valentina		2		
21.Cataleya	1			
22.James	1			
23.Hanz	1			



SESIÓN 10: COLORES EN EL AIRE

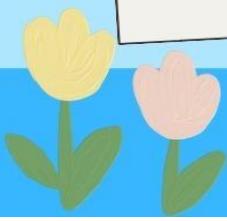
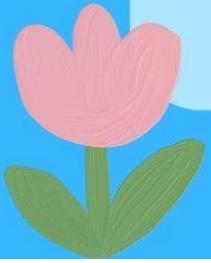
Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 10: Alcanza objetos fuera de su alcance... subo a algo y lo agarro			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Alcanza objetos de su alcance, subiendo a algo.	Alcanza 1 o 2 objetos.	Alcanza de 3 a 4 objetos.	Alcanza a partir de 5 objetos.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
<p>Para este escenario se construyó un tipo de repisa que permitiera colgar objetos a una altura determinada de 1.50 metros, de tal forma que los niños usarán los bancos de 20 cm de altura como medio para acceder a los objetos colgantes, de este modo se usaron 7 tubos de 2' de tamaño y 1.50 m de largo, los cuales fueron unidos con tee de 2' y tubos de 2' de 80 cm de largo, estos a su vez se unieron con codos de 2' para unirse en los 4 extremos terminando de cerrar la repisa. Los objetos que se colgaron fueron tres colgadores de ganchos, estos se colocaron separados, mientras que en cada lado opuesto se pusieron canastas amarradas con nudo corbata, en cada canasta se pusieron bloques de figuras geométricas y finalmente se distribuyeron las sillas en los lados más largos, estos se ubicaron repitiendo 3 sillas por cada color.</p>
MATERIALES
<p>7 tubos de PVC de 2' y 1.50 m de alto 4 codos de PVC de 2' 7 tee de PVC de 2' 12 canastas de plástico pequeñas (2 canastas por cada color azul, rosa, verde, rojo, amarillo y anaranjado) 3 colgadores de 21 ganchos (colores azul rojo, y amarillo) 63 pañuelos (21 pañuelos por cada color azul rojo, y amarillo) 100 piezas de bloques de figuras geométricas pequeñas 12 bancos de plástico de 20 cm de altura (3 bancos por cada color)</p>
ACOMPANAMIENTO
<p>Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredidos, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.</p>





ITEM 10: Alcanzo objetos fuera de su alcance... subo a algo y lo agarro	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valeska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 11: SORPRESA SORPRESA

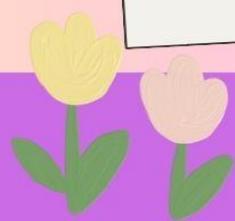
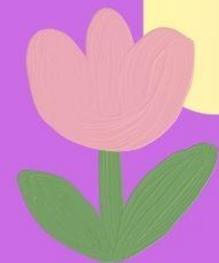
Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 11: Encuentra objetos escondidos.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Encuentra objetos escondidos.	Encuentra 1 o 2 objetos.	Encuentra de 3 a 4 objetos.	Encuentra a partir de 5 objetos.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
Para este escenario se colocó como fondo un plástico negro de dimensiones 2.40 x 2 m, en el centro se ubicaron tapers de plástico formando un cuadrado repitiéndose 3 tapers por cada color, mientras que alrededor se colocaron calabazas pequeñas de Halloween formando un círculo, luego para los extremos opuestos se ubicaron 8 objetos forrados con papel de regalo, usándose un mismo modelo de papel para cada fila, finalmente para los otros dos lados paralelos se pusieron canastas de forma intercalada de un color distinto, y en cada extremo del fondo un balde de tecnopor cubierto con papel celofán los cuales dentro contienen fichas rectangulares pequeñas.
MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> 1 plástico negro de 2.40 x 2.0m 12 tapers tamaño personal de plástico (3 taper por cada color azul, verde, rojo y amarillo) 12 calabazas pequeñas de Halloween 12 canastas de plástico pequeñas 14 juguetes 7 papeles de regalo (2 tipos de diseños diferentes) 4 baldes de tecnopor 4 papeles celofán 100 fichas rectangulares pequeñas de colores azul, amarillo, verde y rojo.
ACOMPañAMIENTO
<p>Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredidos, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.</p> <p>Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.</p>





ITEM 11: Encuentra objetos escondidos.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 12: CAMINOS DE TEXTURAS

Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 12: Realiza correspondencia con objetos concretos.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Realiza correspondencia con objetos concretos.	Realiza correspondencia con 1 o 2 objetos.	Realiza correspondencia con 3 a 4 objetos.	Realiza correspondencia con 5 objetos en adelante.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO

En este escenario se instaló fondos con colores, texturas y tamaños diferentes, se ubicó para cada lado opuesto del escenario tela afectada color rosa de dimensiones 2 m x 80 cm sobre la cual se distribuyeron plumas de colores diferentes en forma de ondulaciones, este mismo patrón se repitió para el lado opuesto, luego se colocó una tela afelpada color plomo de dimensiones 2x1.20 m, sobre este fondo se colocó en el centro plumas en forma de espiral, alrededor bolsas ziploc con arroz arcoíris dentro, mientras que para cada extremo se armó ondulaciones usando bloques pequeños de madera, y para el extremo opuesto se pusieron peines formando una línea con colores alternados los cuales siguieron la repetición de un mismo patrón, luego se ubicó una tela azul de dimensiones 1.20x1.0m, en este se pusieron plásticos de burbujas colocándolos en el marco de la tela azul, en el centro de puso una tela de lentejuelas y al costado un fondo negro de dimensiones 1m x 60 cm sobre el cual se ubicaron tapas de colores y transparentes, y finalmente se colocó un fondo de dimensiones de 1m x 60 cm color rosa completando toda la base rectangular y se ubicaron encima tapers volteados llenando toda la tela rosa.

MATERIALES

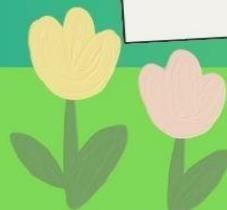
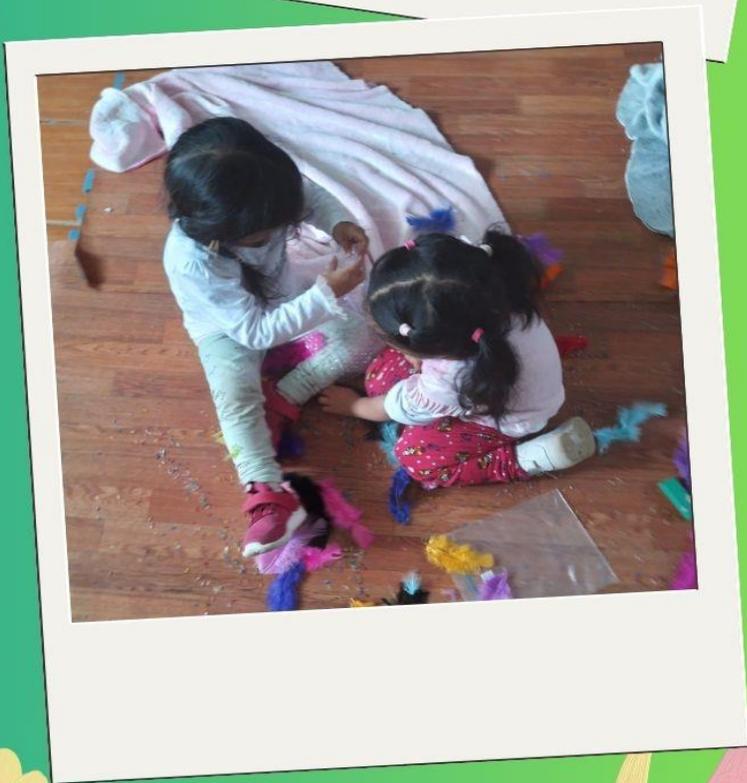
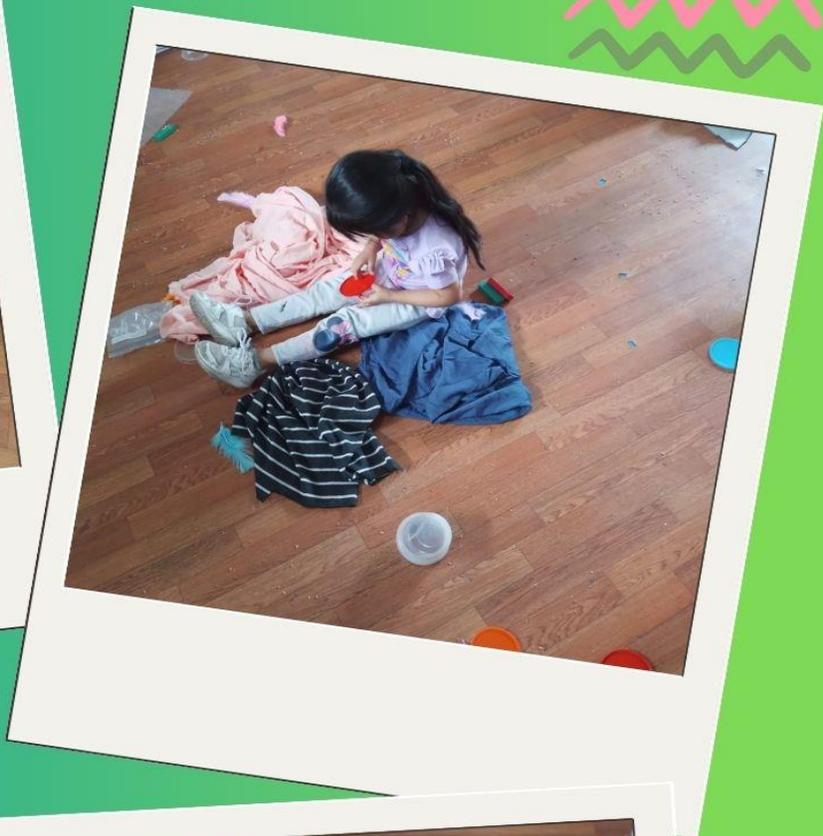
2 telas de felpa rosado 2 m x 80 cm
 100 plumas de colores pequeñas
 1 tela fe felpa plomo 2x1.20 m
 8 bolsas ziploc pequeñas 8x12
 250 gr arroz arcoiris
 10 bolsas de burbujas tamaño A4
 20 tapers pequeños transparentes y sus tapas
 12 peines medianos
 20 bloques pequeños de madera de colores
 Tela con lentejuelas
 Tela negra
 Tela azul

ACOMPañAMIENTO

Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredidos, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.

Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





ITEM 12: Realiza correspondencia con objetos concretos.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10.Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11.Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12.Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13.Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14.Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15.Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16.Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17.Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18.Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19.Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20.Valentina		2		
21.Cataleya	1			
22.James	1			
23.Hanz	1			

SESIÓN 13: GLOBOS ATRAPADOS

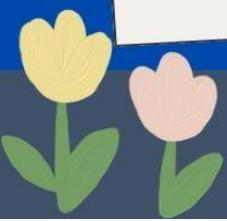
Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 13: Supera obstáculos.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Supera obstáculos.	Supera de 1 a 2 obstáculos.	Supera de 3 a 4 obstáculos.	Supera a partir de 5 obstáculos.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se formó la figura de un pentágono usándose 5 mesas rectangulares de dimensiones 1.20m x 80cm, estas mesas se colocaron de forma inversa y se unieron entrelazando pitas flexibles de telas de distintos colores, estas pitas fueron amarradas de tal forma que no pudieran ser desatadas, se cruzaron una sobre otra, por encima de la figura formada y también en los espacios que quedaban de las mesas, de esta forma el escenario no quedó con ningún espacio vacío, luego se colocaron globos de distintos colores y tonalidades llenando todo el área en su totalidad.
MATERIALES
60 globos de colores azul, rojo, anaranjado, amarillo, verde y morado (10 x color) 30 globos satinados azul, verde, morado (10 x color) 5 mesas 1.20x80 3 ovillos de pitas elásticas flexibles de algodón de 100 m cada uno
ACOMPANAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





ITEM 13: Supera obstáculos	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 14: NOS DIVERTIMOS SUBIENDO Y BAJANDO

Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 14: Reúne objetos que están fuera de su alcance... junta objetos y los reúne para alcanzar otros.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Reúne objetos que están fuera de su alcance... junta objeto y los reúne para alcanzar otros.	Reúne de 1 o 2 objetos.	Reúne de 3 a 4 objetos.	Reúne a partir de 5 objetos en adelante.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se colocaron tiras de papeles de colores, se dobló cada hoja arcoíris A4 en 4 tamaños igual y se pegaron formando una fila de 80 cm de largo, estos se colocaron en el techo de forma dispersa, asimismo se colgaron globos con pabilos de 80cm de largo distribuyéndose a la par con las tiras de papel, finalmente se ubicaron 8 cajas Pikler de dimensiones 50x50x50 y sillas pequeñas de 20 cm también de forma dispersa en el piso.
MATERIALES
8 cajas Pikler de 50x50x50 12 sillas de plástico de 20 cm de alto 30 globos de colores 50 hojas de colores arcoíris 1 rollo de pavilo
ACOMPANAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





ITEM 14: Reúne objetos que están fuera de su alcance... junta objeto y los reúne para alcanzar otros	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 15: ¿QUÉ PASARÁ SÍ...?

Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 15: Descubre relacionales causales entre objetos			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Descubre relacionales causales entre objetos	Descubre de 1 a 2 relacionales causales.	Descubre de 3 a 4 relacionales causales.	Descubre a partir de 5 relacionales causales.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
<p>En este escenario se colocó un plástico color negro de dimensiones 3.00x2m, sobre el cual se ubicó en el centro mitades de cáscaras de huevo formando un círculo y alrededor botellas de cremas de colores siguiendo el mismo patrón de secuencia (blanco, rojo, verde, amarillo), cada botella conteniendo 50 ml de yogurt cada uno, finalmente se distribuyeron globos formando un círculo cercando a las botellas, este círculo final de Globos también se formó usándose una misma secuencia de colores repitiéndose el patrón de manera alternada.</p>
MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> 21 globos de colores 12 botellas de cremas de colores (opcional, también se podrían pintar botellas personales) 30 cascaras de huevos partidas por la mitad, lavadas y secas 21 animales pequeños 1 litro de yogurt cualquier sabor 1 plástico color negro 2.40x2.00 m
ACOMPAÑAMIENTO
<p>Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.</p> <p>Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.</p>





ITEM 10: Alcanzo objetos fuera de su alcance... subo a algo y lo agarro	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 16: MUNDO DE CÍRCULOS

Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 16: Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común.	Agrupa de 1 a 2 objetos por sus características en común.	Agrupa de 3 a 4 objetos por sus características en común.	Agrupa a partir de 5 objetos por sus características en común.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO

En este escenario se usó un plástico negro como base, sobre el cual se colocaron vasos pequeños en medio formando un círculo, para ellos los vasos se colocaron repitiendo colores (azul, celeste, anaranjado y amarillo), mientras que alrededor se colocaron 9 aros formando un círculo, y dentro de cada uno se pusieron los pequeños, seguidamente se cerró formando el círculo mayor y más grande usándose tapers y tapas, estos se ubicaron de manera intercalada, finalmente para cada extremo se ubicaron CDs formándose 2 líneas paralelas.

MATERIALES

1 plástico color negro 2.40x2.00 m
 50 CDS
 9 aros #32 colores azul, amarillo y rojo (3 por cada color)
 9 aros #10 colores azul, amarillo y rojo (3 por cada color)
 50 tapers chicos redondos pequeños transparentes y sus 50 tapas
 50 vasos de plástico de adoquines colores azul, celeste, anaranjado y amarillo

ACOMPANAMIENTO

Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño.
Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





Ítem 16: Agrupa libremente los objetos de acuerdo con sus características en común.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 17: JUGAMOS A CLASIFICAR

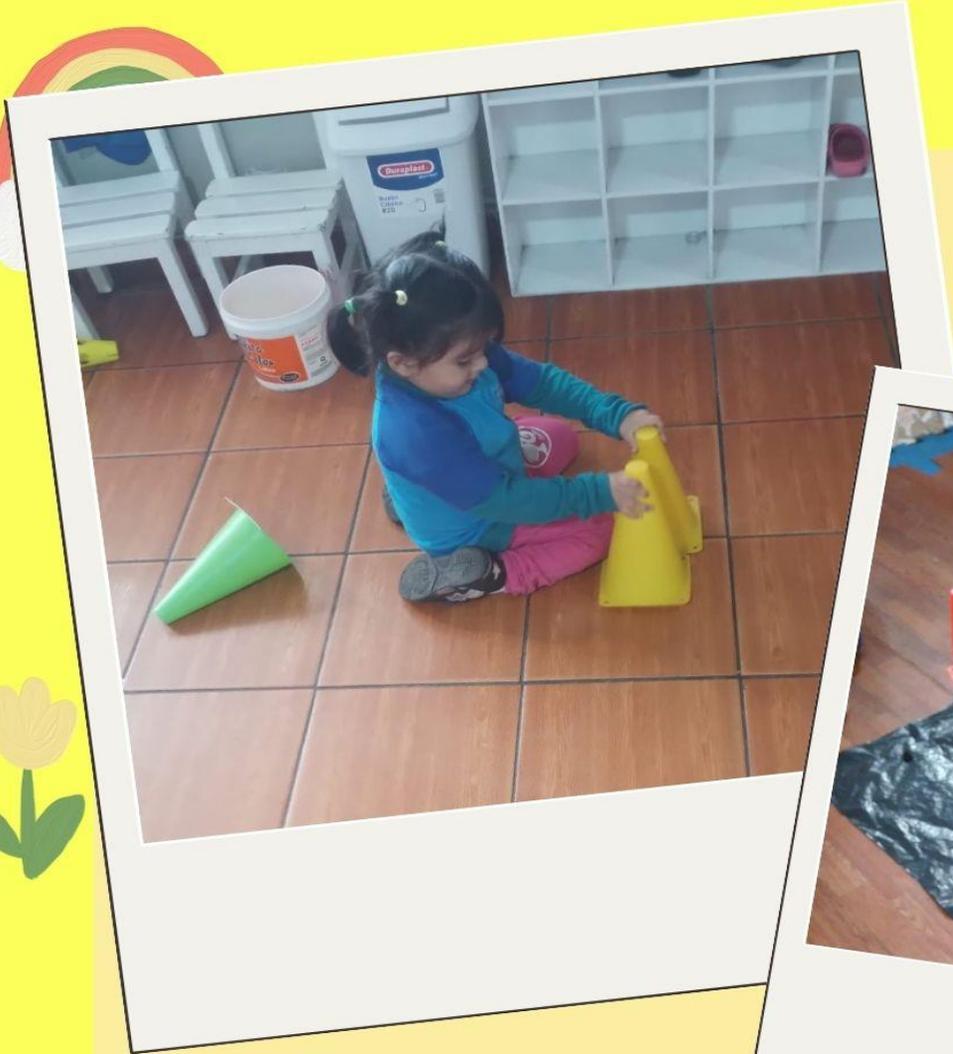
Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 17: Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura.	Clasifica de 1 a 2 objetos por sus características en común.	Clasifica de 3 a 4 objetos por sus características en común.	Clasifica a partir de 5 objetos por sus características en común.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se ubicó un plástico color negro como base principal, luego se colocaron baldes de pintura formando dos líneas paralelas que se cruzan formando una X, en cada balde se insertaron globos pequeños de carnaval (10 globos de un color por cada balde) mientras que alrededor se ubicaron conos pequeños de forma intercalada y conos grandes en cada extremo y medios del área total del escenario.
MATERIALES
1 plástico color negro 2.40x2.00 m 13 baldes chicos de pintura 1 bolsa de globos carnaval 20 conos chicos 6 conos grandes
ACOMPañAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agredidos, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





Ítem 17: Clasifica libremente los objetos de acuerdo con sus características en común: color, tamaño, forma o textura.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESIÓN 18: DIVERSIÓN DE COLORES

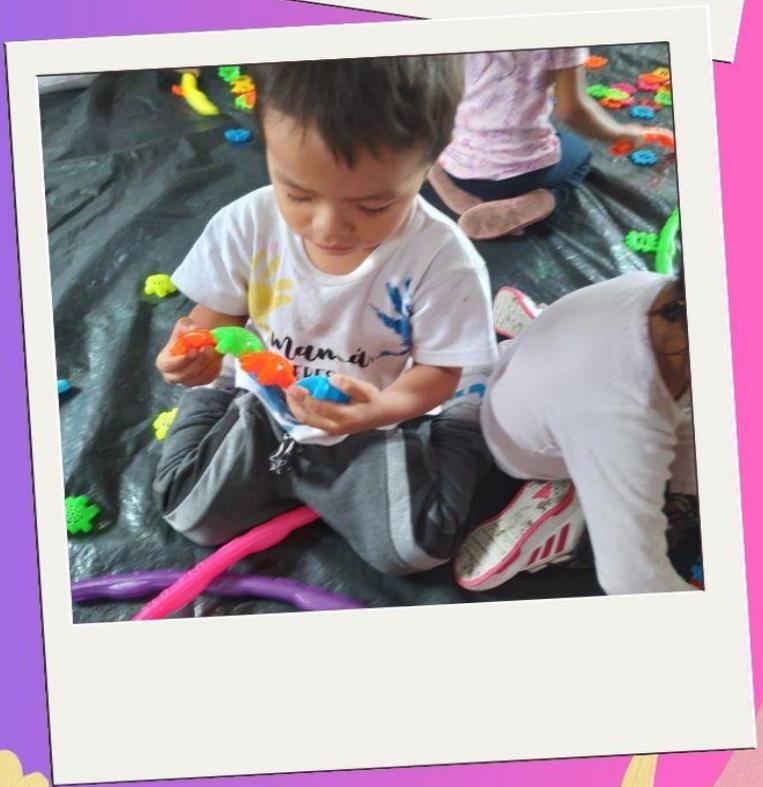
Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 18: Seria libremente los objetos por su semejanza.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Seria libremente los objetos por su semejanza.	Seria de 1 a 2 objetos por su semejanza.	Seria de 3 a 4 objetos por su semejanza.	Seria a partir de 5 objetos por su semejanza.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se colocó el mismo fondo como base principal (plástico negro), y en el centro de formó un triángulo usando piezas de cubos, las cuales se colocaron siguiendo un mismo patrón de secuencia de colores, mientras que para los extremos se colocaron piezas de aros desarmados formando estrellas, estos se ubicaron 3 por cada lado, y finalmente en entre los espacios de estas figuras se pusieron piezas de cubos circulares desarmados formando pequeños círculos distribuidos en los bordes del área del escenario.
MATERIALES
1 plástico color negro 2.40x2.00 m 24 cubos de plástico desarmables 12 esferas de plástico desarmables 6 ula ula desarmable
ACOMPañAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





Ítem 18: Sería libremente los objetos por su semejanza.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

SESION 19: MUNDO DE CONSTRUCCIÓN

Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 19: Construye verticalmente.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Construye verticalmente.	Construye verticalmente usando 1 a 2 objetos.	Construye verticalmente usando de 3 a 4 objetos.	Construye verticalmente usando a partir de 5 objetos.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se formó un espiral grande usando ladrillos de PVC de colores, cajas medianas y pequeñas de colores y cajas forradas papel craft, de este modo soñó se usaron estos 3 tipos de cuadriláteros para dar a forma a un espiral para luego ser cercado en un círculo con las cajas de colores las cuales formaron la mitad del círculo y el otro restante completado con las cajas de papel craft.
MATERIALES
25 cajas medianas forradas con papel craft 50 cajas medianas forradas con papel lustre (colores azul, amarillo, rojo y verde) 60 ladrillos chicos de polipropileno
ACOMPANAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





Ítem 19: Construye verticalmente.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			

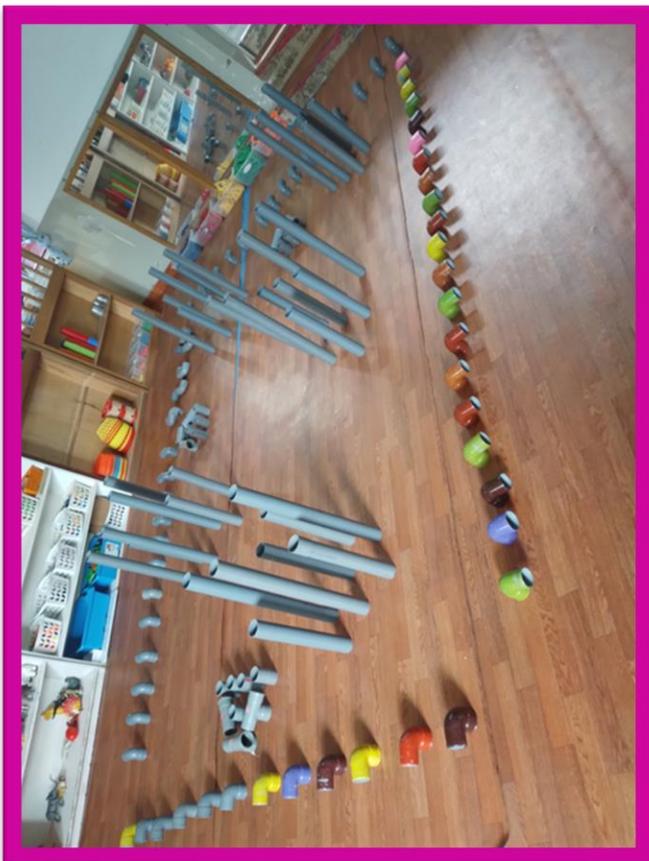
SESION 20: JUGAMOS CON TUBERIAS

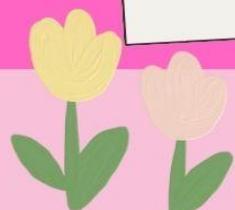
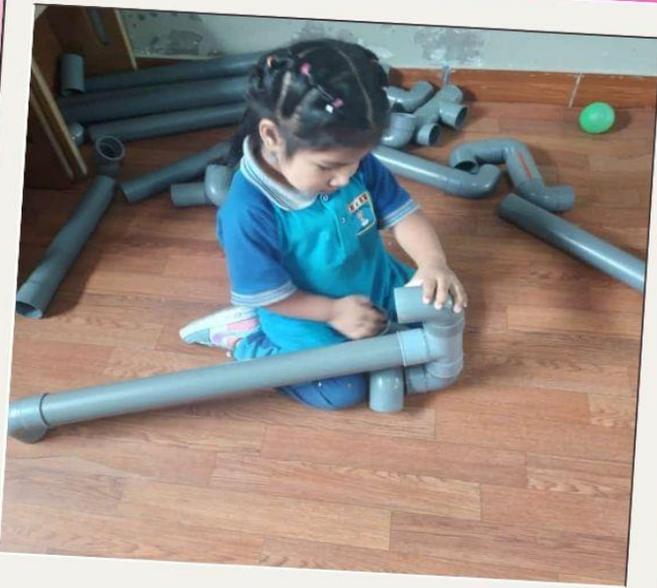
Fecha: 29 de octubre del 2023

Ítem 20: Arma piezas que son similares.			
Dinámico	Manipular		
Rubrica	Inicio	Proceso	Logrado
Arma piezas que son similares.	Arma piezas que son similares usando 1 a 2 objetos.	Arma piezas que son similares usando de 3 a 4 objetos.	Arma piezas que son similares usando a partir de 5 objetos.

La duración de la sesión será de 25 minutos.

ESPACIO
En este escenario se utilizaron tubos de 2' los cuales se colocaron formando pequeños grupos de tubos grandes y pequeños, todos parados verticalmente, luego también se formaron pequeños grupos de tee y uniones de 2' estos se colocaron en 3 grupos dentro del escenario que fue cercado usándose codos de 2' los cuales también se pararon de forma vertical mirando hacia fuera y delimitando el área del escenario.
MATERIALES
18 tubos de PVC de 1.5 m 18 tubos de PVC de 1 m 62 codos de PVC de 2' 20 tee de PVC de 2' 20 uniones de PVC de 2'
ACOMPANAMIENTO
Directo: Se intervendrá durante la sesión solo en situaciones que sean necesarias tales como si se observa si los niños están agrediendo, sufren alguna caída, quieren introducirse algún objeto a la boca, o cualquier acción que represente un peligro o riesgo para el niño. Indirecta: Se observará las posibilidades de acción de los niños durante la exploración del escenario y se evaluará su desenvolvimiento de acuerdo con la lista de cotejo previamente detallada.





Ítem 20: Arma piezas que son similares.	RUBRICA			
	INICIO	PROCESO	LOGRADO	OBSERVACIONES
1. Castillo Andia, José Valentino	1			
2. Contreras Fernandez, Kylian Geinner Julin	1			
3. Cordova Cordova, Valesska Mery	1			
4. Enrique Chipana, Santiago Esteban	1			
5. Graña Oviedo, Ladislao Luciano		2		
6. Guevara Melgar, Matias Gael	1			
7. Huallpa Huayhuaya, Luana Luz Maria		2		
8. Huaman Cerna, Maia Victoria	1			
9. Huamani Sandoval, Mathias Eliel		2		
10. Lozano Garcia, Gia Isabela			3	
11. Montalban Vasquez, Alexa Kassandra	1			
12. Pariguana Mamani, Milan Gabriel	1			
13. Quesada Aguila, Gia Liz del Carmen	1			
14. Salas Salcedo, Emily Catalina		2		
15. Sandoval Serna, Antonella Morgan			3	
16. Sulca Martinez, Aylin Irma	1			
17. Vasquez Durand, Ines Sofia	1			
18. Vasquez Durand, Isabel Cristina	1			
19. Villacorta Medina, Joaquin Salvador	1			
20. Valentina		2		
21. Cataleya	1			
22. James	1			
23. Hanz	1			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SALDAÑA GARCIA ROSELL ANA ELISA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Influencia de los escenarios lúdicos para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de I ciclo", cuyo autor es VASQUEZ CHAVEZ ALONDRA SOFIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SALDAÑA GARCIA ROSELL ANA ELISA DNI: 07482721 ORCID: 0000-0003-2543-8079	Firmado electrónicamente por: AGARCIARO el 22- 12-2023 21:38:02

Código documento Trilce: TRI - 0690051