



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**Influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en la I.E.P “High School-Baby Kinder” San Juan de Lurigancho**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Redosado Macavilca, Jessica Milagros (ORCID: 0000-0001-9438-0144)

**ASESORA:**

Mg. Rivera Paipay, Katelinen Mirian (ORCID: 0000-0003-3398-749X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

**LIMA – PERÚ**

**2021**

## DEDICATORIA

A Dios quien me permitió seguir adelante,  
a mis padres quienes estuvieron  
apoyándome cada momento y  
motivándome para lograr mis metas.

#### AGRADECIMIENTO:

Agradezco a mis maestros de pregrado que me brindaron su epistemología y sabiduría, también a la facultad de derecho y humanidades, por darme la coyuntura de desarrollar mis habilidades en dicha casa de estudios, asimismo agradezco mi incondicional compañero quien estuvo apoyándome siempre encada momento.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen .....	vii
Abstrac .....	viii
I.INTRODUCCIÓN .....	1
II.MARCO TEÓRICO.....	6
III.METODOLOGÍA.....	20
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	20
3.3 Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis..	
200	
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.5 Procedimientos.....	21
3.6 Métodos de Análisis de Datos.....	22
3.7 Aspectos éticos.....	23
IV.RESULTADOS.....	24
V.DISCUSIÓN.....	30
VI.CONCLUSIONES.....	31
VII.RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1. Prueba de confiabilidad de las variables.....	21
Tabla 2 Resultados prueba Pre-Test y Post-test grupo experimental y control.....	24
Tabla 3 Resultados de la prueba de según tipo de test, por estadígrafos .....	24
Tabla 4 Resultados de la prueba de según tipo de test, por prueba estadística ...	25
Tabla 5 Resultados de la prueba de Pre-Test del grupo experimental .....	25
Tabla 6 Resultados de la prueba de Pos-Test del grupo experimental.....	26
Tabla 7 Resultados de actividades lúdicas “Aula rosado” .....	27
Tabla 8 Prueba t medias de dos muestras emparejadas grupo experimental.....	28

## Índice de figuras

Figura 1. Resultados de la prueba de Pre-Test del grupo experimental.....	26
Figura 2 Resultados de la prueba de Post-Test del grupo experimental .....	27
Figura 3 Resultados del grupo experimental actividades lúdicas.....	27

## RESUMEN

El trabajo de investigación tiene como objetivo, determinar la influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en niños de 3 años. La investigación es de tipo aplicativo con enfoque cuantitativo, de nivel experimental y diseño cuasi experimental. La población de dicho estudio estuvo conformada por un total de 36 infantes de las aulas de tres años del turno mañana, divididos en dos grupos, se contó con un muestreo de 18 niños y niñas representada por el aula rosado siendo esta el grupo experimental y también el aula roja con 18 niños y niñas para ser el grupo control. En consecuencia, para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación donde se empleó un instrumento, el cual es la ficha de observación titulada. "Aprendo jugando". Se aplicó la evaluación pre test antes de empezar el trabajo experimental y finalizado el mismo se aplicó la evaluación postes. El instrumento estuvo conformado por 20 preguntas que evidenciaron el nivel de la competencia alcanzado por los estudiantes. Los resultados evidencian que, al ejecutar las actividades lúdicas con los estudiantes del grupo experimental, estos alcanzan un mayor desarrollo en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, que los del grupo control. Por ello es que se puede concluir que la ejecución de manera planificada de actividades lúdicas favorece significativamente en el desarrollo de la Competencia en estudio.

**Palabras clave:** Actividad lúdica, competencia matemática, programa.

## ABSTRACT

The research work aims to determine the influence of playful activities on mathematical competence in 3-year-old children. The research is of an applicative type with a quantitative approach, of an experimental level and a quasi-experimental design. The population of this study was made up of a total of 36 infants from the three-year-old classrooms of the morning shift, divided into two groups, there was a sample of 18 boys and girls represented by the pink classroom, this being the experimental group and also the red classroom with 25 boys and girls to be the control group. Consequently, for data collection, the observation technique was used where an instrument was used, which is the titled observation sheet. "I learn by playing." The pre-test evaluation was applied before starting the experimental work and after it was finished, the post-test evaluation was applied. The instrument consisted of 20 questions that evidenced the level of competence reached by the students. The results show that when executing the recreational activities with the students of the experimental group, they reach a greater development in the competence, act and think mathematically in situations of regularity, equivalence and change, than those of the control group. For this reason, it can be concluded that the planned execution of recreational activities significantly favors the development of the Competence under study.

Keywords: Playful activity, mathematical competence, program.



## I. INTRODUCCIÓN

El juego está reconocido como un derecho fundamental como parte de su recreación y educación por lo cual debe ser trabajado como una pedagogía activa por el maestro para que el niño desarrolle así competencias, a través de ello cuando el estudiante se involucra en el juego con sus compañeros aprende y genera un nuevo aprendizaje.

Es así que esta acción se convierte en una actividad principal ya que es libre, separada, incierta, reproductiva, reglamentaria y ficticia tal como lo dice Caillos. Remontando en este fragmento se entiende que el juego es primordial para el infante ya que se aprende distintas cosas y se queda experiencias que son como huellas en nuestra infancia.

Por lo tanto, la Convención de los derechos del niño (1989) en su artículo 31: Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Esta unión es una actividad recreativa y libre en la cual el niño se inclina a lo que más le gusta demostrando en ello goce, emociones y aprendizajes vivenciales que luego imparte lo aprendido en las escuelas generando en ellos un aprendizaje nuevo. Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo de competencias matemáticas ya que cuando el niño juega aprende más que en una hora de conversación. Los educadores buscan continuamente diferentes estrategias para la enseñanza y el juego es una de las que prima en la educación inicial, por lo tanto, debe tener en cuenta que la educación no se basa solo en un aprendizaje memorístico, sino que se debe tener en cuenta que el movimiento y juego es parte de la estructura del niño, ello explica la importancia de generar aprendizajes a través de actividades lúdicas.

Jover y Palla (2013) en su revista pedagógica detalla lo siguiente; El juego es, sobre todo, un elemento fundamental de identidad, individual y colectiva. Cuando pensamos en nuestra infancia, una de las cosas que inmediatamente nos vienen al recuerdo son nuestras experiencias de juego: los lugares, los tiempos y las personas con las que crecimos jugando. Pág.14

Durante los tiempos el juego es una actividad que ha existido siempre en el siglo XIX Froebel promovió los primeros jardines para que los niños tengan espacios y desarrollen mediante estas actividades es así que esta institución sugirió a los pedagogos de la escuela nueva iniciar actividades lúdicas en la enseñanza de ellos.

Por ello el juego constituye una de las actividades más importantes para el logro de competencias ya que gracias a ello se puede experimentar posibilidades, genera ideas y propone retos; lo que se traduce en logros de aprendizajes que ayudan a la mejora educativa. Diferentes psicopedagogos manifiestan la importancia de las actividades lúdicas en el consideran como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la primera infancia. El aula es uno de los espacios donde los niños tienen más posibilidades de jugar con sus pares y ello brinda grandes experiencias didácticas que se deben aprovechar. Por tanto, el realizar actividades lúdicas partiendo del interés innato de los niños ayudará a mejorar los aprendizajes en el área de matemática.

OCDE (2019) detalla en su informe que el Perú participo con 79 países, 10 estaban conformada por América Latina, por lo cual el país sube 13 puntos en el área de matemática lo cual aumenta a 400 puntos a diferencia de los resultados de la prueba PISA en el 2015 se obtiene 387 puntos. Los resultados mejoraron, a diferencia del año 2015 sin embargo nos encontramos con un nivel regular del promedio en referencia a los países de América Latina y ello debido a las pocas estrategias de juego que utilizan los docentes para el logro de competencias.

El desarrollo de competencia se da a lo largo de la vida escolar y a traviesa todas las áreas educativas, por tanto, fomentar que los estudiantes logren aprendizajes en el área de matemática es uno de los retos primordiales de la escuela, el Ministerio de Educación a través de la propuesta del programa curricular nacional de educación inicial plantea el logro de competencias que serán formadas durante la etapa escolar. Por ello, se plantea la importancia que tiene el enfoque de resolución de problemas en la vida de cada educando teniendo como premisa que el aprendizaje no solo se logra desde las aulas, sino desde la cotidianidad, el

poder desarrollar las expresiones matemáticas de una manera lúdica mejorará las competencias del área (Minedu, 2015).

Rutas de aprendizaje (2015) La matemática cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real. Nuestros niños sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con situaciones conocidas; así se convierte en una matemática para la vida, donde el aprendizaje se genera en el contexto cotidiano. La sociedad actual requiere de ciudadanos reflexivos, críticos, capaces de asumir responsabilidades en la conducción de la sociedad, y la matemática debe ser un medio para ello. Por esa razón, formamos estudiantes con autonomía, conscientes de que aprenden, cómo aprenden y para qué aprenden. En ese sentido, es importante el rol del docente como agente mediador, que oriente y fomente formas de pensar y reflexionar durante las actividades matemáticas. Para tal efecto, se adopta un enfoque centrado en la resolución de problemas desde el cual, a partir de una situación lúdica, se genera en el niño la necesidad de resolver un problema contextualizado, desarrollando así las competencias y capacidades matemáticas. (Pàg.7)

Esta herramienta pedagógica propone un aprendizaje basado en el desarrollo de competencias a través del enfoque de resolución de problemas. El cual es importante para el desarrollo del niño ya que según la visión del PEN al 2021 propone que: Todos desarrollan su potencial desde la primera infancia, acceden al mundo letrado, resuelven problemas, practican valores, saben seguir aprendiendo, se asumen ciudadanos con derechos y responsabilidades, y contribuyen al desarrollo de sus comunidades y del país combinando el capital cultural y natural con los avances mundiales.

Por consiguiente, promover que los docentes incorporen en sus actividades al juego para mejorar los aprendizajes en el área de matemática ayudará a establecer las primeras experiencias para el logro de competencias. En la actualidad los padres de familia prefieren un aprendizaje memorístico donde los niños y niñas se limiten a responder actividades que no invitan a la reflexión, bajo esa misma línea se observan docentes que evitan las actividades lúdicas y

prefieren introducir solo contenidos evitando de esta manera que los niños tengan un pensamiento crítico reflexivo que ayude en un futuro a la toma de decisiones.

El aula rosada de tres años de la institución educativa privada “High-School Baby kínder”, no es ajena a esta realidad, ya que encontramos niños que tienen poco interés por la exploración y la reflexión, base para formar las redes neuronales y necesarias para el aprendizaje; junto a ellos docentes que se rinden al conformismo dejando de involucrarse en la formación integral del educando. Por ello debemos tener en cuenta la importancia que tienen los juegos o estrategias lúdicas como parte de la enseñanza y el logro de aprendizajes en el desarrollo del área de matemática desde edades tempranas, por lo expuesto la presente investigación determinará la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la competencia matemática en los niños y niñas de 3 años.

Teniendo en cuenta las premisas como informaciones teorías, conceptos, investigaciones, etc. Sobre la importancia de desarrollar actividades matemáticas a través del juego se puede decir que estas actividades demuestran que se aprende de una manera didáctica por lo expuesto en la actualidad podemos decir son pocos los docentes que emplean dichas actividades por mejorar esta competencia por ende se demuestra que a través del juego en las matemáticas se aprende de una manera didáctica, se llega al planteamiento del problema general: ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en la competencia matemática de los niños de 3 años?. Bajo esa misma línea se determinan los problemas específicos, pues son elementos indispensables para profundizar la investigación: ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños de 3 años?, ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años?

Por consiguiente, llegará justificar la investigación que lleva a replantear la importancia del juego en el desarrollo de la competencia matemática y realizando una revisión sistemática de los diferentes aportes que a lo largo del tiempo buscaron de alguna manera mejorar las prácticas pedagógicas en actividades lúdicas para mejorar la competencia matemática, donde Cruz (2009) considera que

es la habilidad de una persona para manifestar, usar y resolver problemas relacionados en el entorno.

Es así que la investigación aporta con una justificación teórica:

Estos conocimientos teóricos organizados formaron parte del marco teórico para comprender en su verdadera dimensión el problema referente al desarrollo de competencias conjuntamente con sus capacidades correspondientes a la influencia de la actividad lúdica en la competencia matemática en niños y niñas de tres años.

Para poder conocer la influencia de la actividad lúdica en la competencia matemática, se plantea un objetivo general: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática de los niños de tres años.

Que para dar mayor profundidad al tema investigado se trataran los siguientes objetivos específicos. Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños de 3 años. Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años.

Por otro lado, la presente investigación contará con hipótesis que buscan dar respuesta al problema, de la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la competencia matemática por esta razón la investigación cuenta con una hipótesis general: Existe influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en los niños de 3 años. Desprendiéndose las hipótesis específicas: Existe influencia asertiva de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 3 años. Existe influencia positiva de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años.

## II. MARCO TEÓRICO

De acuerdo al marco teórico, se visualiza como antecedentes Nacionales al autor

Rojas (2019) En su investigación tuvo como objetivo general establecer la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años. Fue un estudio de básico, descriptivo, correlacional, no experimental, con una población de 59 niños y con una muestra de estudio de 21 niños y niñas; los instrumentos empleados fue una ficha de observación. Los principales resultados fueron según la prueba de sperman que arrojó un valor de 0,415 donde se demuestra que existe una relación entre el juego lúdico y las competencias matemáticas.

Tupia (2017), Tiene como objetivo general: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial. Fue un estudio de tipo cuantitativo mixto, con una población de 43 niños de 3,4 y 5 años y se trabajó con una muestra de 25 niños; los instrumentos empleados fue la técnica del fichaje los principales resultados fueron en un inicio un total de 72,0% desaprobados y después de aplicar la variable independiente arroja un resultado de 32,0% de desaprobados y aplicando nuevamente la variable independiente se observa un resultado favorable que es un 40,0%. Se concluyó que la aplicación adecuada de los juegos lúdicos ha mejorado significativamente la resolución de problemas matemáticos, el cual ayudo a los alumnos a la independencia del análisis creativo y reflexivo, permitiendo el desarrollo de sus habilidades y destrezas ya que promueve en ellos el desarrollo de sus capacidades y habilidades de resolución de problemas y de construir su propio aprendizaje a través de la construcción de sus ideas básicas.

Paredes (2018) Siendo su objetivo general: Determinar el nivel de mejora de los aprendizajes, por la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años, en el área de matemáticas, fue un estudio aplicado experimental, diseño pre experimental, con una población de 25 niños, y se trabajó con una muestra de 20 niños, a los cuales se aplicó el instrumento: lista de cotejo sobre logro de aprendizajes en el área de Matemáticas. Por lo cual en los resultados obtenidos se observa que hay un 45% en proceso es 40% si embargo aplicando la prueba de pos test se evidencia un 55% ha logrado incrementar sus niveles de

proceso y un 45% logrado. Se concluye que después de trabajar el programa de actividades lúdicas existe una mejora significativa.

Carpio y Roque (2017), la investigación tuvo como objetivo general: Determinar la eficacia para favorecer la adquisición de correspondencia término a término en niños y niñas de cinco años, fue un estudio cuantitativo de diseño pre experimental con una población de 98 niños y niñas de 5 años con una muestra de 50 niños; los instrumentos que se utilizó fue el Test de Pre cálculo de Neva Milicic y un programa de actividades lúdicas. Los principales resultados fueron que Existen diferencias significativas entre las medias de calificación del grupo experimental y el grupo control en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°207 Caycay después de la Aplicación de actividades lúdicas. Se concluyó: Aplicando el programa de actividades lúdicas en los estudiantes favorece en un buen desarrollo luego de comparando los resultados con el grupo control y el grupo experimental.

Barrios y Muñoz (2017) Tiene como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, fue un estudio tipo aplicada de nivel explicativo, donde trabaja con una población de 15 niños siendo esta la muestra total; el instrumento que se utilizó fue una lista de cotejo. Los principales resultados fueron el grupo experimental tuvo 80 a 90% de aprendizaje favorable y el grupo control se mantiene en un 40%. Se concluye que la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Prosiguiendo con las investigaciones, se tiene los antecedentes internacionales, de acuerdo a los autores:

Gómez, Patricia y Rodríguez (2015) Su objetivo general es : Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas , donde aplica una metodología de investigación formativa la lúdica como estrategia pedagógica en los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, contempla un enfoque metodológico determinado , y llega a la conclusión: las actividades lúdicas es de vital importancia ya que la lúdica es una característica innata donde se desarrolla el aprendizaje por lo tanto es recomendable tener un buen espacio y que los padres tenga conocimiento de esta actividad.

Gonzales y Rodríguez (2018) El objetivo general es: Determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial, donde aplica una metodología de investigación que se caracterizó por fundamentarse teóricamente en las conclusiones de varios estudios realizados por diferentes autores sobre la lúdica como una herramienta eficaz. Asimismo, llega a la conclusión: Esta investigación busca elaborar un modelo didáctico aplicando dichas actividades para mejorar el aprendizaje esta teoría es de gran importancia para el docente por que fortalece la pedagogía.

Montero (2017) en su artículo llega a la conclusión: Es importante que se realice estudios experimentales que demuestren cambios a nivel de rendimiento académico que se produce cuando se realiza juegos didácticos.

Cruz y Lira (2017) Tuvo como objetivo general: Determinar actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje, en los niños y niñas. Donde aplica una metodología con enfoque de investigación acción ya que se trata de diagnosticar la realidad educativa y reflexionar acerca de nuestras prácticas. y llega a la conclusión: Por lo expuesto los investigadores resaltan que dichas actividades son el motor principal para aprender ya que se dice que el niño aprende más jugando que en una hora de conversación. Afirmando así forman propósitos como fomentar la sociabilización, mejorar la expresión corporal y enriquecer su vocabulario, estimulando así sus emociones y esto permite desarrollar su creatividad y su aprendizaje.

Prosiguiendo con la indagación, se tiene como primera variable las actividades lúdicas, lo cual según la:

Definición de la actividad lúdica, las actividades lúdicas forman parte de procesos relacionados con la diversión y el goce de los que participan de determinada actividad Montessori (2003). Estos se manifiestan como momentos de distracción alejados de otro tipo de actividades como tareas, encomiendas, trabajos y otro tipo de goce que se puede encontrar como el deleite de alguna obra de arte. Es en la lúdica que ocurren los mayores grados de participación producto del estímulo que reciben.



Como toda variable compleja, la actividad lúdica ha recibido múltiples definiciones. Para centrarnos en el juego la Real Academia de la Lengua Español (RAE) la considera como un ejercicio reglamentado que es estimula la recreación. Al ser una categoría de las ciencias sociales, se presenta a continuación diversas definiciones.

Montessori (2003) sostiene que el juego tiene la característica de ser una actividad libre. En estas se establecen reglas que son consensuadas entre sus participantes. Todo esto va acompañado del factor emotivo.

A partir de esta información se entiende que cuando los niños se organizan en grupos para realizar diversas actividades como el juego. Todos se someten a las reglas que ellos imponen o ya están normadas. De esta manera, van incorporando hábitos de respeto, desarrollan valores y puede ser un espacio para aprender parte de los conocimientos de diversas disciplinas de acuerdo con el enfoque o el tratamiento que se le quiera dar a la actividad.

García (2002) sostiene que “el juego un gran elemento de educación” (p.61)., menciona que en la educación inicial o educación infantil debe primar el juego para estimular la generación de nuevos conocimientos, normar diversas conductas y favorecer al desarrollo del juego como parte del desarrollo general.

Como se entiende por parte de García, hay necesidad que el juego este en la mayoría de los espacios educativos como medio que favorezca el aprendizaje. Es un instrumento de la educación de gran importancia sobre todo en los primeros años de estudio de los alumnos. La vida del niño o el mundo infantil son los momentos claves para desarrollarla. Es connatural al niño divertirse y manifestar toda su energía; por ello necesita del juego para poder exteriorizar sus emociones.

Todo indica que el juego es una gran herramienta entendida como una estrategia didáctica que deben emplear los docentes en sus prácticas pedagógicas. Este debe ir regulándose de acuerdo con el desarrollo de los niños y sus necesidades reales

Ortega (2002) afirma que es en el juego donde el niño se libera y es posible poder notar la expresión de sus emociones. Con esto es probable que, aunque los problemas familiares existan u otros condicionamientos en su estado de ánimo lo aquejen, este, a través del juego, podrá sobreponerse y desarrollar esta actividad

que le generar placer, disfrute a partir del despliegue de sus emociones en compañía de sus pares.

Para Palacios y Ruiz (2002) el juego es libertad, adquiere un carácter normativo toda vez que se reglamenta y se ejecuta en un espacio y tiempo definido.

El dominio de estos términos tiende a ser específico y determina preponderantemente la manera en cómo la cultura o cada una de ellas sitúa el objetivo de dicha actividad.

Por lo tanto, los juegos siempre han estado presente en la educación, forma parte de ellos en los momentos recreativos o como un escape a la cantidad de horas de estudio a las que se someten los estudiantes. Son esos momentos cuando se liberan y a través de estos buscan un disfrute.

Han existido algunos pedagogos que resaltan su importancia y reclaman la necesidad de incorporarlos en el contexto contemporáneo.

Por otro lado, se tiene las teorías sobre la actividad lúdica. El enfoque cognitivista. Las actividades lúdicas según el enfoque cognitivo de Piaget, quien diseño una teoría sobre el aprendizaje a nivel cognitivo, centra su atención en los procesos lógico-matemáticos y en el refuerzo del juego o la actividad lúdica como medio para transformar la estructura cognitiva del niño.

Dentro de su enfoque dispone de conceptos como asimilación y acomodaciones que son procesos de las operaciones mentales que consisten en adquirir una nueva información y acomodarla en nuestro esquema cognitivo. Estas pueden diferir de las existentes y pueden generar conflictos positivos que permitan una nueva reestructuración.

Según lo manifiesta Sternberg (1989) existen juegos de fantasía como un caso en grado sumo respecto a la asimilación. En esta el componente físico es desconocido y el objeto es tratado de modo distinto al natural. En los juegos, Piaget también vio el tema emotivo y moral. El momento en el que el niño respete las normas dentro de los juegos y la manera en que establece sus relaciones es una manera de asegurar que está en proceso de adecuada formación (Facundo, 2009)

Todos los juegos se valen de características que van a relacionar distintos elementos. El objetivo de estos es adecuarlos a la educación preescolar como manera de favorecer el aprendizaje de las matemáticas o el desarrollo de su competencia. A partir de esto la formación del estudiante se hace completa dado

que a manera de diversión o en su componente lúdico de disfrute irá aprendiendo a nivel cognitivo y emocional.

Asimismo, dan clases de actividades lúdicas, dentro de la gama de juegos o actividades de tipo lúdico se encuentran diversos tipos de juego de acuerdo con el tipo de resultado que se busque conseguir. Los que se presentan a continuación están relacionados con el área de matemática. Estos son: Juegos funcionales: Se desarrollan desde que el niño nace hasta los dos años. Se caracteriza por la repetición de movimiento y gestos que generan disfrute en el niño. Estos sirven como forma de auto consolidación. A los niños les gusta que se reiteren los movimientos y que sean de forma inmediata. Los movimientos corresponden al esquema motriz y al sensorial. Por ejemplo, el hecho de sacudir una sonaja o soltar y coger algún objeto. También otros como abrir – cerrar; subir y bajar. Todas estas actividades son descubiertas de manera espontánea y se van convirtiendo en un hábito siempre que refuercen su disfrute. El juego funcional se orienta a la inmediatez.

Por otro lado, Juegos simbólicos: Corresponde, según Piaget, al periodo anterior a las operaciones concretas (entre los dos y cuatro años). Consiste en la presentación de un objeto intercambiable por otro. Aquí también se desarrolla el lenguaje que se utiliza para la representación. El niño también puede jugar con objetos que no están presentes o no cumplen su función primordial. De esta manera una madera es un carro o un peluche es un animal. El infante le da sentido a todo y le otorga significado haciéndolos cada vez más complejos.

Así mismo, también los juegos de construcción: En estos juegos se establecen límites. El niño tiene la capacidad de asociar otros elementos para construir estructuras más complejas. Por ejemplo, si una vela era un avión; ahora puede servir como insumo para construir uno de cera. Se llaman de construcción por que permiten combinar elementos para una creación. Es una especie de arte. En este caso también asocia un fin o meta toda vez que tenga claro el propósito.

A la vez, los juegos de reglados: Son los juegos que se estructuran mediante normas. Van desde los cuatro a los siete años, aunque su desarrollo es perenne al largo de la vida hasta la vejez. Necesita de la socialización para poder ejecutarse; por ello, en la familia y en su asistencia a la escuela van a constituirse como espacios para su generación. A medida de la evolución del niño, se vuelven

independientes. De acuerdo con Piaget (1946) este juego es el que se manifiesta muy tarde porque es una actividad inherente al hombre.

Por último, los juegos didácticos: se erige como técnica de enseñanza – aprendizaje. Se centra en métodos de direccionalidad y establecimiento adecuada de las conductas. Los juegos didácticos favorecen la motivación hacia las asignaturas y se desarrollan en toda la clase, sobre todo al iniciar esta como especie de motivación. Permite desarrollar en los estudiantes la toma de decisiones y la reflexión sobre los diversos problemas que pueden ocurrir en su contexto real.

Fases de la actividad lúdica, las etapas o fases del desarrollo de las actividades lúdicas responden al modelo de sesiones de aprendizaje estructuradas como un ordenamiento que parte de la motivación y la presentación de instrucciones. Para efectos de esta investigación se propone el siguiente esquema:

Existe una diversidad de juegos ya existentes u otros que los docentes con su creatividad y atendiendo a sus necesidades pueden crear. Todos los tipos de juego deben estar enfocados en alcanzar un determinado contenido en consonancia con el área que requiera de su uso. A través de los juegos se logra el moldeamiento de las capacidades interpersonales como la socialización, la toma de decisiones, la responsabilidad; y otras de tipo cognitivo como el análisis y la reflexión. Es importante también conocer el componente psicológico intrínseco en el juego. Este debe tener como función divertir y educar a la vez. El rol protagónico está motivado a partir de la incidencia de efectos positivos luego de su aplicación.

Por otro lado, se tiene las estrategias metodológicas de la actividad lúdica. Al ser el juego una actividad lúdica con un fin determinado se entiende que jugar se constituye en una liberación de emociones. Una especie de catarsis. Todo juego es evidentemente social y favorece la interrelación. El arma por excelencia de las interacciones sociales es la comunicación. Con esta surge la organización y se desarrollan las normas del juego propuesto.

De acuerdo con García (2002) los comportamientos en el juego podrían ser simulados en su mayoría a partir de comportamiento totalmente serios. Durante las actividades lúdicas se someten a normas que se siguen al pie de la letra y se impregnan de una seriedad única para lograr los objetivos individuales o comunes. La mayor cantidad de puntos nace fruto del respeto y la sumisión a las normas. Los psicólogos y educadores también han deseado explicar exactamente cómo el juego

de los niños contribuye a su desarrollo (Wood, 2010). Durante buena parte del siglo XX, las teorías de Jean Piaget han predominado en las investigaciones occidentales sobre el desarrollo infantil. Piaget reconocía la importancia del juego para los niños pequeños, pero entendía su función principalmente como una oportunidad para que el niño pusiera en práctica habilidades y nociones recientemente adquiridas (Piaget, 1951).

Según lo sostiene Piaget (1962), el niño constantemente va aprendiendo y por ellos asimila más que acomoda. A cada instante se va renovando sus conductas con el juego y es mayor la carga de la primera actividad sobre la última. En otras investigaciones relacionadas a los aportes a teorías del aprendizaje íntimamente ligadas al juego tenemos los aportes de Vygotsky (2002) y Elkonin (2001). Para ellos tiene predominancia el juego simbólico colectivo (juego protagonizado). En esta se desarrolla la cooperación y las relaciones de interacción social. Los juegos de este tipo están llenos de ficción. Se suponen los componentes de ficción y se asumen las reglas como explícitas.

García (2002) mantiene en claro que el diálogo entre los niños es de vital riqueza toda vez que se da entre pares. Esta difiere enormemente de las interacciones lingüísticas que podrían tener con los adultos. Tiene una gran valía este hecho; porque despliega su registro individual y en ese contacto le sirve para incorporar otros esquemas o patrones al suyo. Es posible entender que si esto sucede con el lenguaje; pueda darse también para otros aspectos.

Brunner (2004) también dio cuenta que los momentos más importantes en la adquisición del lenguaje ocurren durante el juego. Ante estas evidencias el juego es por excelencia una actividad que sin generar esfuerzo hace grandes las posibilidades de aprendizaje. En todas las teorías del aprendizaje infantil resulta trascendente el rol del juego. Desde la psicología, gracias al juego el niño explora su mundo interno y lo va expresando conforme su desarrollo mental. Esta ciencia es constantemente citada por la pedagogía como insumo para valerse de la didáctica y promover actividades de aprendizaje de manera que sean eficientes. La importancia de los juegos puede resumirse en la siguiente tabla.

Caracterización de las actividades lúdicas como metodología, como parte de la socialización, el juego es connatural a esta característica. El mundo del niño está seriamente vinculado con el juego; por ello es imposible entender el desarrollo de

este sin comprender la necesidad de experimentar tal actividad. La función docente está comprendida entonces en la posibilidad de orientar o utilizar esta herramienta para los fines del área o asignaturas donde se requiera de su uso para la solución de problemas. Gracias al juego, las habilidades sociales se desarrollan, las capacidades del intelecto y hay una maduración psicomotora. El juego tiene procesos psíquicos que forman parte de la manera en cómo se desarrolla la cognición en el infante. A manera de conclusión se establece que el desarrollo de la capacidad en cualquiera de sus formas se hace más eficaz siempre que se realice dentro del juego y con este. Como se evidenció con la psicología cognitiva donde destacan Brunner y Piaget, son diversos los autores que destacan la importancia del juego en la educación y se subraya la etapa infantil por ser el periodo de mayor aprehensión del conocimiento.

El juego es tan antiguo que desde siempre su uso se desarrolló de manera empírica. Con la guía de su padre y la imitación, los niños juegan a la actividad de la caza, la agricultura y lo van interiorizando para que en su etapa adulta lo empleen sin mayor dificultad.

De acuerdo con las investigaciones de Groos (citado por González, 2008), se define la teoría del juego como un entrenamiento planificado para posteriores desarrollos de las capacidades.

Según González et. al. (2008), considera que el juego es una actividad divertida que requiere de la participación constante y activa. Siguiendo un esquema metodológico, el juego debe ser y es la principal arma en las estrategias que los docentes emplean en sus aulas. Gracias a este se fortalece. Se recomienda su implementación en todas las instituciones educativas como forma de resolver conflictos entre pares de estudiantes.

La importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral favorece a estimular el desarrollo físico, mental, emocional y social pues es como herramienta de apoyo y se ve influenciada por el juego dentro de un punto de mejora en el aprendizaje. Las actividades lúdicas generan alegría, disfrute, goce, felicidad, son emotivos. Se conectan con el desarrollo humano entre las cuáles tenemos: El desarrollo psicomotor favorece la coordinación, el equilibrio, la manipulación, el dominio de los sentidos y la capacidad de imitación. En el desarrollo cognitivo estimula procesos mentales como la memoria, el pensamiento, la imaginación y

permite desarrollar otros de diverso orden. En el desarrollo social permite proceso de comunicación y cooperación, preparación para la vida laboral y estimulación moral (juegos simbólicos); favorece la unión el compañerismo, la conducta social y la aceptación racial (juego cooperativo). En el desarrollo emocional produce satisfacción emotiva, maneja la ansiedad, resuelve conflictos y facilita patrones de identificación sexual.

Actividades lúdicas en la matemática, Cruz (2009) afirma que, es la habilidad para utilizar y relacionar números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral. En las matemáticas siempre se ha expresado un conocimiento lúdico durante el aprendizaje. De alguna manera los docentes han promovido estas actividades bajo la motivación o dinámica. Por ejemplo, los rompecabezas se convierten en una actividad muy empleada para establecer relaciones espaciales. El reto se encuentra en dotar de orientación los juegos hacia las competencias señaladas por el Minedu (2017). Docente, juego, alumno y matemáticas parecen ser términos muy relacionados. El docente requiere de lo lúdico para que sus clases sean amenas y motivadoras. A través de estas sostiene la estimulación de la psicología del estudiante. Por su parte, el juego despliega una gran fuerza de tipo liberador, una gran carga de energía que se corresponde con los objetivos propuestos. La manera en cómo se conjuguen ambos beneficiará a conocer si realmente el aprendizaje mediante el juego puede incrementar el nivel de desarrollo de la competencia o si es que los juegos no estaban orientados hacia tal actividad.

A decir verdad, esta acción tiene mucho interés en la vida de las personas está con nosotros desde que nacemos siempre ha existido y nunca pasara de moda ya que es importante para toda persona.

Prosiguiendo con la investigación, se tiene a la secundar variable Área matemática, enfoque constructivista sobre el aprendizaje de la matemática. El constructivismo forma parte del enfoque cognitivista liderado por Vygotsky.

Consiste en brindar herramientas a los estudiantes para estos puedan construir sus propios conocimientos. En este contexto ponen en práctica los

modelos aprendidos e investigan gracias al apoyo del docente que cumplen roles de mediadores. El aprendizaje se basa en la situación del contexto. Todas las herramientas están a su alcance para que él sepa transformarlas y aplicar lo que sabe en la realidad. Se vuelve significativa toda vez que la solución a los problemas no fue proporcionada por el docente; sino por su propia inventiva.

Como corriente psicológica centra su atención en las matemáticas, gracias al aporte de Piaget. De acuerdo con Capella y Sánchez (2004) el constructivismo busca la formación de la realidad en base a motivación externas o estímulos.

De acuerdo con el Minedu (2017) dentro del Programa curricular nacional, las matemáticas se centran en el enfoque determinado por la resolución de problemas en el nivel inicial y se caracterizan de esta forma: Las matemáticas son dinámicas y constantemente se reajustan. Siempre las matemáticas buscaran la resolución de problemas planteados en contextos diversos y centrados en situaciones que generen significancia para el estudiante. Los estudiantes siempre lidian con problemas nuevos o contextualizados. Para ellos surge todo un proceso de investigación. En este sentido el constructivismo provoca que se esté acomodando constantemente sus esquemas. El componente afectivo funciona como impulso para el aprendizaje. Es en los primeros años donde se orienta al niño a resolver problemas y ejercer el desarrollo de las distintas competencias que encierra esta área (Capella y Sánchez, 2004).

Cuando los niños se encuentran en el nivel de los tres años e inician su vida académica se sostiene que en el hogar ya han tenido nociones de desarrollo de las matemáticas. Estas permiten realizar asociaciones con los nuevos aprendizajes que empezará a recibir por parte de la institución educativa.

Como se señalan en las características dadas por el Minedu (2017) es importante el reto que supone el entorno o la vida cotidiana. Es en el aprendizaje de las matemáticas donde también se hacen matemáticas. El aprendizaje en esta área no depende de la cantidad de problemas resueltos; si no de la capacidad que tienen los estudiantes para enfrentarse a los problemas nuevos poniendo esfuerzo en hacerlo de manera indagadora y consistente. El desarrollo de los conocimientos surge a medida que se va construyendo redes de aprendizaje y sucesivos procesos de estructuración mental.



Esto nace como conocimiento del entorno, primer vinculo, y a partir de ello surgen las abstracciones basadas en las primeras impresiones del mundo físico.

Por lo expuesto se recalca que las matemáticas son vitales para nuestra vida ya que siempre están presentes en nuestra vida cotidiana como, por ejemplo: agrupar cantidades, orientarse en el espacio, utilizar expresiones como arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.

Por otro lado, los tipos de conocimiento matemático. Como lo sostiene Santamaría (2004) existen tres maneras de conocer. Esta clasificación se sustenta en los postulados de Piaget: Conocimiento físico, es el aprendizaje del entorno inmediato. Se centra básicamente al contenido empírico. Toda la fuente de conocimiento procede del contacto directo con el mundo físico. Por ejemplo, los objetos en general como la mesa, la pizarra, el cuaderno, la pelota, etc. Conocimiento lógico matemático, es una forma de conocimiento de tipo abstracto. Su existencia no se basa en la realidad inmediata (objetos). Es el niño quien construye sus ideas a partir de la abstracción. Para que exista este, el sujeto debe tener nociones o parámetros tomados de la realidad. La experiencia con su entorno le permitirá realizar otros procesos de orden superior como los matemáticos que se centran en el pensamiento lógico matemático como la clasificación, seriación y el número. Conocimiento social, corresponde con todo el aprendizaje que nace de un grupo. El consenso del entorno social determinará la fuente de conocimiento hacia el propio sujeto. El entorno social favorece el aprendizaje (profesores, amistades, hermanos, papa, mama, etc.).

Asimismo, las orientaciones metodológicas, la función de los docentes, maestros o profesoras de inicial es seguir la línea del mediador. Este facilita los medios y propone los restos o problemas para el estudiante pueda desplegar su capacidad resolutive. Las situaciones están consideradas como activadoras de procesos de tipo social, conductual y cognitivo. En tal sentido el docente debe propiciar un buen clima en el aula e incentivar el espíritu investigativo e inducir a buscar las posibles soluciones en grupo o de manera cooperativa para generar distintos puntos de vista respecto a un hecho en particular.

Entonces la labor docente en el aula se caracteriza por la generación de un clima idóneo, la activación permanente a partir de los saberes previos, la participación constante de los estudiantes en todo el proceso, la capacidad de

reflexión y retroalimentación y el empleo de múltiples estrategias que favorezcan estos fines. Para de la investigación, es menester que esas estrategias sean de tipo lúdico y que apoyen a la mejora del aprendizaje en esta área del saber.

Por otro lado, la competencia: Resuelve problemas de cantidad. De acuerdo con el Minedu (2017) en esta competencia: Los infantes muestran interés por explorar su entorno cuando observan un objeto lo discriminan por sus características perceptuales. Todo el proceso de aprendizaje va elevando su grado de complejidad a medida del desarrollo del pensamiento del niño. Los objetos serán los mismos pero su capacidad de operar lógica y matemáticamente variará en función de sus necesidades. Además, se desarrolla noción de tiempo conforme va desarrollando sus diversas vivencias. Por ejemplo, el aprendizaje de conocer que “antes” de ingresar deben saludar y que “después” de toda actividad deben lavarse las manos, etc.

Por último, la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. De acuerdo con el Minedu (2017) en esta competencia: se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.” (p. 177). Como lo señalan los teóricos cognitivistas (Vygotsky y Piaget) es el medio el que proporciona la información para el aprendizaje. Los niños y niñas exploran y a partir de esta surgen las nociones de “alto”, “bajo”, “pequeño” y pueden realizar operaciones de clasificación y comparación. De esta manera, la importancia del juego se sustenta sobre todo en las primeras etapas de la vida del ser humano y es ese el detalle de nuestra investigación. En el nivel inicial se busca conocer en qué medida los juegos dentro de la institución educativa pueden llevar a la mejora de los aprendizajes.

El concepto juego es un recurso de aprendizaje un placer en sí mismo, en ello el niño desarrolla su mayor esplendor y esto permite que se desarrolle escenas donde expresa lo que siente y desarrolle situaciones problemáticas a través de sus habilidades.

(Freudenthal, 1980: 35-38) Citado por Bressan. Asimismo, propicia una matemática para todos, reconociendo que no todos los estudiantes han de llegar a ser matemáticos, y que para una mayoría la matemática a utilizar será la que les ayude a resolver los problemas de la cotidianeidad.

La teoría de Hans se basa en que la matemática debe ser practicada y constante de este modo cambiar así el mecanismo por aprender matemáticas por ello Eddy Rodríguez(2013),expresa lo siguiente: La corriente propuesta por Hans freudenthal busca desarrollar en los niños una actitud matemática en edades tempranas por ello; (Zolkower, bressan y gallego 2004) Los seguidores de esta teoría se extienden por algunos países de Europa y América, destacándose por ejemplo en Latinoamérica el Grupo Patagónico de Didáctica de la Matemática (GPDM) creado en febrero del 2000 por las profesoras Ana Bressan y Betina Zolkower. (Pág. 92.)

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es aplicada y de nivel experimental con un diseño cuasi experimental. De acuerdo con Hernández (2016) los diseños se refieren al plan o forma en la que se recogerán los datos. En cuanto al diseño cuasi experimental se entiende que los datos son manipulados por parte del investigador de forma consciente en función de la variable independiente (puede ser una o más de una) y a partir de esta analizar los efectos producidos

Bajo el diseño cuasi experimental se empleó una prueba única del área matemática a modo de pre -test y pos-test, de acuerdo con Hernández (2016) son grupos que no se modifican y que responden al siguiente esquema:

G.C=	O <sub>1</sub> _____	O <sub>2</sub>
G. E=	O <sub>1</sub> _____ X _____	O <sub>2</sub>

LEYENDA:

G.C: Grupo control

G.E: Grupo experimental

O<sub>1</sub>: Prueba de entrada - Pre -test

X: Aplicación o intervención en la variable independiente

O<sub>2</sub>: Prueba de Post- test

#### 3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis

La población estuvo representada por las secciones de tres años “Aula Rojo”, “Aula Rosada”, haciendo un total de 36 entre niños y niñas.

La muestra estuvo representada por el aula rojo, siendo esta el grupo de control y también seleccioné al aula rosada, para ser el grupo experimental. La selección es no probabilística y fue determinada intencionalmente por conveniencia, por tener accesibilidad y las facilidades correspondientes; Siendo elegidos el “Aula Rosada” y el “Aula rojo” conformada por un total de 36 infantes.

Según Hernández (2016) Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (p. 65).

En la presente investigación está representada por un total de 36 niños y de las secciones de tres años siendo esta el grupo control y experimental. De manera que, se determinó la muestra representada por 36. Se recogerá la información del 100%

#### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### **Área de matemática**

- a) Nombre : Pre-Test y Post- Test
- b) Autor : Jessica Milagros Redosado Macavilca
- c) Aplicación : Grupo Control y Grupo Experimental
- d) Grupo : II ciclo de Educación Inicial
- e) Finalidad : Determinar la mejora de la competencia matemática utilizando las actividades lúdicas.
- f) Estructura : 20 Ítems
- g) Valoración: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Rara vez (2), Nunca (1)

Validación y Confiabilidad del Instrumento.

Validez

La prueba de evaluación de entrada Pre-Tés y Pos-Tés utilizada para recoger los datos de la mejora de la competencia matemática.

Este instrumento de recolección de datos ha pasado los criterios de validez y confiabilidad a través de su evaluación por expertos en la materia. Se determinó la validez de contenido, criterio y estructura.

Confiabilidad

Para determinar la fiabilidad del instrumento el autor empleó una prueba piloto con ocho alumnos de la institución, luego empleo el estadístico de Alfa de Cronbach para considerar que la prueba puede volver a emplearse siguiendo la misma tendencia. Es decir, hay fiabilidad para emplear el instrumento.

Se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 21.0 para hallar el p-valor = 0,823. De acuerdo con la escala de coeficiente de confiabilidad, el instrumento califica como confiable para ser aplicado a este grupo y extenderlo a otros con las mismas características.

Tabla 1

*Prueba de confiabilidad de las variables*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,823	20

**Nota.** Analisis de la totalidad de los datos.

### 3.5 Procedimientos

Elabore el proyecto de investigación previa revisión de las fuentes de información relacionadas con la primera variable. Para ello diseñe el instrumento para recoger los datos y que primera instancia fue la prueba de entrada o Pre-Test y luego de aplicar las actividades lúdicas en 20 sesiones con la aplicación de las actividades lúdicas en la competencia matemática y finalmente; esta misma prueba de salida o Pos-Test.

Con los cuales se consolidaron las tablas, gráficos estadísticos e interpretaciones de análisis de datos. Con todo ello se hizo la discusión y presentación de resultados obtenidos para finalmente elaborar las conclusiones y recomendaciones.

### 3.6 Métodos de Análisis de Datos.

En la presente investigación, los datos obtenidos serán almacenados en una hoja de cálculo del programa Excel 2016. Posteriormente, serán procesados en el paquete estadístico SPSS versión 25.0. Se procederá a realizar la descripción de los estadísticos de la muestra estudiada para luego proceder con el análisis inferencial de los hallazgos. El proceso incluye la verificación de la normalidad para determinar si se aplican pruebas paramétricas o no paramétricas. Por último, la comparación de la media a partir de las muestras en el Pre-Test y el Pos-Test, según el criterio de normalidad, con la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas.

### **3.7 Aspectos éticos**

El presente trabajo de investigación es inédito y responde a una investigación real desarrollada en la I.E.P “High School-Baby kinder”, con los niños y niñas de tres años del aula rosada y rojo con un total de 36 niños.

#### **IV. RESULTADOS**

Este capítulo se enfoca en la presentación de resultados el producto de la investigación realizada. El tipo de instrumento empleado para el recojo de la información fue una ficha de observación utilizada como Pre-Test o prueba de entrada y Pos –Test o prueba de salida con estos instrumentos se ha medido la mejora del aprendizaje del área de matemática durante las sesiones experimentales.

En aplicación de la prueba de entrada se obtuvo un bajo deficiente aprendizaje del área de matemática. Luego se empezó a realizar las 20 sesiones en donde se utilizaron juegos buscando mejorar las dimensiones del área de matemática; al finalizar estas sesiones experimentales se aplicó la prueba de salida o Pos-Test donde pudimos verificar una mejora sustantiva de las dimensiones del área de matemática

El siguiente paso es determinar la normalidad del aprendizaje del área de matemática a través de las dos aplicaciones del instrumento; para ello, se empleó la prueba de Smirnov – Kolmogorov (K-R). El análisis sostiene que la data se comporta de manera no normal; por lo que deriva en realizar el análisis inferencial con pruebas tipo no paramétricas.

El estadístico empleado para este tipo de pruebas es el de Wilcoxon que mide rangos para muestras relacionadas. Con ello permitió entender si es que los resultados responden a las hipótesis planteadas por el investigador.

Paso seguido, se presentan los resultados del instrumento en sus dos aplicaciones y se informa comparándolos a estos.



**Tabla 2***Resultados de la prueba de Pre-Test y Pos-test del grupo experimental y control*

Competencia matemática: "High School-Baby kinder	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro previsto	0	0.0	36	100.0	0	0.0	0	0.0
En proceso	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
En inicio	36	100.0	0	0.0	36	100.0	36	100.0
Total	36	100.0	36	100.0	36	100.0	36	100.0

**Nota.** Base de datos del SSPP.**Tabla 3***Resultados de la prueba de según tipo de test, por estadígrafos*

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Media
		Puntaje mínimo	Puntaje máximo	
experimental	Pretest	0.0	10.0	2.9
	Posttest	17.5	20.0	18.7
control	Pretest	0.0	6.3	2.0
	Posttest	0.0	5.8	2.3

**Nota.** Se permite probar las hipótesis específicas

H1: Existe influencia asertiva de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de cantidad.

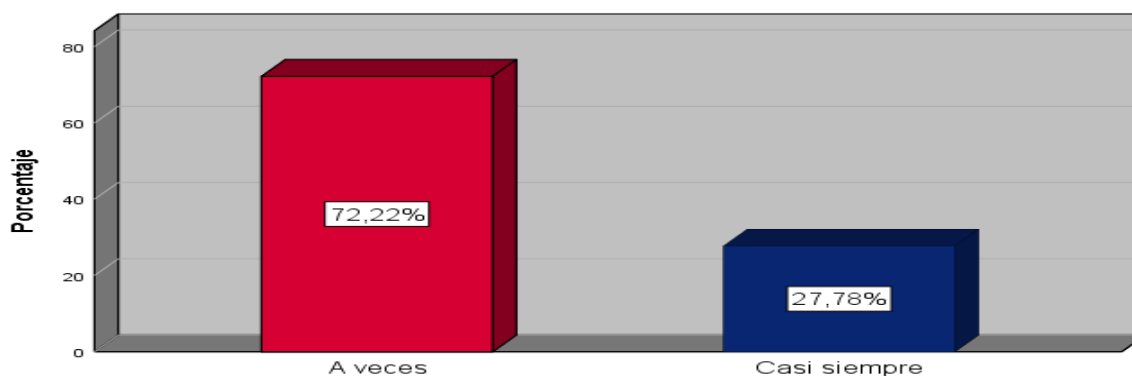
H2: Existe influencia positiva de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

**Tabla 4***Resultados de la prueba de según tipo de test, por prueba estadística*

	Criterios	Experimental	control
	Estadístico T	-28.6805	-3.1299
Prueba estadística	Grados de libertad	24	24
T de Student			
	p-valor	0.0000	0.0045

**Nota.** Base de datos del SSPP.**Tabla 5***Resultados de la prueba de Pre-Test del grupo experimental*

PRETEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	26	72,2	72,2	72,2
	Casi siempre	10	27,8	27,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

**Nota.** Consolidado del pre test**Figura 1***Resultado de la prueba de pretest grupo experimental***Nota.** Vista grafica de los resultados del pretest de la variable o de la dimensión.

**Tabla 6**

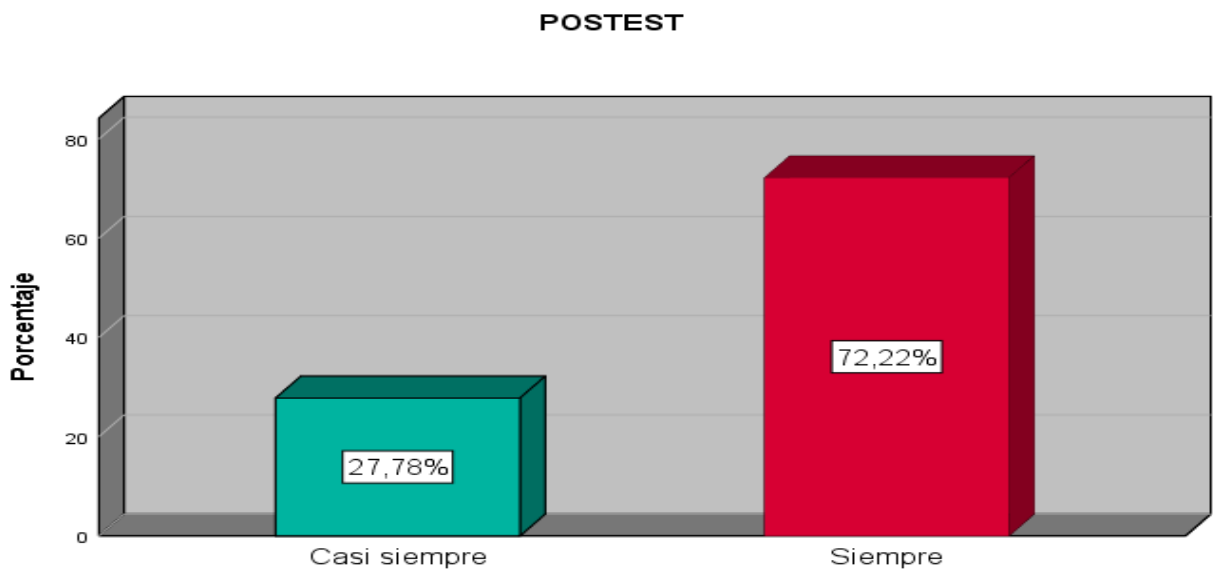
*Prueba de Pos-Test*

POSTEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid	Casi siempre	10	27,8	27,8	27,8
o	Siempre	26	72,2	72,2	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

**Nota.** Consolidado del post test

**Figura 2**

*Resultados de la prueba de postest*



**Nota.** La figura muestra las cifras de la prueba

**Tabla 7**

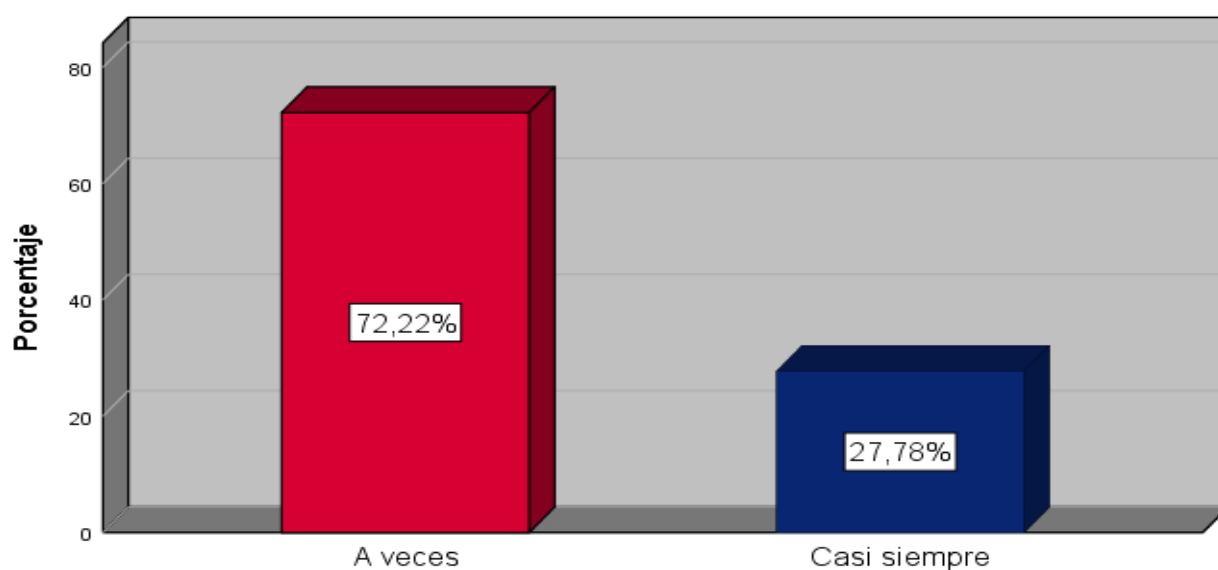
*Resultados de las actividades lúdicas*

actividades lúdicas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PRETEST	10	27,8	27,8	27,8
	POSTEST	26	72,2	72,2	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

**Nota.** Base de datos del SSPP

**Figura 3**

*Resultados del grupo experimental actividades lúdicas*



**Nota.** Se muestra los porcentajes favorables de la base de datos.

**Tabla 8***Prueba t para medias de dos muestras emparejadas grupo experimental*

Grupo Experimental	Evaluación	Evaluación
	Pre test	Pos test
Media	8,8	12,32
Varianza	10,66666667	7,06
Observaciones	36	36
Coeficiente de correlación de Pearson	0,7909920898	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	-8,977566722	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,71088208	
P(T<=t) dos colas	0,000000004	
Valor crítico de t (dos colas)	2,063898562	

**Nota.** Contiene los estadígrafos correspondientes a las evaluaciones.

## V. DISCUSIÓN

Las actividades lúdicas utilizadas como estrategias para mejorar la competencia matemática en los niños de tres años demostraron un resultado significativo. Por tal motivo el informe de investigación resultó válido y eficaz después de desarrollar las sesiones programadas ya que influyó en las actividades lúdicas mejorando la competencia matemática en los niños de tres años del grupo experimental y fueron comparados mostrando la diferencia con el grupo control demostrando la hipótesis general: Existe influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en los niños de tres años de la I.E.P "High-School- Baby Kinder".

Según Rojas en su investigación demuestra una correlación de Spearman de 0.469 donde demuestra que existe una relación en los juegos lúdicos y en el desarrollo de competencias y capacidades del área de matemática.

Sin embargo, Paredes en su tesis utiliza el programa de actividades lúdicas a través de una lista de cotejo y con una muestra de 20 niños demuestra que hay una mejora significativa según los resultados obtenidos después de realizar la prueba de pre test y pos test evidenciando en un inicio un 45% en proceso y luego de aplicar la prueba de pre test evidencia un 40% en proceso al final logra obtener 55% logrado.

Tal como lo demuestra Barrios y Muñoz en su tesis realizada donde aplica una metodología aplicada y trabaja con una población de 15 niños utilizando pruebas de pre test y post test obtiene un resultado favorable en el grupo experimental se obtiene un 80 a 90% favorable el grupo control se mantiene en un 40%.

Remontando en las investigaciones internacionales por lo cual Gómez, Patricia y Rodríguez en su estudio realizado con un enfoque cualitativo llega a la conclusión de que la lúdica es una característica innata y favorece al desarrollo de dichas actividades como estrategia pedagógica.

Según González y Rodríguez en su investigación realizada en base a un enfoque cualitativo llega a la conclusión que la actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza ya que esto es una

característica ingénita en los niños permiten que el aprendizaje sea motivador y natural y así fortalecer el interés y habilidades de los infantes.

Por consiguiente, Cruz y Lira donde desarrollan un enfoque de investigación acción y trata de diagnosticar la realidad educativa demuestra que la lúdica es el motor principal de la enseñanza ya que el niño puede aprender más jugando que estar dialogando varias horas para ello se tiene que contar con un amplio espacio y sobre todo tener material didáctico de este modo desarrolla su lado social, integral, emocional y perceptual.

Por lo expuesto en mi investigación y haciendo comparaciones con las investigaciones anteriores podemos decir que si existe influencia de las actividades lúdicas mejorando así el aprendizaje del área de matemática como también lo podemos ver en los resultados de las diferentes investigaciones.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Siendo el objetivo principal de mi investigación “Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática de los niños de tres años, podemos decir que si existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la competencia matemática en los niños de tres años.
2. Por otro lado, de acuerdo a los resultados obtenidos con el instrumento de observación concluimos que si existe una influencia asertiva en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de la muestra estudiada.
3. También de los resultados obtenidos demuestran que si existe una influencia positiva en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización en los niños de tres años.
4. Las actividades lúdicas utilizadas como estrategia durante las clases han mejorado significativamente el aprendizaje de la competencia y las dimensiones correspondientes al área de matemática.
5. El nivel de aprendizaje de los niños de tres años del grupo experimental y control en un inicio según la prueba de Pre-test evidencia 27,8% y luego de aplicar las sesiones programadas y de tomar la prueba de Pos – test evidencia un 72,2 % recogiendo la información de datos al 100%.



## VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes del nivel inicial de las diferentes instituciones adecuar las sesiones de clase a través de las actividades lúdicas, ya que de esta manera mejorara el aprendizaje de los niños especialmente en el área de matemática.
2. Asimismo, los docentes deben de interactuar con materiales educativos (juegos lúdicos); durante las sesiones de aprendizaje del área de matemática, siendo esta una herramienta fundamental en la vida cotidiana.
3. De igual manera hago llegar mi sugerencia al ministerio de educación para que capacite a los docentes del nivel inicial en cómo utilizar las actividades lúdicas durante el desarrollo del aprendizaje del área de matemática.
4. Es importante desarrollar las actividades lúdicas ya que estimula el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social contribuyendo el aprendizaje.
5. Por último, invito a los docentes, directores, etc., capacitarse en el tema ya que es un tema fundamental en el ámbito educativo.

## REFERENCIAS

Barrios y Muñoz (2017) *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años* [Tesis de pregrado Universidad nacional centro del Perú].<http://hdl.handle.net/20.500.12894/3429>

Carrasco y Teccsi (2015) *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres* [Tesis de maestría, universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/5128>

Carpio y Roque (2017) *Aplicación de actividades lúdicas para favorecer la adquisición de correspondencia término a término del Área de Matemática; En Niños Y Niñas De 5 años*[Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5979>

Cruz y Lira (2017) *Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de III nivel de la Escuela Bautista El Buen Samaritano* [Tesis de pregrado, universidad nacional autónoma de Nicaragua, Managua].<https://repositorio.unan.edu.ni/9502/>

Odar Arévalo (2015)  
rutas de aprendizaje <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>

García, P. (2002). *Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente didáctico*. Madrid, España: Mc Graw Hill.  
<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/teoria-y-practica-de-la-educacion-y-la-ensenanza-curso-completo-y-enciclopedico-de-pedagogia-expuesto-conforme-a-un-a-un-plan-rigurosamente-didactico--0/html/>

Gomes, Patricia y Rodríguez (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* [Tesis de pre grado, Universidad del Tolima]  
<https://1library.co/document/4yrg2dpq-actividad-ludica-estrategia-pedagogica-fortalecer-aprendizaje-institucion-educativa.html>

Gonzales y Rodriguez (2018) *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad estatal el milagro] <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream>

Hernández., Fernández, R. y Baptista, P. (2016). "Metodología de la Investigación". Mc. Graw Hill Interamericana Editores, S.A. México.  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

#### MINEDU NOTICIAS

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/70186-pisa-peru-sigue-siendo-el-pais-de-america-latina-que-muestra-mayor-crecimiento-historico-en-matematica-ciencia-y-lectura>

Ministerio de Educación. (2020). Programa Curricular de Educación Básica Regular. Lima: Ministerio de Educación.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

MONTERO (2017) Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión a la literatura. *Revista de pensamiento matemático*, Vol. 7 Núm. 1 Pág. 75-92

Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva S.L.  
<https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4756>

- Palacio, I. y Ruiz, C. (2002). Redimir la inocencia: Historia, marginación infantil y educación protectora. Valencia, España: Editorial San Marcos.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5318811>
- Paredes (2018) Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas[Tesis de pregrado, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]  
<http://repositorio.uladech.edu.pe>
- Piaget, J. (1962). Play dreams and Imitation in Childhood. 1era ed. New York, Estados Unidos: Norton.  
<https://www.amazon.com/-/es/Piaget-Jean/dp/0393001717>
- Rojas (2019) *Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676. San Martín de Porras – Amay.* [Tesis de pregrado, Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión] <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3592>
- RICO, A. P. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. NÚMERO MONOGRÁFICO Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil, 13.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65100>
- Rodríguez, E. (2013). Nociones de la Teoría Matemática Realista. Ejemplo de ecuaciones diferenciales. *REDHECS*, 16(9), 90-104.  
<http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/521/449>
- Tupia, I. (2017). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017* [Tesis de maestría, Universidad Enrique Guzmán y Valle] <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2263>





## ANEXOS

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología	Población y muestra
<p>PG: ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en la competencia matemática de los niños y niñas de tres años de la?</p> <p>PE 1: ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 3 años?</p> <p>PE 2: ¿De qué manera influye las actividades lúdicas</p>	<p>OG: Determinar la influencia de la actividad lúdica en la competencia matemática en los niños y niñas de 3 años.</p> <p>O.E 1: Determinar la influencia de las actividades lúdicas de la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 3 años.</p> <p>OE 2: Determinar la influencia de las actividades lúdicas de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 3 años.</p>	<p>HG: Existe influencia de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas 3 años.</p> <p>HE 1: Existe influencia asertiva de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje de la dimensión resuelve problemas en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 3 años.</p> <p>HE.2: Existe influencia positiva de las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 3 años.</p>	<p>Competencia matemática</p> <p>Actividad Lúdica</p>	<p>Geometría</p> <p>Cantidad y conteo</p> <p>Cognitiva</p> <p>Psicomotora</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Diseño cuasi experimental</p>	<p>En la presente investigación se realizará una muestra del grupo control y grupo experimental niños del nivel inicial en la I.E.P “High School-Baby Kinder</p>

en la dimensión  
resuelve problemas de  
forma, movimiento y  
localización en los  
estudiantes de 3 años ?

---



## OPERALIZACION DE VARIABLES

### Variable: Actividad lúdica

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
<b>Actividad lúdica</b>	<p>Montessori (2003) quien afirma que las acciones de destreza se hacen con el fin de entretener y a la vez aprender jugando para los pequeños de casa, además viene hacer una herramienta Educativa para los docentes.</p>	<p>Es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento. Otros beneficios de las actividades lúdicas pueden ser: Amplían la expresión corporal</p>	Cognitiva	<p>El niño comprende de los orígenes y desarrollo de la gran capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad</p>	1,2,4,5,6	Inicio 1-2
			Psicomotora	<p>Realizar actividades sensoriales y de Coordinación de manera mucho más rápida precisa.</p>	7,8,9,10, 17	Proceso 3-4
						Logro
						5

*Fuente: Elaboración propia*

**Variable: Competencia matemática**

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
<b>Competencia Matemática</b>	La competencia matemática es la habilidad para utilizar y relacionar números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral (Cruz, P, 2009, p.2).	Es la habilidad de una persona para manifestar, usar y resolver problemas relacionados en el entorno.	Geometría	Expresa nociones de espacio como: dentro, fuera, arriba abajo.  Realiza circuitos.  Participa en juegos tradicionales.	3,12	Inicio  1-2  Proceso  3-4  Logro
			Cantidad y conteo	Agrupar cantidades Vamos a contar Participa de juegos colaborativos	11,13,14,15,16,18 19,20	5

*Fuente: Elaboración propia*

**FICHA DE OBSERVACION “APRENDO JUGANDO”**

**PRUEBA DE PRE-TEST Y POST - TEST**

Edad: \_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_ Colegio: \_\_\_\_\_

**OPCIONES DE RESPUESTA:**

Nunca (1) Rara vez (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

Ítems	Nunca (1)	Rara vez (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre(5)
1) Interactúa con sus compañeros en una actividad y verbaliza el lugar donde se encuentra.					
2) Participa en juegos tradicionales comprendiendo indicaciones, como: dentro - fuera					
3) Demuestra iniciativa para ejecutar al participar de una ronda. Expresa nociones de espacio dentro - fuera					
4) Realiza pequeñas construcciones utilizando material concreto de acuerdo a sus intereses.					
5) Observa sus producciones y las compara con la de sus compañeros haciendo uso de nominaciones como: más grande - más pequeño					
6) Observa un instructivo y con apoyo sigue la actividad hasta lograr un objetivo (juego: encontrando el tesoro del pirata)					
7) Escucha un cuento motor y sigue las indicaciones: saltar y correr					
8) Propone juegos y verbaliza algunas indicaciones que le permiten realizar diversos movimientos.					
9) Muestra iniciativa por realizar un circuito psicomotriz y comenta su experiencia.					
10) Elabora su propio circuito psicomotriz con los objetos concretos que están a su alcance.					

11) Recolecta objetos y los organiza teniendo en cuenta las cantidades que se le presenta: mucho – poco					
12) Escucha un cuento y sigue las indicaciones de agrupación: Las niñas, los niños, zapatillas, Cabello largo, Cabello corto, etc.					
13) Participa en juegos y realiza conteo simple.					
14) Participa en juegos de roles y simboliza a su manera los objetos que son parte del juego.					
15) Realiza juegos de su interés y cuenta libremente los objetos utilizados.					
16) Lleva objetos de un lugar a otro y comenta la cantidad que traslado.					
17) Participa de juegos sensoriales y verbaliza sus experiencias: ejemplo: atrape muchas burbujas – atrape pocas burbujas.					
18) Utiliza material manipulable, texturizado, maleable para realizar representaciones y menciona la cantidad que tiene: muchos - pocos – enumera libremente					
19) Realiza juegos cooperativos y verbaliza los sucesos que se van presentando: no hay pelotas, se acabaron las pelotas, muchas pelotas, todo se cayó.					
20) Participa en juegos colaborativos y compara los resultados de sus compañeros.					

*“APRENDO JUGANDO”*

*Sesiones de aprendizaje*



## Cronograma de sesiones

N=	TEMA
1.	Los conejitos
2.	El baúl de los tesoros
3.	El gato y el ratón
4.	Construyendo torres
5.	Conociendo al osito Teddy
6.	Encontrando el tesoro del pirata
7.	Sigue el ritmo
8.	Simón dice
9.	La caja de experiencias
10.	Elaboramos un circuito
11.	Juguemos a encontrar muchos y pocos objetos
12.	La serpiente
13.	Divertí globos
14.	La tiendita
15.	Los juguetes de Ramón y Rosita
16.	Conocemos a la gallina de los huevos de colores
17.	Atrapamos burbujas
18.	El camino de la abejita Maya
19.	Somos cazadores de pelotas
20.	Que pase el rey

## Sesión N 1

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Los conejitos

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Interactúa con sus compañeros en una actividad y verbaliza el lugar donde se encuentra.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	<p>Los niños y niñas escucharán la canción de los conejitos y después observan una canasta que contendrá los siguientes objetos: orejas de conejos, cola de conejo, zanahorias y un mapa. Se solicitará algunos niños que saquen de la canasta los objetos.</p> <p>Se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué es?, ¿Qué animalito es?, ¿Qué le gusta comer?, ¿sabes que es un mapa? Los niños y niñas darán sus respuestas. Los niños observarán</p>	<p>Radio USB</p> <p>Mapa</p>

	<p>el mapa donde se encontrará la ubicación de las zanahorias en distintos lugares del colegio, ¿Todas las zanahorias están en el mismo lugar?,</p> <p>¿Por qué? Hoy jugaremos a encontrar las zanahorias que están cerca y lejos del salón.</p>	<p>orejas de conejo colas de conejo zanahorias</p>
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas se colocarán las orejas y colitas de los conejos para ir en busca de las zanahorias. Luego escucharán las pistas del mapa.</p> <p>pista 1: Tienes que ir al salón turquesa gateando para encontrar la zanahoria más grande la docente te entregara la siguiente pista.</p> <p>pista 2: Irán saltando al salón lila donde encontrarán la zanahoria más pequeña la docente entregara la siguiente pista</p> <p>pista 3: Los conejos marcharán hasta el salón blanco donde encontrarán otras zanahorias grandes y recibirán la siguiente pista.</p> <p>pista 4: caminarán a su salón y buscarán la zanahoria más pequeña</p> <p>Luego de encontrar todas las zanahorias se sentarán en grupos y en el mapa colocarán huellitas de conejos del recorrido realizado.</p>	<p>papelotes goma hojas de colores</p>
CIERRE	<p>Ahora responderán las siguientes preguntas: ¿El salón turquesa estaba lejos o cerca?, ¿Qué salón estaba cerca del salón blanco?, ¿Qué zanahoria encontraste en el salón blanco?, ¿Las zanahorias grandes estaban lejos o cerca?</p>	



## Sesión N= 2

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: El Baúl de los tesoros

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Participa en juegos tradicionales comprendiendo indicaciones, como: dentro - fuera

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños observaran el cofre del pirata donde se encontrarán gorros y parche de pirata y escucharan el siguiente relato Había una vez un pirata que era descuidado y nunca guardaba sus monedas de oro, ¿Cómo podemos ayudar al pirata a guardar sus monedas de oro?, ¿Dónde guardaremos el tesoro del pirata?,¿Para que nadie se lleve sus monedas donde la colocaremos? Hoy vamos a jugar al pirata dice dentro y fuera.	Gorros de pirata parche  Monedas
DESARROLLO	Los niños se colocarán sus gorros y sus parches de pirata y harán una ronda en el patio y escucharan lo que el pirata dice. El pirata sacara diversos objetos indicando cuales irán adentro de la caja luego se invitará a un niño a hacer la función del pirata guía quien indicara donde colocar los objetos si dentro o fuera. Luego del juego ingresaran al aula y se sentaran y en cada mesa encontraran una canasta con diferentes objetos y un pequeño cofre y la docente preguntara ¿En dónde están colocando los objetos?	Cofre variedad de objetos
CIERRE	Los niños dibujan lo que más le gusto de la actividad y responderán: ¿Qué dibujaste ¿Dónde estaban las monedas ¿Dónde se quedó las llaves del pirata?	hoja bond  crayolas

### Sesión N= 3

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: El gato y el ratón

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“Resuelve problemas de cantidad”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.  Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Demuestra iniciativa para ejecutar al participar de una ronda expresa nociones de espacio dentro-fuera.

#### **I. SECUENCIA DIDÁCTICA**

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños escucharán la canción el twist de los ratoncitos, ¿De qué trata la canción?, ¿Qué hacen los gatos?, ¿Qué hacen los ratones?, ¿Cuántos ratones puede atrapar un gato? Hoy vamos a trabajar mucho y poco y jugaremos atrapando a los gatos y los ratones.	Radio USB

DESARROLLO	<p>En el patio dos niños serán los gatos y los demás los ratones. los ratones harán una ronda y preguntarán ¿Gato que estás haciendo?</p> <p>al final los gatos saltaran atrapar ratones y preguntaremos a los gatos, ¿Cuántos ratones atraparón (mucho –poco)?</p> <p>Luego los niños se turnarán para hacer el gato en el aula en cada mesa habrá material de cotillón y agruparan en forma libre muchos y pocos objetos.</p>	
CIERRE	<p>Los niños dibujarán lo que más le gusto, y responderán las siguientes preguntas, ¿Cuántos objetos agrupaste?,¿En la mesa había muchos o pocos objetos?, ¿Cuántos ratones atrapo José?, quien atrapo más ?,¿Por qué?</p>	<p>hoja      bond  colores  plumones</p>

### Sesión N= 4

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Construyendo torres

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.  Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Realiza pequeñas construcciones utilizando material concreto de acuerdo a sus intereses.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	los niños observaran una bolsa mágica cantando la canción ¿Qué será?, luego realizamos preguntas: ¿Qué es lo que hay en la bolsa ?,¿Todos los objetos son iguales?,¿Para que servirá? Hoy jugaremos a construir torres.	Bolsa mágica
DESARROLLO	Los niños en el patio jugaran a los constructores y con los bloques de plástico grande armaran lo que más le guste, la maestra observara y preguntara, ¿Cuántos bloques necesitamos para armar?, ¿Con cuántos bloques armaste?,	Bloques

	comparara su construcción con otros compañeros y se preguntaran cuantos bloques utilizo cada uno.	Hoja bond crayolas
CIERRE	En el aula dibujara sus construcciones y responderá las siguientes preguntas: ¿Cuántos bloques dibujaste?.	

## Sesión N= 5

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Conociendo al osito Teddy

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.</p> <p>Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.</p>	<p>Observa sus producciones y las compara con la de sus compañeros haciendo uso de nominaciones como: más grande - más pequeño</p>

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	<p>Los niños y niñas escuchan la canción “osito, osito, ¿De qué personajes habla la canción? ¿Dónde vive?, ¿Qué come?, ¿Cómo es? Luego escuchan el relato donde el osito era muy ordenado y le gustaba ordenar todos sus tarros de miel, pero un día llegó su amiga la mariposa y revoloteo todo dejándolo desordenado ¿Podremos ayudar al osito tedy a ordenar todo lo que desordenaron? ¿Cómo lo podemos ordenar? Unos niños dirán de grande a pequeño otros de pequeño a grande.</p>	<p>USB Radio</p>

DESARROLLO	<p>se invita a los niños a escuchar el siguiente cuento</p> <p>Había una vez unos osos que ordenaban todo (los niños ordenan de grande a pequeño o de pequeño a grande) de estar ordenado el oso duerme y las mariposas llegan y desordenan todo. Los niños intercambian papeles .Luego en grupos manipulan material concreto de diferentes tamaños y los ordenan la maestra pasa por los grupos y pregunta ¿Cómo lo esté ordenando?.</p>	Cuento
CIERRE	<p>Los niños pegan en una hoja de más grande al más pequeño las figuras y luego en asamblea explican ¿Cómo lo ordenaron? ¿De qué otra forma lo ordenarías?</p>	Figuras goma hoja bond



## Sesión N= 6

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Encontrando el tesoro del pirata

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Observa un instructivo y con apoyo sigue la actividad hasta lograr un objetivo (juego: encontrando el tesoro del pirata)

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Se les presenta a los niños un títere pirata y él les dice que está buscando su tesoro porque está perdido en el patio del colegio y no lo encuentra, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Dónde estará el tesoro del pirata?, ¿Estará cerca o lejos el tesoro?, ¿Si el tesoro del pirata estuviera en el techo que lugar sería? Hoy jugaremos a encontrar el tesoro del pirata.	Títere tesoros hilo de pescar
DESARROLLO	Los niños se dirigen al patio y la docente indica ahora van a buscar el tesoro del pirata ¿En qué lugar está el tesoro?, ¿Todos los tesoros estaban en el mismo lugar? Luego guardaremos el tesoro del pirata y nos dirigimos al aula, la docente pregunta: ¿Dónde encontró Abraham el tesoro?, ¿Cuántos tesoros estaban colgados? , ¿Cuántos tesoros estaban abajo?	cinta
CIERRE	Los niños dibujan donde encontraron el tesoro del pirata.	hoja bond crayolas

## Sesión N= 7

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Sigue el ritmo

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.  Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	Escucha un cuento motor y sigue las indicaciones: saltar y correr

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	Los niños y niñas bailaran la canción mi cuerpo está en movimiento, luego la docente realizara las siguientes preguntas: ¿Qué decía la canción?, ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?, ¿Cuántas partes moviste? Hoy jugaremos a seguir el ritmo.	USB Radio Pandereta
DESARROLLO	<p>La docente contara a los niños y niñas un cuento motor indicándoles lo que tendrán que hacer según la historia y dice así:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos tendrán que caminar</li> <li>• ahora vas a saltar</li> <li>• salta en un pie</li> <li>• salta con dos pies</li> <li>• camina de puntitas</li> <li>• corre</li> <li>• gatea</li> </ul> <p>después los niños realizan una asamblea y responden las preguntas de la docente: ¿Qué actividades realizaste?, ¿Cuántas actividades hiciste?</p>	
CIERRE	Los niños dibujaran lo que más le gusto del cuento motor.	Hoja bond crayolas

## Sesión N=8

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Simón dice

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Propone juegos y verbaliza algunas indicaciones que le permiten realizar diversos movimientos.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños observaran una capa mágica y entonaran las palabras mágicas para descubrir lo que hay adentro de la capa mágica luego la maestra les preguntara ¿Quién es?, ¿Cómo se llamara?, ¿Me ayudas a jugar, comprender lo que simón dice para encontrar tesoros escondidos arriba en el cordel de globos y abajo en el suelo?	Capa mágica barita mágica muñeco
DESARROLLO	<p>La maestra invita a jugar, escuchar, comprender y hacer lo que requiere Simón y logra desplazarse para buscar los tesoros que Simón ordeno.</p> <p>El pequeño de propia iniciativa comprende el mensaje de Simón explorar, los distintos espacios, se desplaza, prueba e intenta hasta que logra encontrar por toda la sala tesoros algunos grandes, pequeños otros ubicados arriba en el cordel de globos con sorpresa otros abajo suelo debajo de mantas, latas y cajas. Según lo haya mandado Simón a encontrar.</p>	latas  cajas
CIERRE	La maestra conlleva a que el niño representa en sus dibujos o modelados los tesoros que encontró según le envía el mensaje en el juego de simón dice; al desplazarse por el espacio descolgando globos de arriba en el cordel y buscando abajo en el suelo. Luego los describió en base a su resolución de problemas espaciales.	hoja bond  crayolas

## Sesión N= 9

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: La caja de experiencias

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Muestra iniciativa por realizar un circuito psicomotriz y comenta su experiencia.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Se les presenta a los niños y niñas una caja sorpresa y observaran lo que hay adentro, la docente realizara las siguientes preguntas: ¿Recuerdas que actividad hicimos en esta foto?, ¿Cómo se llamaba el juego?,¿Cuántos juegos hicimos? Hoy jugaremos a la caja de experiencias	Caja imágenes
DESARROLLO	Los juegos realizados anteriormente nos resultaron fácil hacerlo, bueno ahora vamos a realizar el juego que más le gusto muy bien jugaremos al gato y el ratón, ¿Cuántos ratoncitos habían?,¿El gato estaba cerca o lejos de los ratones?, ¿Había muchos o pocos gatos? .Después nos dirigimos al aula	
CIERRE	Los niños dibujaran lo que más le gusto y comentaran sus dibujos	hoja bond crayolas



## Sesión N=10

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Elaboramos un circuito

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“Resuelve problemas de cantidad”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.	Elabora su propio circuito psicomotriz con los objetos concretos que están a su alcance.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños observan un circuito motor y les indica cómo se realizará el circuito y les preguntara ¿De qué tamaño es?, ¿Dónde estará la piscina de pelotas?, ¿Alguna vez realizaste este juego?, ¿Dónde has visto este tipo de juegos?, ¿Cómo se llama el juego? Hoy jugaremos a elaborar nuestro propio circuito	pisos textura  dos pelotas colchonetas
DESARROLLO	La maestra invita al pequeño a desplazarse por el circuito motor espacial y llegar a la meta.  El pequeño de propia iniciativa intentará explorar, los distintos espacios, se desplaza, prueba e intenta hasta que logra encontrar vencer cada camino y llegar a la meta (objetivo) sorteando llantas grandes, pequeños, saltando dentro -fuera- ubicando su cuerpo encima latas debajo palos, encima pisos textura dos.	piscinas llantas etc.
CIERRE	La maestra conlleva a que el niño represente en su dibujos sus vivencias espaciales desde inicio de partida hasta el final de la meta del circuito motor espacial y termina describiendo lo que expreso.	hoja bond  crayolas

## Sesión N= 11

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Juguemos a encontrar muchos y pocos objetos

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“Resuelve problemas de cantidad”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.	Recolecta objetos y los organiza teniendo en cuenta las cantidades que se le presenta: mucho – poco

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>Cantamos con los niños “un elefante se balanceaba” Luego de ello se conversará con los niños preguntando: ¿Qué pasó con la telaraña? ¿Por qué se rompió? ¿Cuántos elefantes había? ¿Un elefantito rompió podía romper la cuerda?</p> <p>Les mencionamos a los niños el propósito de la actividad: “realizaremos algunos juegos y vamos a diferenciar donde tengo gran cantidad de objetos y donde tengo pocos”</p>	<p>Pandereta</p> <p>objetos manipulables</p>
DESARROLLO	<p>Se les contara a los niños:</p> <p>“Tengo un problema, ayer estaba jugando a las carreras con mi prima y cada vez que una ganaba, nos regalaban una estrella de papel y ella se fue a su casa y no sabíamos quien ganó, hoy va a venir y no sé qué le voy a decir ¿cómo puedo saber quién ganó? - Se muestra el resultado. (las estrellas verdes son de la miss- amarillas de la prima)</p> <div data-bbox="444 1209 1040 1331" data-label="Image"> </div> <p>¿creen que gané o perdí? ¿porqué? ¿tengo muchas o pocas estrellas? Entonces, ¿llegue antes muchas o pocas veces? ¿cómo puedo hacer para tener muchas?</p> <p>¡Como perdí las carreras, esta vez voy a esforzarme más para tener estrellas.</p> <p>Les proponemos a los niños a jugar con las nuevas palabras que usamos “muchos y pocos” observemos y tocamos en nuestro cuerpo, respondiendo.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenemos en nuestra cabeza ¿muchos cabellos o pocos cabellos?</li> <li>- Y observemos ¿tenemos muchas manos o pocas manos?</li> <li>- ¿Qué otras partes en nuestro cuerpo tendremos mucha cantidad? ¿Cuáles tenemos pocas?</li> </ul> <p>Ofrecemos a los niños buscar entre los materiales escolares con los que trabajamos ¿Cuáles tenemos muchos? ¿Cuáles tenemos pocos? – formamos grupos de los elementos que tenemos muchos y los que tenemos poco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con nuestras manos ¿cuántos plumones podemos agarrar? ¿Cuántas hojas?</li> </ul>	<p>hojas y crayolas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntamos ¿Qué les parece si dibujamos o moldeamos con plastilina los útiles que tenemos? Pueden dibujar el grupo donde tienen muchos o donde tienen pocos.</p>	

## Sesión N= 12


Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: La serpiente

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Escucha un cuento y sigue las indicaciones de agrupación: Las niñas, los niños, zapatillas, Cabello largo, Cabello corto, etc.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños y las niñas escucharán la aliteración de la serpiente: “Debajo del puente había una serpiente, verdad que sí, tilín, tilín, verdad que no, tolon, tolon, si te mueves o te ríes te haré una cosquillita. Se les cuenta un cuento de la serpiente que anda buscando una parte de su cola y es una serpiente muy especial, se les pregunta ¿le ayudamos a encontrar una cola?, la serpiente nos	Aliteración Cuento Preguntas

	dirá de qué color es esa parte de su cola ¿podremos agrupar las partes de la cola del mismo color?	
DESARROLLO	<p>Vamos a jugar a encontrar la cola de la serpiente y agruparnos del color que ella quiere.</p> <p>¿Quiénes están vestidos del color rojo? ¿de qué otro color está vestido? ¿De qué color es el polo de Pepito? Ahora atentos a que la serpiente mencione el color de su cola.</p> <p>La maestra y la con maestra salen simulado a una serpiente cantando “Soy una serpiente, que anda por el bosque, buscando una parte de su cola, mi cola mi colita pienso que era</p>  <p>de color azul, rojo, verde, amarilla. Los niños que tienen el color que menciona se agrupan, al cambiar de color se sientan y se van agrupando a medida que se van mencionando los colores.</p> <p>Luego se les da serpientes de colores para que jueguen a agrupar y se les hace las preguntas ¿todos son del mismo color? ¿cómo los podrás agrupar? ¿por qué los juntaste así? Dibujan y socializan lo que hicieron</p>	<p>Figuras de colores (serpientes)</p> <p>Juego</p> <p>Preguntas</p> <p>Preguntas</p>
CIERRE	<p>Responden a las preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A qué jugamos?, ¿De qué colores nos agrupamos para formar la cola de la serpiente? ¿Les gustó la actividad? ¿qué otras cosas podríamos agrupar?</p>	

### Sesión N= 13

Área: Matemática


Edad: 3 años

Tema: Divertí globos

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: "Uno, dos, cinco, nueve, veinte...".	Participa en juegos y realiza conteo simple.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños y niñas sentados en media luna observan un cesto lleno de globos de colores, se les pregunta ¿qué ven? ¿Cuántos globos creen que habrá en este cesto? ¿cuántos rojos creen que habrá? ¿cuántos verdes habrá?, se les pide a algunos niños que saquen los globos del cesto, mientras vamos contando por colores.	Cesto, globos, panel, siluetas de globos de colores



	<p>Hoy jugaremos al divertí globos, colocaremos los globos en la pared y reventaremos los que deseamos y vamos contando cuantos globos y de qué colores reventaron.</p>	<p>Preguntas, plumones y papelotes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>En el patio, los niños y las niñas avanzarán desde sus marcas con movimientos creados por ellos. Se le pregunta a cada uno; ¿Cómo irás a reventar globos hasta el panel? ¿cuántos globos quieres reventar? ¿Qué colores elegirás? Los niños mencionarán por ejemplo iré saltando en un pie y reventaré 1 globo azul, luego colocarán las siluetas de los globos que reventaron en el panel. Dibujan y socializan lo que hicieron</p> 	
<p>CIERRE</p>	<p>Responden a las preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A qué jugamos?, ¿Cuántos globos reventó Rosita? ¿Se reventaron muchos globos? ¿Les gustó la actividad? ¿qué otros juegos podríamos hacer con globos?</p>	

## Sesión N= 14

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: La tiendita

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.</p>	Participa en juegos de roles y simboliza a su manera los objetos que son parte del juego.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES S/ RECURSOS</b>
INICIO	Nos trasladamos al sector donde se encuentra una tienda implementada, se les pregunta: ¿Qué será lo que hay aquí?	Tiendita

	<p>¿Alguna vez su mamá fue a comprar a la tienda con ustedes?          ¿Qué compró? ¿Con qué compró? ¿Cuántas cosas compró?          ¿Cuántos tarros de leche ven en nuestra tiendita? ¿Cuántas botellas de aceite hay? ¿para qué sirve el aceite? ¿Ven los precios en los productos?          Hoy jugaremos a comprar en nuestra tiendita</p>	<p>Productos preguntas</p>
<p>DESARROLL O</p>	<p>¿Qué necesitamos para comprar en la tiendita? ¿Quién quiere comprar de la tiendita?, ¿solo una persona atenderá en la tiendita? Los niños y las niñas eligen a los compradores y vendedores se les pregunta ¿qué lleva mamá cuando va al mercado? Dibujan los productos que comprarán (lista) ¿Cuántas monedas necesitas para comprar la leche? Cuentan la cantidad de monedas, ¿cuántos productos comprarán? luego se les da monedas de plástico en unos monederos hechos de cartulina, se les deja que exploren libremente por un momento. (olor, color, forma, tamaño textura), luego van a comprar con el dibujo que hicieron (lista de compras), se les pregunta ¿cuánto costó? ¿Cuántas botellas de aceite compraste? ¿cuántos tarros de leche compraste?          Dibujan y socializan lo que hicieron</p>	<p>Monedas, hojas, plumones, monederos Preguntas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Responden a las preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A qué jugamos?, ¿Cuántos productos compró Carlitos? ¿cuánto costó la botella de aceite? ¿Les gustó la actividad? ¿cómo hicieron la lista de compras? ¿qué otros productos podríamos vender en nuestra tiendita?</p>	

## Sesión N=15

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Los juguetes de Ramón y Rosita

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“Resuelve problemas de cantidad”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Realiza de sus intereses y cuenta libremente los objetos utilizados

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Luego la maestra comenzará a contar un pequeño cuento titulado “Los juguetes de Ramón y Rosita” donde la maestra irá narrando y a la vez mostrando los juguetes de estos dos personajes, y se evidenciará quien tiene más juguetes.  Luego de ello se conversará con los niños recogiendo sus saberes previos:  ¿Los juguetes de Rosita eran iguales al de Ramón?	Cuento con materiales concretos

	<p>¿Quién tenía más juguetes Ramón o Rosita?, ¿Por qué?</p> <p>Después de escuchar sus saberes, se mencionará que el propósito del día de aprenderemos a contar.</p> <p>Asimismo, se propondrá la siguiente pregunta retadora: ¿Qué podremos utilizar para contar?</p>	
DESARROLLO	<p>Después de ello pediremos a los niños que traigan varios objetos que están en el aula y puedan traer sus juguetes, sus loncheras, entre otras; para luego poder motivarlos a que podamos ver y contar los objetos</p> <p>Terminando todo ello se dialogará mediante unas preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos para contar?</p> <p>¿Pudimos contar todos los objetos del aula? ¿Por qué?</p>	Juguetes Prendas plastilina
CIERRE	Terminando ello se les pedirá a los niños que ahora puedan plasmar con plastilina los objetos que contaron.	

## Sesión N=16

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Conocemos a la gallina de los huevos de colores

### I. MATRIZ DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO
“Resuelve problemas de cantidad”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.	Lleva objetos de un lugar a otro y comenta la cantidad que traslado.

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	Los niños y niñas observaran la imagen de una gallina y los huevos la maestra les preguntara: ¿Conocen este animalito?, ¿Qué color es su pelaje?, ¿Cuántos huevos se habrá puesto?, ¿Me pueden ayudar los huevos están entreverados y	imágenes

	debemos llevar cada huevo a su canasta para poder venderlos en el puesto de huevos? Hoy jugaremos a encontrar los huevos de colores de la gallina.	canasta huevos
DESARROLLO	En el patio los niños ordenaran los huevos y se les preguntará: ¿Cómo los separaste?, ¿Cómo los ordenaste?, ¿Cuántos huevos hay en la canasta de huevos de codorniz ?, ¿Cómo ordenaste del huevo más pequeño al más grande?, ¿En qué canasta hay más huevos y menos huevos?, ¿Qué color de huevo encontraste primero, segundo y tercero? Conllevo a que me argumente porque los junto o separo, y porque los llevo a la canasta de huevos pardos, blancos o codorniz. Así como has ordenado y llevado cada huevo a su canasta ahora cada pelota de colores a su tina donde le corresponde.	hoja bond crayolas
CIERRE	Los dibujaran lo que más le gusto y comentaran sus dibujos.	

## Sesión N= 17

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Atrapamos burbujas

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.	Participa de juegos sensoriales y verbaliza sus experiencias: ejemplo: atrape muchas burbujas – atrape pocas burbujas.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños y niñas sentadas en media luna, se les muestra los siguientes materiales: Agua, jabón, lava vajillas, témperas, cañitas, vasitos ¿se les pregunta que creen que haremos con estos materiales? ¿Habrá muchos colores? O ¿creen que hay pocos colores? ¿Cuántos vasitos habrá? Hoy jugaremos a atrapar burbujas. ¿cómo se hacen las burbujas de colores?	Agua, jabón, lava vajillas, témperas, cañitas, vasitos



DESARROLLO	<p>Haremos burbujas de colores. Los niños y niñas mezclan la t�mpera del color que cada uno elige con el jab�n y el agua, los mezclan con su ca�nita y luego salen al patio a soplar las burbujas, �la maestra pregunta cu�ntas burbujas de color rojo hay? �Las burbujas azules son muchas o pocas? �Las burbujas amarillas son muchas? �son muchos colores o pocos?</p> <p>Luego se les proporciona a cada uno siluetas de varios colores en forma de burbujas y se les pregunta tienes muchas o pocas burbujas azules, amarillas...etc. �D�nde hay m�s burbujas? Luego dibujan lo que hicieron con las burbujas</p>	<p>Figuras de colores (burbujas) Juego Preguntas Preguntas</p>
CIERRE	<p>Responden a las preguntas: �Qu� hicimos? �A qu� jugamos?, �hab�a muchas o pocas burbujas? �Les gust� la actividad?</p>	

## Sesión N= 18

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: El camino de la abejita Maya

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.	Utiliza material manipulable, texturizado, maleable para realizar representaciones y menciona la cantidad que tiene: muchos - pocos – enumera libremente

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Los niños y niñas observarán la imagen de la abejita Maya y la maestra contara la carta que dejo la abejita y dice que se coloquen las alitas y vinchas que dejo en el aula. Para así encontrar su casa. Se realiza las siguientes preguntas: ¿La casa de la abejita maya estará lejos o cerca?, ¿Cuántos pasos caminaremos hasta llegar a la casa de la abejita Maya? Hoy jugaremos El camino de la abejita Maya.	imágenes vinchas alitas

DESARROLLO	<p>Nos dirigimos al patio en busca de la casa de la abejita Maya, donde la docente realizara las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que esta dibujado en el piso?,  ¿Cuántas huellitas hay?,¿Debemos de seguir las huellitas?  Después nos dirigimos al aula y comentaremos lo que sucedió ¿Para ir al colegio cuantos pasos doy?,¿ Para ir al patio cuantos pasos doy?</p>	<p>Huellitas  Papelote Goma Huellitas</p>
CIERRE	<p>Se les agrupara en grupo y pegaran en un papelote cuantas huellitas dio para llegar a la casa de la abejita luego comentara con sus compañeros .</p>	

## Sesión N=19

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Somos cazadores de pelotas

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –"muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después"– en situaciones cotidianas.	Realiza juegos cooperativos y verbaliza los sucesos que se van presentando: no hay pelotas, se acabaron las pelotas, muchas pelotas, todo se cayó

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	Se les mostrara a los niños canastas de pelotas, pero hay un problema las pelotas están mezcladas y debemos de ordenarlas y no todas están en la canasta, ellos observaran y la docente preguntara: ¿Para qué sirve la pelota ?, ¿Qué haremos con ellas?, ¿Cómo podemos agruparlo?  Después de escuchar sus saberes, se mencionará que el propósito Hoy vamos a jugar somos cazadores de pelotas.	Pelotas canasta

DESARROLLO	<p>En el patio los niños buscaran las pelotas y lo encestaran en la canasta correspondiente y luego la docente preguntara: ¿Cuántas pelotas atrapaste?, ¿Cuántas pelotas atrapo Juanito?, ¿A quién se le cayó las pelotas? Después se sentarán en sus mesas y cada uno encestara las pelotitas en su cesto. Finalmente, se conversará lo realizado en el juego: ¿Cuántas pelotas encestaste?, ¿Solo se puede encestar pelotas?</p>	<p>Pelotas de yaz cartón de huevo cinta</p>
CIERRE	<p>Luego de haber conversado con los niños y niñas se les pide que plasmen lo que más le gusto de la actividad realizada.</p>	<p>hojas y crayolas</p>

## Sesión N= 20

Área: Matemática

Edad: 3 años

Tema: Que pase el rey

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica	Participa en juegos colaborativos y compara los resultados de sus compañeros.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS/TÉCNICAS (Procesos Pedagógicos)</b>	<b>MATERIALES / RECURSOS</b>
INICIO	<p>Luego se comentará a los niños que el día de hoy tendremos a una invitada especial (SOFIA, títere) quien contará a los niños que actividades realiza diariamente en su casita junto a su mamá, papá y hermanos: Yo me levanto, me lavo los dientes, tomo mi desayuno, arreglo mi espacio para aprender, hago mis tareas, me lavo las manos, como mi fruta y tomo mi agüita. Quiere decir que hago 1,2,4,8,10.... Luego de ello se conversará con los niños recogiendo sus saberes previos: ¿Qué actividades hago yo?, ¿Cuántas actividades son?, ¿Podemos contar hasta 5? Después de escuchar sus saberes, se mencionará que el propósito Hoy vamos a jugar y aprenderemos a contar hasta 5. Asimismo, se propondrá la siguiente pregunta retadora: ¿Qué actividades usando con nuestro cuerpo podemos hacer y así aprender a contar?</p>	Títeres carteles

DESARROLLO	<p>Los niños y niñas ahora realizan saltos y cuentan 1,2, 3. Luego miran su mano y comienzan a contar cada dedito 1,2, 3, dan pasos hacia adelante y cuentan 1,2,3, ...</p> <p>Finalmente, los niños y niñas en casa reúnen a su familia para jugar al Que pase el rey....</p> <p>Comenzamos:</p> <p>Que pase el rey que haré pasar que el hijo del conde se ha de quedar. El niño que se queda en el centro se le pregunta: Sol o Luna y nuevamente se vuelve a cantar: Que pase el..... Cuando todos los integrantes han decidido un lugar formando equipos los niños cuentan cuantos integrantes de su familia están en el sol y cuantos están en la Luna:</p> <p>Sol: 3</p> <p>Luna: 2</p> <p>Terminando los niños una cartilla, se les pide que respiren y descansen unos minutos (3 minutos) para luego conversar lo realizado en el juego:</p> <p>Se dialogará mediante unas preguntas:</p> <p>¿Qué movimiento hicimos cuando jugamos al Que pase el rey?</p> <p>¿Cuántas personas hemos participado en el juego?</p> <p>¿Cuántos decidieron estar en el grupo del Sol?</p> <p>¿Cuántos decidieron estar en el grupo de la Luna?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado juntos?</p>	Patio
CIERRE	<p>Luego de haber conversado con los niños y niñas se les pide que realicen un dibujo representando el juego realizado, colocando la luna y el sol y las cantidades de personas que eligieron dicho grupo.</p>	Hojas crayolas





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, REDOSADO MACAVILCA JESSICA MILAGROS estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en la I.E.P High School-Baby Kinder" San Juan de Lurigancho", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
REDOSADO MACAVILCA JESSICA MILAGROS <b>DNI:</b> 48210015 <b>ORCID</b> 0000-0001-9438-0144	Firmado digitalmente por: JREDOSADOM el 03-12- 2021 20:04:52

Código documento Trilce: INV - 0439016