



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Perez Becerra, Claudia Roxana (ORCID: 0000-0002-3843-3034)

ASESOR:

Mg. Vidaurre García, Wilmer Enrique (ORCID: 0000-0002-5002-572X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

CHICLAYO-PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios por darme la vida y la oportunidad de culminar mi carrera.

A mis padres y hermanos que siempre me brindaron su apoyo para seguir adelante hasta el logro de mi gran meta.

Agradecimiento

Agradezco con mucho cariño a mi Universidad César Vallejo que me dio la bienvenida y la oportunidad de poder estudiar la carrera de Educación Inicial.

A la Directora de Escuela Lourdes Palacios Ladines por su valioso apoyo, por su liderazgo al frente de la Escuela.

Y a mí asesor Wilmer Enrique Vidaurre García por su motivación para llegar a la gran meta.

Índice de contenidos

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE TABLAS	V
ÍNDICE DE FIGURAS	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT	VIII
I.INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. METODOLOGÍA	25
3.1. Tipo y diseño de la investigación	25
3.2. Variables y operacionalización	25
3.3. Población, muestra y muestreo	28
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	30
3.5. Procedimientos.....	32
3.6. Métodos de análisis de datos	33
3.7. Aspectos éticos	33
IV. RESULTADOS	34
V. DISCUSIÓN	68
VI. CONCLUSIONES.....	71
VII. RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS	75
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Identificar el nivel de aprendizaje para el área de matemática de los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”-2021..	26.
Tabla 2: Resuelve problemas de cantidad	26
Tabla 3: Nivel de respuesta en el ítem 1	27
Tabla 4: Nivel de respuesta en el ítems 2	28
Tabla 5: Nivel de respuesta en el ítem 3	29.
Tabla 6: Nivel de respuesta en el ítem 4 “	30.
Tabla 7: Nivel de respuesta en el ítems 5	31
Tabla 8: Nivel de respuesta en el ítem 6	32.
Tabla 9: Nivel de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	33
Tabla 10: Nivel de respuesta en el ítem 7	34
Tabla 11: Nivel de respuesta en el ítem 8	35
Tabla 12: Nivel de respuesta en el ítem 9	36
Tabla 13: Nivel de respuesta en el ítem 10	37
Tabla 14: Nivel de respuesta en el ítem 11	38
Tabla 15: Nivel de respuesta en el ítem 12	39
Tabla 16: Nivel de respuesta en el ítem 13	40
Tabla 17: Nivel de respuesta en el ítem 14	41
Tabla 18: Nivel de respuesta en el ítem 15	42
Tabla 19: Nivel de efectividad del programa de juegos didácticos aplicado en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”	52
Tabla 20: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve problemas de cantidad	53
Tabla 21: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	54
Tabla 22: Comparación de dimensiones pre test y pos test	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”- 2021	26
Figura 2: Nivel de Resuelve Problemas de Cantidad	27
Figura 3: Nivel de respuesta en el ítem 1	28
Figura 4: Nivel de respuesta en el ítems 2	29
Figura 5: Nivel de respuesta en el ítem 3	30
Figura 6: Nivel de respuesta en el ítem 4	31
Figura 7: Nivel de respuesta en el ítems 5	32
Figura 8: Nivel de respuesta en el ítem 6	33
Figura 9: Nivel de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	34
Figura 10: Nivel de respuesta en el ítem 7	35
Figura 11: Nivel de respuesta en el ítem 8	36
Figura 12: Nivel de respuesta en el ítems 9	37
Figura 13: Nivel de respuesta en el ítem 10	38
Figura 14: Nivel de respuesta en el ítem 11	39
Figura 15: Nivel de respuesta en el ítem 12	40
Figura 16: Nivel de respuesta en el ítem 13	41
Figura 17: Nivel de respuesta en el ítems 14	42
Figura 18: Nivel de respuesta en el ítem 15	43
Figura 19: Nivel de efectividad del programa de juegos didácticos aplicado en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”	52
Figura 20: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve Problemas de Cantidad.....	53
Figura 21: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	54

RESUMEN

En esta investigación el fin fundamental fue determinar la eficacia del taller de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de tres años de la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, 2021. La presente investigación se enmarcó en el tipo aplicada, con un diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. Como muestra se consideraron 20 niños de tres años de educación inicial y como técnica de muestreo, la no probabilística. La técnica aplicada fue la encuesta y como instrumento correspondiente, el cuestionario con escalamiento de Likert. El instrumento fue validado a juicio de tres expertos y tuvo un nivel de confiabilidad aceptable. Como resultados obtenidos en el pre test se evidenció que el 20% de los niños se encuentran en proceso y el 80% se encuentra en inicio en cuanto al aprendizaje en el área de matemática. Después de la aplicación de las actividades programadas, los niños demostraron mejoras en el área de matemática al resolver problemas de la vida cotidiana. Se concluye que, la aplicación del taller de juegos didácticos, ha generado cambios significativos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, las cuales se desarrollaron mediante las plataformas digitales, siendo acompañados de las familias permitiendo lograr desarrollar las 15 sesiones de manera lúdica con juegos didácticos.

Palabra clave: Juegos didácticos, estimulación, aprendizaje, matemática.

ABSTRACT

In this research, the fundamental aim was to determine the effectiveness of the didactic games workshop in learning the area of mathematics in three-year-old children of the Educational Institution No. 008 "Niños Messengers of Peace", Chiclayo. 2021. The present investigation was framed in the applied type, with a pre-experimental design and quantitative approach. As a sample, 20 children of three years of initial education were considered and as a sampling technique, the non-probabilistic one. The applied technique was the survey and, as the corresponding instrument, the questionnaire with Likert scaling. The instrument was validated in the opinion of three experts and had an acceptable level of reliability. As results obtained in the pre-test, it was evidenced that 20% of the children are in the process and 80% are in the beginning in terms of learning in the area of mathematics. After the application of the programmed activities, the children showed improvements in the area of mathematics when solving problems in everyday life. It is concluded that the application of the didactic games workshop has generated significant changes in learning in the area of mathematics in 3-year-old children of the Educational Institution No. 008 "Niños Messengers of Peace", which were developed through digital platforms, being accompanied by families allowing to develop the 15 sessions in a playful way with didactic games.

Keywords: Games didactic, stimulation, learning, mathematics.

I. INTRODUCCIÓN

A continuación, se plantea el sentido de la situación del problema y su descripción. Asimismo, en la situación actual que aún se plantea el problema, los posibles hechos, sus resultados de otras investigaciones durante la investigación. También sustentada desde el énfasis pedagógico del problema.

En todas las Instituciones educativas y también en la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, en cuanto a la situación problema parte del instrumento de evaluación la evaluación diagnóstica que se encuestó al inicio del año escolar, que se sitúa actualmente en los niños de 3 años Aula exploradores, ya que se han evidenciado resultados bajos en el área de matemática.

Por un lado el padrón de desarrollo del nivel de competencia en el área de matemática (mapa de calor) cuenta con finalidad de analizar y recoger evidencias de aprendizaje identificando los niveles de desempeño que inician este año escolar 2021. A la vez busca dar soluciones apropiadas para abordar los desafíos de las competencias planificando un programa con juegos didácticos y la predisposición de desarrollar una estrategia de enseñanza matemática motivadora que genere intereses para que el niño juegue desde casa.

Surge la iniciativa de planificar juegos didácticos que va disminuir los bajos logros de formación en matemática por los estudiantes en educación inicial.

Desarrollar capacidades contextualizadas de manera significativa es de suma importancia considerar contenidos que desarrolle aprendizaje en situaciones cotidianas que le permitan resolver situaciones del contexto real por medio del juego.

Los juegos didácticos son propuestas de experiencias de aprendizaje para promover la cooperación, comunicación y solidaridad que faciliten estimular el área de matemática en los niños de 3 años.

El tema de los juegos didácticos en la formación de los estudiantes de nuestro país, es un eje primordial estimular el área de matemática, debido a ello se plantea el siguiente *problema general* ¿El taller de juegos didácticos estimularán la forma en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo?; *Problemas específicos*: ¿Cuál es la situación real del aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo?; ¿Cómo es el taller de los juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo?; Las posibles causas que la originan pueden ser originadas por el uso de estrategias motivadoras metodológicas al momento de contextualizar actividades durante la planificación, se dice que la metodología tiene que ser pertinente, muy atractivo según las características de cada edad del estudiante.

Hoy en día, se pueden evidenciar diversos indicadores y razones por la necesidad de investigar qué relación existe entre los juegos didácticos y en la formación en el área de matemática.

Esta investigación se justifica *por conveniencia* porque va permitir estimular la enseñanza en el área de matemática de los estudiantes, resolviendo problemas de la vida cotidiana realizando los juegos didácticos. La presente investigación se justifica *por implicancia práctica* dirigida al juego didáctico como un recurso pertinente metodológico para estimular la enseñanza en el área matemática usando material de reciclaje en las actividades del programa. Esta investigación se justifica por relevancia social va beneficiar a 20 niños de 3 años aula exploradores de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, en quienes serán estimulados con el taller de juegos didácticos para estimular la enseñanza en el área matemática, deseando contribuir a mejorar las estrategias metodológicas. Asimismo la investigación se justifica *por utilidad metodológica*, al inicio se aplicó el pre test, post test, actividades de juegos didácticos, las cuales podrían ser utilizadas como referencia en otras investigaciones futuras. Y por último también se considera que la investigación se justifica *por valor teórico* ya que se va utilizar definiciones de

las variables de estudio, Se cuenta con investigaciones, proyectos, informes científicos, citados y mencionados con sus respectivos autores.

Como objetivo general: Determinar si el taller de los juegos didácticos estimulan el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo 2021; y *los Objetivos específicos* son: *OE1* Identificar el nivel de aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” Chiclayo 2021 ; *OE2* Diseñar y validar la implementación del taller de juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Chiclayo 2021 *OE3* Medir el nivel de efectividad del taller de juegos didácticos aplicado en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Chiclayo 2021 *OE4* Comparar el nivel de aprendizaje en el área matemática según sus dimensiones, obtenidos del pre test y pos test del programa de juegos didácticos en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Chiclayo 2021 *OE5* Contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo 2021.

Siendo la hipótesis: El taller de los juegos didácticos estimularán el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Larriva de Pallares & Murillo (2019) en su investigación a maestros de las escuelas primarias, siendo su objetivo encuestar al maestro en la utilización y utilización de los juegos didácticos que planifican en su enseñanza en el desarrollo de la formación en el área de matemática. Cuyo enfoque fue descriptivo y transversal. Concluye en su dicha investigación que la metodología usada durante el desarrollo del aprendizaje es de suma consideración para despertar el interés de los niños durante la experiencia de aprendizaje. Asimismo recomienda capacitar a los maestros, desarrollar seminarios de metodología y también la publicación de un nuevo libro que permita dar a conocer estrategias para lograr una buena metodología a los momentos de enseñar.

Para Cruz & Tanqueño (2019) en su investigación como incide los juegos didácticos durante la formación en el área de matemática en los estudiantes. Asimismo realizo su estudio en el campo de la investigación. El objetivo fue brindar una serie de métodos que les permitan a los educandos desarrollar actividades para lograr un buen pensamiento lógico matemático. Dando a conocer una guía con actividades lúdicas que les permitan a los estudiantes aprender matemáticas mediante el juego.

Según, Valle (2013) realizó la investigación: Como incide las estrategias cooperativas en el aprendizaje cognitivo, el autor domino a la tesis con este título con el objetivo de brindar estrategias cooperativas que le permitan al estudiantes socializar con los miembros de su entono y así obtener resultados positivos en el aprendizaje cognitivo de cada estudiante. También el analizar e interpretar los resultados de la incidencia de las diferentes estrategias cooperativas dirigidas al aprendizaje cognitivo, estuvo dirigida a sustentar el paradigma crítico – propositivo, orientada a la orientación cuali- cuantitativo, la técnica que uso del sondeo a los padres de familia de la muestra de niños, las preguntas fueron cerradas lo cual dio como resultado la falta de conocimiento en cuanto a los grandes beneficios del trabajo grupal y colaborativo, también se puede decir que unos de los resultados fue que las docentes de dicha casa de estudio no desarrollaban actividades dirigidas

a obtener resultados pertinentes en el aprendizaje cognitivo. Sugiere que el desarrollo de estrategias cooperativas permite lograr una buena personalidad al momento de socializar, regular su conducta, desarrollar aprendizajes y poner en práctica los valores dentro de un grupo social.

De acuerdo con Martínez (2012) quien realizó el estudio referido a la conexión que existe entre los juegos cooperativos en el incremento de habilidades sociales. Englobó el objetivo de averiguar las estrategias propuestas de los maestros, quienes desarrollan los diferentes juegos cooperativos que logran desarrollar habilidades sociales. La investigación señala el diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo, el instrumento utilizado fue una encuesta estructurada con el fin de analizar la información recopilada de sus portafolios docentes y como se relaciona con el nivel de socialización para que pueda colaborar y de ese modo erigir sus posibilidades sociales. Sugiere involucrar a los estudiantes en los juegos cooperativos para lograr el buen aumento de habilidades sociales en cada uno de los estudiantes.

Por su parte Clavijo (2015) en su investigación acerca de los juegos cooperativos que se desarrollan en el aula como una estrategia pedagógica permite mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, estuvo dirigida a elaborar estrategias pedagógicas que le permitan desarrollar a los estudiantes. Juegos cooperativos para orientar las relaciones interpersonales de los estudiantes se brinda juegos cooperativos al crear un ambiente afectivo, como consecuencia el estudiante comunica sus aprendizajes de manera espontánea, sin tener en cuenta la competencia y los resultados, averigua diferentes alternativas de soluciones en un buen ambiente pertinente, todo lo mencionado anteriormente será planificado en la programación de las sesiones.

Por su parte Villegas (2010), realizó la investigación dirigida a la noción de conservación de cantidades en niños del nivel inicial en su etapa pre operacional, su teoría estuvo fundamentada al rol del docente en brindar estrategias relacionadas al desarrollo lógico matemático, cognitivo y las actividades relacionadas a la cantidad. Su objetivo principal fue crear un blog orientada a los docentes que les

permitan brindar páginas con estrategias y herramientas de trabajo, relacionadas al acercamiento del estudiante en la etapa pre operacional al número, formando así un equipo de trabajo entre los agentes educativos como es la institución y el hogar, la investigación buscó sostener las bases de un buen diseño metodológico relacionado al corte cualitativo, analizar y entender la idea de conservación de cantidad en los niños de 3 a 5 años para que puedan desarrollar el proceso de construcción de cantidad.

Por su parte García (2013) en su estudio científico nos habla sobre la incidencia en la formación del área de matemática como recurso los juegos didácticos. El fin didáctico fue desarrollar en los estudiantes la habilidad del pensamiento en cuanto a su atención y memoria. En la investigación se desarrolló una gran variedad de estrategias y procedimientos en la parte de la motivación de una clase según las asignaturas. Se llevó a cabo una serie de juegos didácticos que le permitan adecuar en diferentes actividades durante el progreso de la atención de los niños y desarrollar su memoria según los métodos que aplica las maestras en las diferentes asignaturas que se dan durante el desarrollo del aprendizaje.

De acuerdo a Mero (2015) en su investigación dirigida a desarrollar juegos cooperativos para lograr involucrar al estudiante en el logro de valores. El estudio fue un diseño descriptivo, determinar la eficacia de los juegos cooperativos en el progreso del logro de valores en los estudiantes, La muestra uso el registro anecdótico para registrar la información durante la observación del juego y la escala de apreciación y actitudes, se ha tomado en cuenta una secuencia de valores que se pueden formar parte de los fines del juego cooperativo. Se sugiere que el progreso de los juegos didácticos en el estudiante beneficia en el aprendizaje y en el logro de valores, concluye implementando una guía educativa basada en juegos que le permitan modelar y formar valores a los niños y niñas.

Durante mi investigación encontré antecedentes nacionales; Según Velásquez & Acero (2018) en su aporte científico acerca de los juegos cooperativos en la participación de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años. Su investigación fue de tipo correlacional experimental, al inicio determino el nivel de

los juegos cooperativos. Sugiere realizar diferentes talleres relacionados a los juegos cooperativos que permita el logro de habilidades sociales entre los niños y niñas. Asimismo implementa un taller donde se desarrollan actividades de juegos cooperativos.

Así mismo *Chavieri & Salazar (2016)* en su aporte científico acerca de los juegos cooperativos en la contribución de habilidades sociales en los niños y niñas, también ha empleado una serie de actividades significativas relacionadas a los juegos cooperativos, su diseño no experimental transaccional con una muestra de 91 niños y niñas. Se pudo determinar el grado de habilidades sociales por medio de la observación usando un cuestionario. Concluye mencionando la prueba paramétrica que ayudo a confirmar la hipótesis en relación al grado positiva alta ($r=0,980$) que hay entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, considera a los juegos cooperativos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje que permitan el buen desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas en las escuelas.

Así pues *Gastelu & Padilla (2017)* en su aporte científico en relación a los juegos didácticos durante el aprendizaje en el área de matemática. Fue determinar cómo inciden los juegos didácticos en la enseñanza de los niños y niñas en el área de matemática. Señala en la investigación un diseño cuasi experimental, es decir la causa y efecto entre las variables de estudio. Al inicio se realizó un sondeo por medio del pre test un cuestionario para determinar el grado de aprendizaje de los estudiantes, después se aplicó los juegos didácticos y de nuevo el cuestionario pos test para especificar la influencia que existe entre los juegos didácticos y su relación en el área de matemática. En efecto la motivación y la disponibilidad de estrategias por aprender diferentes experiencias de aprendizaje es de suma importancia brindar contenidos como: explorar objetos según su forma, el tamaño, clasificar según sus características, ordenar en secuencia siguiendo un patrón y despertar el concepto del número, por medio del juego contribuye a lograr aprendizajes significativos.

A continuación *Terrazo, Rivera & Oseda (2020)* en su estudio científico desarrolla juegos didácticos para lograr aprendizajes significativos en las nociones

matemáticas, Al inicio de la investigación fue comprender la utilidad del método de los juegos didácticos en los niños y niñas durante el aprendizaje en las nociones matemáticas. Su tipo de estudio fue de tipo aplicada en un nivel explicativo, y uno de los objetivos fue desarrollar una serie de juegos didácticos en los niños y las niñas demostrando mayor trascendencia en las nociones matemáticas.

Y por último encontré los antecedentes locales como; *Mundaca (2018)* Quien realizó la investigación acerca de la influencia de juegos verbales en la vocablo oral en los niños y las niñas, su diseño experimental de preprueba al inicio para determinar el nivel de la expresión oral. Así mismo ha planteado su propuesta de juegos verbales y por medio de un postprueba logro determinar el grado de trascendencia que existe en el desarrollo de la expresión oral. Concluye con una prueba de Wilcoxon el grado de significativa y rechaza la hipótesis nula, sugiere incluir en las actividades de aprendizaje los juegos verbales que va permitir mejorar el aumento de la expresión oral en los estudiantes.

Según Gonzales (2019) en su trabajo científico demostró el grado de significación que existe al desarrollar juegos didácticos y estimular la socialización en los niños y las niñas. El problema encontrado fue la falta de comunicación y las relaciones entre los menores de dicha institución educativa, su investigación fue cuantitativa, descriptivo y su diseño pre experimental, se demostró según el efecto obtenido de la guía de observación y la lista de cotejo al inicio un grado de dificultad al desarrollar y aplicar los juegos didácticos se obtuvo resultados más favorables después de la aplicación del estímulo y concluye diciendo que los juegos didácticos es una estrategia trascendental de significación el cual fue un 79% que se encontraba en el nivel muy esperado.

Edo & Artés (2016) en su artículo se centran principalmente en el juego libre, de manera espontánea, que influye en la matemática y en la vida cotidiana de cada estudiante. Nos habla de las diferentes contribuciones que brinda a la educación infantil, centrada exclusivamente en la situación cotidiana de los niños y de las niñas. Así mismo comenta que el adulto actual piensa de manera diferente acerca del razonamiento infantil. Por ello fundamenta en sus estudios el potencial

matemático que se da a través de los juegos espontaneos que se dan en las aulas y al involucramiento de las maestras para acompañar las interacciones, formular preguntas, dialogo, comentarios, que estimulan explicaciones, razonamiento, reflexiones en relación a las acciones y los pensamientos de los niños y las niñas.

Rodríguez (2017) en su investigación nos habla de los cuentos infantiles como un plan para desarrollar la adquisición de la noción de cuantificadores en los niños y las niñas, Al inicio de la investigación logro determinar el grado de la noción de cuantificadores con una muestra de 28 niños y niñas dando como resultado un déficit, Nos dice que los cuentos infantiles ayuda a viajar a los estudiantes a través de la imaginación la cual beneficia el desarrollo de la iniciación de las matemáticas en la adquisición de la noción de cuantificadores. Concluye que es de suma importancia desarrollar estrategias que le permitan al niño construir su aprendizaje por medio del juego y los cuentos infantiles despertando su imaginación y asi experimentar actividades de aprendizaje significativas.

Díaz & Neria (2018) en su investigación el pensamiento matemático, indagar analizar y comparar el nivel de progreso del pensamiento lógico matemático como muestra de 155 estudiantes y concluye con el diseño, elaboración y aplicación de estrategias lúdicas como una herramienta psicopedagógicas que ha permitido obtener un aprendizaje significativo de manera libre y creativa. Concluye por medio de su estudio científico que las estrategias lúdicas tienen n un grado de significación por medio de su estudio científico el incremento del pensamiento matemático de los niños y las niñas.

Por una parte el Ministerio de Educación (2006), en su “Programa Curricular de Educación Inicial”, nos da orientaciones generales de acuerdo a las áreas, competencias, capacidades, desempeños y estándares de la Educación Básica Regular, aprobada por la Resolución Ministerial N° 0276-2009-ED.Nos da orientaciones para desarrollar las competencias relacionadas a la noción matemática, el desarrollar capacidades es el conjunto de acciones mentales y la construcción de saberes, que han adquirido el niño después de haber aplicado un estímulo; como dimensiones en mi trabajo de investigación se ha planificado las

competencias:” Al resolver problemas de cantidad y sus capacidades como: al traducir cantidades a expresiones numéricas, al comunicar su comprensión sobre las formas y relaciones, al plantear estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio y al resolver problemas de forma, movimiento y localización con sus capacidades como; al moldear objetos con formas geométricas y sus transformaciones, al comunicar su comprensión sobre las formas y relaciones, al usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Se ha considerado los desempeños de la edad de 3 años y así formular los indicadores como: “...Comparan y agrupan de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos, utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de medios de comunicación, compara cantidades de objetos al agregar elementos sueltos, emplear estrategias para construir y jugar en “la ciudad divertida para contar” utilizando material de concreto, al utilizar el conteo hasta en actividades cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto, al usar los términos muchos, pocos, para referirse a los objetos dentro de un grupo, identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”, explorarán diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas cajas o utensilios en desuso, identifica sus propiedades y características, expresan su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego, relaciona uno a uno entre los objetos de dos colecciones, dice a dónde van los elementos según su correspondencia, identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”, compara 3 objetos “el más corto al más largo”, ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande y se ubica así mismo y ubica objetos”.

Además, se menciona que, en el área de Matemática, es importante que los educandos exploren con todos sus sentidos aquello que lo rodea para captar información y ajustar los problemas que se les presentan mejorando la enseñanza en el área de matemática que desarrollen experiencias de juego en situaciones cotidianas usando su cuerpo, el material concreto y por último el material gráfico, planificar actividades contextualizadas y pertinentes que le permitan al niño de 3 años solucionar problemas en situaciones cotidianas reales, experimentar diversas

estrategias que le permitan aumentar su pensamiento lógico matemático, según su madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal de los estudiantes, comunicando sus experiencias y sus resultados, en este caso al lado de su familia como apoyo en el soporte pedagógico desde casa y las estrategias desarrolladas por la investigadora.

Asimismo se dice que los niños de 3 años ingresan a un centro educativo con diferentes cognición de aprendizaje que interactúa en su contexto real en casa, con su familia, amigos, juegos, experiencias, formando así estructuras lógicas de pensamiento y orden con su significado, entonces por todo lo dicho anteriormente es aquí donde la maestra brinda conceptos que irán desarrollando esas estructuras matemáticas que comprenda la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las diferentes interacciones con los individuos de su entorno y los objetos que los rodea. Estas percepciones tienen que estar planificadas con experiencias (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) y desarrolladas en la vida real de los niños, desarrollando habilidades, destrezas, y actitudes matemáticas por medio del juego como una cadena para el aprendizaje infantil y por excelencia.

En cuanto a los juegos didácticos son propuestas de experiencias de aprendizaje para promover la cooperación, comunicación y solidaridad que faciliten la socialización entre los niños. Según Groos (1898), nos fundamenta y plantea la teoría de la práctica o del pre- ejercicio, es un modo de desarrollar juegos que le permitan al niños ejercitar instintos, construir así conceptos matemáticos antes de, es erigir ejercicios preparatorio orientados en función al placer de indagar situaciones cotidianas problemáticas a través del juego. Según Piaget (1981) los juegos pueden ser: Juegos de clasificación que le va permitir clasificar, organizar según sus criterios; Juego de correspondencia uno a uno le permite al niños comprender a emparejar el objeto con un set ; Juegos de cuantificación permite agrupar elementos en diferentes ejercicios orientados al criterio establecido; Juegos de cardinalidad permite la noción del conteo representativo; Juegos de Ordinalidad permite jugar con los niños según sus posiciones y Juegos de Conteo permite iniciar el conteo espontáneo en los niños. Los juegos va permitir proponer

juegos didácticos para ser evaluados formativamente por los siguientes indicadores como: Crean un espacio para adaptarse al movimiento y jugar, Agrupa objetos por semejanzas, Compara objetos, al establecer la relación uno a uno entre los objetos de dos colecciones, Menciona y relaciona los objetos con un fin, Dice a dónde van los elementos según su correspondencia, al mencionar los términos muchos, pocos, uno y ninguno para referirse a los objetos dentro de un grupo, Representa y compara cantidades, Comunica como ha comparado los objetos, Representa la totalidad en número con la cantidad de objetos de una colección, Dice como ha ubicado la cantidad de objeto, Usa material gráfico para representar cantidades, Menciona el sitio que ocupa un objeto dentro de una colección, Comunica sus creaciones en relación a la posición de flechas, Dice los lugares que ocupa cada participante, por medio del conteo encuentra la cantidad de elementos, Cuenta en forma libre y Cuenta por iniciativa propia. Por lo tanto se ha considerado las siguientes actividades: Crean un espacio para adaptarse al movimiento y jugar, Agrupa objetos por semejanzas, Compara objetos, relaciona uno a uno entre los objetos de dos colecciones, Menciona y relaciona los objetos con un fin, Dice a dónde van los elementos según su correspondencia, usa los términos muchos, pocos, uno y ninguno para referirse a los objetos dentro de un grupo, Representa y compara cantidades, Comunica como ha comparado los objetos, Representa la totalidad en número con los elementos de una colección, Dice como ha ubicado la cantidad de objeto, Usa material gráfico para representar cantidades, Menciona el sitio que ocupa un objeto dentro de un grupo, Comunica sus creaciones en relación a la posición de flechas, Dice los lugares que ocupa cada participante, A través del conteo encuentra el número de elementos, Cuenta en forma libre y Cuenta por iniciativa propia.

Monereo, (1998) nos habla de estrategias las forma de planificar actividades seleccionando instrumentos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de proporcionar al niño actividades retadoras, las estrategias es el arte de dirigir, permite al maestro brindar un conjunto de disposiciones para alcanzar una competencia determinada movilizand las capacidades de una determinada área.

Otros conceptos de juegos; Por su parte Piaget (1981) nos dice que las estructuras mentales de los niños se desarrolla usando diversas formas de juego que le permitan desarrollar transformaciones cognitivas en él, por su parte Vygotsky (1995) nos orienta que el juego es un recurso social, la relación con otros niños, el rol que caracteriza a cada individuo a la cooperación natural y social de participar en diferentes juegos guiado por sus ideas al relacionarse entre ellos, por lo tanto permite contribuir al desarrollo del individuo y su aprendizaje a desarrollar capacidades intelectuales y motoras, a través del juego espontaneo le permiten desarrollar su personalidad y sus habilidades sociales. Nos ofrece en su teoría sociocultural, ideas acerca del aprendizaje se da por medio de la interacción social entre agentes educativos, la socialización que desarrolla desde una perspectiva evolutiva, el lenguaje es un instrumento mediante el niño comunica sus experiencias por medio del juego. Por lo consiguiente la conexión entre el individuo y la sociedad, el lugar en donde se desenvuelve el niño es muy importante para desarrollar patrones de pensamiento que responda a la co-construcción del individuo. Nos dice que la relación del juego con las formas de comprender el niño es fundamental propiciar las interacciones en las aulas, una forma de jugar de placer de interactuar sobre los objetos y sus ideas, de manera que al jugar los niños intentan comprender el funcionamiento de las cosas.

Así mismo nos dice que el conocimiento se va desarrollando en el niño por medio de las interacciones de sus estructuras mentales con el contexto actual, por lo consiguiente la acción que el individuo realiza sobre el objeto de conocimiento, distinguiendo lógicamente a esta afirmación, como la acción física y también mental al momento de interactuar y dependiendo de la estructura cognitiva del niño al momento de jugar. Además nos dice que el incremento intelectual es un progreso de reestructuración del conocimiento, el cambio de pensar al resolver conflictos cognitivos y desequilibrio en la estructura del pensar del niño, el individuo compensa esta confusión y resuelve el conflicto por medio de sus propias situaciones significativas, de una nueva formar de pensar y estructurar las ideas en relación al momento de jugar y va de vuelta al estado de equilibrio. En su teoría Psicogenética aporta al estudio de esta investigación, que la maestra debe guiar y orientar el

desarrollo del enseñanza y aprendizaje. Desarrollando experiencias significativas que despierte habilidades en los educandos, y para ello debe planificar actividades problemáticas en el área de matemática generando el conflicto cognitivo por medio del juego en situaciones cotidianas que le permitan buscar posibles respuestas y así generar aprendizajes significativos en los educandos.

Según Caneo (1987) “nos dice que los juegos es una estrategia muy importante en las actividades diarias que se planifican al realizar y usar diferentes técnicas en la con nuestros estudiantes permite ventajas de aprendizaje a través del juego, brinda también la oportunidad de realizar actividades no tradicionales que lleve a una rutina, estas actividades permiten la disposición al aprendizaje y así desarrollar capacidades, permitir la socialización, la parte intelectual- cognitivo promueve la observación, las capacidades lógicas, la atención, la fantasía, la imaginación, impulsa la iniciación por resolver problemas de la vida cotidiana, los conocimientos, las habilidades matemáticas, la iniciativa para crear y dar soluciones a un problema planteado, por lo consiguiente la importancia de todas las ventajas es importante para el aprendizaje para nuestros estudiantes.

Wolfgang (1993) nos habla del juego didáctico, nos dice que el juego representativo en los jardines constituye uno de los medios educativos y didácticos, importantes y necesarios por razones pedagógicas, psicológicas y también metodológico-didácticas, que debería ser planificada en actividades de aprendizaje de los estudiantes. La motivación pedagógica de resolver problemas matemáticos está basada en la necesidad de incentivar diferentes estrategias y formar de aprender por medio del juego, y por tal en la concertación del juego representativo con material concreto que proporcione diferentes estímulos para solucionar un problema planteado por medio del movimiento. Se dice que la interacción entre los individuos del equipo es el factor esencial para lograr el objetivo de movimiento buscando alternativas de dar solución a desarrollar competencias matemáticas, también se puede decir, que la falta de movimiento en los juegos al momento de interactuar con los grupos no beneficia a lograr una buena motivación pedagógica que le permita al estudiante desarrollar competencias. Entonces concluyo diciendo

que el movimiento es fundamental en el juego e interactuar y disfrutar de experiencias que le permitan estimular su aprendizaje matemático.

La disposición de aprendizaje, Según Katz (2000) en su aporte científico nos habla de los hábitos de la mente, las maneras de responder ante una situación de aprendizaje, la habilidad que existe entre habilidades de escritura y tener la habilidad de lectura.

Los hábitos matemáticos en las aulas están relacionados a juegos de formas, bloques, objetos en la hora de los juegos en los sectores, actividades de entrada o actividades de salida. Concluyó diciendo, que los hábitos de la mente también están relacionados a los hábitos matemáticos en las aulas.

Según Papalia (2001) en su aporte científico nos habla de percepción como un fin mediante el cual los niños y las niñas integran estímulos sensoriales sobre lo que ve y en espacial de los objetos que manipula, su transformación en una experiencia útil. Concluyó diciendo que los estímulos sensoriales es un medio que permite desarrollar capacidades matemáticas al momento de explorar diferentes materiales concretos por medio de la percepción, entonces desarrollar juegos didácticos por medios de estímulos sensoriales generan una buena enseñanza en el área de matemática.

Al momento de hablar de competencia, Garzarelli (2002) significa buscar ser competente según el contexto real, es desarrollar capacidades que le permitan ser un competente innato adquirido por medio del aprendizaje o la experiencia, siempre cuando la competencia este dirigida alcanzar un fin determinado, al desarrollar competencia permite tener habilidades físicas, cognitivas, psicológicas con las que se podría manejarse con mucha facilidad en el contexto.

Por su parte Vásquez (2007) nos habla de las matemáticas, que en la actualidad se da en todo momento de nuestra vida diaria como una herramienta esencial logrando así desarrollar la inteligencia matemática, estudia los fines y las relaciones cuantitativas, por medio de las matemáticas desarrollamos cantidades, estructuras, el espacio y la variedad de cambios. Al indagar en el campo matemático busca

modelos, formulan ideas e intentan alcanzar la verdad en la enseñanza matemática mediante rigurosas experiencias deducciones, permiten lograr axiomas y las definiciones adecuadas para dicho fin.

Para Ramos (2009) Nos habla del pensamiento matemático del estuante que va desarrollar y el razonamiento matemático, logrando comprender el cálculo concreto a mayores niveles de arrobamiento. Las interacciones de las actividades matemáticas se desarrollan en los inicios de años de vida en forma gradual y sistemática por medio de experiencias significativas. Los estudiantes exploran y observan su contexto actual también los objetos durante su intervención en el juego. El niño participa de los juegos didácticos y en situaciones cotidianas productivas en familia, logra así elaborar esquemas, gráficos, dibujos entre otras interacciones que puedan construir y formular hipótesis de su contexto actual.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

Tipo de estudio: Su tipo de investigación es aplicada, según *Murillo (2008)*, citado por *Vargas (2009)*, nos dice que el estudio científico obtiene la denominación de “investigación práctica o empírica”, determinada por registrar la utilización de los conocimientos obtenidos.

Diseño de estudio

La investigación se realizará con un diseño de tipo Pre experimental, con aplicación de pre test y pos test con un grupo experimental. Según *Sampieri (2014)* manifiesta que una investigación pre experimental de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo, solo puede evaluar una sola variable.

El Diseño es el siguiente:

GRUPO	PRE-TEST	PROGRAMA	POST TEST	DIFERENCIA
Experimental	O_1	X	O_2	$O_2 - O_1 = D_1$

Dónde:

“O” : Indica la información recogida antes y después del desarrollo del taller.

“X” : El estímulo “Aplicación del taller juegos didácticos”

O_1 : Cuestionario (Pre test) a un solo grupo.

O_2 : Cuestionario (Pos test) a un solo grupo.

D_1 : La diferencia del promedio entre el pos test y el pre test al grupo Experimental.

3.2. Variables y operacionalización:

Variable Independiente: Juegos didácticos

Definición conceptual: Piaget (1981) el autor manifiesta que la clasificación y seriación son las estrategias para construir el número en relación a la síntesis de actividades dirigidas de cardinalidad, reversibilidad y la ordinalidad. Desarrollar nociones matemáticas en relación al logro del pensamiento lógico.

Definición Operacional: Es el desarrollo de un taller de Juegos didácticos relacionadas a las nociones matemáticas, se dice que el juego es una conexión educativa que se utiliza para producir la diversión y el disfrute de situaciones educativas desarrollando el pensamiento lógico considerando los siguientes juegos: Juegos de clasificación; Juego de correspondencia uno a uno; Juegos de cuantificación; Juegos de cardinalidad; Juegos de Ordinalidad y Juegos de Conteo.

Dimensiones: Según Piaget (1981) los juegos pueden ser: Juegos de clasificación; Juego de correspondencia uno a uno; Juegos de cuantificación; Juegos de cardinalidad; Juegos de Ordinalidad y Juegos de Conteo.

Indicadores: Por lo tanto tenemos los siguientes indicadores para medir las características de manera general según sus dimensiones como: al crear un espacio para adaptarse al movimiento y jugar, al agrupar objetos por semejanzas, al comparar objetos, al establecer la unión uno a uno entre los objetos de dos colecciones, al mencionar y relaciona los objetos con un fin, al decir a dónde van los elementos según su correspondencia, al mencionar e identificar las palabras muchos, pocos, uno y ninguno para referirse a los objetos dentro de una agrupación, al representar y comparar cantidades, al comunicar como ha comparado los objetos, al representar la totalidad en número con el número de objetos de un grupo, al decir cómo ha ubicado la cantidad de objeto, al usar material gráfico para representar cantidades, al mencionar el lugar que ocupa un objeto dentro de una colección, Comunica sus creaciones en relación a la posición de flechas, al decir los lugares que ocupa cada participante, por medio del conteo descubre la cantidad de objetos, al contar en forma libre y también lo hace por iniciativa propia. Por lo tanto se ha considerado los siguientes talleres: “Agrupamos los medios de transporte terrestre”, “Jugamos a con los medios de comunicación descubriendo cantidades”, “Jugamos a ubicar cada medio de transporte”, “Voy buscando elementos para usar en mi

espacio de juego”, “Jugamos agregar chapitas”, “Jugamos a encontrar el tesoro escondido”, “La ciudad para contar”, “Juguemos descubriendo cantidades usando mis juguetes”, “Cuantificamos a los animales de mi comunidad”, “Jugamos a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo”

, “Jugamos al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones”, “Juguemos a relacionar objetos de correspondencia”, “Jugamos a ordenar los peces desde el más pequeño al más grande”, “Jugamos a comparar cintas del más corto al más largo”, “Dramatizamos cómo nos desplazamos por la ciudad”.

Variable Dependiente: El aprendizaje en el Área Matemática

Definición Conceptual: El *Ministerio de Educación (2006)* Programa Curricular de Educación Inicial; nos da orientaciones generales de acuerdo a las áreas, competencias, capacidades, desempeños y estándares de la Educación Básica Regular, aprobada por la Resolución Ministerial N° 0276-2009-ED.

Definición Operacional: Consiste en desarrollar las competencias relacionadas a la noción matemática, el desarrollar capacidades es el conjunto de acciones mentales y la construcción de saberes, que han adquirido después de haber aplicado un estímulo y será observada a través de una ficha de observación.

Dimensiones: Las dimensiones se encuentran en el programa curricular de educación inicial como: al resolver problemas de cantidad y sus capacidades; al traducir números a expresiones numéricas, al comunicar su identificación sobre las formas y relaciones, al usar buscar ideas y plantear procedimientos para ubicarse en el espacio. Al resolver situaciones problemáticas de forma, movimiento y localización con sus capacidades, al modelar elementos con formas geométricas y sus transformaciones, al comunicar su identificación de objetos en las formas y relaciones, al usar gestionar ideas y procedimientos para orientarse en el espacio.

Indicadores: Los indicadores a considerar son de acuerdo a las competencias y capacidades que están en las dimensiones como: al establecer relaciones entre los elementos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos elementos iguales que les sirven para algún fin, y dejar sueltos, al

usar aquellas ideas que muestran su identificación acerca de la cantidad, peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito” en actividades cotidianas, al contar espontáneo en actividades cotidianas siguiendo un orden no convencional referente a la serie numérica, al diferenciar relaciones de medida en situaciones cotidianas, al lograr con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, al ubicarse a sí mismo y ubica elementos en el espacio en el que se encuentran; a partir de ello, al planificar sus movimientos y acciones para mover su cuerpo o elementos, al identificar palabras como: “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones similares que establece entre su cuerpo, el espacio y los elementos que hay en el entorno real y al probar diferentes formas de resolver diferente acciones relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la elaboración de objetos con material concreto.

Escala de medición: Se va medir la escala de medición ordinal de orden lógico cada categoría es más alta o mejor que la anterior.

ALTO	3
MEDIO	2
BAJO	1

3.3. Población, muestra y muestreo

Población, Según López. (2004) Nos dice que el mundo es la agrupación de individuos de los que se desea investigar para comprender algo es el universo que está constituido por 289 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, 2021.

POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 008 “NIÑOS MENSAJEROS DE LA PAZ” 2021-CHICLAYO- 2021

N°	AULA	EDAD	N° TOTAL DE ALUMNOS	PORCENTAJE
01	SORPRESAS	3 AÑOS	25	8
02	EXPLORADORES	3 AÑOS	27	9

03	LABORIOSOS	3 AÑOS	25	8
04	TALENTOSOS	4 AÑOS	30	11
05	CARIÑOSITOS	4 AÑOS	30	11
06	MIMOSITOS	4 AÑOS	25	8
07	CREATIVOS	4 AÑOS	23	7
08	INGENIOSOS	5 AÑOS	38	15
09	ALEGRÍA	5 AÑOS	34	12
10	DESCUBRIDORES	5 AÑOS	32	11
TOTAL DE ESTUDIANTES			289	100 %

Fuente: Nóminas de matrículas años lectivo 2021

Muestra, Por su parte López. (2004) Según su artículo fundamental que es el subconjunto de la población estudiantil a investigar es la parte representativa de la población. Se trabajó con un total de 20 estudiantes del aula de 3 años exploradores.

Muestreo, Según Salinas (2004) manifiesta que el muestreo no probabilístico está referido a los sujetos requeridos para la observación como un muestreo por conveniencia.

Se emplea la técnica del muestreo no probabilístico por pertenencia debido a que se aplicó a una sección única correspondiente a la edad de 3 años de inicial con 20 estudiantes.

Los criterios de selección considerados son los siguientes: Los estudiantes deben pertenecer a la sección de 3 años de edad. Ser del mismo Institución Educativa N°008 “Mensajeros de la Paz”. Estar matriculados y pertenecer a la única sección “Aula exploradores” Niños con falta de estimulación en el área de matemática; **los criterios de exclusión**: estudiantes que no estén matriculados en el aula de 3 años de edad; estudiantes que no pertenezcan a la Institución en donde se va desarrollar el proyecto de investigación.

POBLACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz” 2021-Chiclayo

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	SECCIÓN	N° DE TOTAL	PORCENTAJE
-----------------------	------	---------	-------------	------------

			ALUMNOS	
N°008	3 AÑOS	AULA EXPLORADOR ES	20	100%
TOTAL			20	100%

FUENTE: Nómina de matrícula 2021

FECHA: Marzo 2021

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnica

Se emplea la técnica de la observación, Según Campos & Lule (2012) menciona en su artículo que la observación es una técnica dirigida al estudio de la investigación para captar de manera objetiva lo que sucede y recoger la información. Por lo tanto Díaz (2011) en su texto de apoyo educativo nos habla de una observación particular es la que realiza una sola persona, por ser la encargada la autora de mi proyecto de investigación y también por estar realizando prácticas en el aula de 3 años exploradores también nos habla de cómo se planifica una observación: identificar los propósitos, observar una muestra de las conductas que se observan, definir las condiciones de la observación y preparar los instrumentos de observación.

Instrumento

En cuanto a la herramienta que se utilizó fue el cuestionario es un mecanismo para recolectar los datos del aula de 3 años. Se va tomar en cuenta Tamayo, M. (2004) nos dice que es el instrumento se emplea para medir el Pre Test y Pos Test; que va permitir al observador sistematizar las dimensiones, indicadores y los criterios de evaluación como un medio para conducir a si la recolección y obtención de datos. La variable dependiente; el aprendizaje en el área de matemática estará dividida en 2 dimensiones: La primera dimensión al resolver problemas de cantidad consta de 6 ítems; y la segunda dimensión al resolver problemas de forma, movimiento y localización consta de 9 ítems; de elaboración propia, se ha sometido a juicio de tres expertos, cada experto va acreditar la especialidad de educación inicial, quienes

van a verificar la eficacia y viabilidad de la variable con sus respectivos indicadores y se va medir según la escala de medición ordinal: Alto, medio y bajo.

Validez

El instrumento se validó con el criterio de expertos.

VARIABLE EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS EXPERTOS	N° DNI	ESPECIALIDAD	OPINIÓN DEL EXPERTO
Mónica del Rocio Merino Guerrero	16429223	Licenciada en Educación Inicial	Muy adecuado
Betty Roxana Becerra López	16681321	Licenciada en Educación Inicial	Muy adecuado
Rocio Ruiz Meza	16785476	Doctora en Educación	Muy adecuado

El instrumento que consiste en un cuestionario, de elaboración propia, fue sometido a juicio de tres expertos, cada uno con la especialidad de licenciado en educación inicial, quienes verificaron la eficacia y viabilidad de la variable con sus respectivos indicadores, lo que indica su viabilidad, reuniendo las condiciones metodológicas y pueda poder ser aplicado con los estudiantes que participaron en esta investigación.

Confiabilidad:

Frías (2020) nos dice que un requisito fundamental para la investigación, La confiabilidad se dio por medio del coeficiente de Alfa de Cronbach, para precisar el poder para calcular la variable, de tal manera que se pueda reducir el error, tenga estabilidad en el tiempo y que haya un consenso entre los expertos, se refieren a la seguridad de los resultados que pude obtener un investigador basado en los procedimientos empleados para desarrollar el estudio.

En dicha investigación se evaluó el nivel de la variable dependiente “el aprendizaje en el área de matemática” con la técnica de Alfa Cronbach.

Análisis de fiabilidad. Por medio de la técnica estadística Alfa Cronbach, fue evaluado el instrumento aplicado, cuyo resultado fue 0, 072 obteniendo una confiabilidad alta.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa Cronbach	N° de elementos
0,72	15

3.5. Procedimientos

Esta investigación se desarrolló en cinco momentos: *En el primer momento* se realizó el diagnóstico, a través del pre test aplicado a 20 estudiantes de 3 años de educación inicial, dando como resultado un déficit en el nivel de la enseñanza en el área de matemática de los estudiantes, encontrándose en un nivel de inicio en cuanto al resolver problemas de cantidad y al resolver problemas de forma, movimiento y localización.

En un segundo momento se implementó y diseño el taller de juegos didácticos para mejorar la enseñanza en el área de matemática en los estudiantes, el cual puede ser desarrollada en las instituciones educativas, ya que permite mejorar la enseñanza en el área de matemática, en los estudiantes, ayuda a solucionar problemas reales de la vida cotidiana por medio de actividades lúdicas.

En el tercer momento se procedió a la validación de la herramienta tipo cuestionario “el aprendizaje en el área de matemática”, validado por tres especialistas, siendo aplicable y aplicado a 20 estudiantes de 3 años de educación inicial, se ejecutó el programa propuesto junto con el permiso de la directora de la Institución educativa, padres de familia y estudiantes, quienes dieron autorización para el desarrollo del aporte científico por medio de diferentes talleres, se desarrolló por medio de talleres a través de 15 sesiones de aprendizaje de 40 minutos, usando diversos materiales concretos, gráficos y recursos tecnológicos, ya que nos encontramos en Pandemia

por la Covid-19, desarrollando estrategias lúdicas acompañadas de las familias desde casa que permitan la eficacia del programa propuesto.

En el cuarto momento se obtuvo resultados muy oportunos los cuales fueron analizados, interpretados y comparados con el pre test y pos test, la propuesta del taller de juegos didácticos realizada con los estudiantes del aula de 3 años fue muy efectiva la buena práctica lúdica desarrollada en familia obtuvo los mejores resultados en la enseñanza en el área de matemática al resolver problemas de la vida cotidiana.

En un quinto momento se contrastó la hipótesis planteada, concluyendo que el taller aplicado de juegos didácticos, mejorar la enseñanza en el área de matemática de estudiantes de 3 años “exploradores” de la institución educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz” 2021-Chiclayo 2021.

3.6. Métodos de análisis de datos

A fin de lograr el desarrollo y análisis de los datos de la información se realizó teniendo en cuenta el nivel descriptivo: media, varianza, desviación estándar, escalas, punto máximo, punto mínimo, rango, frecuencias y porcentajes.

37. Aspectos éticos

El siguiente estudio tuvo en cuenta actitudes éticas, en la etapa de desarrollo de la investigación toda la información fue recolectada de diferentes artículos científicos, trabajos de investigación, tesis, revistas y libros electrónicos.

Respetando los valores y el respeto al derecho de autor.

También se solicitaron los permisos correspondientes para el estudio del desarrollo de dicha investigación.

IV. RESULTADOS

Primer objetivo específico

Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” -2021.

Tabla 1

Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”-2021

CATEGORIA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	20	100%
BAJO	00	00%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, variable área de matemática.

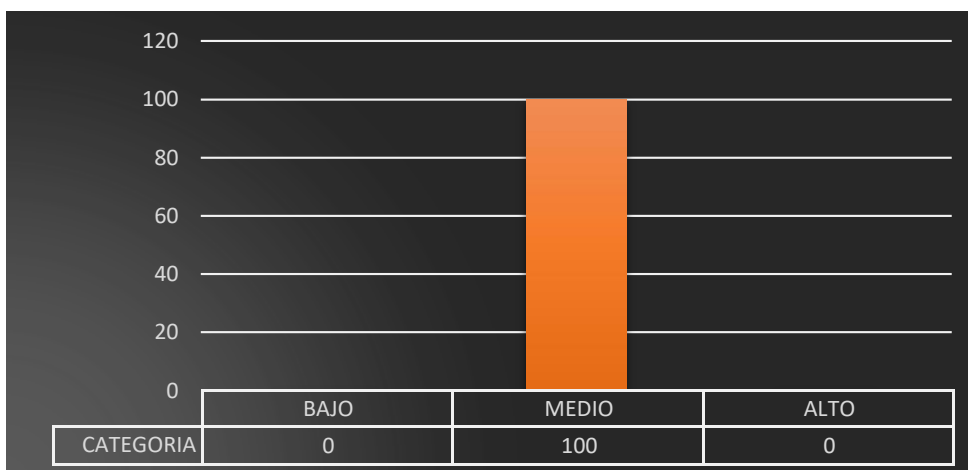


Figura 1: Nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”-2021

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 1, se evidenció que el 100% de los estudiantes diagnosticados, indican un nivel medio en el desarrollo del área de matemática, debido a que la enseñanza no se desarrolla experiencias de aprendizaje de acuerdo a sus estilos y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, además no se utilizan los juegos como estrategia de enseñanza.

Así mismo no se planifica experiencias de aprendizaje que le permitan al niño explorar su medio y objetos de su entorno.

Análisis por dimensiones

Resuelve problemas de cantidad

Tabla 2: Nivel de Resuelve problemas de cantidad

CATEGORIA	N	%
ALTO	10	50%
MEDIO	07	35%
BAJO	03	15%
Total	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

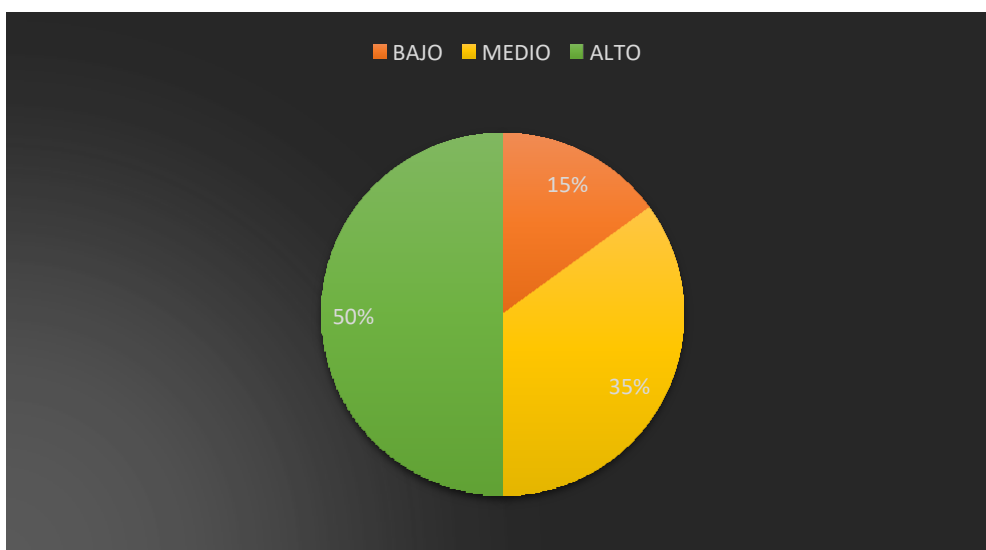


Figura 2: Nivel de Resuelve Problemas de Cantidad

Interpretación: El efecto que demuestran la tabla y figura 2, se evidencio en la data de aplicación de los resultados finales de diagnóstico en cuanto a la dimensión solucionar problemas de cantidad un 15% en el nivel bajo debido a que la virtualidad dificulta el desarrollo de enseñanza aprendizaje de esta área ya que los estudiantes no tienen a la mano material concreto que les permita representar la realidad en que viven.

ITEM 1: Compara y agrupa de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos.

Tabla 3: Nivel de respuesta en el ítem 1 “Comparar y agrupa de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismo”

CATEGORIA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	10	50%
BAJO	10	50%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

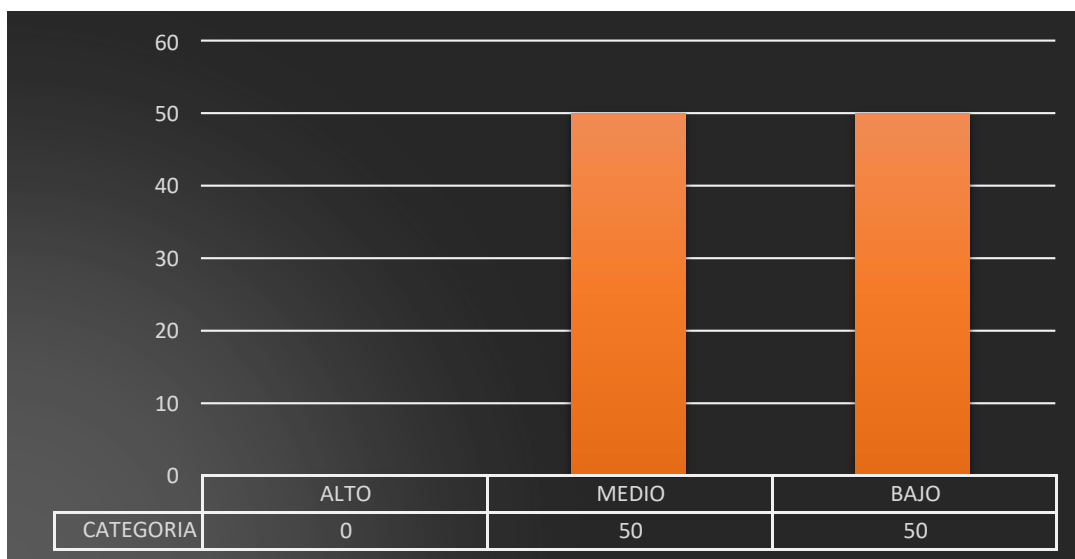


Figura 3: Nivel de respuesta en el ítem 1

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 3, se evidencia que en la data de aplicación de los resultados finales de diagnóstico que el 50% de estudiantes diagnosticado se encuentra en un nivel bajo, en relación al comparar y agrupar de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos.

ITEM 2: Utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de objetos y personas.

Tabla 4: Nivel de respuesta en el ítems 2 “Utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de objetos y personas”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	11	55%
BAJO	09	45%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

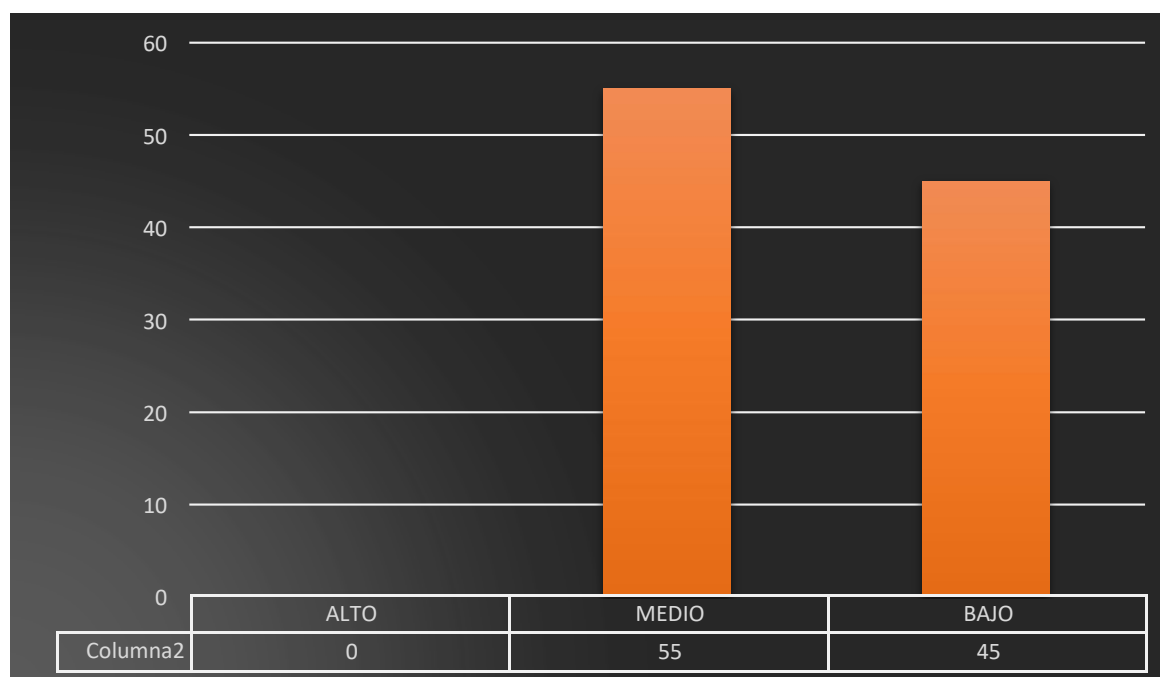


Figura 4: Nivel de respuesta en el ítems 2

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 3, se evidencian que el 45% de los niños y niñas diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al utilizar el conteo y registran mediante palotes la cantidad de objetos y personas.

ITEM 3: Comparar cantidades de objetos al agregar elementos sueltos.

Tabla 5: Nivel de respuesta en el ítem 3 “Comparar cantidades de objetos al agregar elementos sueltos”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	02	10%
MEDIO	11	55%
BAJO	07	35%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

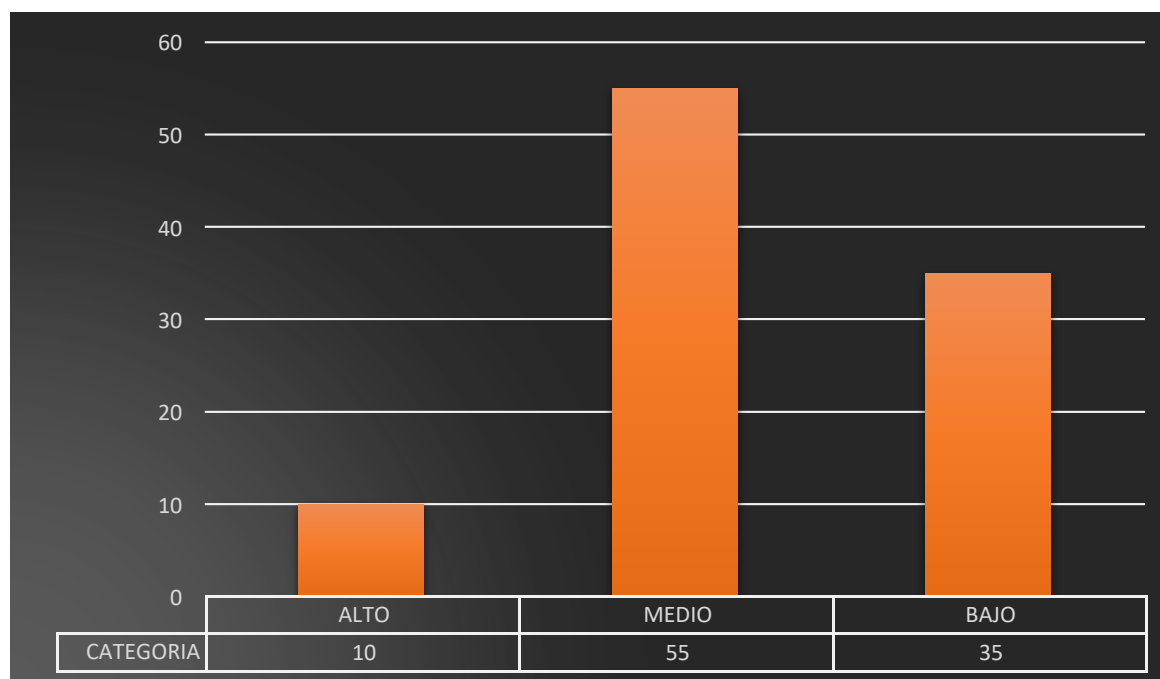


Figura 5: Nivel de respuesta en el ítem 3

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 5, se evidencian que el 35% de los niños y las niñas diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al comparar cantidades de objetos al agregar elementos sueltos.

ITEM 4: Emplear estrategias para construir y jugar en “la ciudad divertida para contar” utilizando material de concreto.

Tabla 6: Nivel de respuesta en el ítem 4 Emplear estrategias para construir y jugar en “la ciudad divertida para contar” utilizando material de concreto “

CATEGORÍA	N	%
ALTO	02	10%
MEDIO	10	50%
BAJO	08	40%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

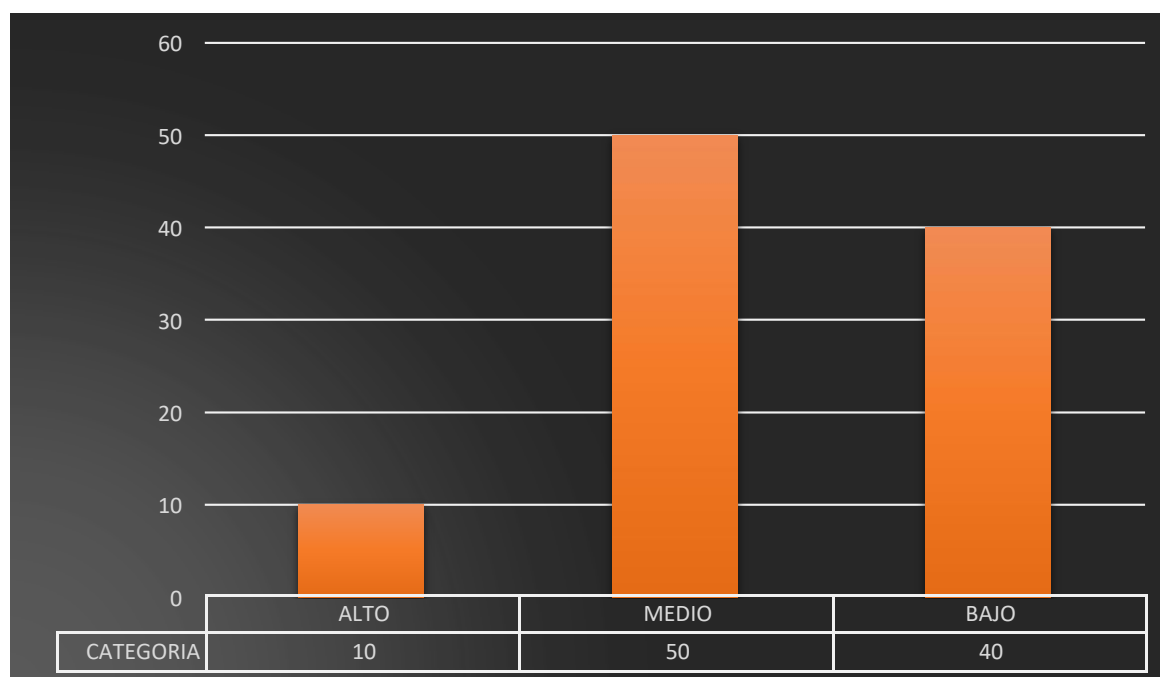


Figura 6: Nivel de respuesta en el ítem 4

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 6, se evidencian que el 40% de los niños y las niñas diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al emplear estrategias para construir y jugar en “la ciudad divertida para contar” utilizando material de concreto.

ITEM 5: Usa el conteo hasta 3 en diferentes actividades cotidianas en las que requieren contar, usando material concreto.

Tabla 7: Nivel de respuesta en el ítem 5 “Usa el conteo hasta 3 en diferentes actividades cotidianas en las que requieren contar, usando material concreto”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	14	70%
BAJO	06	30%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

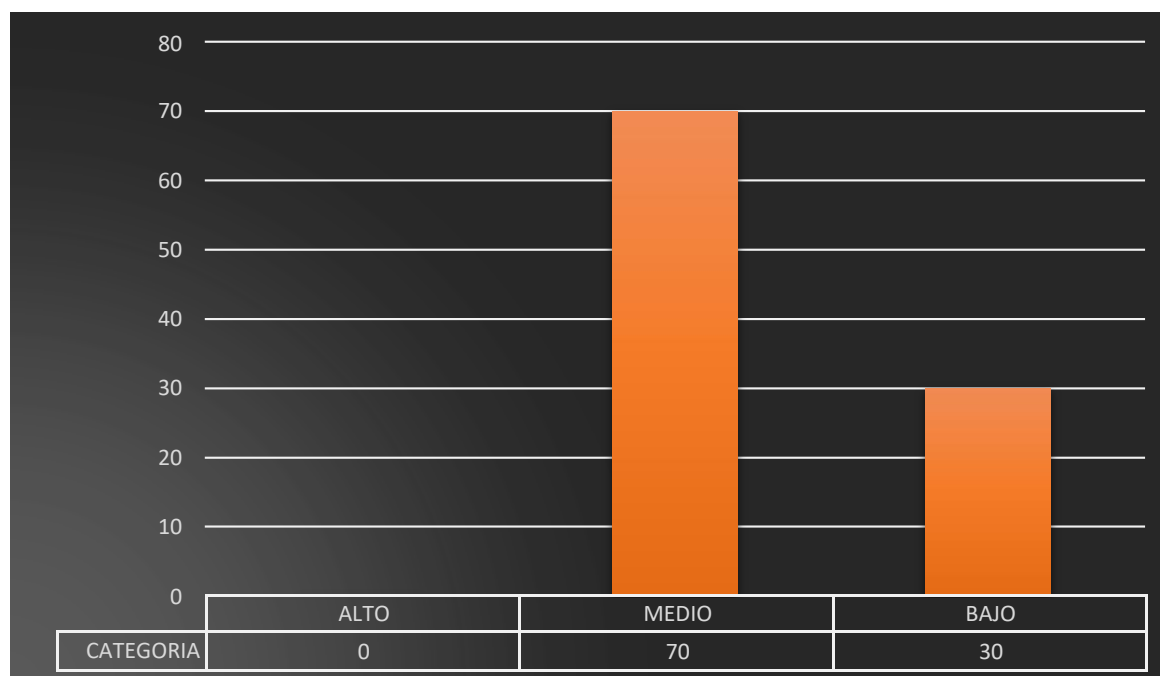


Figura 7: Nivel de respuesta en el ítem 5

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 7, se evidencian que el 30% de los niños y las niñas diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al usar el conteo hasta 3 en diferentes actividades cotidianas en las que requieren contar, usando material concreto.

ITEM 6: Identifica y menciona muchos, pocos, para referirse a los elementos dentro de un grupo.

Tabla 8: Nivel de respuesta en el ítem 6 identifica y menciona muchos, pocos, para referirse a los elementos dentro de un grupo“

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	13	65%
BAJO	07	35%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

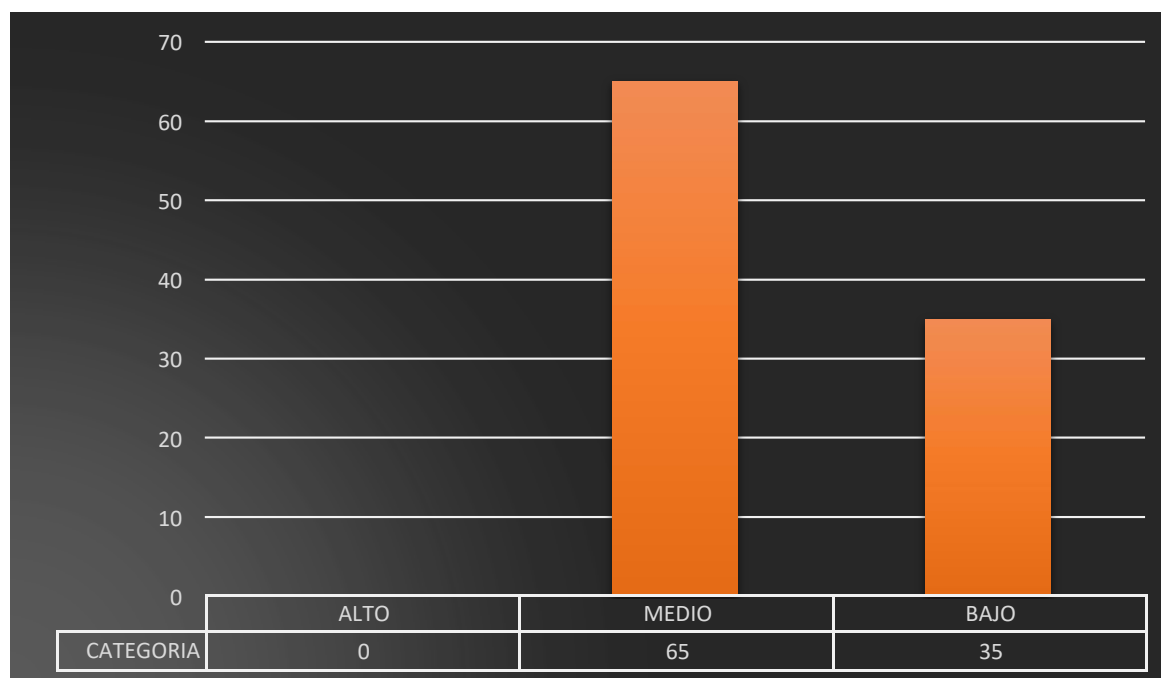


Figura 8: Nivel de respuesta en el ítem 6

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 8, se evidenció que el 35% de los niños y las niñas diagnosticados se encuentra en un nivel bajo en relación al identificar y mencionar muchos, pocos, para referirse a los elementos dentro de un grupo.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Tabla 9: Nivel de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CATEGORIA	N	%
ALTO	06	30%
MEDIO	09	45%
BAJO	05	25%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

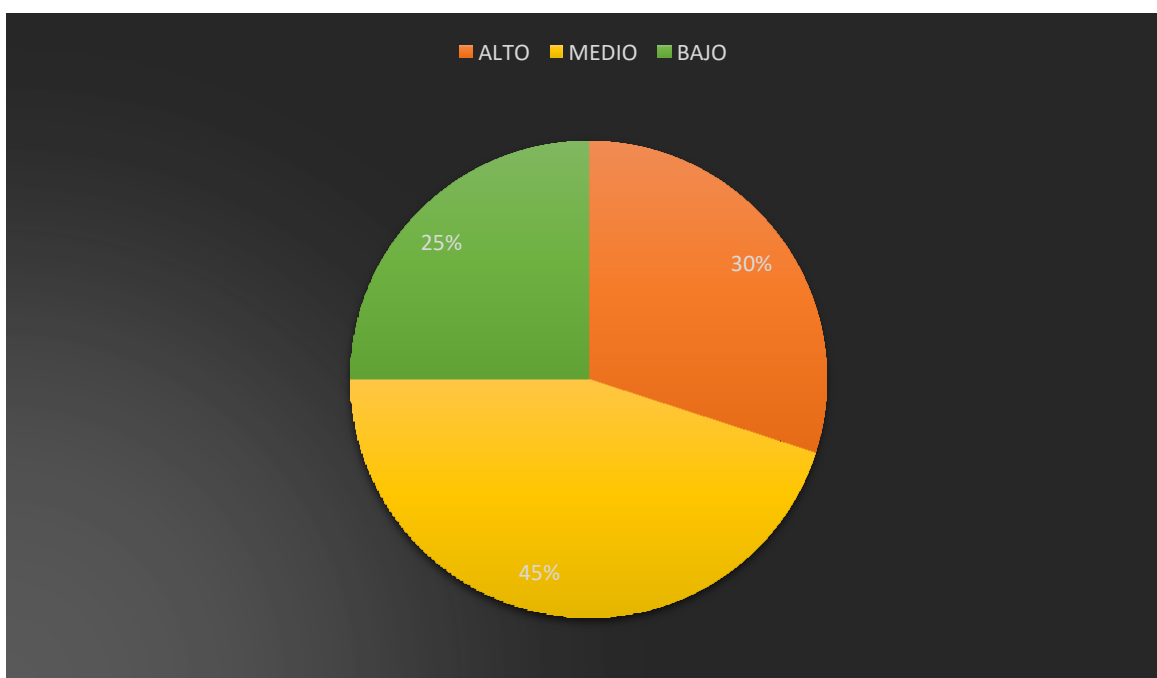


Figura 9: Nivel de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Interpretación: El efecto obtenido que se demuestran la tabla y figura 9, se evidenció en la data de aplicación de los resultados finales de diagnóstico en cuanto a la dimensión al resolver problemas de forma, movimiento y localización que el 25% se encuentra en el nivel bajo, el 45% en el nivel medio y 30% en el nivel alto. Es el efecto obtenido de la aplicación del pre test antes de aplicar el cuestionario “El aprendizaje en el área de matemática” que ha permitido cumplir con el primer objetivo de la investigación, determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y las niñas del aula de 3 años “exploradores”.

ÍTEM 7: Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás

Tabla 10: Nivel de respuesta en el ítem 7 “Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	02	10%
MEDIO	08	40%
BAJO	10	50%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

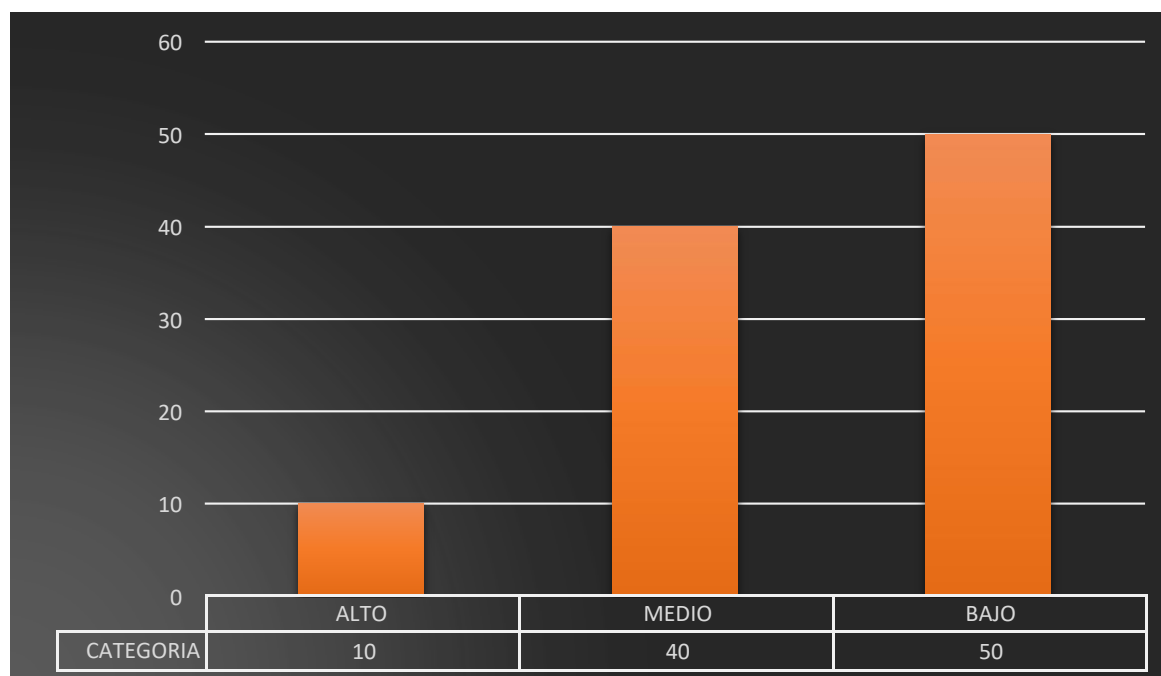


Figura 10: Nivel de respuesta en el ítem 7

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 7, se evidenció que el 50% de los niños y las niñas diagnosticado se encuentra en un nivel bajo en relación a identificar desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”. Es difícil si no existe la interrelación en estudiantes, la presencialidad permite la socialización entre pares y trabajar con los niños en desplazamientos, poco complicado sentado frente a un dispositivo.

ÍTEM 8: Explorarán diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas, cajas o utensilios en desuso, identifica sus propiedades y características.

Tabla 11: Nivel de respuesta en el ítem 8 Explorarán diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas, cajas o utensilios en desuso, identifica sus propiedades y características”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	07	35%
BAJO	13	65%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

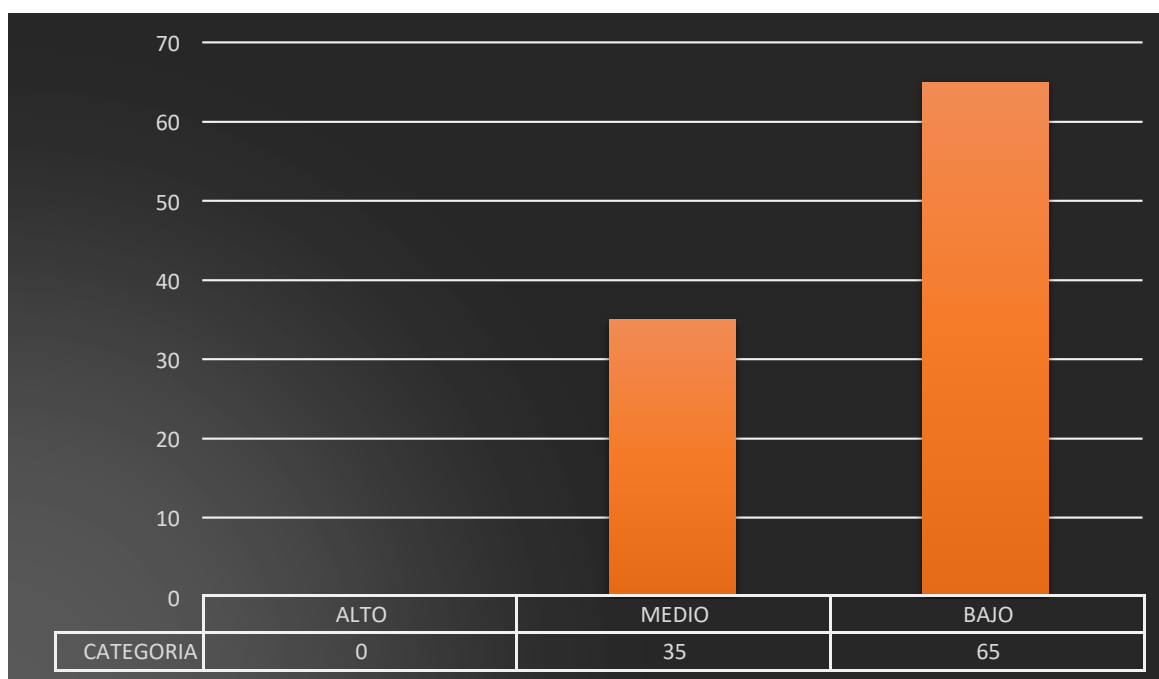


Figura 11: Nivel de respuesta en el ítem 8

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 11, se evidencian que el 65% de los niños y las niñas diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al explorar diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas, cajas o utensilios en desuso, identifica sus propiedades y características. En tiempos de pandemia se hace necesario que los niños interactúen con objetos de su entorno.

ÍTEM 9: Expresa su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego.

Tabla 12: Nivel de respuesta en el ítem 9 “Expresa su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	07	35%
BAJO	13	65%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

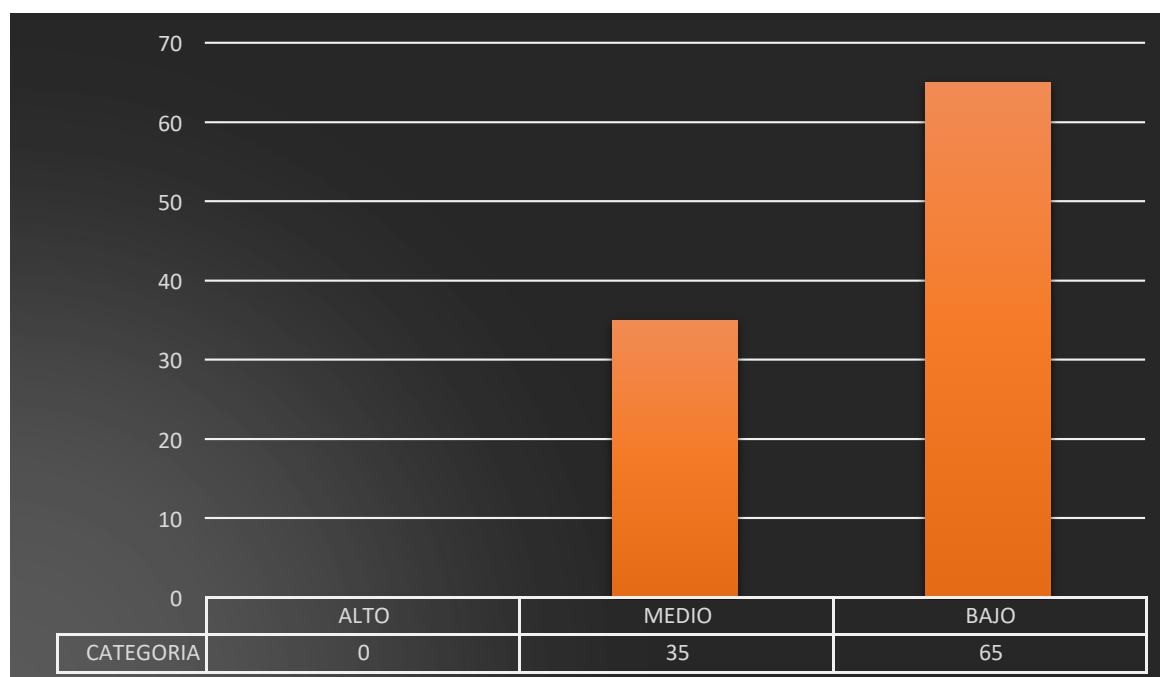


Figura 12: Nivel de respuesta en el ítems 9

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 12, se evidencian que el 65% de estudiantes diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al ubicarse a sí mismo y ubicar elementos en el espacio en el que se encuentran; a partir de ello, organiza la secuencia de sus movimientos y acciones para desplazarse.

ITEM 10: Relaciona uno a uno entre los objetos de dos grupos.

Tabla 13: Nivel de respuesta en el ítem 10 “Relaciona uno a uno entre los objetos de dos grupos”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	01	05%
MEDIO	08	40%
BAJO	11	55%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

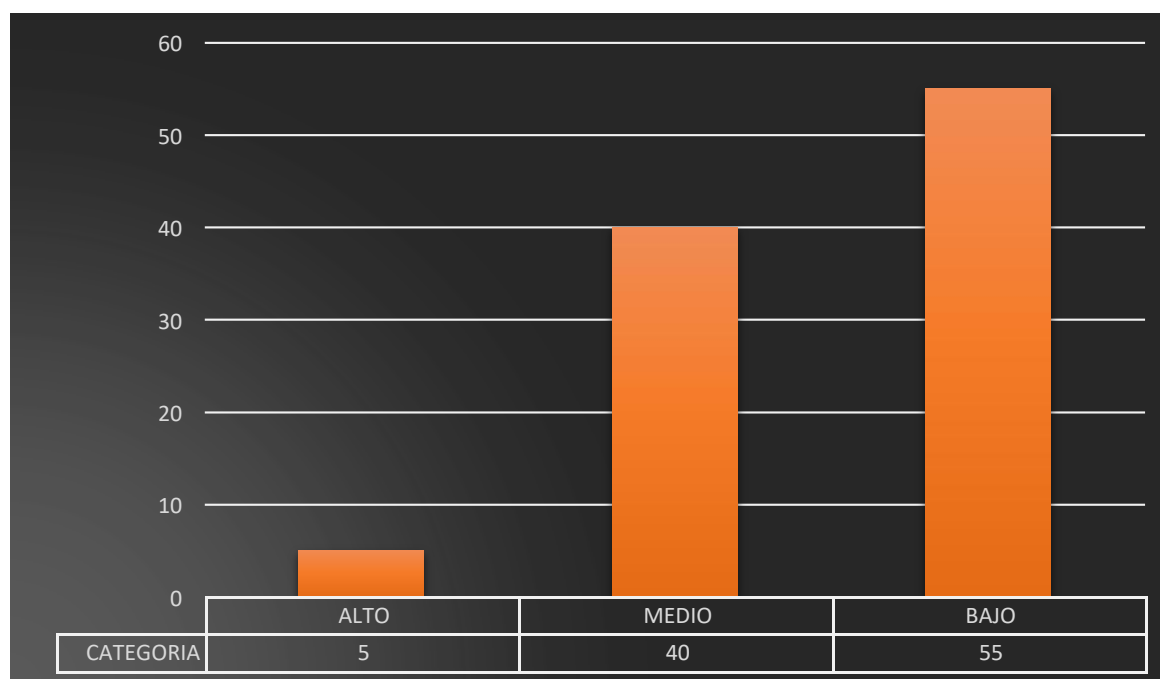


Figura 13: Nivel de respuesta en el ítem 10

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 13, se evidenció que el 55% de las niñas y los niños diagnosticado se encuentra en un nivel bajo en relación al establecer la relación uno a uno entre los elementos de dos grupos.

ITEM 11: Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.

Tabla 14: Nivel de respuesta en el ítem 11 “Dice a dónde van los elementos según su correspondencia”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	01	05%
MEDIO	09	45%
BAJO	10	50%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

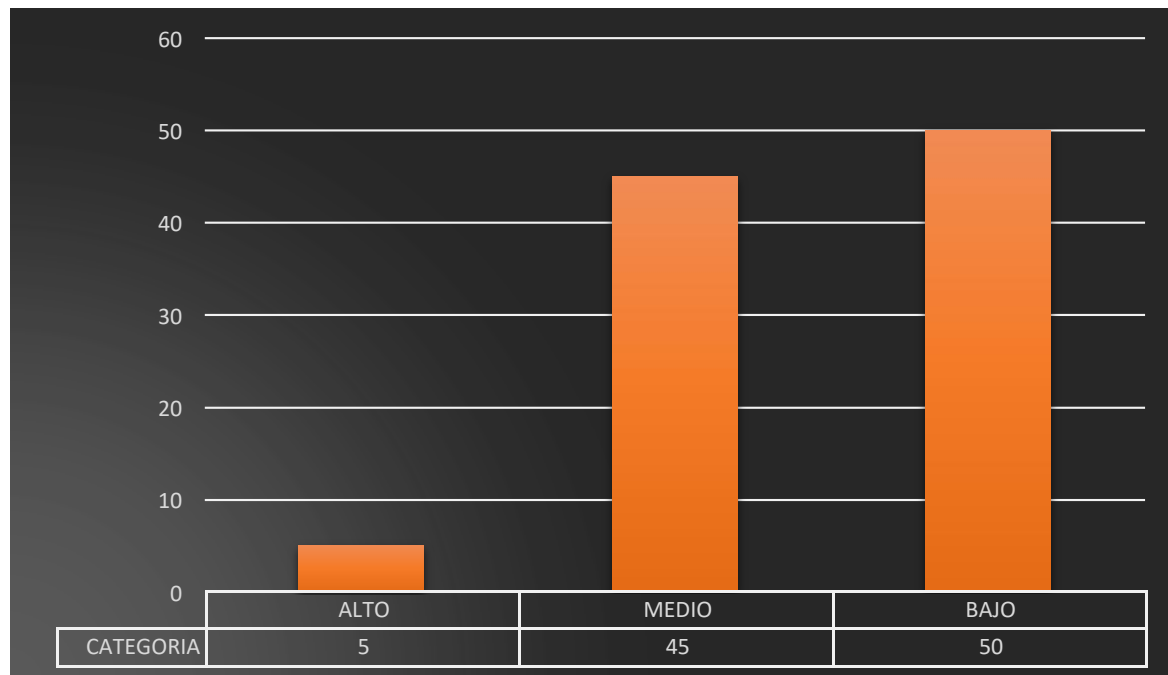


Figura 14: Nivel de respuesta en el ítem 11

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 14, se evidencian que el 50% de las niñas y los niños diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al dónde van los elementos según su correspondencia.

ÍTEM 12: Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”

Tabla 15: Nivel de respuesta en el ítem 12“Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	01	05%
MEDIO	08	40%
BAJO	11	55%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

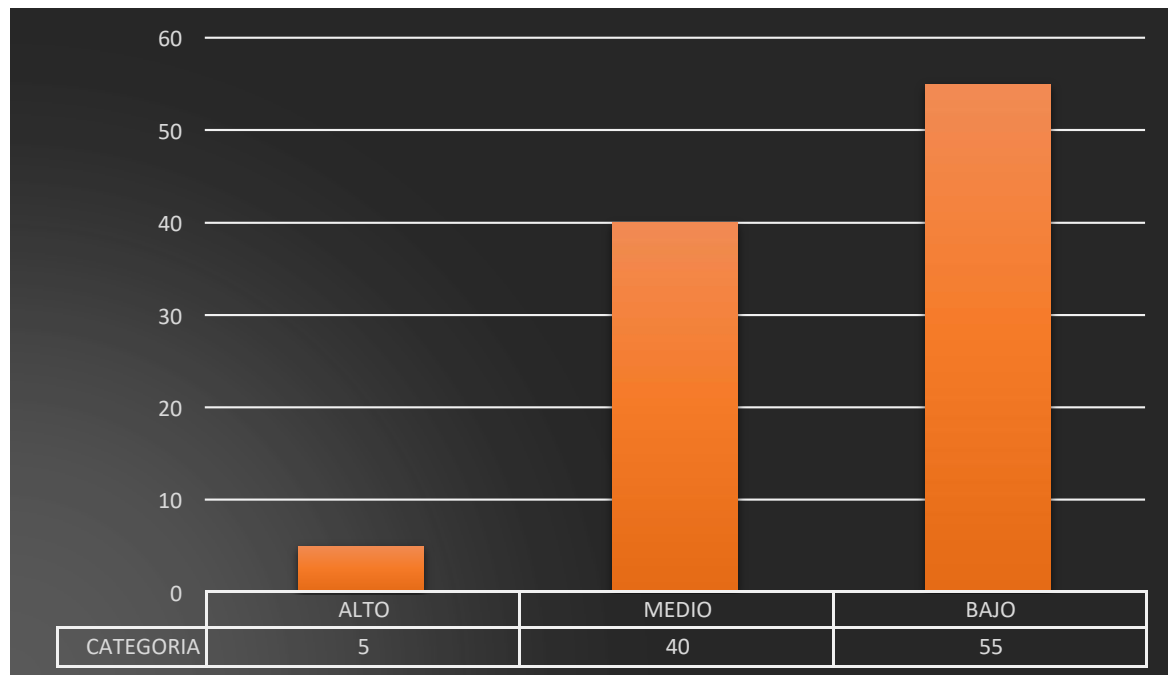


Figura 15: Nivel de respuesta en el ítem 12

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 15, se evidencian que el 55% de los niños y las niñas diagnosticados se encuentran en un nivel bajo en relación al identificar desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”

ITEM 13: Compara 3 objetos “el más corto al más largo”

Tabla 16: Nivel de respuesta en el ítem 13 “Compara 3 objetos “el más corto al más largo”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	10	50%
BAJO	10	50%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

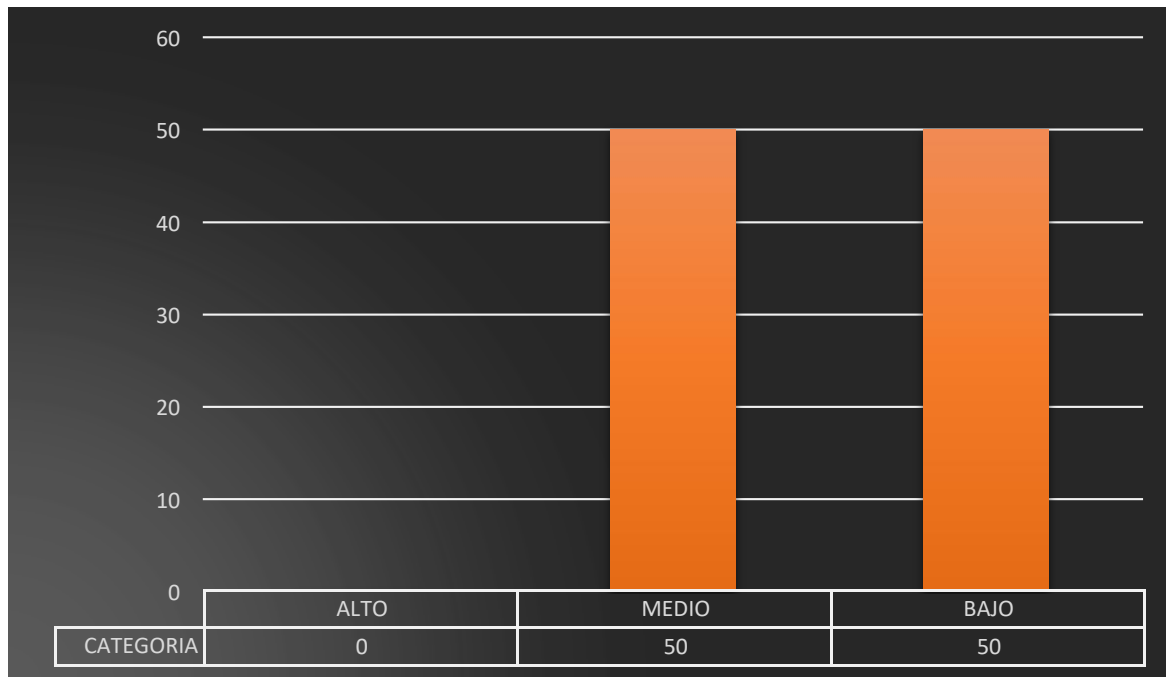


Figura 16: Nivel de respuesta en el ítem 13

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 16, se evidencian que el 50% de los alumnos diagnosticados se encuentran en un nivel bajo, el 50% se encuentran en un nivel medio y el 0% aún no ha logrado el nivel alto en relación al comparar 3 objetos “el más corto al más largo”

ITEM 14: Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande.

Tabla 17: Nivel de respuesta en el ítem 14 “Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	09	45%
BAJO	11	55%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

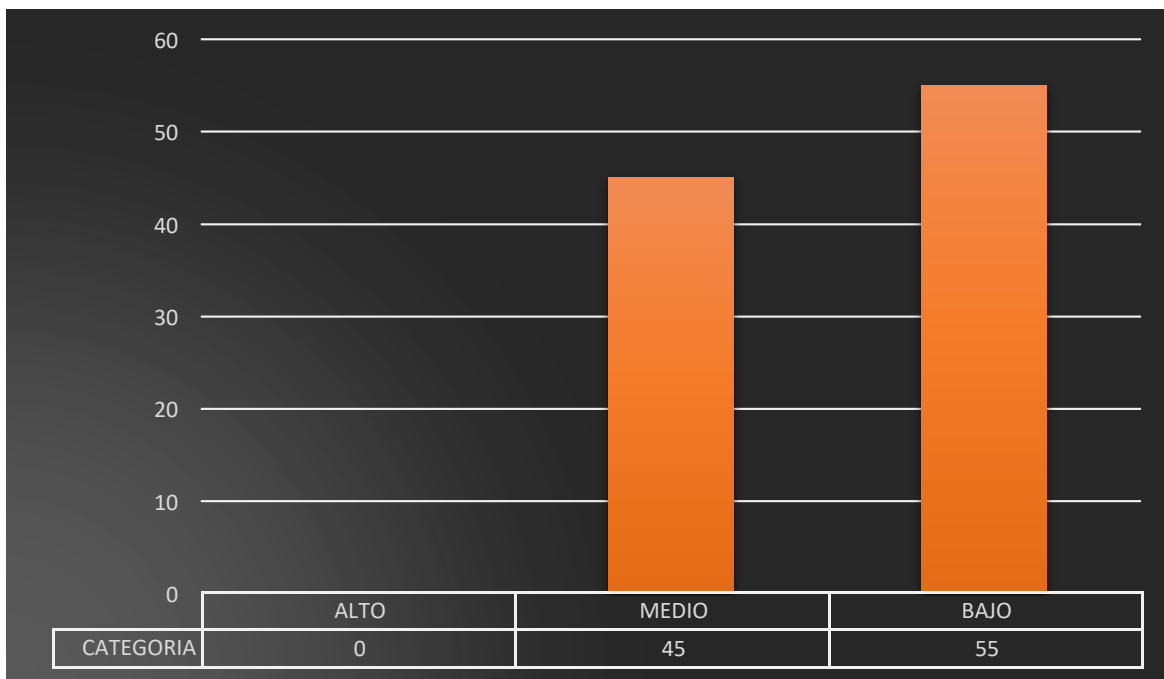


Figura 17: Nivel de respuesta en el ítem 14

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 17, se evidenció que el 55% de los alumnos diagnosticado se encuentra en un nivel bajo, el 45% se encuentra en nivel medio y el 0% aún no ha logrado el nivel alto en relación al ordenar 3 elementos desde el más pequeño al más grande.

ÍTEM 15: Identifica su ubicación y ubica elementos.

Tabla 18: Nivel de respuesta en el ítem 15 “Identifica su ubicación y ubica elementos”

CATEGORÍA	N	%
ALTO	00	00%
MEDIO	06	30%
BAJO	14	70%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

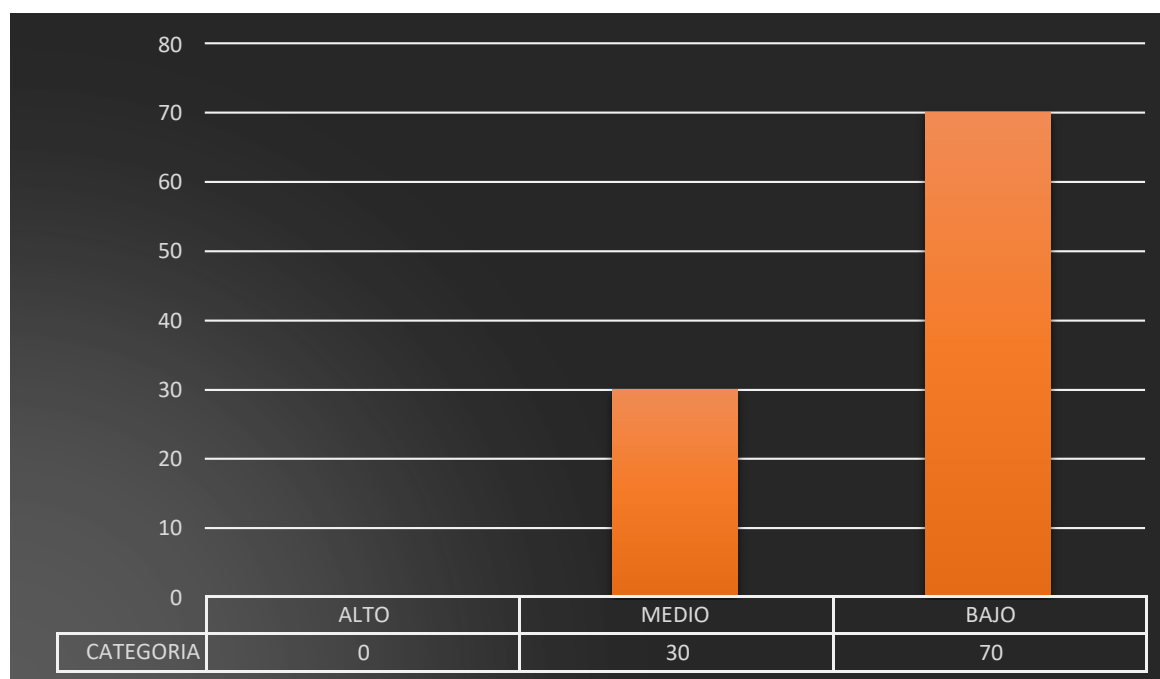


Figura 18: Nivel de respuesta en el ítem 15

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 18, se evidenció que el 70% de los alumnos diagnosticado se encuentra en un nivel bajo, el 30% se encuentra en un nivel medio y el 0% aún no ha logrado el nivel alto en relación que se identifica según su ubicación y ubica elementos.

Segundo objetivo específico

Diseñar y validar la implementación el taller de juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”

PROPUESTA DEL TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS

1.-Fundamentación del programa.

El presente taller de Juegos didácticos se desarrolló para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 3 años de la I. E. N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” Chiclayo, 2021.

En su teoría Psicogenética aporta al estudio de esta investigación, que la maestra debe guiar y orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje, logrando desarrollar experiencias significativas que despierten las habilidades en los educandos, y para ello debe planificar actividades problemáticas en el área de matemática generando el conflicto cognitivo por medio del juego en situaciones cotidianas que le permitan buscar posibles respuestas y así generar aprendizajes significativos en los educandos.

2.-Descripción del Taller.

El programa de aprendizaje lúdico, se desarrolló a través de estrategias que accederán al fortalecimiento de las habilidades en solucionar situaciones de la vida cotidiana.

En el taller se tomó en cuenta el Programa de Educación Inicial aprobado por RM N°0276-300-ED según el Ministerio de Educación en las siguientes dimensiones.

El área de matemática estará dividida en 2 dimensiones:

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

Agrupar de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos.

Usa el conteo mediante palotes la cantidad de objetos y personas.

Compara objetos de acuerdo a sus propios criterios.

Emplea el conteo hasta en situaciones cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto.

Utiliza los términos muchos, pocos, uno y ninguno para referirse a los objetos dentro de una agrupación.

Representa la totalidad en número con la cantidad de objetos de una colección hasta 3.

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

Cuenta con un espacio para adaptarse al movimiento y jugar.

Explorar diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas, cajas o utensilios en desuso, identifica sus propiedades y características.

Expresa su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego.

Determina la relación uno a uno entre los objetos de dos colecciones.

Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.

Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”

Compara 3 objetos “el más corto al más largo”

Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande.

Intenta ubicarse a sí mismo y ubica objetos.

Flujograma

PROPUESTA DEL TALLER DE JUEGOS DIDACTICOS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJES EN EL AREA DE MATEMATICAS

Basada en

JUEGOS DIDÁCTICOS

APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS A TRAVÉS DEL JUEGO
Piaget (1981)
"Destaca las diversas formas de juego"

La teoría de la práctica o del pre-ejercicio
Según Gross (1898)

Piaget (1981)
Considera las siguientes nociones matemáticas

JUEGOS DE CLASIFICACIÓN
JUEGOS DE CORRESPONDENCIA
JUEGOS DE CUANTIFICACIÓN
JUEGOS DE CARDINALIDAD
JUEGOS DE ORDINALIDAD
JUEGOS DE

Basada en

EL ÁREA MATEMÁTICA

El Ministerio de Educación (2006)
"Brinda orientaciones generales para desarrollar estrategias que le permitan al niño resolver problemas de la vida cotidiana."

Enfoque centrado en la resolución de problema.
Teoría de situaciones didácticas, descrita en Erousseau (1998)

Programa Curricular Educación Inicial

Pretest

Las dimensiones son:

Resuelve problemas de cantidad

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Postest

LÍNEA ESTRATÉGICA APRENDIZAJE LÚDICO
OBJETIVO GENNERAL
Desarrollar un taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas.

Reconocer las relaciones entre los objetos de su entorno.
Fomentar la comunicación al usar algunas expresiones. Participa en el conteo espontaneo en situaciones cotidianas
Compara relaciones de medida en situaciones cotidianas.
Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.
Participa al ubicarse a sí mismo y ubica objetos.

DESARROLLAR ACTIVIDADES MATEMATICAS EN SITUACIONES COTIDIANAS

Aplicación del cuestionario pre test
"Agrupamos los medios de transporte terrestre"

"Jugamos a con los medios de comunicación descubriendo cantidades"
"Jugamos a ubicar cada medio de transporte"

"Voy buscando elementos para usar en mi espacio de juego"
"Jugamos agregar chapitas"

"Jugamos a encontrar el tesoro escondido"
"La ciudad para contar"
"Juguemos descubriendo cantidades usando mis juguetes"
"Cuanticamos a los animales de mi comunidad"

"Jugamos a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo"

Objetivos de la propuesta

Objetivo general: Desarrollar un taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas.

Objetivos específicos:

- Agrupa objetos por semejanzas.
- Compara objetos.
- Menciona y relaciona los objetos con un fin.
- Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.
- Representa y compara cantidades.
- Comunica como ha comparado los objetos.
- Dice cómo ha ubicado la cantidad de objetos.
- Usa material gráfico para representar cantidades.
- Comunica sus creaciones en relación a la posición.
- Ordena los objetos según el lugar que ocupa.
- A través del conteo encuentra la cantidad de elementos.
- Cuenta por iniciativa propia.

4. Justificación: pedagógica, metodológica, práctica y psicopedagógica.

La presente investigación se justificó por ser un programa de juegos didácticos activos y virtuales, ya que nos encontramos en una pandemia del Covid- 19, se estimuló usando la plataforma virtual en el nivel inicial de 3 años, aplicando diferentes estrategias pedagógicas, metodológicas, prácticas y problemas en relación a situaciones cotidianas.

Desarrollando así habilidades, capacidades, actitudes, creando vínculos de socialización virtual efectivo entre niños, profesores y padres de familia.

Pedagógicamente se justifica a las habilidades matemáticas desarrollando así su pensamiento matemático. También permitirá un aprendizaje significativo.

Metodológicamente, porque diagnostica la problemática educativa, procesa datos concretos y científicos acerca del desarrollo de las capacidades matemáticas.

Psicológicamente se justifica, porque por medio del juego lúdico se permitió expresar sus emociones al momento de interactuar virtualmente.

5. Contenidos a desarrollar.

ACTIVIDAD N°01	Aplicación del cuestionario pre test
TALLER N°01	“Agrupamos los medios de transporte terrestre”
TALLER N°02	“Jugamos a con los medios de comunicación descubriendo cantidades”
TALLER N°03	“Jugamos a ubicar cada medio de transporte”
TALLER N°04	“Voy buscando elementos para usar en mi espacio de juego”
TALLER N°05	“Jugamos agregar chapitas”
TALLER N°06	“Jugamos a encontrar el tesoro escondido”
TALLER N°07	“La ciudad para contar”
TALLER N°08	“Juguemos descubriendo cantidades usando mis juguetes”
TALLER N°09	“Cuantificamos a los animales de mi comunidad”
TALLER N°10	“Jugamos a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo”
TALLER N°11	“Jugamos al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones”
TALLER N°12	“Juguemos a relacionar objetos de correspondencia”
TALLER N°13	“Jugamos a ordenar los peces desde el más pequeño al más grande”
TALLER N°14	“Jugamos a comparar cintas del más corto al más largo”
TALLER N°15	“Dramatizamos cómo nos desplazamos por la ciudad”

Fuente. Elaboración propia

6. Metodología del programa.

El diseño del taller de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, consistió en una propuesta de Juegos de clasificación; Juego de correspondencia uno a uno; Juegos de cuantificación; Juegos de cardinalidad; Juegos de Ordinalidad; Juegos de Conteo; realizando 15 talleres que fue aplicado en niños de 3 años la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo.

Estrategias Metodológicas	Estrategias de enseñanza	de	Estrategias de Aprendizaje
Gratificante	Dinámicas individuales y grupales	y	Las dinámicas que se realizaron fueron muy motivadoras, atractivas y formadoras; despertando el interés y agrado de los estudiantes.
Pautas activas	Actividad física de 10 minutos		Las pautas activas que se desarrollaron fueron para tomar breves descansos durante las sesiones.
Actividad lúdica	Juegos didácticos		Los juegos que se realizaron fueron con objetos en diferentes situaciones cotidianas.
Motivación	Imágenes, videos, material concreto y gráfico.		Son actividades que se realizaron para motivar a nuestros estudiantes al inicio de las sesiones.

Fuente. Elaboración propia

7. Recursos.

Recursos humanos

Estudiantes, docente, directora y PPF

Recursos tecnológicos	Internet, computadora, laptop y celular.
Recursos financieros	Costo total del programa s/243.00
Materiales	Lista de cotejo impresas, imágenes, juguetes, cajas, ropa, alimentos etc

Fuente. Elaboración propia

8. Perfil de los beneficiarios.

Los beneficiarios del programa son estudiantes de ambos sexos, de 3 años de educación inicial, cuyas edades oscilan entre 3 años y 3 años y 6 meses, pertenecientes al distrito de Chiclayo.

Los estudiantes van a vivenciar y compartir actividades de manera individual cada familia desde casa compartiendo por la plataforma del zoom.

Compartiendo opiniones, desarrollando competencias, potenciando sus capacidades y expresando sus habilidades, demostrando cuán familiarizados estaban con el término “juegos didácticos”, pudiendo adquirir conocimientos y hacerlos suyos las experiencias matemáticas.

9.- Cronograma de actividades

TIEMPO/ACTIVIDADES	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
Aplicación del cuestionario (pre test)	X			
Aplicación del taller N°01	X			
Aplicación del taller N°02	X			
Aplicación del taller N°03	X			
Aplicación del taller N°04	X			
Aplicación del taller N°05		X		
Aplicación del taller N°06		X		

Aplicación del taller N°07	X		
Aplicación del taller N°08	X		
Aplicación del taller N°09	X		
Aplicación del taller N°10		X	
Aplicación del taller N°11		X	
Aplicación del taller N°12		X	
Aplicación del taller N°13		X	
Aplicación del taller N°14			X
Aplicación del taller N°15			X
Aplicación del Cuestionario de Pos test			X
Evaluación del Programa			X

Fuente. Elaboración propia

10. Evaluación del programa.

Se realizó un cuestionario tipo Likert que permite evaluar el nivel de eficiencia del programa.

11. Validación de la propuesta

El instrumento se validó con el criterio de expertos.

VARIABLE EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS EXPERTOS	N° DNI	ESPECIALIDAD	OPINIÓN DEL EXPERTO
Mónica del Rocio Merino Guerrero	16429223	Licenciada en Educación Inicial	Muy de acuerdo

Betty Roxana	16681321	Licenciada	en	Muy
Becerra López		Educación Inicial		de acuerdo
Rocio Ruiz Meza	16785476	Doctora	en	Muy
		Educación		de acuerdo

Fuente. Elaboración propia

El instrumento que consiste en un cuestionario, de elaboración propia, fue sometido a juicio de tres expertos, cada uno con la especialidad de licenciado en educación inicial, quienes verificaron la eficacia y viabilidad de la variable con sus respectivos indicadores, lo que indica su viabilidad, reuniendo las condiciones metodológicas y pueda poder ser aplicado con los estudiantes que participaron en esta investigación.

Tercer objetivo específico

Medir el nivel de efectividad del taller de juegos didácticos aplicado en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”;

TABLA 19

Nivel de efectividad del el programa de juegos didácticos aplicado en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”

CATEGORIA	N	%
ALTO	20	100%
MEDIO	00	00%
BAJO	00	00%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, variable programa de juegos didácticos

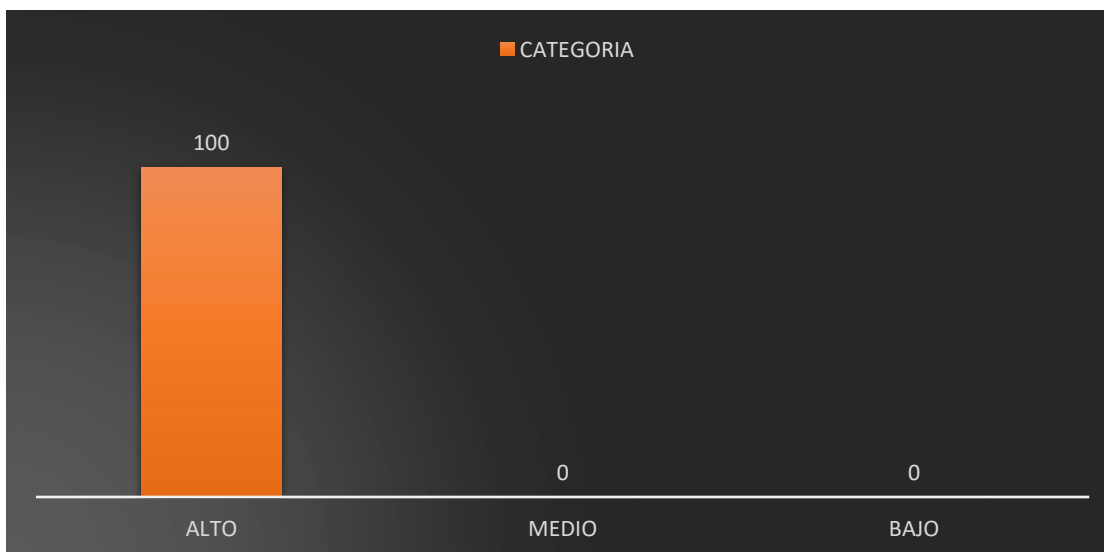


Figura 19: Cuestionario aplicado a 20 niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”-2021

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 19, se evidenció que el 1000% de los estudiantes encuestados, indican un nivel de logro esperado en el área de matemática debido a una buena estimulación del programa de juegos didácticos.

Análisis por dimensiones

Dimensión Resuelve problemas de cantidad

Tabla 20: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve problemas de cantidad

CATEGORIA	N	%
ALTO	19	95
MEDIO	01	05%
BAJO	00	00%
Total	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

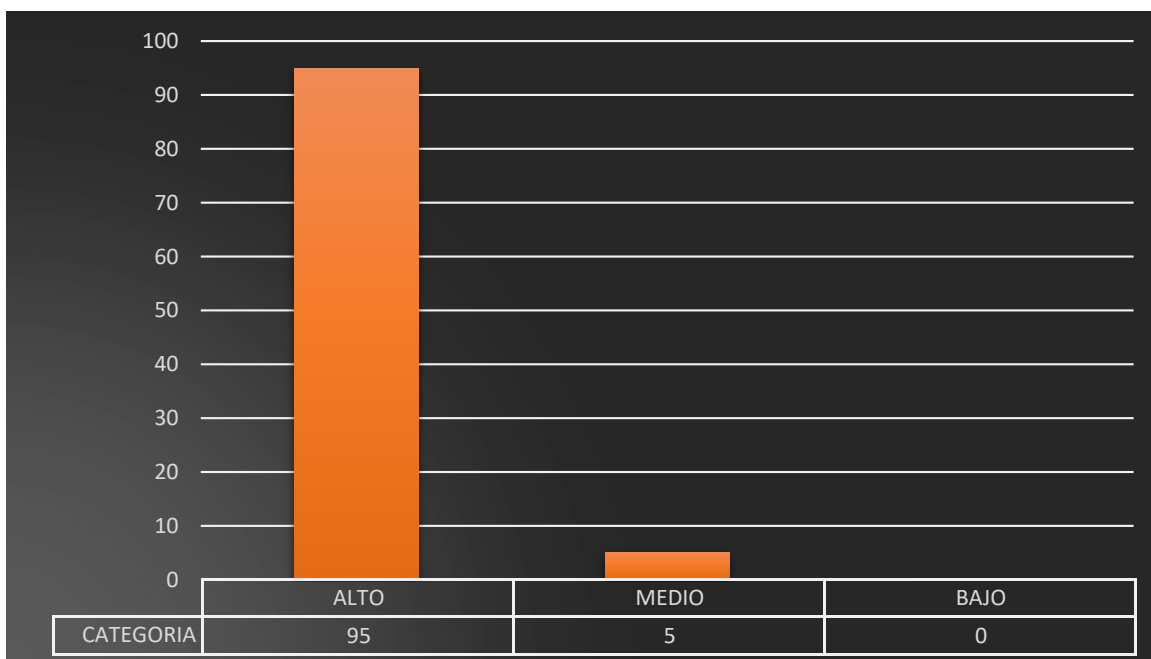


Figura 20: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve Problemas de Cantidad

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 20, se evidencian en la data de aplicación de los resultados finales de la encuesta en cuanto a la dimensión resuelve problemas de cantidad que el 95% se encuentra en el logro esperado propiciado a resolver problemas de cantidad y el 5% en proceso.

Dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Tabla 21: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

CATEGORIA	N	%
ALTO	20	100%
MEDIO	00	00%
BAJO	00	00%
TOTAL	20	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

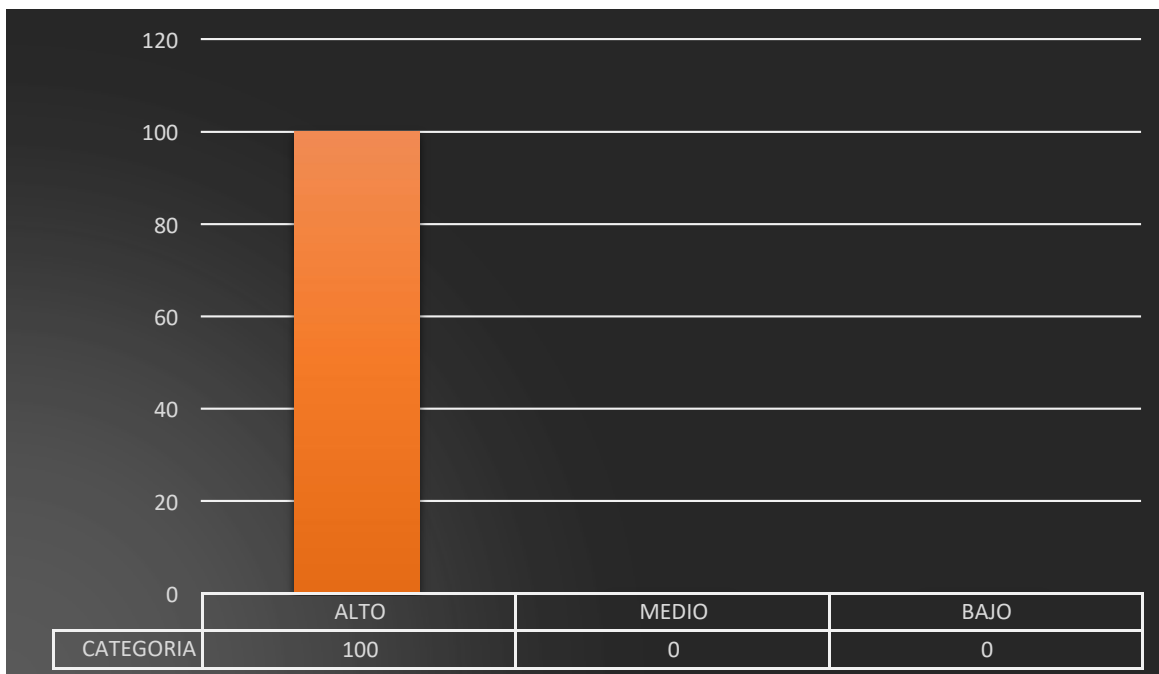


Figura 21: Nivel de efectividad de la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Interpretación: Los resultados adquiridos que demuestran la tabla y figura 21, se evidencian en la data de aplicación de los resultados finales de los encuestados según a la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización que el 100% se encuentra el logro esperado, propiciando resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Cuarto objetivo específico

Comparar el nivel de aprendizaje en el área matemática según sus dimensiones, obtenidos del pre test y pos test del programa de juegos didácticos en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 "Niños Mensajeros de la Paz"

Tabla 16: Comparación de dimensiones pre test y pos test

PRE TEST	POS TEST
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	

CATEGORIA	N	%	N	%
ALTO	10	50	19	95
MEDIO	07	35	01	05
BAJO	03	15	0	0
Total	20	100	20	100

	PRE TEST		POS TEST	
	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
CATEGORIA	N	%	N	%
ALTO	06	30	20	100
MEDIO	09	45	0	0
BAJO	05	25	0	0
Total	20	100	20	100

Interpretación: En la aplicación de pre test se encontró el 95% de déficit siendo porcentaje más alto encontrado en la dimensión resuelve problemas de cantidad, seguido del 85% de déficit en la dimensión de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, con la aplicación del programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática se demostró que el 100% de los estudiantes encuestados mejoraron notablemente al resolver problemas de la vida cotidiana.

Quinto objetivo específico

Contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo 2021.

Pruebas de normalidad

H1: La diferencia entre el pre test y pos test presenta datos con distribución normal. H0: La diferencia entre el pre test y pos test no presenta datos con distribución normal.

	Kolmogóroy- Sminoya			Shapiro- Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	0,142	20	0,200	0,983	20	0,969
Pos test						

El análisis de la diferencia del pre test y pos test, se puede decir que los datos menores o iguales que 30, según Shapiro- Wilk, el valor sig. es mayor que 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula, por lo que se acepta que los datos provienen de una distribución normal, por ello para contrastar los resultados del desarrollo del taller de juegos didácticos para mejorar la enseñanza en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo se aplicó la prueba T de Student.

PRUEBA T de Student

Hipótesis Nula:

H0: El taller propuesto de estrategias de juegos didácticos, no mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

Hipótesis Alternativa:

H1: El taller propuesto de estrategias de juegos didácticos, mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo.

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas	t	gl	Sig. (bilateral)
	95% Intervalo de confianza para la diferencia superior			
Par 1 Pré test –Pos test	24,7304	26,980	19	0,000

Como el Sig 0,000 es menor que el $\alpha = 0,05$ se rechaza H_0 y se acepta H_1 por lo tanto si se aplica el taller de juegos didácticos mejora la enseñanza en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, entonces los índices de déficit en la enseñanza en el área de matemáticas se reducen notablemente.

V. DISCUSIÓN

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar si el taller de los juegos didácticos estimula el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo. Por tal motivo se midió el nivel del aprendizaje en el área de matemática de los niños de 3 años, a través de las dimensiones al resolver problemas de la vida cotidiana y al resolver problemas de forma, movimiento y localización. Su importancia queda demostrada al mejorar el déficit de la enseñanza en el área de matemática presentadas en los niños de 3 años por medio del pretest, se realizó el taller de juegos didácticos en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo.

En relación al primer objetivo específico se identificó el nivel de aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” Chiclayo 2021, a través de un pre test, teniendo como resultado el 100% presentó nivel de proceso y el 00% en el nivel de inicio igual que logro esperado en la enseñanza en el área de matemática. Comparando con el aporte de *Gastelu & Padilla (2017)*, en un grupo de 58 estudiantes de ambos sexos, cuyas edades eran entre los 6 y 7 años obteniendo los resultados en el pre test 17,2% en proceso, 82,8% en inicio en el grupo experimental y en el grupo de control 6,9% en proceso, 93,1% en inicio, lo que indica que ambos se hallan en un nivel de inicio. Asimismo *Gonzales (2019)* en su muestra en el pre test a 19 estudiantes los resultados fueron que el 68% en inicio y el 16% en proceso, 11% en logro esperado y el 5% en logro destacado, estas evidencias indican que los datos de los instrumentos eran variables para la población de estudio.

El segundo objetivo específico, se diseñó y validó la implementación del taller de juegos didácticos para estimular la enseñanza en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Según *Larriva de Pallares y Murillo (2019)* en cuanto a su investigación nos dice que los maestros presentan una actitud favorable de incorporar los juegos didácticos en algunas áreas, la mayoría de maestros en su estudio presento que solo lo utilizaban en una sola área y asignatura, por ello se debe abarcar todas las áreas e encajar los juegos didácticos en cada experiencia de aprendizaje. Por su lado *Terrazo, Riveros, y Oseda (2020)*, afirman que los juegos

didácticos en la enseñanza de las nociones matemáticas deben ser aplicados en las sesiones de aprendizaje ya que han demostrado una gran significación en el progreso de las nociones matemáticas en los niños y niñas.

El tercer objetivo específico se aplicó el taller de juegos didácticos en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” Chiclayo 2021; A través de un pos test, teniendo como resultado final el 100% desarrollaron virtualmente las 15 sesiones y demostraron un logro destacado en el aprendizaje en el área de matemática. Por su parte Cruz y Tanqueño (2019) nos dice en su investigación que juegos didácticos es de suma importancia en el aprendizaje de la matemática ya que desarrollar diseñar una guía para dinamizar el conocimiento en los niños a través de situaciones lúdicas que permitió una mayor ocasión de aprender matemática de una forma práctica. Gonzales (2019) nos dice que los juegos didácticos es importante incluirlos en la planificación para mejorar la socialización al ejecutarse en las actividades de aprendizaje con juegos didácticos ha permitido mejorar el nivel de vincularse entre los educandos. Por lo consiguiente los juegos didácticos en la enseñanza en el área de matemática que cada uno asume es su trabajo de investigación es importante en el desarrollo de cada uno.

En el cuarto objetivo específico se comparó el nivel de estudio en el área matemática según sus dimensiones, obtenidos del pre test y pos test del taller de juegos didácticos en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” ; Por su parte Terrazo, Riveros y Oseda (2020) En la tabla 3 y 4 se deduce en ambos grupos experimental y control dichos resultados en el pre test se observó que en el grupo de control se ubicaron en proceso el 80% y el 20% en inicio, en el grupo experimental 70% en proceso y el 30% en inicio y en el pos test se observó que en el grupo de experimental se ubicaron en logro previsto el 30% y el 70% en proceso, en el grupo control 5% en logro previsto 85% en proceso y el 10% en inicio.

El quinto objetivo específico se contrastó los logros finales del desarrollo del taller de juegos didácticos para estimular el estudio en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, se observa que datos menores o iguales que 30, según Shapiro-Wilk, el valor Sig. Es superior que 0.05

por lo que se anula la hipótesis nula, por lo que se acepta que los datos provienen de una distribución normal, por ello para contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos didácticos mejorando el aprendizaje en el área de matemática. Por su parte Terrazo, Riveros y Oseda (2020) la hipótesis general concluyó que existe significatividad de promedios entre el grupo control y grupo experimental en el desarrollo de nociones matemáticas por medio de juegos se presenta la tabla y la figura correspondiente, el valor del estadístico como: el valor calculado (t_c) = 6,383, como la t_c es mayor que la t_t , es decir $6,383 > 2,009$ y p -valor; $0,000 < 0,050$ entonces rechúsa la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna.

VI. CONCLUSIONES

Se concluye dando afirmación al problema general planteado al inicio de la investigación. ¿El taller de los juegos didácticos estimularán el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo?; Se comparó los resultados entre el pre test y pos test teniendo como resultado que el 100% de los niños encuestados han logrado mejorar sus capacidades en el área de matemática por medio de juegos didácticos y resolviendo problemas de la vida cotidiana. Por consiguiente es importante que los niños y niñas exploren con todos sus sentidos aquello que lo rodea para captar información y resolver los problemas que se les presentan mejorando el aprendizaje en el área de matemática que desarrollen experiencias de juego en situaciones cotidianas usando su cuerpo, el material concreto y por último el material gráfico, planificar actividades contextualizadas y pertinentes que le permitan al niño de 3 años resolver problemas de la vida cotidiana, experimentar diversas estrategias que le permitan aumentar su pensamiento lógico matemático, según su madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal de los estudiantes, comunicando sus experiencias y sus resultados, en este caso al lado de su familia enfrentándonos a un problema actual de la COVID-19.

Como apoyo en el soporte pedagógico desde casa y las estrategias desarrolladas por la investigadora usando la plataforma del zoom.

Asimismo se cumple el objetivo general de dicha investigación: Determinar si el taller de los juegos didácticos estimulan la enseñanza en el de área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo 2021;

Por otro lado, Identificar el nivel de enseñanza en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” Chiclayo 2021, través de un pre test, teniendo como resultado el 100% presentó nivel de proceso y el 0% en el nivel de inicio igual que logro esperado en la enseñanza en el área de matemática.

Asimismo se diseñó y valido la implementación del taller de juegos didácticos para estimular la enseñanza en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Chiclayo 2021, por expertos.

A través de un pos test, teniendo como resultado final el 100% desarrollaron virtualmente las 15 sesiones y demostraron un logro destacado en la enseñanza en el área de matemática se midió el nivel de efectividad del taller de juegos didácticos aplicado a los alumnos 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Chiclayo 2021

Se concluye en un solo grupo experimental dichos logros finales en el pre test se observó que se ubicaron en proceso el 90%, el 0% en inicio y en logro esperado 10% y en el pos test se observó que en el grupo de experimental se ubicaron en logro esperado el 95% y el 5% en proceso y el 0% en inicio en relación a la dimensión resolvemos problemas de cantidad y en relación a la dimensión resuelven problemas de forma, movimiento y localización en el pre test se observó que se ubicaron en proceso el 90%, el 5% en inicio y en logro esperado 5% y en el pos test se observó que en el grupo de experimental se ubicaron en logro esperado el 100% y el 0% en proceso y el 0% en inicio. Al comparar el nivel de enseñanza en el área matemática según sus dimensiones, obtenidos del pre test y pos test del taller de juegos didácticos en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”; Chiclayo 2021

Asimismo se contrastó los logros finales de la aplicación del taller de juegos didácticos para estimular la enseñanza en el área matemática en los alumnos de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo 2021. El análisis de la diferencia del pre test y pos test, se observa que datos menores o iguales que 30, según Shapiro- Wilk, el valor sig. Es superior que 0.05 por lo que se anula la hipótesis nula, por lo que se acepta que los datos proviene de una distribución normal, por ello para contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos didácticos para mejorar la formación en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo se aplicó la prueba T de Student.

Se concluye según los resultados como el Sig 0,000 es menor que el $\alpha = 0,05$ se rechaza H_0 y se acepta H_1 por lo tanto si se aplica el taller de juegos didácticos mejora la enseñanza en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, entonces los índices de déficit de formación en el área de matemática se reducen notablemente.

Entonces se puede decir que la investigación concluye, con sus aportes de Piaget que nos dice que las estructuras mentales de los niños se desarrolla usando diversas formas de juego que le permitan desarrollar transformaciones cognitivas en él, por su parte Vygotsky (1995) nos orienta que el juego es una acción social, la relación con otros niños, el rol que caracteriza a cada individuo a la cooperación natural y social de participaren diferentes juegos guiado por sus ideas al relacionarse entre ellos, por lo tanto permite contribuir al desarrollo del individuo y su aprendizaje a desarrollar capacidades intelectuales y motoras, a través del juego espontaneo le permiten desarrollar su personalidad y sus habilidades sociales. Nos ofrece en su teoría sociocultural, ideas acerca del aprendizaje se da por medio de la interacción social entre agentes educativos, la socialización que desarrolla desde una perspectiva evolutiva, el lenguaje es un instrumento mediante el niño comunica sus experiencias por medio del juego. Por lo consiguiente en relación a la COVID-19 se ha propuesto el programa titulado: “Juegos didácticos” que nos permitió brindar talleres virtuales en compañía de los padres de familia desde casa.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda los diferentes aspectos como:

- La propuesta titulada: “Juegos didácticos” nos habla de los juegos didácticos, para desarrollarlas en los jardines, constituye uno de los medios educativos y didácticos, importantes y necesarios por razones pedagógicas, psicológicas y también metodológico-didácticas, se recomienda que debería ser planificada en las sesiones de aprendizaje de los estudiantes.

-La propuesta titulada: “Juegos didácticos” permite que los alumnos observan y exploran su contexto actual y los elementos de su entorno, determinando las relaciones entre ellos cuando realizan situaciones concretas de diversas maneras: haciendo uso de materiales, involucrándose en juegos didácticos y en experiencias productivas, se recomienda seguir realizando diferentes talleres relacionadas a sus características e interés de los estudiantes permitiendo en el niño por medio de las interacciones de sus estructuras mentales con el contexto actual pueda desarrollarse intelectualmente es un proceso de reestructuración del conocimiento, el cambio de pensar crean conflictos cognitivos y desequilibrio en la estructura del pensar del niño, el individuo compensa esta confusión y resuelve el conflicto mediante sus propias actividades significativas, de una nueva forma de pensar y estructurar las ideas en relación al momento de jugar y va de vuelta al estado de equilibrio.

- La propuesta titulada: “Juegos didácticos” ha tenido en cuenta el Programa Curricular de Educación Inicial; que nos da orientaciones generales de acuerdo a las áreas, competencias, capacidades, desempeños y estándares de la Educación Básica Regular, aprobada por la Resolución Ministerial N° 0276-2009-ED. Nos permitió desarrollar capacidades y la construcción de saberes, que han adquirido el niño después de haber aplicado un estímulo. Asimismo se debe tener en cuenta los desempeños según la edad de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Álvarez, O. (1987). Propuesta de un programa para padres sobre la estimulación de las habilidades lógicas- matemáticas en el niño preescolar de 4 a 6 años.
- Medellín. (Trabajo de postgrado. Profesionalización a distancia). Universidad de San Buenaventura, facultad de educación-CINDE-
- Baroody, Arthur. El pensamiento matemático de los niños. Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial. 5ed. Madrid: Visor, S.A, 2000.269 p.
- Briones, Guillermo Metodológicas de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales. COPYRIGHT: ICFES. 19996.
- Campos, Yolanda, et al. La matemática nos rodea: guía didáctica para el maestro preescolar. 1998 [en línea]. Http. /www. Ebook-serch-engine.com/actividades-para-preescolar-de-matematicas-ebook-pdf.html. [Citado el 29 de Agosto de 2009]
- Campos, G. & Lule, N. (2012) “La observación, un método para el estudio de la realidad”. Revista Xihmai VII (13), pp 45-60.
- Clavijo, O. (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del Grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay. (Trabajo de investigación para optar la licenciatura en educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes) Universidad Libre- Colombia.
- COHEN, Luis. Et al. Métodos de investigación educativa. Madrid: Editorial Muralla: 1990.
- Cruz, K. & Tanqueño, K. (2019) Juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la matemática. Tesis de Licenciatura. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil.
- Recuperado partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45342>
- Díaz, L.(2011) La observación. Facultad de Psicología UNAN obtenido de <http://www.psicologia.unam.mx>
- Díaz, M. & Neria, K. (2018) Pensamiento lógico matemático en niños de 5 años del nivel inicial estatales del Pueblo Joven Nueve de Octubre –Chiclayo. Tesis de Maestría. Universidad Cesar Vallejo.

Recuperado

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34555/diaz_sm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Edo, M. & Artés, M. (2016). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. Investigación en didáctica de las matemáticas: *Edma 0-6; Educación matemática en la infancia*, 5(1). 33-44. Recuperado a partir de <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12>
- Gastelu, L. & Padilla, D (2017). Influencia de los Juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán. (Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle-Lima. Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, P. (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Guatemala. (Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Licenciada). Universidad Rafael Landívar-Guatemala.
- Gonzales, E. (2019). Juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”. (Tesis para optar el grado) Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17129/ESTRATEGIA_SOCIALIZACION_GONZALES%20_DELGADO_%20ELVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chavieri, M. (2016). Juegos Cooperativos y habilidades sociales en niños de II Ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac.(Tesis para optar el grado académico de Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación) Universidad César Vallejo-Perú.
- Hernández, Roberto et al. Metodología de la investigación. Capítulo I. México: Mc Graw Hill, 1996.
- Mero, (2015). Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.M. “Mis pequeños angelitos” Universidad de Tumbes-Ecuador.
- Ministerio de educación, (2010) Programa de Educación Inicial. Lima-Perú.
- Ministerio de educación, (2010) El juego libre en los sectores. Lima-Perú.
- Ministerio de educación, (2010) Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial-Guía curricular de Orientaciones pedagógicas. Lima-Perú.
- Ministerio de educación, (2012) ¿Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática?. Lima-Perú.
- Monereo, C. (2000). Estrategias de enseñanza y aprendizaje, editorial Síntesis, sexta edición, Barcelona.

- Mundaca, M. (2018). Juegos verbales para mejorar el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial "Pasitos de Jesus", (Trabajo de investigación de grado para optar) Perú. Recuperado a partir de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15841>
- Orellana, D. Sánchez, M. (2006) Técnicas de Recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*. Redalyc, 24 (1). Pp 205-222
- Larriva de Pallares, M., & Murillo, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. *Centros: Revista Científica Universitaria*, 8 (1), 144-166. Recuperado a partir de <https://www.revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/486>
- López, P.(2004) Población muestra y muestreo .*Scielo*, 9 (8). Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&
- Rekalde, Itziar y Vizcarra, Maria Teresa y Macazaga, Ana María (2014). La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos. *Educación XX1*, 17 (1), 201-220. [Fecha de Consulta 30 de Mayo de 2021]. ISSN: 1139-613X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70629509009>
- Rodríguez, V. (2017) Cuentos infantiles para la adquisición de la noción de cuantificadores en niños de cinco años en la I.E.I Pasitos de Jesús- Lambayeque. Repositorio digital Institucional de la Universidad César Vallejo. Recuperado a partir de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26626/Rodr%C3%A1guez_NVDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salinas, A. (2004). Métodos de muestreo. *Ciencia UANL*. *Redalyc*, 7(001).Pp. 121-123. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/402/40270120.pdf>
- Terrazo, E., Riveros, D., & Oseda, D. (2020) Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica. *Revista scielo*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500024&script=sci_arttext&tlng=pt

WIKIPEDIA. La enciclopedia libre. RIEL [En línea] [Citado el 6 de mayo del 2021]

<Http://es.wikipedia.org/wiki/Ra%C3%AD.Ccc>

Vi, L. (2010). La etapa pre operacional y la noción de conservación de cantidades en niños de 3 a 5 años del colegio San José de la Salle. (Trabajo de grado para optar el título de Licenciada en preescolar) Corporación Universitaria Lasallista Facultad de Ciencias Sociales y Educación-Caldas.

Velásquez, D. Acero, D. (2018) Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales. Repositorio institucional digital de la Universidad Nacional del Altiplano. Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado a partir de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Taller de Juegos didácticos para estimular el aprendizaje en al área de matemática en los niños de 3 años de la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, 2021

AUTORA: **Pérez Becerra Claudia Roxana**

PROBLEMA: Falta de estimulación en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿El taller de los juegos didácticos estimularán el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la institución educativa n° 008 “niños mensajeros de la paz”, Chiclayo?.</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS: ¿Cuál es la situación real del aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la institución educativa n° 008</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar si el taller de los juegos didácticos estimulan el aprendizaje en el de área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo;</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de 3 años de la Institución</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El taller de los juegos didácticos, mejoraran el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo</p> <p>Hipótesis específicas El programa de los juegos didácticos evaluará el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Mensajeros de la Paz”, Chiclayo</p>	<p>TÉCNICA Se emplea la técnica de la observación, Según Campos & Lule (2012) Argumenta en su artículo que la observación es una técnica dirigida al estudio de la investigación para captar de manera objetiva lo que sucede y recoger la información.</p> <p>INSTRUMENTOS</p>

<p>“niños mensajeros de la paz”, Chiclayo?.</p> <p>¿Cómo es el taller de los juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la institución educativa n° 008 “Niños mensajeros de la paz”, Chiclayo?.</p>	<p>educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”</p> <p>Diseñar y validar la implementación del taller de juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”;</p> <p>Medir el nivel de efectividad del taller de juegos didácticos aplicado en niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”;</p> <p>Comparar el nivel de aprendizaje en el área de matemática según sus dimensiones, obtenidos del pre test y pos test del taller de juegos didácticos en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” ;</p>	<p>El diseño del programa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, consiste en una propuesta de Juegos de clasificación ; Juego de correspondencia uno a uno ; Juegos de cuantificación; Juegos de cardinalidad; Juegos de Ordinalidad ; Juegos de Conteo; realizando 18 actividades que será aplicado a los niños de 3 años la Institución educativa N°008 “Mensajeros de la Paz”, Chiclayo</p> <p>La aplicación del taller de los juegos didácticos, mejoraran el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años la Institución educativa N°008 “Mensajeros de la Paz”,</p>	<p>Cuestionario para la evaluación diagnóstica del área de matemática 2021.</p> <p>Pre Test Y después de aplicar el taller de juegos didácticos – 2021 Pos test.</p>
--	---	--	--

	<p>Contrastar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos para estimular el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo.</p>										
<p>ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Según <i>murillo (2008)</i>, citado por <i>Vargas (2009)</i>, la investigación aplicada obtiene el nombre de “investigación práctica o empírica”, determinada por registrar la utilización de los conocimientos obtenidos.</p> <p>Diseño:</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>Población, Según López. (2004) Nos dice que la población es el conjunto de personas de los que se desea investigar para conocer algo es el universo que está constituido por estudiantes.</p> <p>El propósito de estudio estará conformado por 289 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, 2021.</p> <p>MUESTRA</p>	<p>VARIABLE Y DIMENSIONES</p> <table border="1" data-bbox="1077 729 1589 1325"> <thead> <tr> <th data-bbox="1077 729 1325 800">VARIABLES</th> <th data-bbox="1325 729 1589 800">DIMENSIONES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1077 800 1325 1005">EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA</td> <td data-bbox="1325 800 1589 1005">Resuelve problemas de cantidad</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1077 1005 1325 1209"></td> <td data-bbox="1325 1005 1589 1209">Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1077 1209 1325 1325">JUEGOS</td> <td data-bbox="1325 1209 1589 1325">Juegos de clasificación</td> </tr> </tbody> </table>	VARIABLES	DIMENSIONES	EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	JUEGOS	Juegos de clasificación	
VARIABLES	DIMENSIONES										
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad										
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.										
JUEGOS	Juegos de clasificación										

<p>Según sampieri (2014) manifiesta que una investigación pre experimental de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo, solo puede evaluar una sola variable.</p> <p>Pre experimental</p> <p>Pretes</p> <p>Postes</p> <p>EL Esquema será:</p> <table border="1" data-bbox="201 683 577 987"> <thead> <tr> <th>GRUPO</th> <th>PR</th> <th>PROGR</th> <th>PO</th> <th>DIF</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PO</td> <td>E-TE ST</td> <td>AMA</td> <td>ST TE ST</td> <td>ER EN CIA</td> </tr> <tr> <td>Experi- mental</td> <td>0₁</td> <td>X</td> <td>0₂</td> <td>0₂ - 0₁ = D₁</td> </tr> </tbody> </table> <p>Dónde:</p> <p>“O” : Indica la información recogida antes y después de la aplicación.</p> <p>“X”: El estímulo “Aplicación del taller juegos didácticos”</p>	GRUPO	PR	PROGR	PO	DIF	PO	E-TE ST	AMA	ST TE ST	ER EN CIA	Experi- mental	0 ₁	X	0 ₂	0 ₂ - 0 ₁ = D ₁	<p>Por su parte López. (2004) Según su artículo fundamente que es el subconjunto de la población estudiantil a investigar es la parte representativa de la población.</p> <p>Se trabajará con el total de la población de 20 estudiantes del aula de 3 años exploradores.</p> <p>MUESTREO</p> <p>Según Salinas (2004) manifiesta que el muestreo no probabilístico está referido a los sujetos requeridos para la observación como un muestreo por conveniencia.</p> <p>Se emplea la técnica del muestreo no probabilístico por pertenencia debido a que se aplicó a una sección única correspondiente a la edad de 3 años de inicial con 20 estudiantes.</p> <p>LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN:</p>	<p>DIDÁCTICOS</p>	<table border="1"> <tr> <td>Juego de correspondencia uno a uno</td> </tr> <tr> <td>Juegos de cuantificación</td> </tr> <tr> <td>Juegos de cardinalidad</td> </tr> <tr> <td>Juegos de Ordinalidad</td> </tr> <tr> <td>Juegos de Conteo</td> </tr> </table>	Juego de correspondencia uno a uno	Juegos de cuantificación	Juegos de cardinalidad	Juegos de Ordinalidad	Juegos de Conteo	
GRUPO	PR	PROGR	PO	DIF																				
PO	E-TE ST	AMA	ST TE ST	ER EN CIA																				
Experi- mental	0 ₁	X	0 ₂	0 ₂ - 0 ₁ = D ₁																				
Juego de correspondencia uno a uno																								
Juegos de cuantificación																								
Juegos de cardinalidad																								
Juegos de Ordinalidad																								
Juegos de Conteo																								

<p>01 : Ficha de Observación (Pre test) al grupo experimental.</p> <p>02 : Ficha de Observación (Pos test) al grupo experimental.</p> <p>D₁ : La diferencia del promedio entre el pos test y el pre test al grupo Experimental.</p>	<p>Considerados son los siguientes: Los estudiantes deben pertenecer a la sección de 3 años de edad. Ser de la misma Institución Educativa N°008 "Niños Mensajeros de la Paz". Estar matriculados y pertenecer a la única sección "Aula exploradores"; Niños con falta de estimulación en el área de matemática.</p> <p>LOS CRITERIOS DE EXCLUSIÓN:</p> <p>Niños que no estén matriculados en el aula de 3 años de edad; Niños que no pertenezcan a la Institución en donde se va desarrollar el proyecto de investigación.</p>		
--	---	--	--

ANEXO N° 02

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TIPO VARIABLE	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPERACIÓN DE RESPUESTA	ESCALA DE MEDICIÓN ORDINAL
VARIABLE DEPENDIENTE	EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA MATEMÁTICA	El <i>Ministerio de Educación (2006)</i> Programa Curricular de Educación Inicial; nos da orientaciones generales de acuerdo a las áreas, competencias, capacidades, desempeños y estándares de la Educación Básica Regular, aprobada por la Resolución Ministerial N° 0276-2009-ED.	Consiste en desarrollar las competencias relacionadas a la noción matemática, el desarrollar capacidades es el conjunto de acciones mentales y la construcción de saberes, que han adquirido después de haber aplicado un estímulo y será observada a través de una ficha de observación.	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comparan y agrupan de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos.	A: LOGRO PREVISTO B: EN PROCESO C: EN INICIO	BAJO-MEDIO-ALTO
						Utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de medios de comunicación.		
					Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones.	Compara cantidades de objetos al agregar elementos sueltos.		
						Emplear estrategias para construir y jugar en "la ciudad divertida para contar" utilizando material de concreto		
					Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.	Utiliza el conteo hasta en situaciones cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto.		
						Usa los términos muchos, pocos, para referirse a los objetos dentro de una agrupación.		
				Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Identifica desplazamientos "hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás"		
						Exploraran diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas cajas o utensilios en desuso, identifica sus propiedades y características.		
						Expresan su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego.		
					Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones.	Establece la relación uno a uno entre los objetos de dos colecciones.		
						Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.		
						Identifica desplazamientos "hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás"		
				Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.	Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.	Compara 3 objetos "el más corto al más largo"		
						Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande.		
Se ubica así mismo y ubica objetos.								

TIPO VARIABLER	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES
VARIABLE INDEPENDIENTE	JUEGOS DIDACTICOS	Piaget (1981) la clasificación y seriación son el fundamento de la noción de número en la medida que ésta sería resultado de la síntesis de la cardinalidad y reversibilidad y la ordinalidad. En consecuencia para las teorías psicogenéticas, la adquisición de número está precedida por las siguientes nociones matemáticas ligadas al desarrollo del pensamiento lógico.	Es la aplicación de un programa de Juegos didácticos relacionados a las nociones matemáticas, se dice que el juego es una herramienta educativa que se utiliza para la diversión y el disfrute de situaciones educativas desarrollando el pensamiento lógico.	Juegos de clasificación	Agrupar objetos por semejanzas. Comparar objetos.	“Agrupamos los medios de transporte terrestre” “Jugamos a con los medios de comunicación descubriendo cantidades” “Jugamos a ubicar cada medio de transporte”
				Juego de correspondencia uno a uno	Menciona y relaciona los objetos con un fin. Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.	“Jugamos a relacionar objetos de correspondencia” “Jugamos a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo”
				Juegos de cuantificación	Representa y compara cantidades. Comunica como ha comparado los objetos.	“Cuantificamos a los animales de mi comunidad”
				Juegos de cardinalidad	Dice cómo ha ubicado la cantidad de objetos. Usa material gráfico para representar cantidades.	“Jugamos agregar chapitas” “Jugamos a encontrar el tesoro escondido”
				Juegos de Ordinalidad	Comunica sus creaciones en relación a la posición. Ordena los objetos según el lugar que ocupa.	“Jugamos al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones” “Jugamos a ordenar los peces desde el más pequeño al más grande” “Jugamos a comparar cintas del más corto al más largo” “Dramatizamos como nos desplazamos por la ciudad”
				Juegos de Conteo	A través del conteo encuentra la cantidad de elementos. Cuenta por iniciativa propia.	“La ciudad para contar” “Juguemos descubriendo cantidades usando mis juguetes” “Voy buscando elementos para usar en mi espacio de juego”

ANEXO N° 03 VALIDACIÓN DE EXPERTOS

ENCUESTA PARA LOS EXPERTOS

N°	DIMENSIÓN	PERTINENCIA				RELEVANCIA				CLARIDAD				SUGERENCIA
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
	DIMENSIÓN 1: Resuelve problemas de cantidad													
01	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que les sirven para algún fin, y dejarlos sueltos.				X				X				X	
02	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito” en situaciones cotidianas				X				X				X	
03	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.													
04	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.				X				X				X	
05	Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.				X				X				X	
06	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentran; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.				X				X				X	
07	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.				X				X				X	

ENCUESTA PARA LOS EXPERTOS

N°	DIMENSIÓN	PERTINENCIA				RELEVANCIA				CLARIDAD				SUGERENCIA
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
	DIMENSIÓN 1: Resuelve problemas de cantidad													
01	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que les sirven para algún fin, y dejarlos sueltos.				X				X				X	
02	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito” en situaciones cotidianas				X				X				X	
03	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.													
04	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.				X				X				X	
05	Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.				X				X				X	
06	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.				X				X				X	
07	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.				X				X				X	
08	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la				X				X				X	

ENCUESTA PARA LOS EXPERTOS

N°	DIMENSIÓN	PERTINENCIA				RELEVANCIA				CLARIDAD				SUGERENCIA
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
	DIMENSIÓN 1: Resuelve problemas de cantidad													
01	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que les sirven para algún fin, y dejarlos sueltos.				X				X				X	
02	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito” en situaciones cotidianas				X				X				X	
03	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.													
04	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.				X				X				X	
05	Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.				X				X				X	
06	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentran; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.				X				X				X	
07	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.				X				X				X	



ANEXO N°05

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Cuestionario: " El aprendizaje en el área de matemática"

Datos Generales:

I. E. N°: 008 "NIÑOS MENSAJEROS DE LA PAZ"

SECCIÓN: EXPLORADORES

EDAD: 3 años

FECHA:

AUTORA DEL INSTRUMENTO: Claudia Roxana Pérez Becerra

ESCALA DE CONVERSIÓN	
ALTO	3
MEDIO	2
BAJO	1

N° ITEM S	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE CALIFICACIÓN		
		INICIO 1	PROCESO 2	LOGRO ESPERADO 3
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD				
01	Comparan y agrupan de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos.			
02	Utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de objetos y personas.			
03	Compara cantidades de objetos al agregar elementos sueltos.			
04	Emplear estrategias para construir y jugar en “la ciudad divertida para contar” utilizando material de concreto			
05	Utiliza el conteo hasta en situaciones cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto.			
06	Usa los términos muchos, pocos, para referirse a los objetos dentro de una agrupación.			
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
07	Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”			
08	Explorarán diversos elementos con los que puedan jugar; como telas, cintas, cajas o utensilios en desuso, identificando sus propiedades y características.			
09	Expresan su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego.			
10	Establece la relación uno a uno entre los objetos de dos colecciones.			
11	Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.			
12	Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”			
13	Compara 3 objetos “el más corto al más largo”			
14	Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande.			
15	Se ubica así mismo y ubica objetos.			

ANEXO N° 06 DATA DE APLICACIÓN

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD						RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN											TG	CATEGORIA		
ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	T	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS 10	ITEMS 11	ITEMS 12	ITEMS 13	ITEMS 14	ITEMS 15	T	TG	CATEGORIA		
2	2	2	2	2	2	12	Alto	1	2	1	2	2	1	2	1	1	13	Medio	25	Alto
1	1	2	1	1	1	7	Bajo	2	2	1	1	1	1	1	1	1	11	Bajo	18	Bajo
2	2	2	2	2	1	11	Alto	2	1	1	1	1	1	2	2	1	12	Medio	23	Medio
2	2	2	2	2	2	12	Alto	3	2	2	2	1	1	1	1	1	14	Medio	26	Alto
2	2	1	1	2	2	10	Alto	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15	Alto	25	Alto
1	1	2	1	2	2	9	Medio	2	2	2	2	2	2	1	2	1	16	Alto	25	Alto
1	2	2	1	1	2	9	Medio	2	1	1	1	1	1	2	1	1	11	Bajo	20	Medio
2	1	1	2	2	2	10	Alto	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15	Alto	25	Alto
1	1	1	2	1	1	7	Bajo	1	2	2	2	1	1	1	1	1	12	Medio	19	Bajo
2	2	2	2	2	2	12	Alto	2	1	2	1	2	2	2	2	1	15	Alto	27	Alto
1	1	1	1	2	2	8	Medio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Bajo	17	Bajo
2	2	1	2	2	2	11	Alto	3	1	1	1	2	2	2	2	2	16	Alto	27	Alto
1	2	2	2	2	2	11	Alto	1	2	2	2	2	2	1	1	1	14	Medio	25	Alto
2	1	2	2	2	2	11	Alto	1	1	1	1	2	2	2	2	1	13	Medio	24	Medio
1	1	2	2	2	1	9	Medio	2	2	2	3	3	3	1	1	2	19	Alto	28	Alto
2	2	2	2	2	1	11	Alto	2	1	1	1	1	1	2	2	2	13	Medio	24	Medio
1	1	2	2	1	2	9	Medio	2	1	2	2	2	2	1	1	1	14	Medio	23	Medio
1	2	1	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	Medio	19	Bajo
1	1	2	1	2	1	8	Medio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Bajo	17	Bajo
2	2	1	1	1	2	9	Medio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Bajo	18	Bajo



Separen y agrupen de acuerdo al criterio elegido.

Usa papel sabana y agrupa.



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué has agrupado?

¿Qué otra forma puedes agrupar los medios de transporte terrestre?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Agrupa los medios de transporte terrestre”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.




RETO

Comparan y agrupan medios de transporte terrestre de acuerdo a criterios establecidos por ellos mismos.

<p>Inicio</p>	<p>Iniciamos la actividad por la plataforma virtual</p> <p>Dialogamos de las normas de convivencia virtual</p> <p>Realizamos las actividades permanentes</p> <p>Actividad</p> <p>“Jugamos a con los medios de comunicación descubriendo cantidades”</p>	<p>Utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de medios de comunicación</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Presento mi caja sorpresa donde hay imágenes como: radio, televisor, celular.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observan?</p> <p>¿Cuántos hay?</p> <p>¿De qué color son?</p> <p>¿Serán iguales?</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Hoy vamos a jugar a contar los medios de comunicación para ello necesitas su ayuda.</p> <div data-bbox="321 1171 1323 1753" data-label="Image"> </div>	



Usa un papelote, representa la cantidad y el número que corresponde según la cantidad.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN	PALOTES	NÚMERO
		
		
		



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué números hemos visto?

¿Qué significa cada cantidad?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a con los medios de comunicación descubriendo cantidades”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Utiliza el conteo y registran mediante palotes la cantidad de medios de comunicación.

TALLER N°03

Inicio

Iniciamos la actividad por la plataforma virtual
 Dialogamos de las normas de convivencia virtual
 Realizamos las actividades permanentes

Actividad

“Jugamos a ubicar cada medio de transporte”

Presento mi caja sorpresa donde esta las siluetas de los medios de transporte como: ómnibus, barco y avión.

Desarrollo

Realizamos preguntas:

¿Qué observan?

¿Serán iguales?

Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación.

¿Dónde se desplazan los medios de transporte?

Hoy vamos a jugar a ubicar cada medio de transporte.

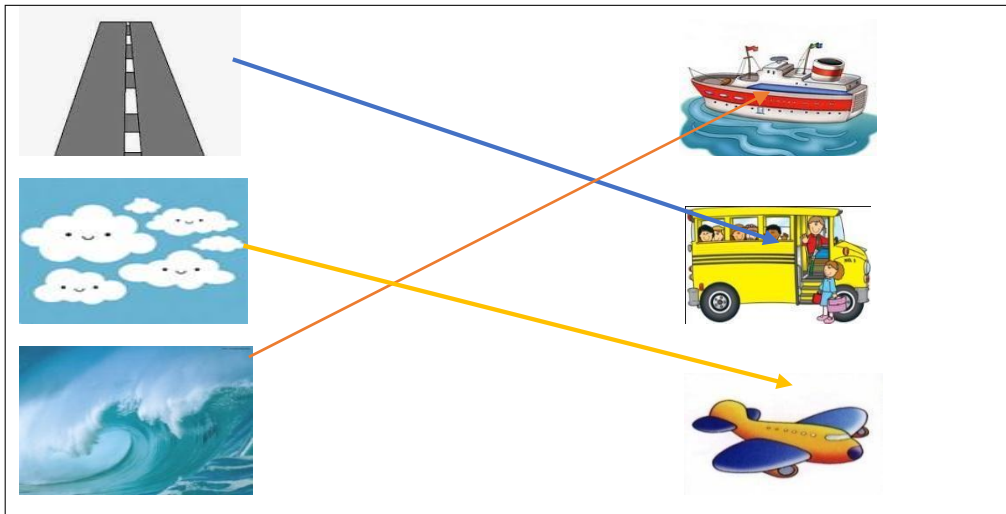
¿Qué podemos hacer para ubicar cada medio de transporte según el lugar por donde se desplaza?

Cierre

		
AIRE	MAR	TIERRA



Usa un papel sábana y pega las imágenes relacionando al lugar por donde se trasladan los medios de transporte.



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Por dónde se desplaza los medios de transporte?

¿Qué otros medios de transporte se desplazan por aire, mar y tierra?

Tapas de botella

Tapetes

Botellas de plástico

Cartones u otros utensilios en desuso .etc

Después de buscar los materiales.

Responde las siguientes preguntas:

¿Esto para que podría servir?

¿Qué podemos hacer con todos estos elementos?

¿Cómo podemos acomodar todos estos elementos?

Ahora ordena todo lo recolectado en tu espacio de juego según sus características.



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué números hay?

¿Están bien las cantidades con el número que corresponde en cada pomo?

Hoy vamos a jugar a agregar chapitas.

¿Qué podemos hacer para colocar las chapas que faltan?

Los niños en casa tendrán los mismos pomos para jugar.



Ahora vamos a agregar elementos que faltan en cada pomo.

Después en un papelote pueden dibujar los pomos y la cantidad de chapitas que indica.

te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Cuántos puntos hay?

¿Qué cantidad hay en cada pomo?

¿Cuántas chapas has agregado a cada pomo?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos agregar chapitas”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Compara cantidades de objetos al agregar elementos sueltos.

TALLER N°06		
Inicio	<p>Iniciamos la actividad por la plataforma virtual</p> <p>Dialogamos de las normas de convivencia virtual</p> <p>Realizamos las actividades permanentes</p> <p>Actividad</p> <p>Jugamos a encontrar el tesoro escondido</p> <p>Antes de la actividad se solicita un juguete preferido de sus niños envuelto en un cofre de tesoros.</p>	<p>Expresan su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego “La búsqueda del tesoro escondido”.</p>
Desarrollo	<p>También se sugiere disfrazarse de piratas.</p> <p>Iniciamos la actividad.</p> <p>Solicitamos que los PFFF puedan esconder el tesoro en un lugar de la casa.</p>	
Cierre	<p>Presento mi caja sorpresa donde hay un gorro de pirata, un mapa del tesoro y un cofre.</p> <p>Y me disfrazo de pirata.</p> <p>Responde las siguientes preguntas:</p> <p>¿Por qué estamos disfrazados de piratas?</p> <p>¿Qué vamos a buscar?</p> <p>¿A dónde puede estar?</p> <p>¿Cómo lo haremos?</p> <p>Hoy vamos a jugar a “encontrar el tesoro escondido”, primero las familias van a esconder el tesoro.</p> <p>Ahora vamos a jugar siguiendo las pistas que un familiar le va indicar en casa usando carteles para rotular como:</p> <p>“cerca de”,</p> <p>“lejos de”,</p>	

“al lado de”,
“hacia el otro lado”,
“hacia adelante”,
“hacia atrás”,
“dentro”, “fuera”,
“encima” y “debajo”.

Al momento del juego se sugiere que expresen su ubicación para reforzar el uso de palabras. Terminando el juego cada niño verbaliza el tesoro que encontró.



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué has encontrado?

¿Cuéntame, que indica tus carteles que has usado para encontrar el tesoro?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a encontrar el tesoro escondido”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Expresan su ubicación con relación a objetos en el espacio y desplazamientos con su cuerpo a través del juego “La búsqueda del tesoro escondido”.

TALLER N°07		
Inicio	<p>Iniciamos la actividad por la plataforma virtual</p> <p>Dialogamos de las normas de convivencia virtual</p> <p>Realizamos las actividades permanentes</p> <p>Actividad</p> <p>“La ciudad para contar”</p>	<p>Emplear estrategias para construir y jugar en “la ciudad divertida para contar” utilizando material de concreto</p>
Desarrollo	<p>Solicitamos previamente diferentes materiales que tengan en casa para construir una ciudad de 3 casitas puede ser baldes de pintura, cajas, canastas etc.</p> <p>También en hojas de colores se sugiere que los PFFF escriban cada reto:</p> <p>Ejemplo:</p> <p>En una hoja de color amarilla: ¡Salta 1 vez!;</p> <p>En otra hoja de color verde: ¿Qué animales tienen 2 patas?;</p> <p>En otra hoja de color rojo: ¿Puedes dibujar 3 flores?</p>	
Cierre	<p>Presento mi caja sorpresa donde hay 3 baldes de pintura, en cada balde hay una indicación.</p> <p>Los niños presentan los materiales que tienen en casa para construir su ciudad.</p> <p>Responde las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos hacer con todos estos materiales?</p> <p>¿Qué vamos a diseñar?</p> <p>¿Dónde lo podemos colocar?</p> <p>¿Cómo lo haremos?</p>	

Hoy vamos a construir la ciudad con 3 casitas, carritos, arbolitos y con otros elementos que considere apropiados.

Una vez construida la ciudad, vamos a decirles que las 3 casitas tendrán retos por resolver y que los resolverán cuando empiecen a jugar.

Las hojitas de papel de colores con cada frase que se ha solicitado escrito cada reto, se pide la intervención de los PFFF para colocarlo en cada casita.

Deben estar dobladas y escondidas dentro de cada una.

Por ejemplo:

En la casa del 1: ¡Salta 1 vez!;

En la casa del 2: ¿Qué animales tienen 2 patas?;

En la casa del 3: ¿Puedes dibujar 3 flores?



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Cuántas casitas hay en tu ciudad?

¿Cuántas veces has saltado?

¿Qué vamos hacer con los juguetes?

¿Cómo lo haremos?

Hoy vamos a descubrir cantidades usando mis juguetes.

Jugamos a ubicar juguetes en 3 cajas , cada caja tendrá graficado en la parte externa visible un número del 1 al 3 acompañado de tantos círculos como indica la cantidad mostrada.

Solicitamos diversos juguetes de plástico que puedan tener en casa.

Pediremos a los niños ubicar en cada caja tantos juguetes como cantidad indique cada caja.



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué has usado?

¿Cuántos juguetes has colocado en cada caja?

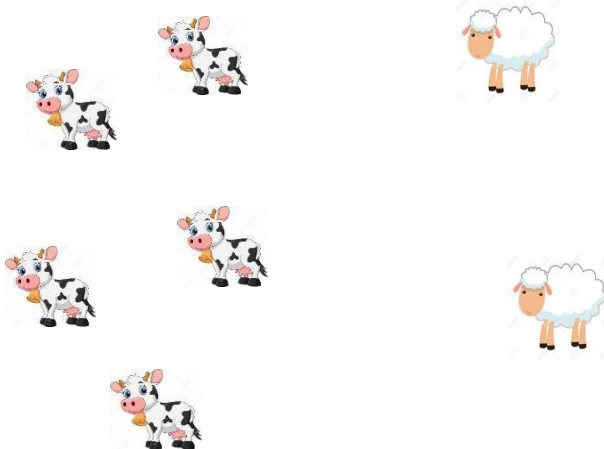
Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a descubrir cantidades usando mis juguetes”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Utiliza el conteo hasta e en situaciones cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto.

TALLER N° 09		
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>Iniciamos la actividad por la plataforma virtual</p> <p>Dialogamos de las normas de convivencia virtual</p> <p>Realizamos las actividades permanentes</p> <p>Actividad</p> <p>“Cuanticamos a los animales de mi comunidad”</p> <p>Presento mi caja sorpresa donde están juguetes de animales como: vacas y ovejas.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observan?</p> <p>¿En qué lugar los podemos encontrar?</p> <p>¿Cuántos creen que encontraremos?</p> <p>Hoy vamos a jugar a cuanticar a los animales de mi comunidad.</p> <p>¿Cómo podemos cuanticar?</p> <div data-bbox="318 1134 1209 1627" data-label="Image"> <p>The image shows five cartoon cows with black and white spots, pink noses, and yellow bells around their necks, arranged in a horizontal line. Below them are two cartoon sheep with white woolly bodies and orange faces, also arranged in a horizontal line.</p> </div> <p>Usamos un papel sabana y jugamos a cuanticar los animales de mi comunidad identificando donde hay muchos y pocos.</p>	<p>Usa los términos muchos, pocos, para referirse a los objetos dentro de una agrupación.</p>



MUCHOS

POCOS

te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué son los cuantificadores?

¿Qué cantidades hay?


¿Eran las mismas cantidades?

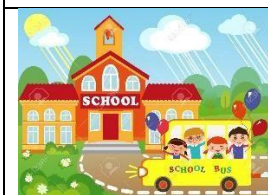
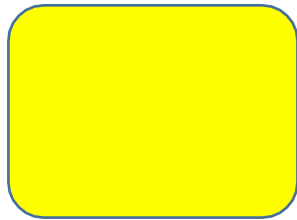
Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy ““Cuantificamos a los animales de mi comunidad” . También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Usa los términos muchos, pocos, para referirse a los objetos dentro de una agrupación.

Inicio	Iniciamos la actividad por la plataforma virtual	Establece la
Desarrollo	Dialogamos de las normas de convivencia virtual	relación uno
Cierre	Realizamos las actividades permanentes	a uno hasta 3
<p>Actividad</p> <p>“Jugamos a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo”</p> <p>Usando una caja sorpresa se presenta a los siguientes títeres como: el bombero, el doctor y la profesora.</p> <p>Ahora los invito a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado?</p> <p>¿A qué trabajador representa?</p> <p>¿Qué herramientas usa cada uno?</p> <p>¿Para qué les sirve esas herramientas?</p> <p>¿¿Qué pasaría si no tienen esas herramientas?</p> <p>¿Dónde trabajan?</p> <p>¿Todos trabajaran en el mismo lugar?</p> <p>Ahora les presento las siguientes imágenes</p>		
		
<p>Hoy vamos a jugar a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo.</p> <p>Usamos un papelote y pegamos las imágenes.</p> <p>En cada recuadro de color vas a dibujar al trabajador que se relaciona con su centro de trabajo.</p>		



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué has relacionado?

¿Conoces otros trabajadores que puedas relacionar con su centro de trabajo?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a relacionar cada trabajador con su centro de trabajo” También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Establece la relación uno a uno hasta 3 elementos.

TALLER N° 11

Inicio

Iniciamos la actividad por la plataforma virtual

Desarrollo

Dialogamos de las normas de convivencia virtual

Cierre

Realizamos las actividades permanentes

Se ubica así mismo y ubica objetos.

Actividad

“Jugamos al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones”

Iniciamos presentando una caja sorpresa donde sacare una pandereta.

Hoy mis pequeños vamos a mover nuestro cuerpo al toque de dicho instrumento.

Vamos todos a trotar en el mismo sitio, dos saltos, tres palmadas al toque del instrumento.

Ahora los invito a repetir: iniciamos trotando, luego saltando y por último tocando palmadas.

Responde las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció el juego?

¿Cómo hemos jugado?

¿Qué movimientos hemos realizado?

¿Cuántas veces lo hemos hecho?

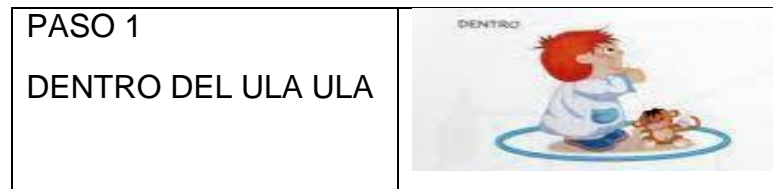
Hoy vamos a jugar al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones”

Observan las siguientes imágenes

Para iniciar con la actividad necesitamos un ula ula o cinta el material que puedan tener en casa.



Jugamos a ubicarnos



<p>PASO 2 FUERA DEL ULA ULA</p>	
<p>PASO 3 DENTRO DEL ULA ULA</p>	

Ahora los invito a repetir 3 veces las diferentes posiciones.

te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué movimientos has realizado?

¿Qué posiciones has repetido?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “jugamos al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones” También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Se ubica así mismo y ubica objetos.

TALLER N° 12

<p>Inicio Desarrollo Cierre</p>	<p>Iniciamos la actividad por la plataforma virtual</p> <p>Dialogamos de las normas de convivencia virtual</p> <p>Realizamos las actividades permanentes</p> <p>Actividad</p> <p>“Juguemos a relacionar objetos de correspondencia”</p> <p>Presentamos una caja sorpresa donde los niños pueden observar las siguientes imágenes como:</p> <p>Gallina, conejo, abeja; huevo, zanahoria y miel.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas:</p>	<p>Dice a dónde van los elementos según su correspondencia.</p>
---	--	---

¿De qué trata las imágenes?

¿Serán iguales?

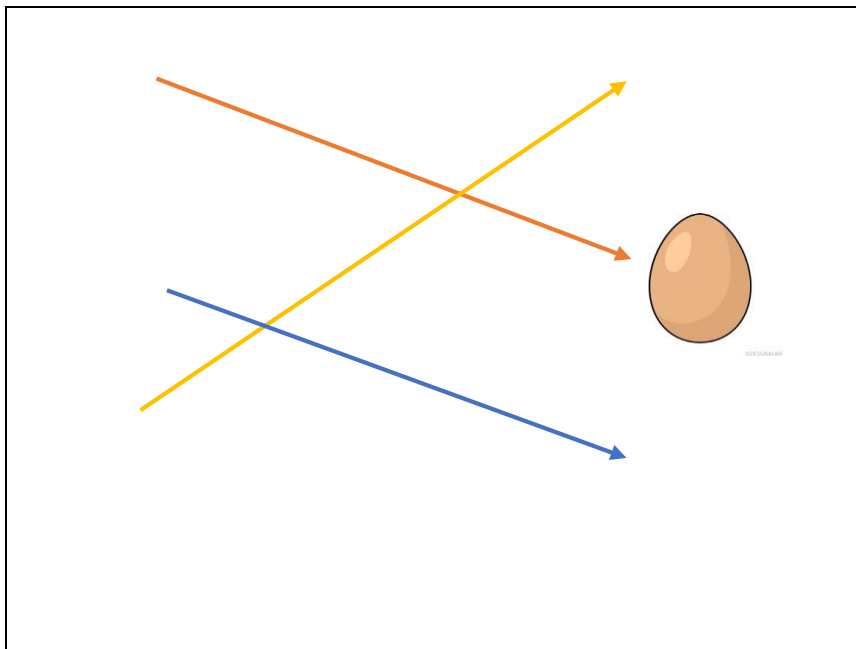
¿Qué podemos realizar con las imágenes?

Hoy vamos a jugar a relacionar objetos de correspondencia.

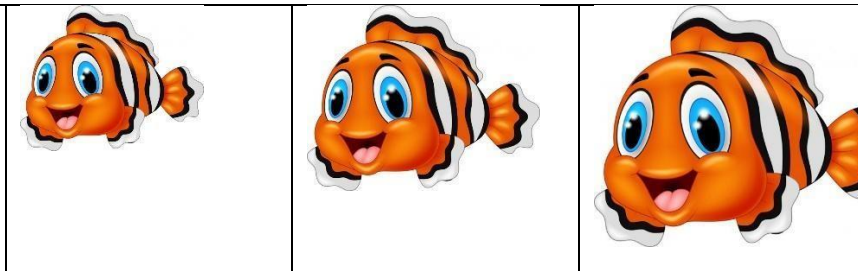
¿Cómo podemos relacionar las imágenes?



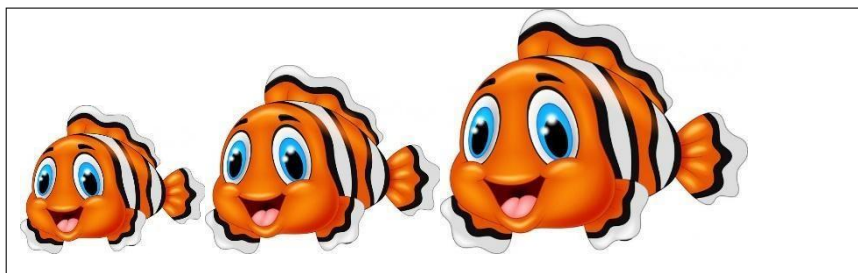
Usando un papelote en casa relaciona cada imagen según su correspondencia.



	<p>te invito a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué actividad realizaste hoy?</p> <p>¿Qué hemos relacionado?</p> <p>¿Qué otros objetos se pueden relacionar?</p> <p>Evidencia de aprendizaje:</p> <p>Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a relacionar objetos de correspondencia”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.</p> <p>RETO</p> <p>Dice a dónde van los elementos según su correspondencia</p>	
TALLER N° 13		
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>Iniciamos la actividad por la plataforma virtual</p> <p>Dialogamos de las normas de convivencia virtual</p> <p>Realizamos las actividades permanentes</p> <p>Actividad</p> <p>“Jugamos a ordenar los peces desde el más pequeño al más grande”</p> <p>Presentamos una caja sorpresa donde se sacara imágenes de peces por tamaños.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué imágenes observan?</p> <p>¿Serán del mismo tamaño?</p> <p>¿Cuántos peces hay?</p> <p>Hoy vamos a jugar a ordenar los peces desde el más pequeño al más grande.</p> <p>¿Cómo podemos ordenar los peces?</p>	<p>Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande.</p>



Usa papel sabana y pega los peces desde el más grande al más pequeño.



te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Cómo has ordenado?

¿Qué otra forma se puede ordenar los peces?

Evidencia de aprendizaje:

Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a ordenar los peces desde el más pequeño al más grande”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.

RETO

Ordena 3 elementos desde el más pequeño al más grande.

TALLER N° 14		
Inicio	Iniciamos la actividad por la plataforma virtual	Compara 3 objetos “el más corto al más largo”
Desarrollo	Dialogamos de las normas de convivencia virtual	
Cierre	Realizamos las actividades permanentes	

Actividad

“Jugamos a comparar cintas del más corto al más largo”

Presentó una caja sorpresa donde están 3 cintas del mismo color pero de diferentes tamaños.

Responde las siguientes preguntas:

¿Qué observan?

¿Serán iguales?

¿De qué color es?

Hoy vamos a jugar a comparar cintas del más corto al más largo.

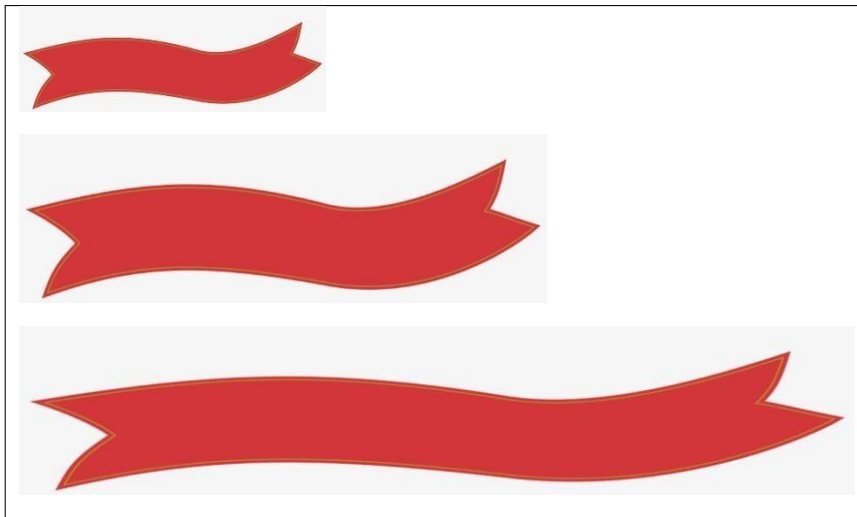
¿Cómo podemos comparar las cintas?

Ahora los invito a presentar sus 3 cintas desde casa.

¿Cuál es el más corto?

¿Cuál es el más largo?

Vamos a comparar las cintas ubicándose en un papelote desde el más corto al más largo.




te invito a responder las siguientes preguntas:

¿Qué actividad realizaste hoy?

¿Qué hemos comparado?

	<p>¿Qué otra forma se puede comparar?</p> <p>Evidencia de aprendizaje:</p> <p>Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Jugamos a comparar cintas del más corto al más largo”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.</p> <p>RETO</p> <p>Compara 3 objetos “el más corto al más largo”</p>	
--	--	--

TALLER N° 15

Inicio	Iniciamos la actividad por la plataforma virtual	Identifica
Desarrollo	Dialogamos de las normas de convivencia virtual	desplazamien
Cierre	Realizamos las actividades permanentes	tos “hacia un
	Actividad	lado, hacia el
	“Dramatizamos cómo nos desplazamos por la ciudad”	otro; hacia
	Presento mi caja sorpresa donde está la imagen de una ciudad y un juguete de un carro.	adelante;
	Realizamos preguntas:	hacia atrás”
	¿Qué observan?	
	¿Para qué será?	
	Hoy vamos a dramatizar como nos desplazamos por la ciudad.	
	¿Qué necesitamos para dramatizar a un medio de transporte?	
	Pueden ustedes elegir el medio de transporte que deseen.	
	 <p>Disfrazados del medio de transporte que desean se desplazan por la ciudad imaginaria.</p>	



HACIA UN LADO



HACIA AL OTRO



HACIA ADELANTE



HACIA ATRAZ



	<p>te invito a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué actividad realizaste hoy?</p> <p>¿De qué medio de transporte te has disfrazado?</p> <p>¿Qué desplazamientos has realizado?</p> <p>¿Qué otros desplazamientos puedes realizar?</p> <p>Evidencia de aprendizaje:</p> <p>Te invito a grabar la experiencia de aprendizaje de hoy “Dramatizamos cómo nos desplazamos por la ciudad”. También respondiendo las preguntas y después me lo puedes enviar.</p> <p>RETO</p> <p>Identifica desplazamientos “hacia un lado, hacia el otro; hacia adelante; hacia atrás”</p>	
	<p>Aplicación de la ficha de observación pos test”</p> <p>Nos presentamos con los niños y las familias por la plataforma del zoom.</p> <p>Les comentaremos que después de haber realizado un taller juegos didácticos.</p> <p>Se les informará que se les aplicará la ficha de observación final.</p>	

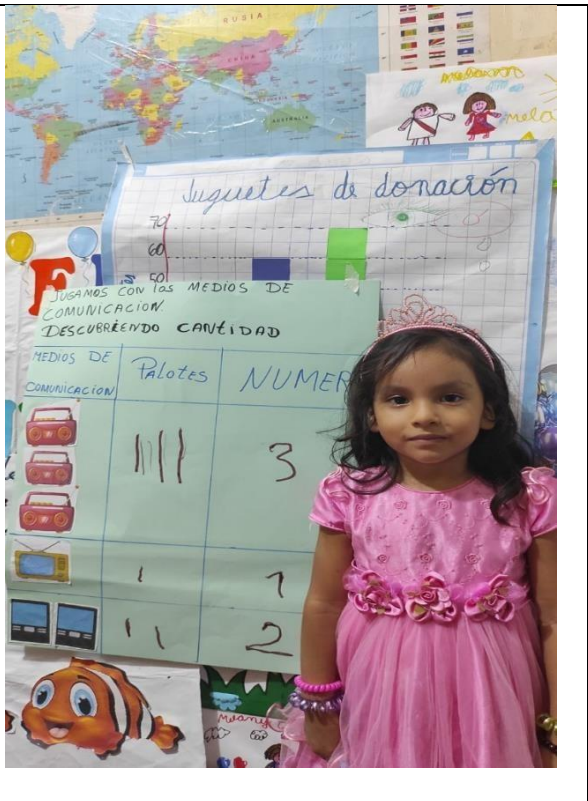
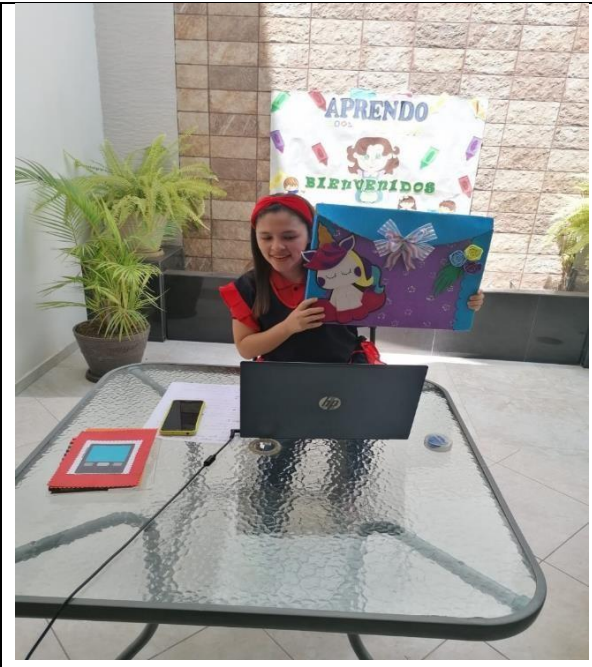
ANEXO N° 08 ANEXOS FOTOGRÁFICOS.

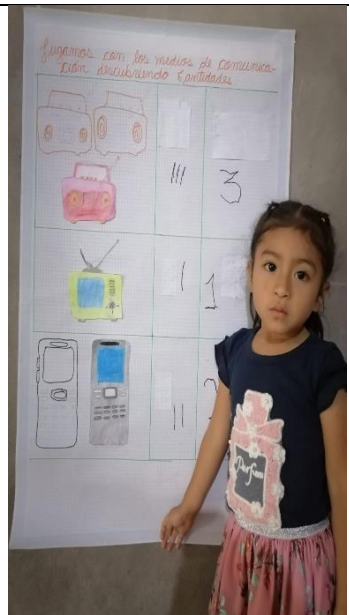
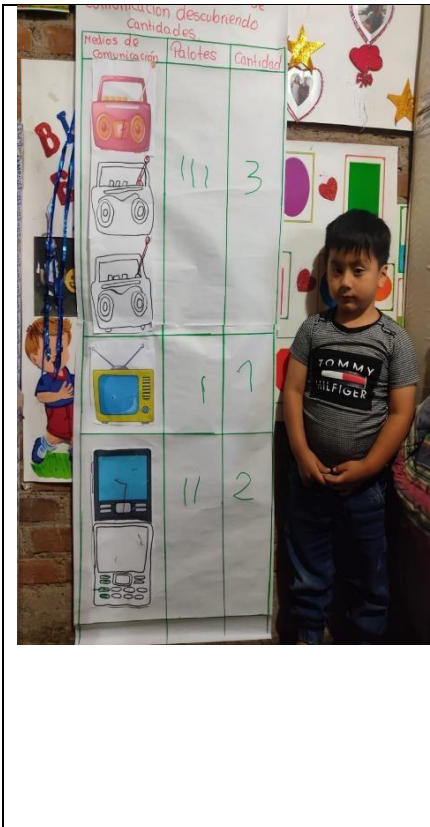
AGRUPAMOS LOS MEDIOS DE TRANSPORTE





JUGAMOS CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DESCUBRIENDO CANTIDADES



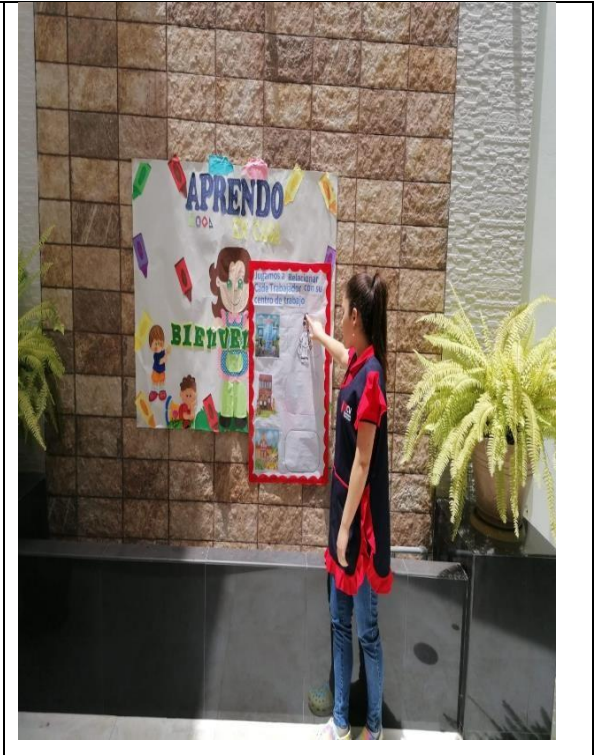
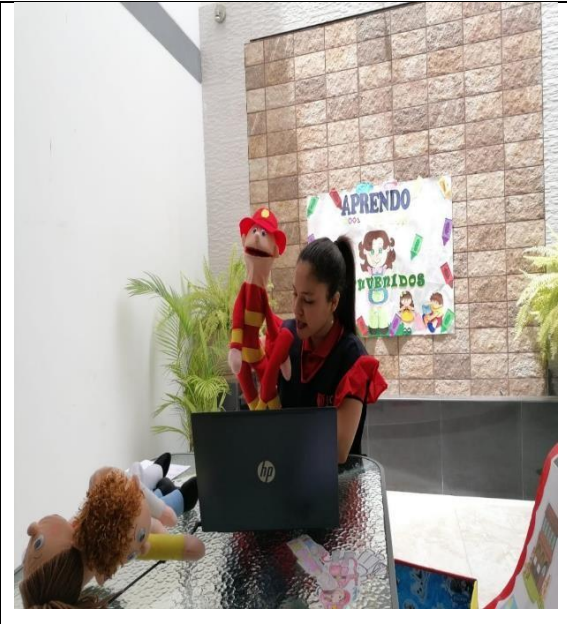


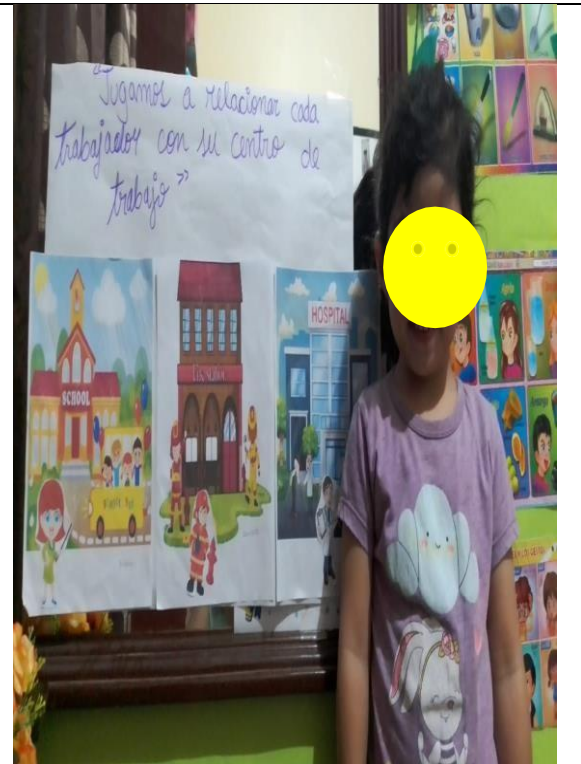
JUGAMOS A ENCONTRAR EL TESORO ESCONDIDO



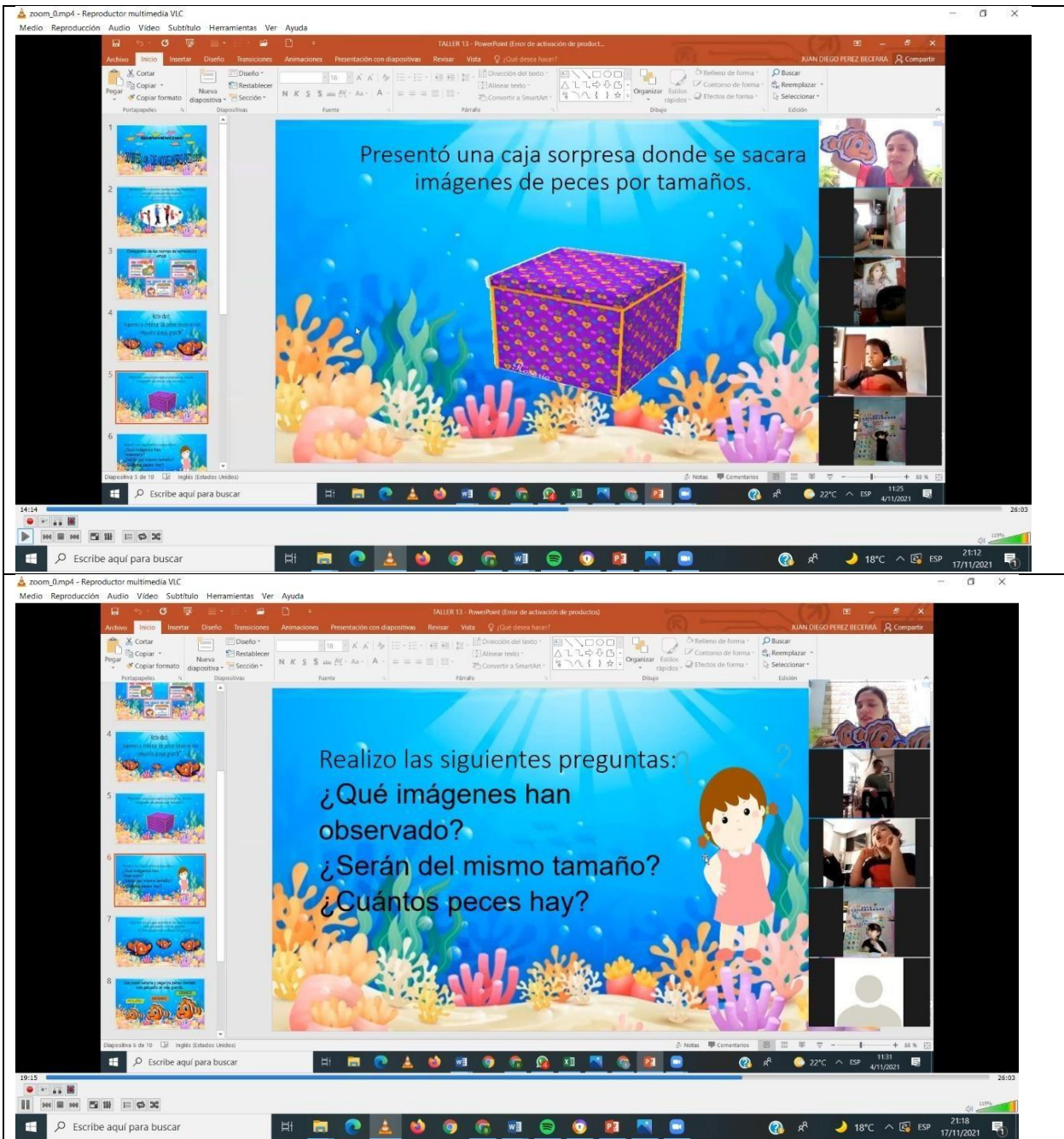


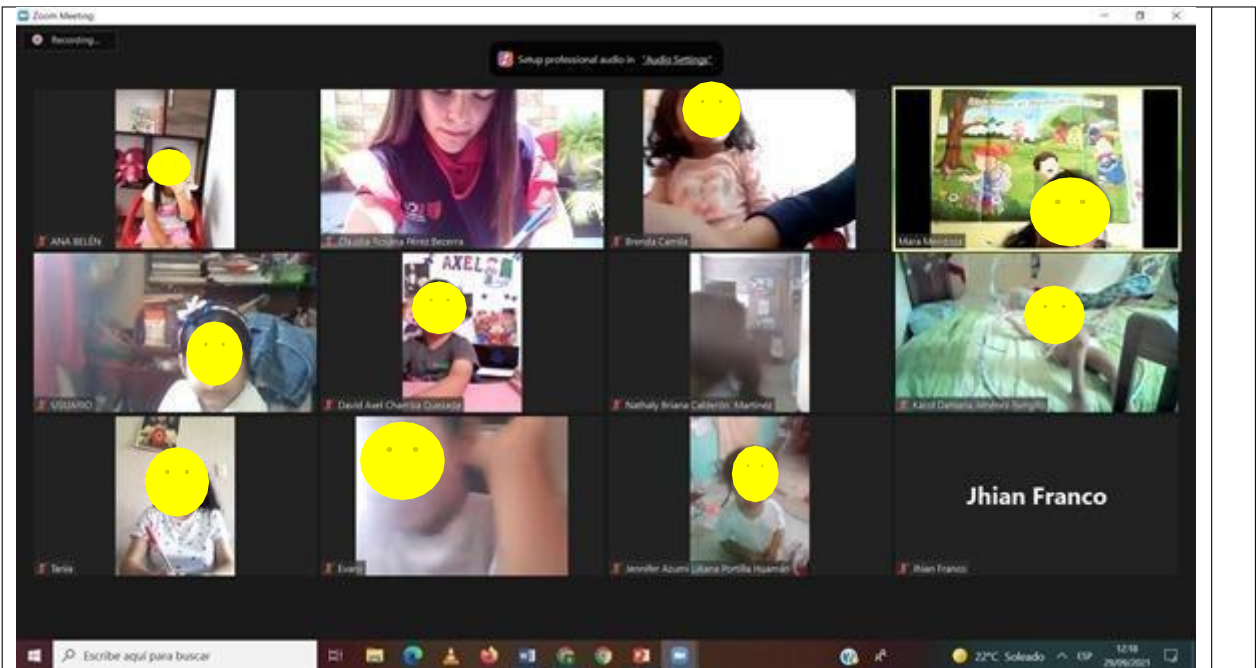
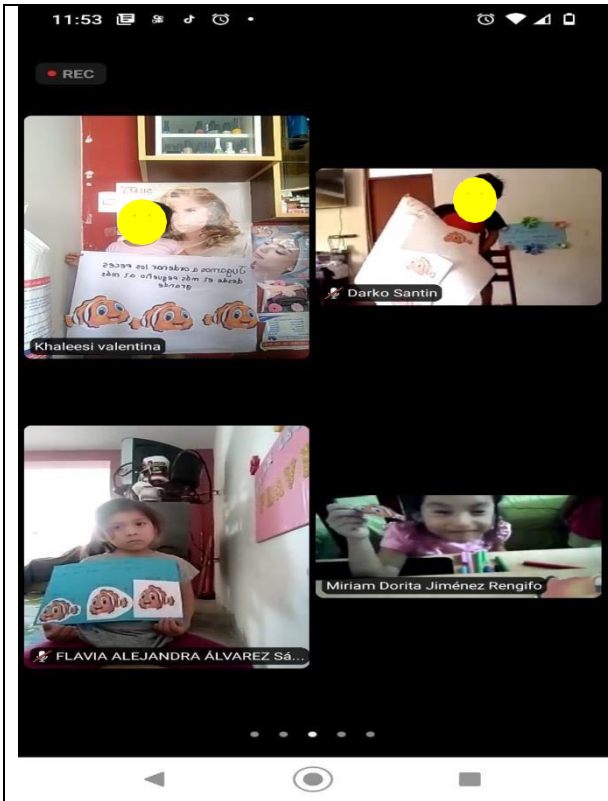
JUGAMOS A RELACIONAR CADA TRABAJADOR CON SU CENTRO DE TRABAJO



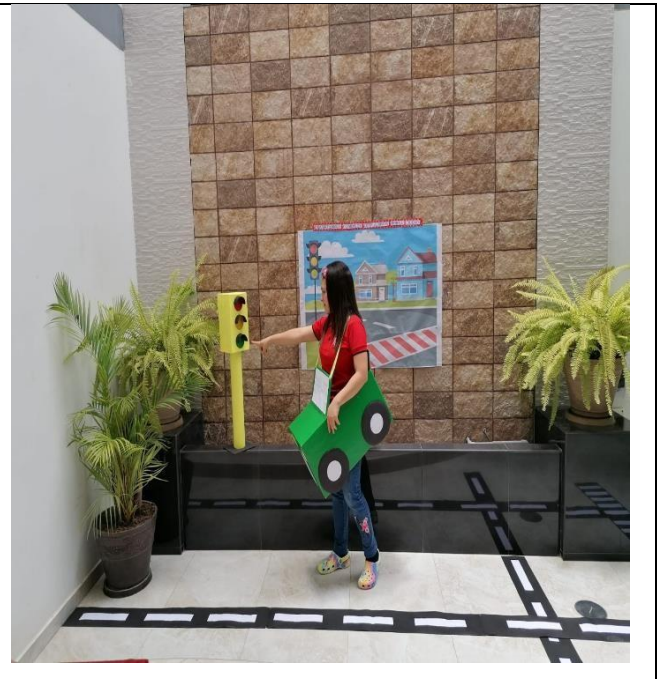
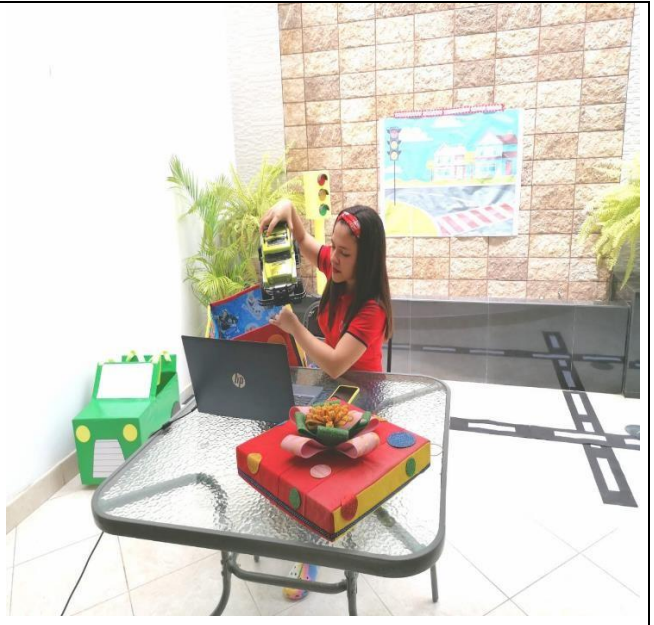
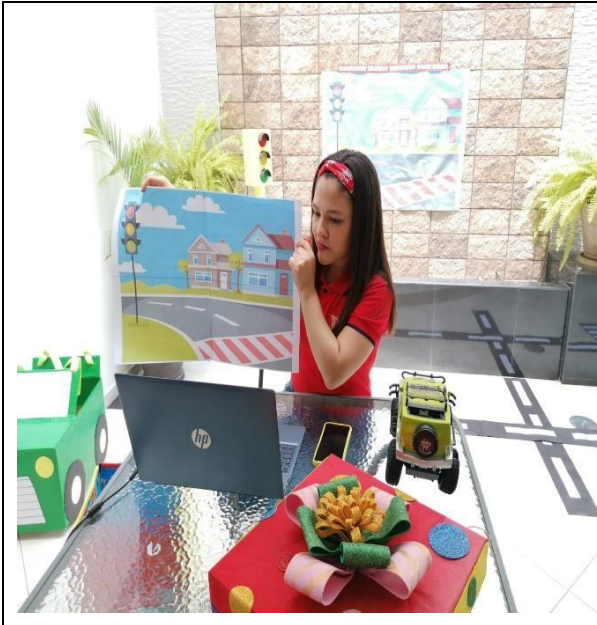


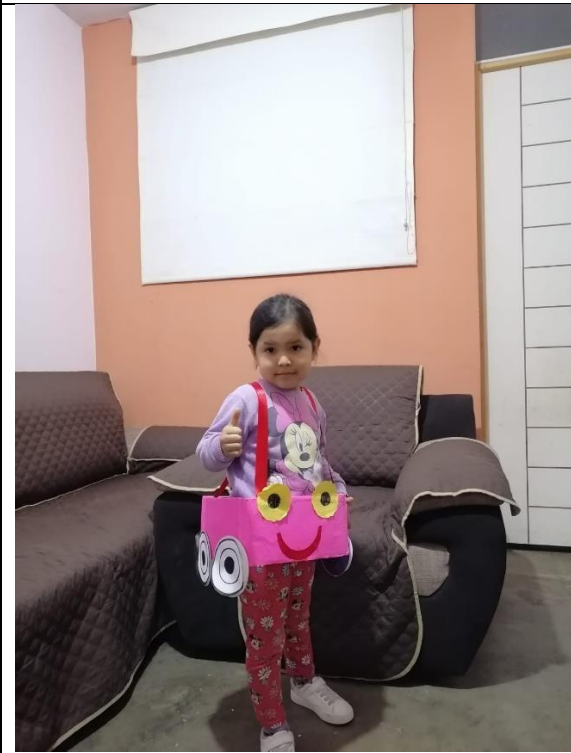
JUGAMOS A ORDENAR LOS PECES DESDE EL MÁS GRANDE AL MÁS PEQUEÑO

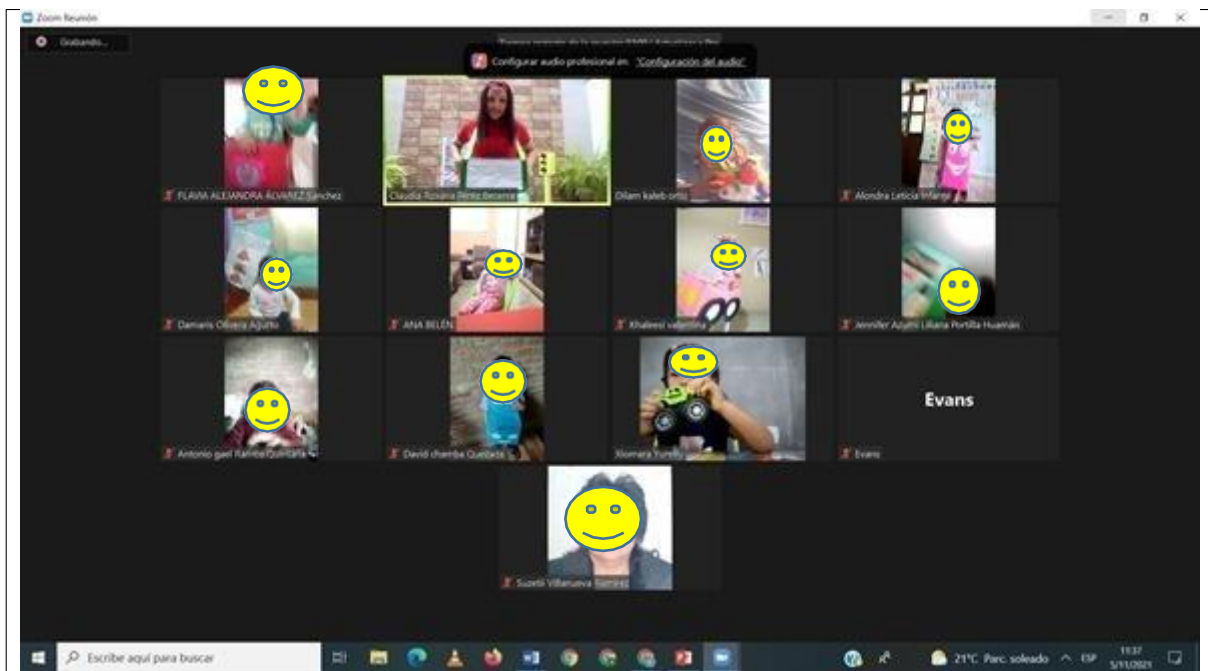
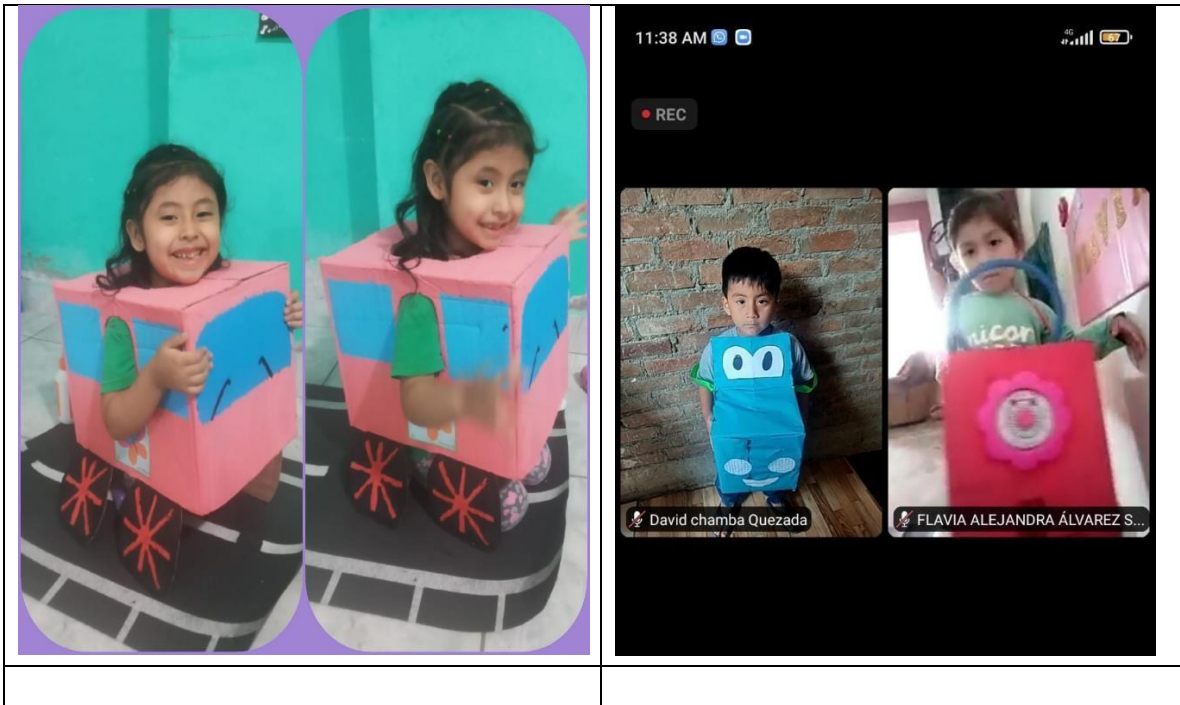




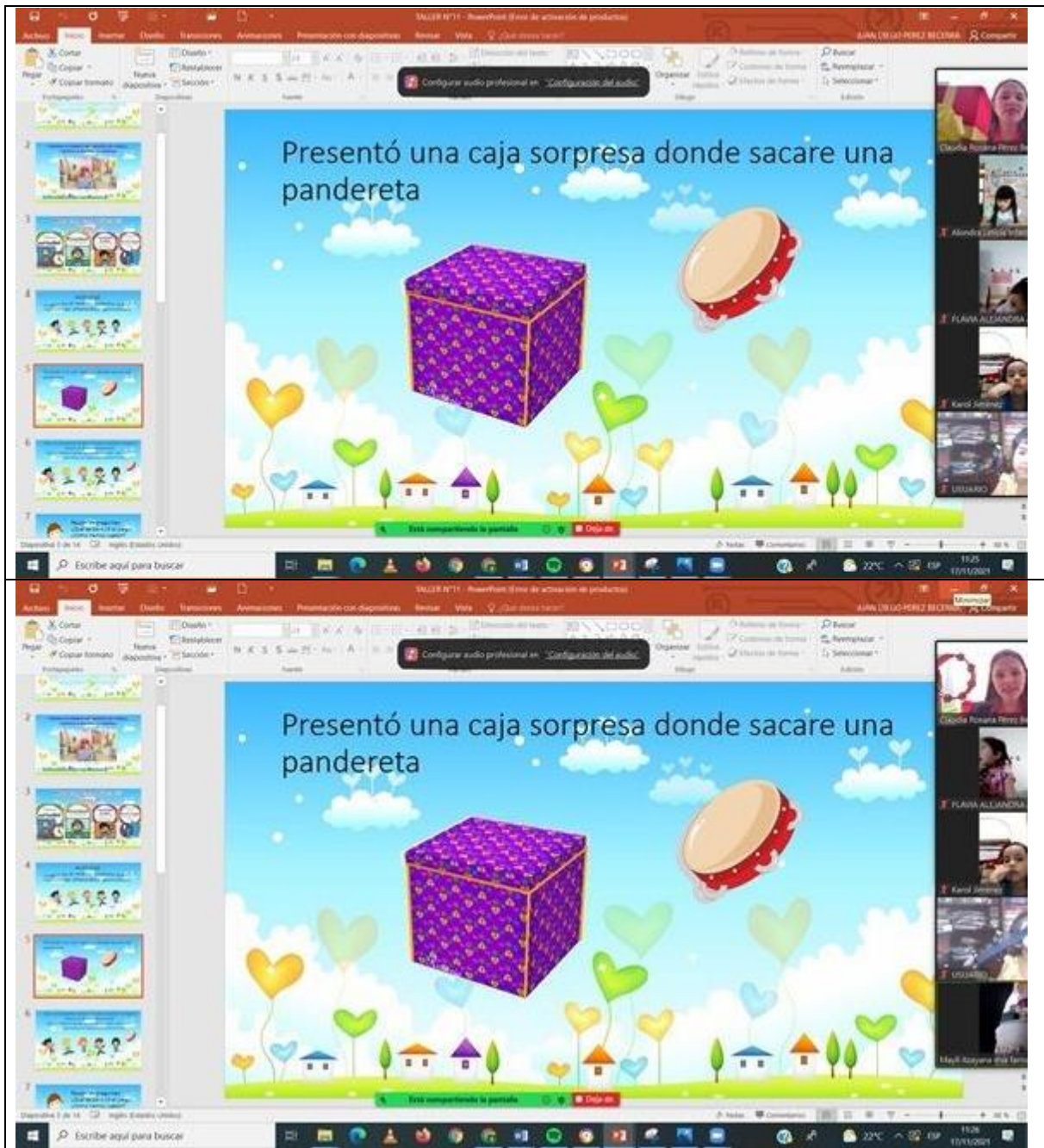
DRAMATIZAMOS CÓMO NOS DESPLAZAMOS POR LA CIUDAD

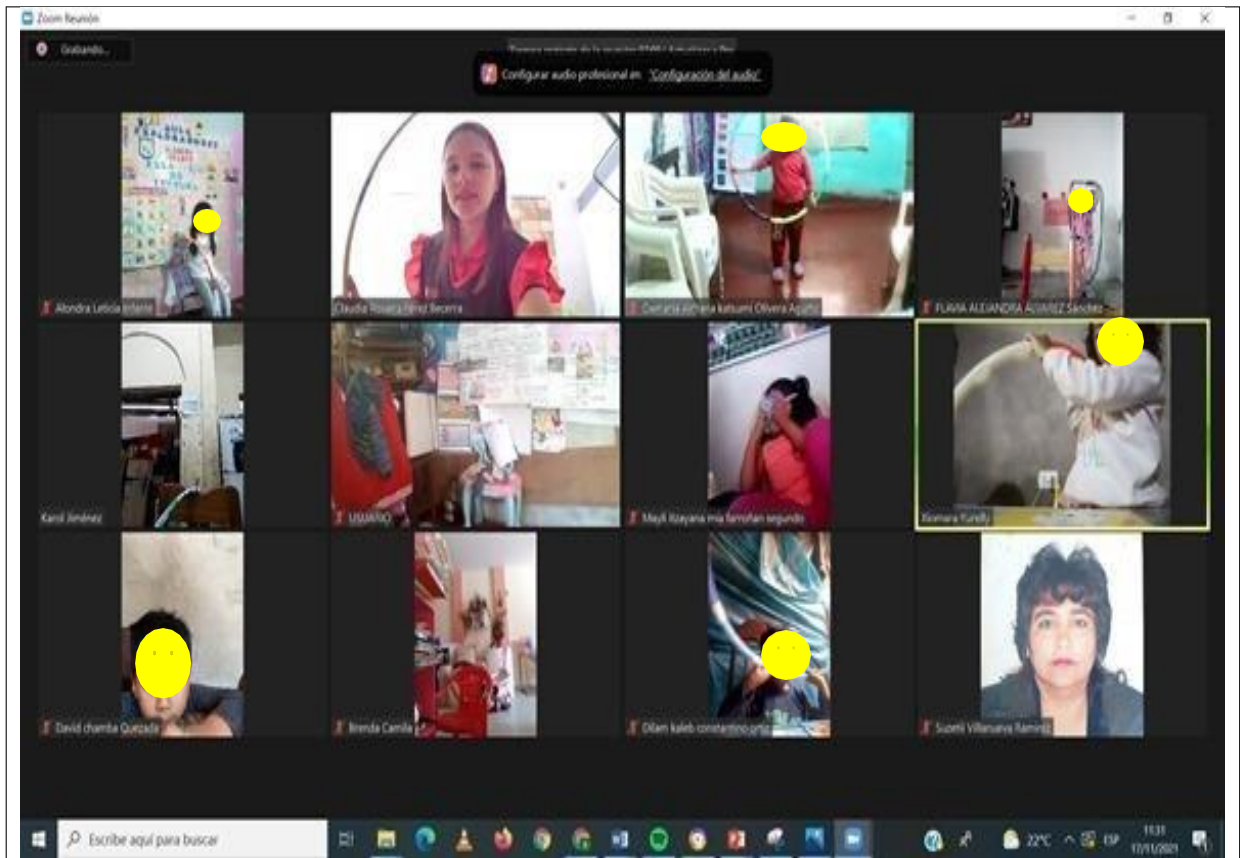






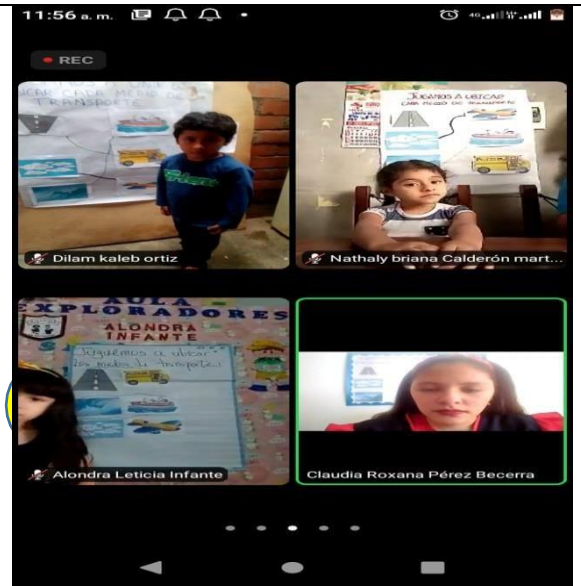
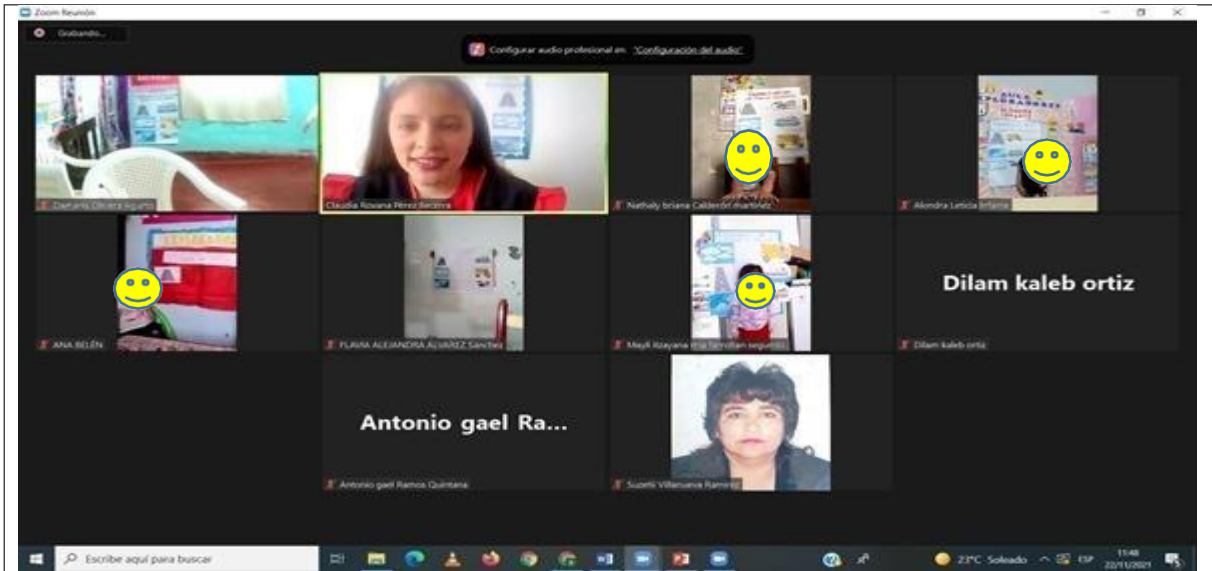
Jugamos al mover nuestro cuerpo repitiendo diferentes posiciones





“JUGAMOS A UBICAR LOS MEDIOS DE TRANSPORTE”





“Juguemos descubriendo cantidades usando mis juguetes”

Ubicamos 3 cajas, en cada caja tendrá graficado en la parte externa visible un número del 1 al 3 acompañado de tantos círculos como indica la cantidad mostrada.

Solicitamos diversos juguetes de plástico que puedan tener en casa.

Pediremos a los niños ubicar en cada caja tantos juguetes como cantidad indique cada caja.

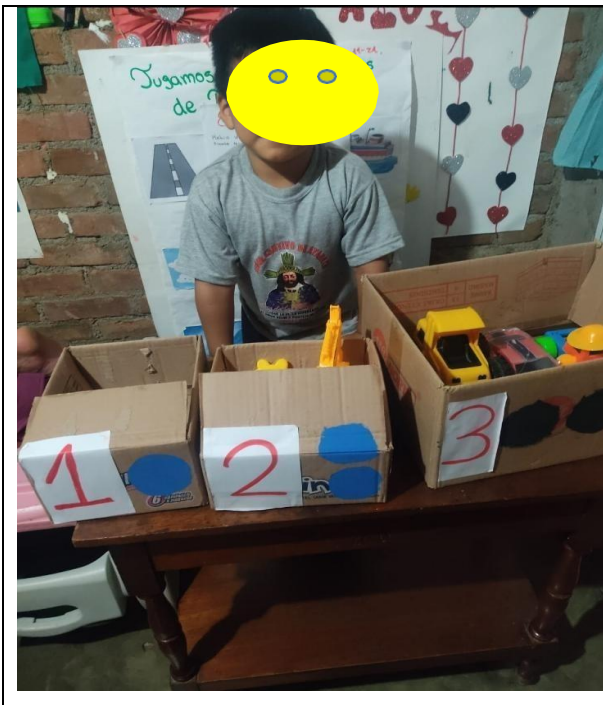
Ubicamos 3 cajas, en cada caja tendrá graficado en la parte externa visible un número del 1 al 3 acompañado de tantos círculos como indica la cantidad mostrada.

Solicitamos diversos juguetes de plástico que puedan tener en casa.

Pediremos a los niños ubicar en cada caja tantos juguetes como cantidad indique cada caja.



TRABAJO ZOOM DAMARIS AITHANA
KATSUMI OLIVERA AGURTO
30/11/2021
12:37 p. m.



“Jugamos a relacionar objetos de correspondencia”



