

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO
LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PIURA, 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS

Br. Frias Torres, Mercedes Mavel
<https://orcid.org/0000-0003-2250-208X>

Br. Lujan Rodríguez, Rosita Analy
<https://orcid.org/0000-0002-9239-0274>

ASESORA

Mg. Valverde Reyes, Karin Araceli
<https://orcid.org/0009-0007-0903-5727>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y responsabilidad

TRUJILLO - PERÚ
2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Valverde Reyes Karin Araceli con DNI N° 46199018, como asesora del trabajo de investigación titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PIURA, 2024”, desarrollado por las egresadas, Br Frias Torres, Mercedes Mavel con DNI N° 48483677 y Br. Lujan Rodríguez, Rosita Analy con DNI N°77239420 del Programa de estudios de la Carrera Profesional de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



Mg. Valverde Reyes, Karin Araceli

DNI: 46199018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

El presente trabajo académico está dedicado principalmente a Dios por haberme permitido culminar con éxito mi carrera. A nuestras familias por haber sido el pilar fundamental de este gran reto, por su cariño y apoyo incondicional en cada momento

Las autoras

AGRADECIMIENTO

A la universidad católica de Trujillo Benedicto XVI, a los docentes por brindarnos sus conocimientos y en especial a nuestra asesora Mg. Valverde Reyes, Karin Araceli por su calidez humana y su constante apoyo en la elaboración de este trabajo de investigación.

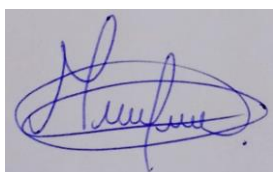
Las autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Br. Frias Torres, Mercedes Mavel con DNI N° 48483677 y Br. Lujan Rodríguez, Rosita Analy con DNI N°77239420, egresadas de la Facultad de Humanidades de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que, en el desarrollo de la investigación respetamos los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PIURA, 2024 el cual consta de un total de 111 páginas, en las que se incluye 10 tablas y 4 figuras, más un total de 60 páginas en anexos.

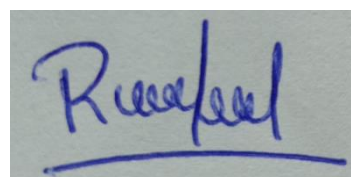
Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a la autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Las autoras.



Frias TorresMercedes Mavel

DNI 48483677



Lujan Rodríguez Rosita Analy

DNI 77239420

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	25
2.1 Enfoque y tipo de investigación	25
2.2 Diseño de investigación	25
2.3 Población, muestra y muestreo	26
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	27
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	28
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIÓN	36
V. CONCLUSIONES	41
VI. RECOMENDACIONES	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	51
Anexo 1: Matriz de consistencia	51
Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información	53
Anexo 3: Ficha técnica	54
Anexo 4: Operacionalización de variables	55
Anexo 6: Declaración jurada	71
Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	72
Anexo 8: Consentimiento informado	73
Anexo 9: Sesiones/Actividades de Aprendizaje	74
Anexo 10: Captura de similitud Turnitin	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	27
Tabla 2. Pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	30
Tabla 3. Nivel de las nociones de objeto en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	31
Tabla 4. Nivel de la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	32
Tabla 5. Nivel de la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	33
Tabla 6. Prueba de normalidad	34
Tabla 7. Prueba t para la variable pensamiento lógico matemático	34
Tabla 8. Prueba t para la dimensión nociones de objeto	35
Tabla 9. Prueba t para la dimensión ubicación en el espacio	35
Tabla 10. Prueba t para la dimensión ubicación en el tiempo	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. Pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	30
Figura 3. Nivel de las nociones de objeto en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	31
Figura 4. Nivel de la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	32
Figura 5. Nivel de la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024	33

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue determinar en qué medida las actividades lúdicas mejoran el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024. Esta investigación fue de tipo aplicada, el diseño que se utilizó fue el preexperimental y como método el hipotético deductivo; se trabajó con una población muestral constituida por 20 estudiantes, la cual fue también la muestra; a quienes se les aplicó un pretest, luego la estrategia de actividades lúdicas y luego un posttest, la variable pensamiento lógico matemático y sus dimensiones fueron medidas a través de la observación y como instrumento una lista de cotejo el cual fue elaborado por las autoras, validado mediante el juicio de 3 expertos y su confiabilidad mediante el alfa de Cronbach. Como resultado se obtuvo que, el nivel de pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Piura en el pretest era bajo en un 65% y medio en un 35%, pero, luego de la aplicación de las actividades lúdicas, fue alto en un 70% y medio en un 30%. Además, se evidencia una diferencia significativa de 7,800 puntos entre el pre y posttest con un p valor es de 0. De esto se llega a concluir que, las actividades lúdicas mejoran significativamente el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Piura, 2024.

Palabras clave: Juego educativo, Matemáticas, Educación de la primera infancia,

ABSTRACT

The general objective of the research was to determine to what extent recreational activities improve mathematical logical thinking in 5-year-old children from an educational institution in Piura, 2024. This research was of an applied type, the design used was pre-experimental and as the hypothetical deductive method; We worked with a sample population consisting of 20 students, which was also the sample; To whom a pretest was applied, then the strategy of recreational activities and then a posttest, the mathematical logical thinking variable and its dimensions were measured through observation and as an instrument a checklist which was developed by the authors, validated through the judgment of 3 experts and its reliability through Cronbach's alpha. As a result, it was obtained that the level of logical mathematical thinking in 5-year-old children from an educational institution in Piura in the pretest was low at 65% and half at 35%, but, after the application of the recreational activities, It was high at 70% and medium at 30%. In addition, a significant difference of 7,800 points is evident between the pre- and post-test with a p value of 0. From this we conclude that recreational activities significantly improve mathematical logical thinking in 5-year-old children from an educational institution of Piura, 2024.

Keywords: Educational game, mathematics, early childhood education,

I. INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta la situación actual de los niveles educativos, a causa de lo que dejó la pandemia, muchos de los estudiantes se han visto perjudicados por la enseñanza virtual, establecida en los tiempos del COVID (Castillo y Sandoval, 2022). En el contexto mundial, el Fondo para la Niñez de las Naciones Unidas (UNICEF, 2019) en su publicación sobre los enfoques educativos centrados en los derechos humanos, insta a los docentes de las diversas áreas a enseñar teniendo en cuenta, la interacción con los estudiantes y el uso de estrategias lúdicas, direccionadas a desarrollar cada capacidad necesaria en los educandos, las cuales en tiempos de pandemia se dejaron de practicar en gran medida. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) señala que, al menos un 79% de los estudiantes del nivel infantil dejaron de obtener los aprendizajes necesarios en el área de matemática debido a la crisis sanitaria y esto se debió a que no se ejecutaron acciones pedagógicas relevantes para afrontar esta situación; en otro caso particular, Gordon (2021) señala que, en Ecuador, los estudiantes presentan diversas dificultades en el pensamiento lógico matemático (PLM) y en la resolución de situaciones reales que involucra conocimientos matemáticos, es por eso que, en la prueba pisa 2018 el 71% no llegó ni al nivel 2 en el área numérica, y ni siquiera superaron el nivel básico de la prueba.

Ante esta realidad, los gobiernos a nivel mundial hicieron lo necesario para menguar el impacto negativo que la crisis sanitaria traería contra la humanidad en la educación, sin embargo, la educación virtual disminuye en gran medida el aprendizaje de los estudiantes, especialmente de los más pequeños debido a que en el nivel inicial, se aprende mediante el juego o estrategias lúdicas, pero de manera presencial (Tapia, 2022). En ese sentido, el papel del docente es ser guía para que el estudiante desarrolle el aprendizaje significativo en todas las áreas, también propiciar un ambiente en el cual el estudiante tenga oportunidad de aprendizaje y no solamente centrarse en compartir sus conocimientos (Moreira-Chóez et al., 2021). Las estrategias usadas en el aprendizaje, especialmente de los infantes, tienen como objetivo impulsar el desarrollo de las habilidades y capacidades de análisis y razonamiento, que son los pilares para propiciar el PLM (Pacheco-Anchundia y Arroyo-Vera, 2022). En ese sentido, el aprendizaje del área de matemática es indispensable para el desarrollo de los niños y es ahí donde aparece el PLM, que es el motor para el aprendizaje de esta área (Diaz-

Molina y Alay-Giler, 2023). Este tipo de pensamiento permite que el infante desarrolle el cerebro, realice acciones de análisis y razonamiento que le ayuden a dar solución a las diversas situaciones que se le presentan en su diario vivir, de la misma manera ayuda a interpretar todo lo relacionado a los números y su relación con lo que acontece a su alrededor, así como a entender el lenguaje matemático (Mendoza y Alava, 2023). En base a todo ello, el desarrollo del PLM es importante en el niño y es un proceso complejo de trabajar, es por eso que se tienen que utilizar los recursos necesarios para poder emprender el desarrollo de este tipo de pensamiento y es ahí donde aparecen las actividades lúdicas, debido a que estas se basan en el juego y este es un recurso indispensable para el aprendizaje de los infantes en el nivel inicial (Bedón y Cedeño, 2023).

A nivel nacional la situación también es crítica en torno al PLM, debido a que en la evaluación censal de estudiantes (ECE) del año 2019, según el Ministerio de educación (2020) se obtuvo que hay poco más de la mitad de los infantes de 5 años en nivel inicio, si bien es cierto, este porcentaje significa una reducción teniendo en cuenta que en el año anterior el nivel de inicio salió con un 55%, pero aún es un porcentaje bastante alto que tiene este nivel en el área de matemática.

Una de las causas que genera esta realidad, según Castro (2022) es que los docentes no están preparados en el uso de las estrategias necesarias para el desarrollo del PLM, no utilizan materiales didácticos, estrategias lúdicas, juegos innovadores y más recursos que se pueden utilizar y sumado a ello que no atienden de manera efectiva las inquietudes o dudas de los niños. Es por ello que uno de los objetivos a corto plazo es desarrollar el PLM de los estudiantes en el nivel inicial mediante estrategias lúdicas, que les van a permitir ser la base para las siguientes capacidades matemáticas en medida de que van creciendo.

A nivel local, en la Institución Educativa (IE) N°1032 Virgen de la Paz de la región Piura de la provincia de Piura y distrito de Castilla, los estudiantes del nivel inicial de edad 5 años tienen dificultades en relación al PLM y sobre todo en lo que es las concepciones de cantidad, espacio, tiempo y forma. En algunas veces no cuentan bien, no tienen seguridad en el orden de los números, no reconocen las figuras geométricas, inclusive en algunos casos tienen dificultades para reconocer sus lados derecha o izquierda y posiciones como las de atrás, adelante, encima y debajo. Este problema se origina debido a que los estudiantes no

lograron las competencias en el área de matemática en años anteriores, por lo tanto, de no solucionar de manera oportuna este problema, los niños pueden acarrear problemas en su aprendizaje a futuro ocasionándoles dificultades en relación con el trabajo con los números, lo cual es indispensable para el desarrollo integral de la persona. Entonces toda esta problemática conlleva a tener que buscar una alternativa de solución inmediata, de manera que se subsanen estas dificultades y los estudiantes de inicial desarrollen el PLM de una forma adecuada y efectiva. Ante ello, se toma en juego las actividades lúdicas (AL) que son un conjunto de recursos que permiten al niño desarrollar diversas capacidades.

Ante esta situación, se plantea como problema general ¿Cuál es la influencia de las AL en la mejora del PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024? Y como problemas específicos a) ¿Cuál es el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, antes de aplicar el taller de AL? b) ¿De qué manera diseñar y aplicar el taller de AL en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024? c) ¿Cuál es el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, después de aplicar el taller de AL?

Esta investigación se justifica por su conveniencia porque busca solucionar un problema real y actual que es el de del bajo nivel del PLM en los niños del nivel inicial, además permite dar a conocer a la sociedad los resultados obtenidos en cuanto al PLM para que se apliquen estrategias de mejora en el campo educativo, en beneficio de 20 estudiantes de 5 años de una IE de Piura. Además, tiene como justificación teórica debido a que resalta la importancia del desarrollo del PLM en estudiantes de 5 años, debido a que es la base para poder iniciar en los principales conceptos relacionados a los números, formas y expresiones en el área de matemática. Es por ello que, en esta investigación se tomó como referencia, para sustentar la variable PLM, a la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner quien habla de la importancia de fomentar la inteligencia lógico matemática en las personas desde sus primeros años de vida; mientras que, para el desarrollo del taller de AL esta la teoría sociológica de Buytendijk quien afirma que es necesario para la persona un aprendizaje lúdico, así pues, desde el punto de vista práctico, se aportó la estrategia basada en las AL, para que las maestras del nivel puedan aplicar las actividades en su práctica educativa diaria, de manera que puedan desarrollar en sus estudiantes el PLM que, es la base para las demás

capacidades subsiguientes. Metodológicamente, el estudio se hizo basado en el método científico, además tuvo un instrumento para evaluar el PLM, validado y confiable, también este trabajo puede ser utilizado como antecedente para futuros trabajos con las mismas variables.

En cuanto al objetivo general se planteó, determinar la influencia de las AL en la mejora del PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024. Como objetivos específicos a) Determinar el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, antes de aplicar el taller de AL, b) Diseñar y aplicar el taller de AL en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024, c) Determinar el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, después de aplicar el taller de AL.

En relación con las hipótesis, como hipótesis general esta H_i : Las AL influyen significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024. H_o : Las AL no mejoran significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024. Como hipótesis específicas (H_1) Las AL influyen significativamente las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024. (H_2) Las AL influyen significativamente la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024. (H_3) Las AL influyen significativamente la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Como antecedentes internacionales esta Mármol (2023) quien hizo una investigación en Ecuador con el objetivo de desarrollar el PLM mediante la aplicación de estrategias lúdicas en niños de 5 años de una IE del nivel inicial. Fue una investigación aplicada, cuasiexperimental en donde se trabajó con 40 infantes (19 GE y 21 GC). Se aplicó un cuestionario que constaba de 20 ítems y evaluaba el razonamiento, forma y la creatividad. Se llegó a evidenciar como resultados que, del 51% pasaron a un 79% los estudiantes del grupo experimental que desarrollaron de manera positiva el PLM luego de las estrategias lúdicas, y estos fueron más que el grupo control en donde solo hubo un 4% de mejora. Por lo que se concluye que, las estrategias lúdicas son indispensable para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial puesto que las mejoran de manera significativa.

También Duran y Giler (2023) quienes hicieron una investigación en Cuba con el objetivo de desarrollar el PLM mediante la aplicación de actividades didácticas en niños de 5 años de una IE del nivel inicial. Fue una investigación aplicada, preexperimental en donde se trabajó con 14 infantes. Se aplicó una guía de observación que evaluaba la variable estudiada. Se llegó a evidenciar como resultados que, el 49% de estudiantes presentaba nivel bajo en cuando al PLM, pero luego de las actividades didácticas, el 74% alcanzaron un nivel aceptable de desarrollo. Por lo que se concluye que, las actividades didácticas son necesarias para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial puesto que las mejoran significativamente.

De la misma manera, Guerrero y Díaz (2022) quienes hicieron una investigación en Ecuador con la finalidad de mejorar el PLM mediante la aplicación de AL en una IE del nivel inicial con niños de 5 años. Fue una investigación aplicada, preexperimental en donde se trabajó con 29 infantes. Se aplicó una guía de observación mediante la técnica también de la observación y se llegó a evidenciar como resultados que, del 35% pasaron a un 60% los estudiantes que desarrollaron en un nivel más alto el PLM luego de las AL. Por lo que se concluye que, las actividades son indispensable para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial puesto que en ellos predomina el recurso didáctico de los juegos.

Quispe et al. (2022) quienes hicieron una investigación en Ecuador con la finalidad de mejorar el PLM mediante la aplicación de un programa interactivo en una IE del nivel inicial con niños de 5 años. Fue una investigación aplicada, preexperimental en donde se trabajó con 10 infantes. Se aplicó una lista de cotejo para evaluar el nivel en el área numérica y se llegó a evidenciar como resultados que los estudiantes desarrollaron más el PLM luego de la aplicación del programa interactivo. Por lo que se concluye que, este programa virtual que se basa en el uso de imágenes, videos y audios es indispensable para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial.

Cahuaya (2022) quienes hicieron una investigación en Colombia con la finalidad de mejorar el PLM mediante la aplicación de materiales reciclados en una IE del nivel inicial con niños de 5 años. Fue una investigación aplicada, preexperimental en donde se trabajó con 30 infantes. Se aplicó el test de habilidades matemáticas para evaluar el nivel en el área y se llegó a evidenciar como resultados que los estudiantes desarrollaron más el PLM luego

de la aplicación de la estrategia lúdica con material reciclado. Por lo que se concluye que, esta estrategia es necesaria para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial.

Desde el panorama nacional, Coba (2023) hizo una investigación en Trujillo con la finalidad de mejorar las habilidades matemáticas mediante la aplicación del reciclaje clasificatorio en una IE del nivel inicial con niños de 5 años. Fue una investigación aplicada, preexperimental en donde se trabajó con 22 infantes. Se aplicó una guía de observación mediante la técnica también de la observación y se llegó a evidenciar como resultados que en el pretest el 74% alcanzaron un nivel bajo en lo que respecta a habilidades matemáticas, pero en el posttest un 59% alcanzaron un nivel aceptable en cuanto a la variable dependiente, además hubo significancia estadística puesto que con la prueba z se obtuvo un valor de p de 0.001. Por lo que se concluye que, la técnica del reciclaje clasificatorio favorece el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial.

De la misma manera, Calua (2023) hizo un trabajo en Ucayali en el cual midió el PLM en infantes de 5 años. Fue una investigación básica y descriptiva en donde se trabajó con 25 niños de 5 años y se aplicó una ficha de observación para evaluar la variable. Se obtuvo como resultados que el 68% de los estudiantes tienen un nivel logrado en cuanto al PLM y en relación a las dimensiones: ordena un 96% en logro, localización un 92% en el mismo nivel y cantidad en un 72%. Por lo que se concluye que, los niños de 5 años de Yarinacocha están en un nivel logrado de PLM.

Curinambe (2022) hizo un trabajo en Saposoa, región San Martín, en el cual evaluó el aprendizaje matemático con las AL en docentes de inicial de 5 años. Fue una investigación básica y descriptiva en donde se trabajó con 30 docentes del nivel inicial y se aplicó un cuestionario para evaluar las variables. Se obtuvo como resultados que en relación con la aplicación de las AL solo un 23% estaba en nivel alto y en el aprendizaje matemático de la misma manera un 23% había en nivel alto. Por lo que se concluye que, existe una relación positiva entre las AL y el aprendizaje matemático en docentes de inicial de 5 años, con un r de 0.968 y un p de 0.

Parra (2022) hizo un trabajo en Cañete en el cual evaluó la influencia en el PLM de las AL en niños de inicial de 5 años. Fue una investigación aplicada y experimental, en donde

se trabajó con 20 estudiantes del nivel inicial y se aplicó un cuestionario para evaluar las variables. Se obtuvo como resultados que en el pretest el 55% de los estudiantes alcanzaron un nivel B de logro, pero luego a la aplicación de las AL, el 65% alcanzó un nivel de logro A y en relación con la prueba hipotética, se usó Wilcoxon con un p de 0 de z de -4.179. Por lo que se concluye que, las estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo del PLM porque lo mejora de manera significativa.

En el ámbito local, Yagual (2022) hizo una investigación en Piura sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de estrategias lúdicas. Fue una investigación aplicada y preexperimental en donde se trabajó con 20 niños de 5 años y se aplicó una lista de cotejo para evaluar la variable dependiente. Se obtuvo como resultados que el 75% de los estudiantes obtuvieron el nivel bajo en lo que es PLM, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas el 100% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto. Por lo que se concluye que, la aplicación de un programa basado en las estrategias lúdicas beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM.

También Córdova (2023) hizo una investigación en Piura sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de un programa motivacional en niños de 5 años. Fue una investigación aplicada y preexperimental en donde se trabajó con 35 niños de 5 años y se aplicó una prueba de Millic y Schimidt, para evaluar la variable dependiente. Se obtuvo como resultados que el 65% de los estudiantes obtuvieron el nivel bajo en lo que es PLM luego de la aplicación del programa motivacional un 57% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto. En lo que respecta a dimensiones, en lo que es clasificación un 49%, en seriación un 51% y en número un 46%. Por lo que se concluye que, la aplicación de un programa motivacional beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM.

De la misma manera, Rumiche (2023) hizo una investigación en Piura sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de un programa de AL en niños de 5 años. Fue una investigación aplicada y preexperimental en donde se trabajó con 26 niños de 5 años y se aplicó una guía de observación para evaluar la variable dependiente. Se obtuvo como resultados que el nivel logrado de PLM aumentó de 15.3% a 53.8% evidenciando una mejora de los estudiantes. Por lo que se concluye que, la aplicación de las AL beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM.

Alban (2022) hizo una investigación en Piura sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de un programa de AL en niños de 5 años. Fue una investigación aplicada y preexperimental en donde se trabajó con 58 niños de 4 años y se aplicó una guía de observación para evaluar la variable dependiente. Se obtuvo como resultados que el nivel logrado de PLM aumento de 58% de nivel bajo a un nivel alto para un 67% evidenciando una mejora de los estudiantes. Por lo que se concluye que, la aplicación de las AL beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM.

En relación con las bases teóricas de las AL, Candela y Benavides (2020) afirman que son recursos que se efectúan de manera positiva sobre todo en la etapa inicial educativa, puesto que permite realizar un proceso de aprendizaje más divertida, amena y entretenida para los más pequeños, puesto que en esa edad el juego es indispensable para el aprendizaje. Maila et al., (2020) afirma que la relación entre el juego y el aprendizaje permite desarrollar diversas capacidades en la persona, pero más en los más pequeños porque en esa edad el juego predomina como estrategia de aprendizaje. Las AL son aquellas que se realizan con el propósito principal de divertirse y disfrutar, aunque también pueden tener otros beneficios como el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico (López & Flores, 2022). Las AL según Woolfolk (2017) permiten en los niños el desarrollo de capacidades mentales como la imaginación, creatividad, análisis y razonamiento y físicas como las destrezas y movimientos simples y complejos, además son importantes para el niño puesto que hace utilizar sus capacidades en la solución de situaciones reales, pero de una manera que no sea tan aburrida sino más entretenida. Favorece también el trabajo colaborativo, el desarrollo social y el aprendizaje de todas las áreas académicas (Flores et al., 2022).

Las AL desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas, especialmente durante la infancia, aunque también son beneficiosas para adultos. Para León et al. (2020) algunos beneficios son para el desarrollo cognitivo: Las AL estimulan la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el desarrollo del lenguaje. Jugar ayuda a los niños a comprender conceptos abstractos y a mejorar sus habilidades de observación, análisis y síntesis. Desarrollo emocional: El juego proporciona un espacio seguro para expresar emociones, experimentar diferentes roles y aprender a manejar situaciones estresantes o conflictivas. Fomenta la empatía, la autoestima,

la autonomía y el autocontrol emocional. Desarrollo social: Jugar en grupo promueve la cooperación, la comunicación, el trabajo en equipo, el respeto mutuo y la negociación de normas. Los niños aprenden a relacionarse con otros, a resolver conflictos de manera constructiva y a desarrollar habilidades sociales que serán fundamentales en su vida adulta. Desarrollo físico: Muchos juegos y AL implican movimiento físico, lo que contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa y fina, la coordinación, el equilibrio y la resistencia física. Además, promueven hábitos de vida activa y saludable desde edades tempranas.

En cuanto a las teorías relacionadas a esta variable, están las teorías sociológicas de Buytendijk (1950) que al ser citado en Venegas et al. (2013) afirma que lo lúdico es algo innato en los niños puesto que por su naturaleza es el recurso que más satisface las necesidades de los infantes, a esa edad el niño solo sabe jugar y divertirse y ve al juego como un medio para lograr el propósito educativo, además de que ayuda a que sea más autónomo en las actividades que realiza. También está la teoría de Vygotsky (1988) que sostiene que el juego es algo natural en los niños, puesto que permite el fortalecimiento de capacidades sociales, físicas y mentales, generando interacciones con sus demás compañeros en un entorno definido, intercambiando aspectos culturales y adaptándose a la conducta grupal.

En relación con las dimensiones, en primer lugar, están las actividades conceptuales que, de acuerdo a Cabeza (2018) estas actividades permiten la introducción de la idea principal del tema, es lo que se debe entender antes de empezar a general el nuevo conocimiento, es la palabra clave del tema (concepto o saber). En esta dimensión se evidencia la asimilación de los conocimientos, aquí el estudiante ejerce procesos en su mente para dar solución de manera creativa a sus problemas (Valverde y Godall, 2018). También se evidencia un aprendizaje significativo de manera personal y positiva, mediante las AL ellos generan un aprendizaje de manera significativa pero que sea útil y duradero (Noy y Jaimes, 2019). De la misma manera, el aprendizaje innovador, que involucra la ejecución de actividades más dinámicas que llamen la atención de los infantes.

En la segunda dimensión están las actividades procedimentales Becerra et al. (2018) dice que es entendido como el contenido de procedimientos que se debe utilizar en la actividad ya sean operaciones, reglas, teoremas, destrezas y capacidades para lograr el objetivo, es más conocido como el saber hacer. En esta dimensión es necesario que el niño

opere, manipule, compare, defina y categorice los diversos conceptos aprendidos anteriormente (Gómez et al., 2019). Asimismo, se tiene que hacer actividades bien definidas, sin ambigüedades, ejercicios claros y con cero errores ortográficos (Porras, 2022). De la misma manera, aquí se tiene que evaluar si el niño reconoce el espacio y el tiempo en el que se encuentra, de manera que se tengan un buen desenvolvimiento en su aprendizaje matemático.

En cuanto a la tercera dimensión, las actividades actitudinales según Mujica (2019) están compuestos por el ejercicio de valores, de conductas y comportamientos que le estudiante debe mantener en clase debido que esta sumergida en un entorno social definido, muy relacionada con la moral. En esta dimensión se busca establecer reglas para un correcto trabajo grupal y que no haya dificultades en su ejecución (Pérez et al., 2020). De la misma manera se evalúa la disciplina y orden al momento que realiza sus actividades. También la habilidad para reconocer características físicas de los objetos que observa.

Con relación al sustento teórico del PLM, Medina (2018) comentó que esta habilidad se relaciona con diversas habilidades y fortalezas en relación con los números que pueden descubrirse y utilizarse en el aula para acomodar la diversidad y potenciar las habilidades de cada individuo. El pensamiento lógico-matemático es una habilidad cognitiva que implica la capacidad de razonar, analizar y resolver problemas utilizando principios de lógica y matemáticas (Celi et al., 2021).

El PLM es esencial en muchos aspectos de la vida diaria y en diversas áreas del conocimiento. Ludeña-Carrillo y Zambrano-Acosta (2022) afirman que, es importante el PLM porque permite que el niño desarrolle la Resolución de problemas: El pensamiento lógico-matemático proporciona las herramientas necesarias para analizar situaciones complejas, identificar patrones, deducir relaciones y encontrar soluciones eficaces a problemas de diversa índole, tanto en contextos cotidianos como en áreas especializadas como la ciencia, la ingeniería o la informática. Toma de decisiones: La capacidad de razonar de manera lógica y analítica es fundamental para tomar decisiones informadas y fundamentadas en evidencia. El PLM permite evaluar riesgos, calcular probabilidades, y evaluar diferentes opciones para tomar la mejor decisión posible en una variedad de situaciones. Desarrollo de habilidades cognitivas: El pensamiento lógico-matemático

fomenta habilidades cognitivas como el razonamiento abstracto, la atención al detalle, la capacidad de concentración, la memoria de trabajo, la capacidad de abstracción y la capacidad de seguir secuencias lógicas de pensamiento.

En cuanto a las características del PLM en los infantes de 5 años, se desarrolla a partir del conocimiento del tiempo y el espacio y se confunde fácilmente con la capacidad de representar valores numéricos y resolver problemas matemáticos. Sin embargo, este tipo de pensamiento es más susceptible al análisis espacio-temporal (Puco y Sánchez, 2021). El desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de nivel inicial es fundamental para su capacidad de razonar, resolver problemas y comprender el mundo que les rodea. Este tipo de pensamiento se refiere a la habilidad para reconocer patrones, establecer relaciones entre objetos y conceptos, y aplicar el razonamiento lógico en diversas situaciones.

En relación con las teorías relacionadas a la variable, está la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1987) quien afirma que la persona tiene una inteligencia lógica – matemática y es un nuevo concepto de inteligencia que desafía el concepto unificado de inteligencia que domina el sistema académico occidental. Las matemáticas estudian la abstracción, las relaciones y las operaciones numéricas, mientras que la lógica se ocupa del proceso de análisis y razonamiento. Estas dos habilidades están estrechamente relacionadas, pero eso no significa que sean inseparables. En este sentido, es importante explicar que se pueden mostrar habilidades lógicas mucho mayores que las matemáticas y viceversa. La inteligencia lógica matemática es una habilidad compleja que consiste en cálculos matemáticos, pensamiento lógico, razonamiento inductivo y deductivo, resolución de problemas, reconocimiento de patrones y relaciones, y generación y prueba de hipótesis. La inteligencia lógico-matemática se evidencia desde la infancia al demostrarse un sentido numérico innato y una apreciación temprana. Después de eso, mientras estudias dominas el pensamiento lógico, el pensamiento abstracto y el PLM.

En relación con las dimensiones, según Sobalvarro y Camacho (2018) partiendo de la primera dimensión de la noción de objeto, es la inducción de una geometría aprendida basada en el reconocimiento de diferentes caminos y la relación de estos caminos con recursos u objetos comunes en el campo. Tomando como indicadores las propiedades físicas, que son propiedades fácilmente reconocibles de objetos o figuras

generales, dentro de la capacidad de PLM, este indicador es esencial para que los estudiantes verifiquen varios ejercicios y proporcionen respuestas o generen respuestas, resultados correctos y efectivos (Candia, 2022).

La posición en el espacio se evidencia en torno a la variable segunda dimensión del PLM, Valecillos (2019) afirmó que la posición o posición en el espacio le da al niño una idea de la percepción del mundo como un todo, que le permite comprender el cuerpo, componentes e interacciones con el cuerpo, así como sus relaciones con el espacio, los objetos y las personas. Se hacía referencia a su propio cuerpo y a su alrededor. El primer indicador hace referencia a la lateralización, fenómeno que ha sido explicado e identificado en varios contextos por diferentes autores, cada uno con especial énfasis en uno u otro factor llamado lateralización, término que se refiere a si usar está por la derecha o por la izquierda del cuerpo, como brazos, extremidades, etc. (Mocha et al., 2018). Otras señales abordadas en este estudio son señales que transmiten una idea de dónde se encuentra un objeto, lo cual es una habilidad esencial que deben desarrollar los niños. Ahora, las relaciones espaciales en cuanto al reconocimiento y discriminación de objetos alrededor de los sujetos (Acevedo, 2019).

La tercera dimensión del PLM es sobre la ubicación en el tiempo, que se refiere a la cognición del tiempo que tiene el sujeto, que intenta conocer sobre la forma y el tiempo en el que se encuentra, por ejemplo, determinando si es la hora del almuerzo o si es la hora del día y si hay horario nocturno, que, entre otras cosas, se considera necesario para el mayor desarrollo del cuerpo humano y de los individuos (Molina et al., 2018). Presenta 3 indicadores de aprendizaje que se consideran parte de las habilidades de PLM y lógico, el orden cronológico se considera como el primer indicador para identificar un tiempo específico (por ejemplo, la hora del almuerzo), el segundo indicador es el tiempo calendario, el mes de respuesta y el tiempo específico sobre las cosas, despacio o acelerado. Finalmente, se toma en cuenta la duración de la actividad (Aguilar, 2019).

En este sentido, Del Val et al. (2016) afirman que, estas actividades permiten el PLM, ya que los educandos que se centran en dichas estrategias logran mejoras significativas a comparación de los estudiantes que no las usa y solamente estudian por su cuenta. Asimismo, Quintanilla (2020) sostiene que, las estrategias permiten a los profesores desarrollar

habilidades diferentes que son aprendidas con el paso del tiempo, y para ello es indispensable la instrucción como los que permiten el desarrollo del razonamiento matemático que dan a los estudiantes fortalezas y habilidades.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo de investigación

De enfoque cuantitativo porque, según Hernández y Mendoza (2018) en este enfoque de investigación se utiliza la ciencia numérica para establecer los resultados y el nuevo conocimiento, agregan Pimienta y De La Orden (2017) que, en este enfoque se utiliza el método hipotético deductivo para poder comprobar la hipótesis y llegar a establecer una nueva teoría, asimismo, este enfoque tiene como una de sus cualidades que brinda resultados exactos producto del cálculo estadístico en su procesamiento de resultados.

En este caso, se comprobó la problemática de los estudiantes de 5 años de la IE de Castilla en cuanto al PLM y es por ello que se utilizó la recolección numérica de datos, antes y después de la aplicación de las AL, para luego procesar estadísticamente los mismos y evidenciar la diferencia o mejora en cuanto a esta variable.

Fue de tipo aplicado, según Hernández y Mendoza (2018) en esta investigación hay manipulación de variables con la finalidad de mejorar un contexto o una realidad, a esto, añaden Pimienta y De La Orden (2017) que, la investigación aplicada es uno de los niveles más altos de los estándares de investigación puesto que tiene mediante la aplicación de estrategias, programas, talleres o estímulos, se dan solución a los problemas que aqueja la sociedad.

En el presente trabajo se aplicó el taller de AL para mejorar el PLM de los niños, debido a que los estudiantes vienen presentando dificultades en el desarrollo de las competencias en el área de matemática y un indicador de ello son los bajos niveles de PLM.

2.2 Diseño de investigación

Preexperimental, en esta investigación se trabaja con un solo grupo a quienes se les administra dos mediciones, antes y después de la aplicación de un estímulo para luego evaluar la diferencia (Pimienta y De La Orden, 2017). Además, Hernández y Mendoza (2018) indican que el diseño preexperimental es el más básico de los diseños experimentales porque hay un control mínimo de las variables debido a que no se compara grupos sino se comparan momentos.

Este trabajo se realizó solo con un grupo experimental al cual se le aplicó un pretest, la estrategia de las AL y el posttest. Tiene el siguiente esquema:

GE: O1 ----- X ----- O2

Donde:

GE: Muestra

O1: Pretest

O2: Posttest

X: AL

2.3 Población, muestra y muestreo

Población

La población es el conjunto de personas, animales y objetos que cumplen ciertas características para ser parte de una investigación (Baena, 2017), de la misma manera, la población se caracteriza por que cada miembro de este grupo presenta una cualidad que interesa al investigador (Pimienta y De La Orden, 2017), de la misma manera, en el campo educativo, esta población puede estar conformada por estudiantes de diversos niveles y grados, de acuerdo con la investigación que se realiza.

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 20 niños de 5 años de la IE de Castilla, Provincia y Región Piura, distribuidos en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Hombres	12	60
Mujeres	8	40
Total	20	100

Nota. *Datos extraídos del registro docente.*

Muestra

La muestra es una parte o, en algunos casos, toda la población cuando esta es muy pequeña y se le llama población muestral (Baena, 2017), asimismo, la muestra tiende a generalizar los resultados de una investigación a toda una población por medio del valor de la probabilidad, mayormente esto se da en las investigaciones de enfoque cuantitativo (Pimienta y De La Orden, 2017).

En este caso, la muestra fue la misma población, debido a que es una población pequeña y también se eligió a la muestra porque es de fácil acceso poder trabajar los talleres con todo el grupo de estudiantes de 5 años de la IE mencionada.

Muestreo

La muestra se seleccionó mediante el criterio no probabilístico por conveniencia, que es una técnica que le permite al investigador elegir de manera libre su muestra (Baena, 2017), además, esta técnica de muestreo se utiliza cuando la muestra es pequeña y también porque hay más accesibilidad a la misma (Pimienta y De La Orden, 2017).

En esta investigación se eligió la muestra mediante este criterio porque es de mayor accesibilidad y se puede trabajar de manera positiva con los estudiantes y también porque los padres de familia de todos los niños del aula de 5 años autorizaron la participación de sus menores hijos en los talleres.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Como técnica se utilizó la observación, ya que esta técnica permite un contacto directo con el objeto de estudio y permite observar sus características y cualidades en su hábitat (Pimienta y De La Orden, 2017). En esta investigación se utilizó la observación porque permite evidenciar a los niños en su mundo natural.

Como instrumento la lista de cotejo, que es un instrumento para recolectar información bajo ítems dicotómicos, de dos opciones de respuesta: si o no (Pimienta y De La Orden, 2017). Se utilizó en esta investigación para medir el PLM de niños de 5 años, que consta de 18 ítems, 6 por cada dimensión. El instrumento fue validado por juicio de expertos y la confiabilidad mediante la prueba piloto y el Alpha de Cronbach.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para el registro de los datos, fue necesaria la solicitud de permiso por parte de la universidad a la IE donde se llevó a cabo la investigación. Se hizo una reunión con los padres de los niños para que estén al tanto de la investigación de la cual sus hijos iban a participar. Los instrumentos estaban elaborados previamente y se pactó el día de la aplicación. Una vez recolectados los datos, se realizó la base de estos en una tabla general y para el procesamiento se utilizaron las tablas estadísticas, figuras, pruebas de normalidad de Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor a 50 sujetos y de acuerdo con su resultado, se utilizó la prueba de hipótesis de la t student debido a que los datos fueron paramétricos. Para esto se utilizaron los softwares Excel 2019 y SPSS 27.

2.6 Aspectos éticos en investigación

Se tuvo en cuenta la guía para la elaboración de trabajos de investigación de la UCT, así como las normas APA 7, además de los principios de beneficencia debido a que la investigación beneficiará a toda una comunidad educativa con la aplicación de las estrategias, autonomía ya que los niños podrán expresarse de manera libre, objetividad ya que los investigadores siempre estarán cuidando y apoyando en cada momento a los niños y de la no divulgación de datos personales de los niños ya que se respetara la privacidad de los menores de edad (Acevedo, 2002).

III. RESULTADOS

Tabla 2

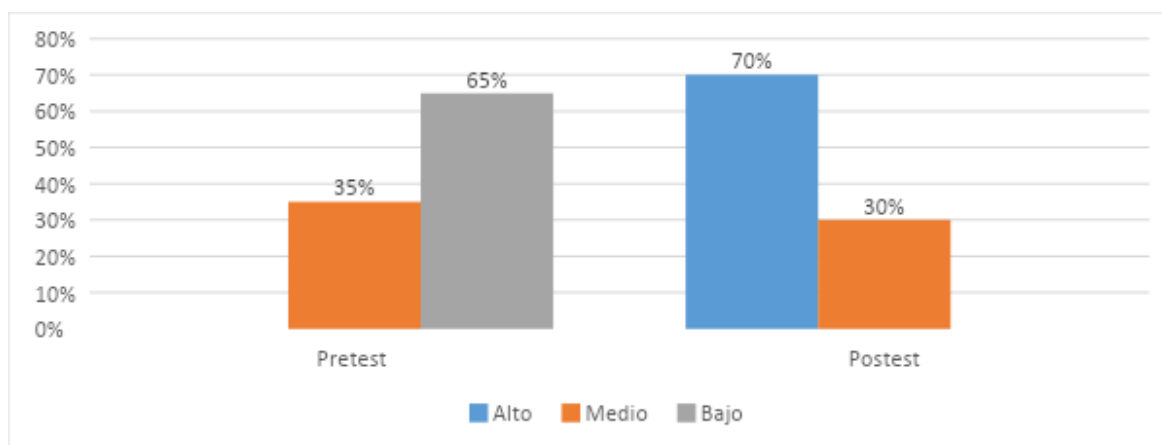
PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0%	14	70%
Medio	7	35%	6	30%
Bajo	13	65%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Datos extraídos de la aplicación del instrumento

Figura 1

PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.



Nota. La Figura muestra el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

En la tabla 2 y figura 1 se tiene que, el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era bajo en un 65% y medio en un 35% pero posterior a las actividades, el 70% alcanzó un alto nivel y el 30% un nivel medio. Por lo tanto, hay desarrollo del PLM.

Tabla 3

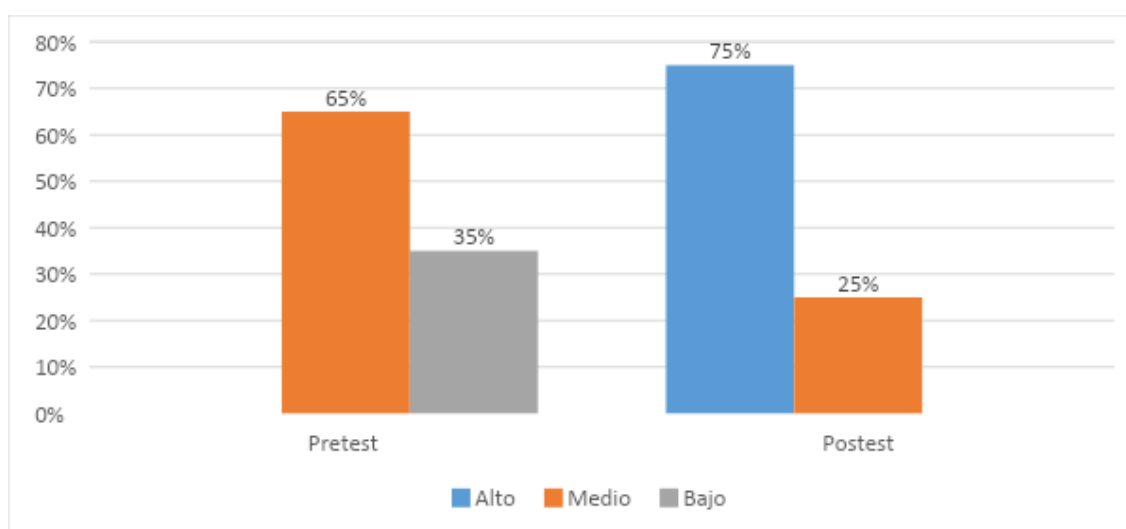
Nivel de las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0%	15	75%
Medio	13	65%	5	25%
Bajo	7	35%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Datos extraídos de la aplicación del instrumento

Figura 2

Nivel de las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024



Nota. La Figura muestra el nivel de las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

En la tabla 3 y figura 2 se tiene que, el nivel de PLM en la dimensión nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era medio en un 65% y bajo en un 35% pero posterior a las actividades, el 75% alcanzó un alto nivel y el 25% un nivel medio. Por lo tanto, hay desarrollo del PLM en las nociones de objeto.

Tabla 4

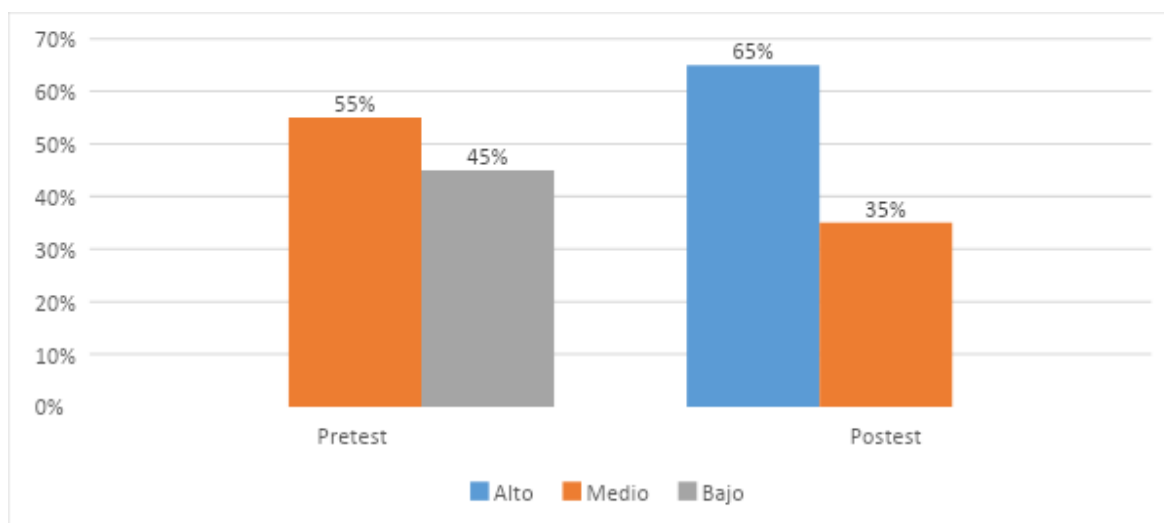
Nivel de la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0%	13	65%
Medio	11	55%	7	35%
Bajo	9	45%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Datos extraídos de la aplicación del instrumento

Figura 3

Nivel de la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024



Nota. La Figura muestra el nivel de la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

En la tabla 4 y figura 3 se tiene que, el nivel de PLM en la dimensión ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era medio en un 55% y bajo en un 45% pero posterior a las actividades, el 65% alcanzó un alto nivel y el 35% un nivel medio. Por lo tanto, hay desarrollo del PLM en la ubicación en el espacio.

Tabla 5

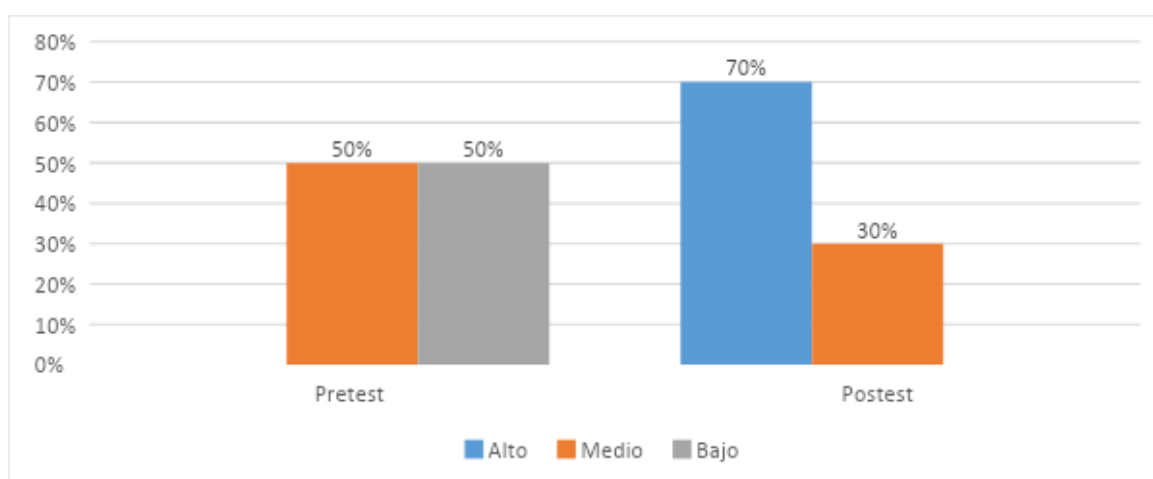
Nivel de la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0%	14	70%
Medio	10	50%	6	30%
Bajo	10	50%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Datos extraídos de la aplicación del instrumento

Figura 4

Nivel de la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.



Nota. La Figura muestra el nivel de la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

En la tabla 5 y figura 4 se tiene que, el nivel de PLM en la dimensión ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era medio en un 50% y bajo también en un 50% pero posterior a las actividades, el 70% alcanzo un alto nivel y el 30% un nivel medio. Por lo tanto, hay desarrollo del PLM en la ubicación en el tiempo.

Tabla 6*Prueba de normalidad*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	o			o		
Pretest – Postest	,231	20	,066	,900	20	,061

En la tabla 6 se presencia que, en la prueba de SW debido a que la muestra es menor a 50 niños. En donde se evidencia que la significancia obtenida es 0,061 mayor al 5%, por lo que los datos obtenidos del pre y pos-test son paramétricos y se tiene que utilizar una prueba paramétrica para la hipótesis, es por ello que se usó la prueba t.

Tabla 7*Prueba t para la variable PLM*

	Prueba de muestras emparejadas							
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior				
PLM	-7,800	4,188	,936	-9,760	-5,840	-8,330	19	,000

En la tabla 7 se tiene la prueba t para la variable PLM y se evidencia que existe una diferencia media de 7,800 puntos entre el pre y postest evidenciando un desarrollo a favor del PLM luego de aplicar las AL y, además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Tabla 8*Prueba t para la dimensión nociones de objeto*

	Prueba de muestras emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
Inferior				Superior					
Nociones de objeto	-2,050	1,605	,359	-2,801	-1,299	-5,712	19	,000	

En la tabla 8 se tiene la prueba t para la variable PLM en las nociones de objeto y se evidencia que existe una diferencia media de 2,050 puntos entre el pre y postest evidenciando un desarrollo a favor del PLM en las nociones de objeto luego de aplicar las AL y además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Tabla 9*Prueba t para la dimensión ubicación en el espacio*

	Prueba de muestras emparejadas							
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Ubicación en el espacio	-2,600	1,667	,373	-3,380	-1,820	-6,975	19	,000

En la tabla 9 se tiene la prueba t para la variable PLM en la ubicación en el espacio y se evidencia que existe una diferencia media de 2,600 puntos entre el pre y postest evidenciando un desarrollo a favor del PLM en la ubicación en el espacio luego de aplicar las AL y además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Tabla 10*Prueba t para la dimensión ubicación en el tiempo*

	Prueba de muestras emparejadas							
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Ubicación en el tiempo	-3,150	1,814	,406	-3,999	-2,301	-7,764	19	,000

En la tabla 10 se tiene la prueba t para la variable PLM en la ubicación en el tiempo y se evidencia que existe una diferencia media de 3,150 puntos entre el pre y postest evidenciando un desarrollo a favor del PLM en la ubicación en el tiempo luego de aplicar las AL y además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

IV. DISCUSIÓN

En relación con el objetivo general, en la tabla 2 y figura 1 se tiene que, el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era bajo en un 65% y medio en un 35% pero posterior a las actividades, el 70% alcanzo un alto nivel y el 30% un nivel medio. Además, en la prueba t para la variable PLM y se evidencia que existe una diferencia media de 7,800 puntos entre el pre y postest evidenciando un desarrollo a favor del PLM luego de aplicar las AL y además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Los resultados obtenidos se asemejan a los hallados por Parra (2022) quien en su trabajo en Cañete sobre la influencia en el PLM de las AL en niños de inicial de 5 año obtuvo como resultados que en el pretest el 55% de los estudiantes alcanzaron un nivel B de logro, pero luego a la aplicación de las AL, el 65% alcanzo un nivel de logro A y en relación a la prueba hipotética, se usó Wilcoxon con un p de 0 de y z de -4.179. Por lo que se concluye que, las estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo del PLM porque lo mejora de manera significativa. De la misma manera, hay similitud con los de Mármol (2023) quien en su investigación sobre desarrollar el PLM mediante la aplicación de estrategias lúdicas en niños de 5 años llegó a evidenciar como resultados que, del 51% pasaron a un 79% los estudiantes del grupo experimental que desarrollaron de manera positiva el PLM luego de las estrategias lúdicas, y estos fueron más que el grupo control en donde solo hubo un 4% de mejora. Por lo que se concluye que, las estrategias lúdicas son indispensable para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial puesto que las mejoran de manera significativa.

Asimismo, hay semejanza con los de Duran y Giler (2023) quienes en su investigación sobre desarrollar el PLM mediante la aplicación de actividades didácticas en niños de 5 años llegaron a evidenciar como resultados que, el 49% de estudiantes presentaba nivel bajo en cuando al PLM, pero luego de las actividades didácticas, el 74% alcanzaron un nivel aceptable de desarrollo. Por lo que se concluye que, las actividades didácticas son necesarias para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial puesto que las mejoran significativamente. De la misma manera, hay similitud con los resultados de Guerrero y Díaz

(2022) quienes en su investigación sobre mejorar el PLM mediante la aplicación de AL en una IE del nivel inicial llegaron a evidenciar como resultados que, del 35% pasaron a un 60% los estudiantes que desarrollaron en un nivel más alto el PLM luego de las AL. Por lo que se concluye que, las actividades son indispensable para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial puesto que en ellos predomina el recurso didáctico de los juegos.

También se asemejan con los resultados de Curinambe (2022) quien, en su trabajo sobre el aprendizaje matemático con las AL en docentes de inicial de 5 años obtuvo como resultados que en relación a la aplicación de las AL solo un 23% estaba en alto nivel y en el aprendizaje matemático de la misma manera un 23% había en alto nivel. Por lo que se concluye que, existe una relación positiva entre las AL y el aprendizaje matemático en docentes de inicial de 5 años, con un r de 0.968 y un p de 0. De la misma forma hay similitud con los de Yagual (2022) quien en su investigación sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de estrategias lúdicas obtuvo como resultados que el 75% de los estudiantes obtuvieron el nivel bajo en lo que es PLM, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas el 100% de los estudiantes alcanzaron un alto nivel. Por lo que se concluye que, la aplicación de un programa basado en las estrategias lúdicas beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM. Asimismo, hay similitud con los resultados de Rumiche (2023) quien en su investigación sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de un programa de AL en niños de 5 años obtuvo como resultados que el nivel logrado de PLM aumento de 15.3% a 53.8% evidenciando una mejora de los estudiantes. Por lo que se concluye que, la aplicación de las AL beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM.

También hay similitud con los resultados de Alban (2022) quien en su investigación sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de un programa de AL en niños de 5 años obtuvo como resultados que el nivel logrado de PLM aumento de 58% de nivel bajo a un alto nivel para un 67% evidenciando una mejora de los estudiantes. Por lo que se concluye que, la aplicación de las AL beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM. En relación a las AL, Candela y Benavides (2020) afirman que son recursos que se efectúan de manera positiva sobre todo en la etapa inicial educativa, puesto que permite realizar un proceso de aprendizaje más divertida, amena y entretenida para los más pequeños, puesto que en esa edad el juego es indispensable para el aprendizaje. En cuanto al PLM, Medina (2018) comentó que esta habilidad se relaciona con diversas habilidades y fortalezas en

relación con los números que pueden descubrirse y utilizarse en el aula para acomodar la diversidad y potenciar las habilidades de cada individuo.

En relación con la dimensión nociones de objeto, en la tabla 3 y figura 2 se tiene que, el nivel en el pretest era medio en un 65% y bajo en un 35% pero posterior a las actividades, el 75% alcanzo un alto nivel y el 25% un nivel medio. Además, en la prueba t para la variable PLM en la dimensión nociones de objeto y se evidencia que existe una diferencia media de 2,050 puntos entre el pre y postest evidenciando un desarrollo a favor del PLM en la dimensión nociones de objeto luego de aplicar las AL y además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Los resultados obtenidos se asemejan a los de Quispe et al. (2022) quienes en su investigación sobre mejorar el PLM mediante la aplicación de un programa interactivo en una IE del nivel inicial llegaron a evidenciar como resultados que los estudiantes desarrollaron más el PLM luego de la aplicación del programa interactivo. Por lo que se concluye que, este programa virtual que se basa en el uso de imágenes, videos y audios es indispensable para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial. También hay similitud con los resultados de Cahuaya (2022) quienes en su investigación sobre mejorar el PLM mediante la aplicación de materiales reciclados en una IE del nivel inicial llegaron a evidenciar como resultados que los estudiantes desarrollaron más el PLM luego de la aplicación de la estrategia lúdica con material reciclado. Por lo que se concluye que, esta estrategia es necesaria para el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial.

En relación con esta dimensión, Sobalvarro y Camacho (2018) sostienen que, es la inducción de una geometría aprendida basada en el reconocimiento de muchos caminos y la relación de estos con recursos u objetos comunes en el campo.

Con relación a la dimensión ubicación en el espacio, en la tabla 4 y figura 3 se tiene que, el nivel en el pretest era medio en un 55% y bajo en un 45% pero posterior a las actividades, el 65% alcanzo un alto nivel y el 35% un nivel medio. Se evidencia un desarrollo en el PLM en la dimensión ubicación en el espacio en los niños de 5 años. Además, en la prueba t para la variable PLM en la dimensión ubicación en el espacio y se evidencia que

existe una diferencia media de 2,600 puntos entre el pre y posttest evidenciando un desarrollo a favor del PLM en la dimensión ubicación en el espacio luego de aplicar las AL y además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite concluir que: Las AL mejoran significativamente la ubicación en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Los resultados obtenidos se asemejan a los de Coba (2023) quien en su investigación sobre mejorar las habilidades matemáticas mediante la aplicación del reciclaje clasificatorio en una IE del nivel inicial con niños de 5 años llegó a evidenciar como resultados que en el pretest el 74% alcanzaron un nivel bajo en lo que respecta a habilidades matemáticas, pero en el posttest un 59% alcanzaron un nivel aceptable en cuanto a la variable dependiente, además hubo significancia estadística puesto que con la prueba z se obtuvo un valor de p de 0.001. Por lo que se concluye que, la técnica del reciclaje clasificatorio favorece el desarrollo del PLM en estudiantes del nivel inicial. Asimismo, hay similitud con los resultados de Calua (2023) quien en su trabajo sobre el PLM en infantes de 5 años obtuvo que el 68% de los estudiantes tienen un nivel logrado en cuando al PLM y en relación a las dimensiones: ordena un 96% en logro, localización un 92% en el mismo nivel y cantidad en un 72%. Por lo que se concluye que, los niños de 5 años de Yarinacocha están en un nivel logrado de PLM.

En relación con esta dimensión, Valecillos (2019) afirmó que la posición o posición en el espacio le da al niño una idea de la percepción del mundo como un todo, que le permite comprender el cuerpo, componentes e interacciones con el cuerpo, así como sus relaciones con el espacio, los objetos y las personas. Se hacía referencia a su propio cuerpo y a su alrededor.

En relación con la dimensión ubicación en el tiempo, en la tabla 5 y figura 4 se tiene que, el nivel en el pretest era medio en un 50% y bajo también en un 50% pero posterior a las actividades, el 70% alcanzo un alto nivel y el 30% un nivel medio. Se evidencia un desarrollo en el PLM en la dimensión ubicación en el tiempo en los niños de 5 años. Además, en la prueba t para la variable PLM en la dimensión ubicación en el tiempo y se evidencia que existe una diferencia media de 3,150 puntos entre el pre y posttest evidenciando un desarrollo a favor del PLM en la dimensión ubicación en el tiempo luego de aplicar las AL y, además, esta diferencia es significativa debido a que el p valor es de 0, lo que permite

concluir que: Las AL mejoran significativamente la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

Los resultados obtenidos se asemejan a los de Córdova (2023) quien en su investigación sobre la mejora del PLM mediante la aplicación de un programa motivacional en niños de 5 años obtuvo como resultados que el 65% de los estudiantes obtuvieron el nivel bajo en lo que es PLM luego de la aplicación del programa motivacional un 57% de los estudiantes alcanzaron un alto nivel. En lo que respecta a dimensiones, en lo que es clasificación un 49%, en seriación un 51% y en número un 46%. Por lo que se concluye que, la aplicación de un programa motivacional beneficia a los niños de 5 años en el desarrollo del PLM.

Esta dimensión se refiere a la cognición del tiempo que tiene el sujeto, que intenta conocer sobre el tiempo y la forma del espacio en el que se encuentra, por ejemplo, determinando si es la hora del almuerzo o si es la hora del día y si hay horario nocturno, que, entre otras cosas, se considera necesario para el mayor desarrollo del cuerpo humano y de los individuos (Molina et al., 2018).

V. CONCLUSIONES

El nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era bajo en un 65% y medio en un 35%, pero, posterior a las actividades, fue alto en un 70% y medio en un 30%. Además, se evidencia una diferencia significativa de 7,800 puntos entre el pre y postest con un p valor es de 0, por lo que se dice que, las AL mejoran significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.

El nivel de PLM en la dimensión nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era medio en un 65% y bajo en un 35%, en la ubicación en el espacio era medio en un 55% y bajo en un 45% y; en la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura en el pretest era medio en un 50% y bajo también en un 50%.

El taller de AL se desarrolló en una serie de 10 actividades utilizado juegos y dinámicas que permitió que los niños mejoren capacidades mentales como el PLM y sus dimensiones nociones de objeto y ubicación en el tiempo y espacio, así como el razonamiento, estas capacidades son importantes para el niño puesto que hace utilizarlas en la solución de situaciones reales, pero de una manera que no sea tan aburrida sino más entretenida.

El nivel de PLM en las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura posterior a las actividades, fue alto en un 75% y medio en un 25%, también se evidencia una diferencia significativa de 2,050 puntos entre el pre y postest con un p valor es de 0.; en la dimensión ubicación en el espacio fue alto en un 65% y medio en un 35%, también se evidencia una diferencia significativa de 2,600 puntos entre el pre y postest con un p valor es de 0 y por último, en la n ubicación en el tiempo era alto en un 70% y medio en un 30%, también se evidencia una diferencia significativa de 3,150 puntos entre el pre y postest con un p valor es de 0.

VI. RECOMENDACIONES

A la directora de la IE, se le recomienda capacitar a las docentes de inicial en el manejo de las estrategias basadas en las AL, debido a que en ese nivel los estudiantes aprenden mediante el juego, y las AL son recursos indispensables para el aprendizaje infantil. Animar a las docentes a utilizar estas actividades en sus quehaceres diarios en el aula de clase para poder mejorar capacidades estudiantiles como el PLM.

A las docentes del nivel inicial, trabajar de manera didáctica con los estudiantes y no caer en la rutina de las clases tradicionales, emplear las AL debido a que se ha comprobado que mejora la capacidad de PLM en sus dimensiones, asimismo emplear diversas estrategias para desarrollar esta variable en sus estudiantes.

A la comunidad científica, realizar investigaciones sobre estrategias didácticas en el nivel inicial debido a que es la base de la educación humana los primeros años de vida, especialmente las que mejoran capacidades matemáticas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, M. S. (2019). *Pensamiento lógico matemático y la iniciación de conteo en niños de 5 años de una institución educativa inicial, Cercado de Lima 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43378>
- Acevedo Pérez, I. (2002). Aspectos éticos en la investigación científica. *Ciencia y Enfermería (Impresa)*, 8(1). <https://doi.org/10.4067/s0717-95532002000100003>
- Alban, M. A. (2022). *Uso de juegos didácticos para estimular el pensamiento lógico matemático en los alumnos de 04 años de la IEP Ebenezer School, Castilla-Piura-2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29237>
- Albines, M. E. (2022). *Uso de materiales didácticos concretos y nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución educativa particular Chiquilandia del distrito La Victoria, provincia Lima, región Lima, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio institucional de la UAP. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/10824>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Becerra, E., Fernández, A. y Pérez, R. (2018). Estrategias para la evaluación formativa en el Área de Lengua y Literatura para estudiantes de bachillerato. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 2(5), 27-46. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4032>
- Bedón, V. G., y Cedeño, L. M. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 8(1), 34-48. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872023000100034yscript=sci_arttext
- Cabeza, H. M. (2018). Arte-lier-estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el arte, experiencias sensoriales y expresión para el aprendizaje en primera infancia. *Revista Boletín Redipe*, 7(12), 106-114. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/650>
- Cahuaya, L. P. (2022). *Actividades lúdicas con materiales reciclados para el desarrollo de la noción lógico matemática en niños de la segunda sección del nivel inicial de la*

- Unidad Educativa 4 de julio* [Tesis de doctorado, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio institucional de la UMSA. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/29801>
- Calua, G. M. (2022). *Nivel del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 Virgen María de Yarinacocha-Ucayali, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29000>
- Candela, Y. M., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Candia, G. F. (2022). Integración de la impresión 3D en la educación tecnológica. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(24), 31. <https://doi.org/10.23913/ride.v12i24.1170>
- Castillo Miyasaki, I. E., & Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Castro, A. (2022). Desarrollo del razonamiento lógico matemático en la formación inicial de docentes. *Technological Innovations Journal*, 1(3), 76-86. <http://tijournal.science/index.php/tij/article/view/16>
- Celi Rojas, SZ, Sánchez, VC, Quilca Terán, MS, & Paladines Benítez, MDC (2021). Teaching strategies for the development of mathematical logical thinking in early education children. *Horizons Journal of Research in Educational Sciences*, 5 (19), 826-842. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300826&script=sci_arttext
- Coba, N. G. (2023). *Influencia de la técnica del reciclaje clasificador en las habilidades matemáticas en estudiantes de cinco años de una IE de Trujillo, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/114964>
- Córdova, A. F. (2023). *Programa motivacional para el pensamiento lógico matemático en los niños de una unidad educativa inicial de Guayaquil* [Tesis de maestría,

- Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/110951>
- Curinambe, P. (2022). *Actividades lúdicas y aprendizajes de las matemáticas en los niños del nivel inicial, Saposoa, 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/87174>
- Del Val, M. P., Cagua, H. G., y Narváez, I. J. (2016). Implementación de estrategias lúdicas a través de material didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *Revista Ciencias de la Documentación*, 2(1), 34-64.
<https://cienciasdeladocumentacion.cl/index.php/csdoc/article/view/60>
- Diaz-Molina, R. E., y Alay-Giler, A. D. (2023). La lúdica como estrategia activa para estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 561-586.
<http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/475>
- Duran, B. J. A., y Giler, A. D. A. (2023). Propuesta didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial mediante rincones lúdicos. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2), 1-19.
<https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/4396>
- Fernandez, M. Y. (2023). *Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la IE N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32250>
- Flores, Z. R. T., Ramirez, J. G. P., Arana, A. A. T., Fuster-Guillen, D., y Uribe-Hernández, Y. C. (2022). Didactic strategies and digital competences in the teaching practice of teachers with remote work in lima-2021. *RISTI - Revista Iberica De Sistemas e Tecnologias De Informacao*, 2022(E48), 269-280.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85129249271yorigin=inwardytxGid=559ca22337988319caef23a0a4719c23>
- Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir*. Recuperado de <http://www.institutoconstruir.org/centro superacion/La%20Teor%EDa%20de,20,287-305>.
https://www.academia.edu/download/51558533/La_Teoria_de_las_Inteligencias_Multiples_cortad.pdf

- Gómez, M. S., Agudelo, R. A., Pradilla, S. Á., y García, H. J. (2019). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes sobre el virus del papiloma humano. *Duazary*, 16(2), 219-232. <https://doi.org/10.21676/2389783X.2741>
- Gordon, T. C. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria de una institución educativa Santo Domingo, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77533/Gordon_TCV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guerrero, M. A., y Díaz, R. T. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCaLE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 10(1), 107-122. <https://observatorioturisticobahia.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>
- Hernández, R. R., y Mendoza, C. A. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana. <https://dspace.scz.ucb.edu.bo/dspace/bitstream/123456789/21401/1/11699.pdf>
- León, K. N. S., Yperti, N. M., & Vasquez, P. P. J. (2020). Program of recreational activities to stimulate the development of expressive language in 3-year-old children. *Domain of Sciences*, 6(4), 324-339. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638165>
- López, A. L. Q., & Flores, A. (2022). Guide to recreational activities that promote autonomy in children in early education II. *EDUCARE-UPEL-IPB-Second New Stage 2.0 Magazine*, 26(Extraordinary), 215-235. <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704>
- Ludeña-Carrillo, JE & Zambrano-Acosta, JM (2022). Guide to recreational activities for the development of logical-mathematical thinking in Early Education children. *Social Development Studies Magazine: Cuba and Latin America*, 10(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300032&script=sci_arttext&tlng=pt
- Lugo, J., Vilchez, O., y Romero, L. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Revista Logos Ciencia y Tecnología*, 11(3), 18-29.

- Maila, V., Figueroa, H., y Pérez, E. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Cátedra*, 3(1), 59-74. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966>
- Mármol, S. E. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de educación inicial*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional de la PUCESA. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4093>
- Medina, H. M. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *Didasc@lia: Didáctica y educación*, 9(1), 125-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>
- Mendoza, M. C. V., y Alava, L. A. R. (2023). El desarrollo de la inteligencia lógico matemático mediante el juego en niños de educación inicial. *Domino de las Ciencias*, 9(1), 684-697. <http://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3155>
- Ministerio de Educación (2020). Resultados finales de la prueba ECE 2019. <http://umc.minedu.gob.pe/ece2019/>
- Mocha, J., Coba, E., y Barquin, C. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista ESPACIOS*, 39(23), 9.
- Molina, C. L., Jalón, A. E., y Albarracín, Z. L. (2018). Inclusión de la Programación Informática como herramienta para el desarrollo del razonamiento lógico y abstracto en el pensamiento de los niños de Educación General Básica, Nivel Medio. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6(28), 18. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/800/1193>
- Moreira-Chóez, J. S., Beltron-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio De Las Ciencias*, 7(2), 915–924. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i2.1835>
- Mujica, F. (2019). Análisis crítico de la formación actitudinal en la asignatura de Educación Física y Salud en Chile. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(38), 151-166. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000300151yscript=sci_arttext
- Nieves, S., Caraballo, C., y Fernández, C. (2019). Metodología para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde la demostración por inducción completa.

- Mendive. Revista de educación*, 17(3), 393-408.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962019000300393yscript=sci_arttextytlng=en
- Nieves, S., Caraballo, C., y Fernández, C. (2019). Metodología para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde la demostración por inducción completa. *Mendive. Revista de educación*, 17(3), 393-408.
- Noy, M. M., y Jaimes, G. J. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 40-57.
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253>
- Ñaupas, H. V., Palacios, J. K., Valdivia, M. A., y Romero, H. O. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
https://books.google.es/books?hl=esylr=yid=VzOjDwAAQBAJyoi=fndypg=PA1ydq=Metodologia+de+la+investigacion+%C3%B1aupasyots=RWHu9J86-Uysig=ioxTIEg-_GTD0asZBTT5K3jvF1w#v=onepageyq=Metodologia%20de%20la%20investigacion%20%C3%B1aupasyf=false
- Pacheco-Anchundia, S. M., y Arroyo-Vera, Z. J. (2022). Materiales didácticos concretos para favorecer las nociones lógico matemáticas en los niños de Educación Inicial. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 14-34.
<https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167002/685872167002.pdf>
- Parra, A. D. (2022). *Actividades lúdicas y desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en una institución educativa, Cañete, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/117574>
- Pérez, Á., Hortigüela, D., y Fernandez, J. (2020). Evaluación formativa y modelos pedagógicos: Estilo actitudinal, aprendizaje cooperativo, modelo comprensivo y educación deportiva. *Revista Española de Educación Física y Deportes* (428), 47.
<https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/881>
- Pimienta, J., y De La Orden, A. R. (2017). *Metodología de la Investigación*. Tercera edición. Editorial Pearson. <http://104.207.147.154:8080/handle/54000/1268>
- Porras, M. M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Aibi revista investig*, 10(1), 52-58. <https://doi.org/10.15649/2346030X.2145>

- Puco, C. L., y Sánchez, P. J. (2021). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años* [Tesis de la universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/25406/1/FIL-CEI-PUCO%20LOURDES%2c%20SANCHEZ%20JESSICA.pdf>
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Quispe, S. D. R. L., Merizalde, A. M. M., y del Carmen, M. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años, a través de un programa educativo interactivo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 159-168. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/481>
- Rumiche, L. (2023). *Actividades lúdicas para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de 05 años de la IE 187 – Sechura – Piura, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32432>
- Sobalvarro, L., y Camacho, M. (2018). El aprendizaje de la noción de objeto según la forma en niños de educación preescolar: Propuesta geometría en movimiento. *Revista Educación*, 42(2), 13.
- Tapia, Y. M. (2022). *La educación virtual en pandemia y sus efectos socioemocionales en los niños de Educación Inicial 2* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional de la UTC. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8892>
- UNICEF. (2019). *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia*. <https://www.un.org/youthenvoy/es/2013/09/unicef-fondo-de-las-naciones-unidas-para-la-infancia/>
- UNESCO. (2021). *En 2022, transformemos la educación para un futuro con más esperanza*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articles/en-2022-transformemos-la-educacion-para-un-futuro-con-mas-esperanza>
- Valecillos, U. B. (2019). Desde la pedagogía de la ternura: inicio de lo lógico-matemático en preescolar. *Revista Científica*, 4(12), 220-239. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7011961>

- Valverde, H., y Godall, P. (2018). Música tradicional en el aula: aportaciones para un aprendizaje significativo en la escuela. *Revista Electrónica de LEEME* (41), 16-34. <https://revistas.uv.es/index.php/LEEME/article/view/10530>
- Venegas, F.; García, M. y Venegas, A. (2013). El juego infantil y su metodología.
- Vygotsky, L. S. (1988). Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*, 10, 103-117. <https://educaretransformar.net.br/wp-content/uploads/2017/04/aprendizagemedesenvolvimentointelectualnaidadeescolar.pdf>
- Woolfolk, A. (2017). *Educational psychology*. Pearson. <https://lib.hpu.edu.vn/handle/123456789/34663>
- Yagual, C. E. (2022). *Estrategias lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico matemático en estudiantes de una Institución educativa inicial del Cantón Naranjito, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94004>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas para mejorar el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.			
Problema	Hipótesis	Objetivos	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la influencia de las AL en la mejora del PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, antes de aplicar el taller de AL?</p> <p>¿De qué manera diseñar y aplicar el taller de AL en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024?</p> <p>¿Cuál es el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de</p>	<p>Hipotesis general</p> <p>Hi: Las AL influyen significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.</p> <p>Ho: Las AL no mejoran significativamente el PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>(H1) Las AL influyen significativamente las nociones de objeto en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.</p> <p>(H2) Las AL influyen significativamente la ubicación</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de las AL en la mejora del PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, antes de aplicar el taller de AL.</p> <p>Diseñar y aplicar el taller de AL en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.</p>	<p>Tipo de Investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Pre experimental</p> <p>Unidad de análisis</p> <p>Niños de 5 años</p> <p>Población</p> <p>20 niños de 5 años de la IE de Castilla.</p> <p>Muestra</p> <p>La misma población</p> <p>Muestreo</p> <p>No probabilístico por conveniencia</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <p>Observación – Lista de cotejo</p> <p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p>

<p>Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, después de aplicar el taller de AL?</p>	<p>en el espacio en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024. (H3) Las AL influyen significativamente la ubicación en el tiempo en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024.</p>	<p>Determinar el nivel de PLM en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024 en cuanto a su noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo, después de aplicar el taller de AL.</p>
---	--	--

Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información

Lista de cotejo para evaluar el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años

Instrucción: Marcar la opción de acuerdo a su perspectiva, teniendo en cuenta que: 1 (Si) y 0 (No).

N	Dimensión	Ítem	SI	NO
1	Noción de objeto	Identifica en objetos los colores básicos		
2		Identifica en objetos diversas figuras geométricas		
3		Distingue objetos según su tamaño		
4		Examina texturas		
5		Determina en objetos la sensación de calientes o fríos		
6		Identifica el grosos o delgadez en objetos		
7	Ubicación en el espacio	Recorre en diversas direcciones el patio del colegio		
8		Identifica la cercanía o lejanía de objetos		
9		Identifica la posición fuera o dentro de un objeto respecto a una caja		
10		Identifica la posición de abajo o arriba de un objeto		
11		Identifica la posición debajo o encima de un objeto		
12		Se mueve despacio o rápido		
13	Ubicación en el tiempo	Comunica lo que realiza al comer lonchera, antes y después		
14		Reconoce la noche y el día		
15		Ordena la secuencia de tiempo de una serie de hechos		
16		Identifica sin errores los meses del año		
17		Identifica cuando un objeto se mueve rápido o lento		
18		Identifica la estación en la que se encuentra		
Subtotal				
Total				

Anexo 3: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años
Autores y año:	Br. Frias Torres Mercedes Mavel Br. Lujan Rodríguez Rosita Analy
	2024
Objetivo del instrumento:	Medir el pensamiento lógico matemático
Usuarios:	niños de 5 años
Forma de Administración:	Personal
Validez:	Experto 1 Mgtr. Ruiz Espinoza Moises Deelvis Experto 2 Mgtr. Olivares Zegarra Ana María Experto Mgtr. Curay Yarleque Gregoria Isabel
Confiabilidad:	Con un valor del alfa de Cronbach de 0,829, nuestro instrumento es altamente confiable y puede aplicarse para la investigación.

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opciones
Actividades Lúdicas	Maila et al., (2020) afirma que la relación entre el juego y el aprendizaje permite desarrollar diversas capacidades en la persona, pero más en los pequeños porque en esa edad el juego predomina como estrategia de aprendizaje.	Esta variable se trabaja desde tres dimensiones: conceptuales, procedimentales y actitudinales.	Actividades conceptuales	Adquirir el nuevo conocimiento y expresarlo mediante el aprendizaje significativo	Cada actividad tendrá un instrumento con sus criterios de evaluación	Si (1) No (0)
				Utilizar un aprendizaje innovador y favorecer las habilidades matemáticas		
			Actividades procedimentales	Implementar tareas donde se realicen procesos lógicos matemáticos.		
				Comprender el espacio y el tiempo		
		Actividades actitudinales	Trabajo colaborativo y buena actitud			
				Facilidad para reconocer objetos		
Pensamiento lógico matemático	Es la capacidad que desarrollan las personas para utilizar los conceptos y teorías matemáticas en la solución de problemas de la vida real (Nieves et al., 2019).	Esta variable se trabaja desde tres dimensiones: noción de objeto, ubicación en el espacio y ubicación en el tiempo.	Noción de objeto	Observa características físicas.	1 – 6	Si (1) No (0)
			Ubicación en el espacio	Espacios laterales.	7 – 12	
				Recorridos rectos y curvos.		
				Ubicación en el espacio.		
			Ubicación en el tiempo	Secuencias temporales	13 – 18	
Tiempo en calendario						
	Estaciones					

Anexo 5: Validación de juicio de expertos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Moises Deelvis Ruiz Espinoza

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, diseñado por la Br. Frias Torres Mercedes Mavel y la Br. Lujan Rodríguez Rosita Analy, cuyo propósito es medir el nivel de pensamiento lógico matemático, el cual será aplicado a niños de 5 años de una IE de Piura, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: Actividades lúdicas para mejorar el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024, tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la universidad católica de Trujillo, como requisito para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Frias Torres Mercedes Mavel

DNI

Lujan Rodríguez Rosita Analy

DNI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Pensamiento lógico matemático	Noción de objeto	Observa características físicas.	1 – 6	X	
	Ubicación en el espacio	Espacios laterales.	7 – 12	X	
		Recorridos rectos y curvos.			
		Ubicación en el espacio.			
	Ubicación en el tiempo	Secuencias temporales	13 – 18	X	
		Tiempo en calendario			
Estaciones					

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado /
NA= No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Identifica en objetos los colores básicos	x					
2	Identifica en objetos diversas figuras geométricas	x					
3	Distingue objetos según su tamaño	x					
4	Examina texturas	x					
5	Determina en objetos la sensación de calientes o fríos	x					
6	Identifica el grosos o delgadez en objetos	x					
7	Recorre en diversas direcciones el patio del colegio	x					
8	Identifica la cercanía o lejanía de objetos	x					
9	Identifica la posición fuera o dentro de un objeto respecto a una caja	x					
10	Identifica la posición de abajo o arriba de un objeto	x					
11	Identifica la posición debajo o encima de un objeto	x					
12	Se mueve despacio o rápido	x					
13	Comunica lo que realiza al comer lonchera, antes y después	x					
14	Reconoce la noche y el día	x					
15	Ordena la secuencia de tiempo de una serie de hechos	x					
16	Identifica sin errores los meses del año	x					

17	Identifica cuando un objeto se mueve rápido o lento	x					
18	Identifica la estación en la que se encuentra	x					
Total:		18					

Evaluado por: Mg. Moises Deelvis Ruiz Espinoza

D.N.I.: 48006899

Fecha: 05/05/2024

Firma:



Mg. Deelvis Ruiz Espinoza
 LIC. EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
 C.C. MATEMÁTICAS
 M2. EN INVESTIGACIÓN
 CPP: 154608689

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Moises Deelvis Ruiz Espinoza, con Documento Nacional de Identidad N° 48006899, de profesión Licenciado en Educación Secundaria mención Ciencias Matemáticas, de grado académico Maestro en Investigación y Docencia Universitaria, con código de colegiatura. 1548006899, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE a tiempo parcial en la Universidad Católica de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, cuyo propósito es medir el pensamiento lógico matemático, a los efectos de su aplicación a niños de 5 años de una IE de Piura.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	x				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	x				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	x				
4. Congruencia con los indicadores.	x				
5. Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
0
No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de mayo del 2024

Apellidos y nombres: Moises Deelvis Ruiz Espinoza

DNI: 48006899

Firma:


Mg. Moises Ruiz Espinoza
LIC. EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
C.C. MATEMÁTICAS
MG. EN INVESTIGACIÓN
CPPic: 1548006899

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Olivares Zegarra Ana María

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, diseñado por la Br. Frias Torres Mercedes Mavel y la Br. Lujan Rodríguez Rosita Analy, cuyo propósito es medir el nivel de pensamiento lógico matemático, el cual será aplicado a niños de 5 años de una IE de Piura, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: Actividades lúdicas para mejorar el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024, tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la universidad católica de Trujillo, como requisito para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Frias Torres Mercedes Mavel
DNI

Lujan Rodríguez Rosita Analy
DNI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Pensamiento lógico matemático	Noción de objeto	Observa características físicas.	1 – 6	X	
	Ubicación en el espacio	Espacios laterales.	7 – 12	X	
		Recorridos rectos y curvos.			
		Ubicación en el espacio.			
	Ubicación en el tiempo	Secuencias temporales	13 – 18	X	
		Tiempo en calendario			
Estaciones					

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Identifica en objetos los colores básicos	x					
2	Identifica en objetos diversas figuras geométricas	x					
3	Distingue objetos según su tamaño	x					
4	Examina texturas	x					
5	Determina en objetos la sensación de calientes o fríos	x					
6	Identifica el grosos o delgadez en objetos	x					
7	Recorre en diversas direcciones el patio del colegio	x					
8	Identifica la cercanía o lejanía de objetos	x					
9	Identifica la posición fuera o dentro de un objeto respecto a una caja	x					
10	Identifica la posición de abajo o arriba de un objeto	x					
11	Identifica la posición debajo o encima de un objeto	x					
12	Se mueve despacio o rápido	x					
13	Comunica lo que realiza al comer lonchera, antes y después	x					
14	Reconoce la noche y el día	x					
15	Ordena la secuencia de tiempo de una serie de hechos	x					
16	Identifica sin errores los meses del año	x					

17	Identifica cuando un objeto se mueve rápido o lento	x				
18	Identifica la estación en la que se encuentra	x				
Total:		18				

Evaluado por: Mg. Olivares Zegarra Ana María

D.N.I.: 03589317

Fecha: 05/05/2024

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, **Olivares Zegarra Ana María**, con Documento Nacional de Identidad N° 03589317, de profesión Licenciada en Educación, de grado académico Maestro, con código de colegiatura. 759, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE en la IE N.º 1037 La Primavera – Distrito de Catilla.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, cuyo propósito es medir el pensamiento lógico matemático, a los efectos de su aplicación a niños de 5 años de una IE de Piura.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	x				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	x				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	x				
4. Congruencia con los indicadores.	x				
5. Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado = ()

Trujillo, a los 05 días del mes de mayo del 2024

Apellidos y nombres: **Olivares Zegarra Ana María**

DNI: 03589317

Firma:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Curay Yarleque Gregoria Isabel

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, diseñado por la Br. Frias Torres Mercedes Mavel y la Br. Lujan Rodríguez Rosita Analy, cuyo propósito es medir el nivel de pensamiento lógico matemático, el cual será aplicado a niños de 5 años de una IE de Piura, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: Actividades lúdicas para mejorar el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una IE de Piura, 2024, tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la universidad católica de Trujillo, como requisito para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Frias Torres Mercedes Mavel
DNI

Lujan Rodríguez Rosita Analy
DNI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Pensamiento lógico matemático	Noción de objeto	Observa características físicas.	1 – 6	X	
	Ubicación en el espacio	Espacios laterales.	7 – 12	align="center">X	
		Recorridos rectos y curvos.			
		Ubicación en el espacio.			
	Ubicación en el tiempo	Secuencias temporales	13 – 18	align="center">X	
		Tiempo en calendario			
		Estaciones			

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado /
NA= No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Identifica en objetos los colores básicos	x					
2	Identifica en objetos diversas figuras geométricas	x					
3	Distingue objetos según su tamaño	x					
4	Examina texturas	x					
5	Determina en objetos la sensación de calientes o fríos	x					
6	Identifica el grosos o delgadez en objetos	x					
7	Recorre en diversas direcciones el patio del colegio	x					
8	Identifica la cercanía o lejanía de objetos	x					
9	Identifica la posición fuera o dentro de un objeto respecto a una caja	x					
10	Identifica la posición de abajo o arriba de un objeto	x					
11	Identifica la posición debajo o encima de un objeto	x					
12	Se mueve despacio o rápido	x					
13	Comunica lo que realiza al comer lonchera, antes y después	x					
14	Reconoce la noche y el día	x					
15	Ordena la secuencia de tiempo de una serie de hechos	x					
16	Identifica sin errores los meses del año	x					

17	Identifica cuando un objeto se mueve rápido o lento	x					
18	Identifica la estación en la que se encuentra	x					
Total:		18					

Evaluado por: Mg. Curay Yarleque Gregoria Isabel

D.N.I.: 02801490

Fecha: 05/05/2024

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Curay Yarleque Gregoria Isabel, con Documento Nacional de Identidad N° 02801490, de profesión Licenciada en Educación Inicial, de grado académico Maestro, con código de colegiatura 328817, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE en la Universidad Católica de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Lista de cotejo para medir el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, cuyo propósito es medir el pensamiento lógico matemático, a los efectos de su aplicación a niños de 5 años de una IE de Piura.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	x				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	x				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	x				
4. Congruencia con los indicadores.	x				
5. Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado = ()

Trujillo, a los 05 días del mes de mayo del 2024

Apellidos y nombres: Curay Yarleque Gregoria Isabel DNI: 02801490 Firma:



Anexo 6: Declaración jurada

DECLARACIÓN JURADA

Nosotros, Frias Torres, Mercedes Mavel con DNI N° 48483677 y Br. Lujan Rodríguez, Rosita Analy con DNI N°77239420; egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PIURA, 2024"

Declaramos bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal de la directora de la II.EE N° 1032 "Virgen de la Paz" del distrito de Castilla de la provincia de Piura, del Departamento de Piura, así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PIURA, 2024".

En la Ciudad de Trujillo, 05 de agosto del 2024

Frias Torres Mercedes Mavel
DNI 48483677

Lujan Rodríguez Rosita Analy
DNI 77239420

Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

AÑO DE LA UNIDAD, LAS PAZ Y EL DESARROLLO”

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

DIRECTORA: Lic. Juana Aracely Girón Martínez

I.E. N.º 1032 Virgen de la Paz – Castilla, Piura

Nosotras, Frias Torres Mercedes Mavel, identificada con N.º 48483677 con código de estudiante 0048483677 y Lujan Rodríguez Rosita Analy con N.º 77239420 con código de estudiante 0077239420 de la Universidad Católica de Trujillo- Benedicto XVI, expresamos nuestros saludos y exponemos ante Ud.

Que en motivo de realizar nuestra tesis para obtener la licenciatura en educación inicial, la cual es denominada “Actividades lúdicas para mejorar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años Piura, 2023”, solicitamos a usted permiso para la aplicación de una estrategia didáctica y el recojo de información científica a los estudiantes del aula de 5 años, los datos obtenidos serán reservados y solo utilizados para el beneficio de la investigación, el cual ayudara en la mejora del aprendizaje y el progreso de dicha investigación.

Nos despedimos de usted con las muestras de nuestra más alta consideración y respeto a su persona.

Piura 3 de noviembre del 2023



Juana Aracely Girón Martínez
Directora de la I.E.1 N°1032

DIRECTORA: Juana Aracely Girón Martínez

I.E. N.º 1032 Virgen de la Paz Castilla, Piura

Anexo 8: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 03 de noviembre del 2023

Lic. Aracely Girón Martínez

Directora de la I.E. N° 1032 Virgen de la Paz

Institución Educativa pública “N° 1032 Virgen de la Paz”

Presente. –

Es grato dirigimos a usted para expresarle nuestros saludos y al mismo tiempo presentar a: Frias Torres Mercedes Mavel y Lujan Rodríguez Rosita Analy, estudiantes del programa de estudios de Educación Inicial, de la Facultad de Humanidades, quienes desarrollaran el proyecto de tesis titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS” con la asesoría del Dr. Elier Nieto Rivas.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: lista de cotejo a los participantes de la muestra 20 estudiantes de cinco años del nivel inicial y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Educación Inicial, para el Bachiller, presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

MERCEDES MAVEL FRIAS
TORRES



Aracely Girón Martínez
Directora de la I.E.I N°1032

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

ROSITA ANALY LUJAN
RODRIGUEZ

Anexo 9: Sesiones/Actividades de Aprendizaje

ACTIVIDAD N°1

1. Título de la sesión: "CONOCEMOS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS"
2. Fecha: JUNIO
3. Directora: Juana Aracely Girón Martínez
4. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**


ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION. <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parece a la forma que eligió del cubo.	Establece relación entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	Cono, huevo, Tijeras, hojas, goma, imágenes, papelotes, colores, limpia tipo, cajas o tarros bloques objetos,.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. 	8:15 – 9:15 am

	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 - 9:30 am
Inicio	<p>MOTIVACIÓN: La maestra presenta una caja sorpresa, dentro de la caja se encontrará una pelota, un huevo sancochado, un libro, un cubo y un cono. Seguidamente la maestra preguntara a los estudiantes ¿Qué creen que hay dentro de la caja?, en ese momento se genera el dialogo entre la profesora y los estudiantes. Llega el momento en que se sacaran los objetos que están dentro de la caja uno por uno.</p>  <p>SABERES PREVIOS La maestra les hará las siguientes preguntas a los estudiantes para que puedan responder ¿Qué cosas sacamos de la caja? ¿Cómo son? ¿Qué color tienen? ¿son iguales todos los objetos? ¿podemos diferenciar un objeto con otro?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN En este momento preguntare a los estudiantes las siguientes preguntas: ¿conocen las figuras geométricas? ¿todas las figuras geométricas tienen la misma forma? ¿el sol tendrá la forma de una figura geométrica?</p> <p>PROPÓSITO Se les indica que: hoy vamos a reconocer y diferenciar las formas geométricas</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: e monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	9:30 - 10:30 am
Desarrollo	<p>PROCESOS DIDACTICOS – Compresión del problema Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>¿Qué podemos hacer para reconocer y diferenciar las figuras geométricas?</p> </div> <p>Búsqueda de estrategias Se les presenta las figuras geométricas básicas con un color respectivo para cada forma (cuadrado de color rojo, círculo de color verde, rectángulo de color anaranjado, triangulo de color azul y el ovalo de color amarillo) en la pizarra. Se les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué objetos del aula tendrán forma de las figuras geométricas? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado, triangulo, rectángulo? ¿en que se diferencia el círculo del ovalo?</p> <p>Representación La maestra presentará en cada mesita un rompecabezas de cada forma geométrica (cuadrado, círculo, rectángulo, triangulo y ovalo) cada grupo tendrá que arma dicha forma en equipo. La maestra entregará fichas con formas geométricas para que los estudiantes puedan repasarlo por las líneas y rellenarlo con plastilina, donde cada forma tendrá un solo color.</p>	9:00 – 10:15 am

Cierre	<p>Formalización y reflexión En el aula cada niño responderá las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿les pareció fácil o difícil? ¿para qué nos servirá lo aprendido?</p>	
---------------	---	--

Profesor de aula

V° B° Director (a)

ACTIVIDAD N°2

1. Título de la sesión: "RECONOCEMOS GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO"
2. Fecha: JUNIO
3. Directora: Juana Aracely Girón Martínez
4. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**


ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.	Realiza seriaciones por tamaño: grande, mediano y pequeño.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	Video, cajas de sorpresas, papelógrafo, imágenes, papel bond y lápiz.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo

	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am
<p>Inicio</p>	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>Para el inicio de la actividad la maestra presenta un video sobre los tamaños.</p> <p>Enseguida se presenta una caja de sorpresas en cual están introducidas frutas como “manzana, tomate, naranja, plátano y pera”</p>  <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>La maestra les hará las siguientes preguntas después de observar el video.</p> <p>¿de qué trata el video? ¿Qué vieron en el video? ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Qué actividades creen que trabajaremos?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>En este momento preguntare a los estudiantes las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos hacer con estas frutas? ¿Cómo creen que podríamos agruparlos? ¿todas las frutas son del mismo tamaño?</p> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Hoy día reconoceremos los tamaños de las frutas “grande, mediano y pequeño”.</p> <p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	9:30 - 10:30 am

	<p>PROCESOS DIDACTICOS <u>Compresión del problema</u></p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>¿Qué podemos hacer para reconocer cuando un objeto es grande, mediano y pequeño?</p> </div> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La maestra forma 3 grupos de 2, "grupo A", "grupo B", "grupo C", luego indica que tiene que sacar 2 objetos del mismo color "ojo solo 2". Entonces empieza a pasar por cada grupo llevando la caja y solo un integrante del grupo tendrá que sacar dos objetos tal como lo indico la maestra.</p> <p>Los estudiantes tendrán que observar detalladamente la fruta que les toco, en ellos socializan, manipulan y dialogan.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿niños del grupo B que frutas les toco? ¿? ¿Cuál es la diferencia entre la manzana y el tomate? ¿Cómo son los tamaños? ¿de que color es la naranja? ¿Qué diferencias más vemos?</p> <p>Representación</p> <p>La maestra invita a los estudiantes al patio para que puedan observar y diferenciar objetos grandes medianos y pequeños</p> <p>Luego ingresan al aula y la maestra presenta imágenes en la pizarra de grande, mediano y pequeño.</p> <p>La maestra pide a los estudiantes que plasmen los objetos que han observado durante la clase diferenciando grande, mediano y pequeño.</p>	<p>9:00 – 10:15 am</p>
<p>Cierre</p>	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué actividad hicimos el día de hoy? ¿Qué les pareció la actividad? ¿les gusto? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Qué material utilizamos?</p>	

Profesor de aula

V° B° Director (a)

ACTIVIDAD N°3

5. Título de la sesión: "JUGUEMOS CON DELGADO Y GRUESO"

6. Fecha: JUNIO

7. Directora: Juana Aracely Girón Martínez

8. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

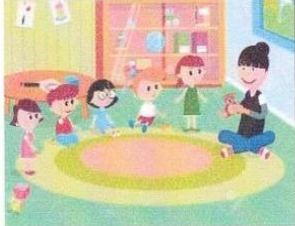
ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.	Identifica el grosor en los objetos: delgado grueso.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	cajas de sorpresas, papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz y hilos

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. 	8:15 - 9:15 am

	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (sí es que es necesario) <p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 - 9:30 am
<p>Inicio</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La maestra presenta a los estudiantes una caja con material concreto (palos, lápices, reglas, hilos gruesos y delgados etc.</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Cada niño saca de la caja un material y le preguntamos:</p> <p>¿Qué hay en la caja? ¿Cómo son? ¿Qué color tienen? ¿Qué forma tienen? ¿Cuáles son gruesos? ¿Cuáles son delgados?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿Cuántos objetos gruesos puedes observar? ¿Cuántos objetos delgados puedes observar?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>Hoy aprenderemos a reconocer lo grueso y delgado</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	9:30 - 10:30 am
<p>Desarrollo</p>	<p>PROCESOS DIDACTICOS <u>Compresión del problema</u></p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>¿Qué podemos hacer para saber cuál es grueso y delgado?</p> </div> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La docente les cuenta una pequeña historia:</p>	9:00 - 10:15 am

	<p>Al llegar al jardín la maestra pasaba por un parque de pronto vio a dos árboles (presentara 2 siluetas de dos árboles tamaño de un papelote) y les mencionara que no sabe cuál de los dos árboles es grueso y el otro delgado la maestra expresa que necesitamos buscar cuál de los dos árboles es grueso y el otro es delgado para poder realizar nuestro juego.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos hacer para saber cuál es el árbol grueso y cual es el árbol delgado? ¿Qué necesitaremos?</p> <p>Representación</p> <p>La docente les dice a los niños que tenemos que Salir al parque que está afuera del jardín y buscar objetos que son gruesos y delgados.</p> <p>Cuando regresan al aula dialogamos sobre lo observado en el paseo y nombran objetos gruesos y delgados que vieron. Anotamos sus respuestas.</p> <p>Después se les pide recolectar en el aula, diversos objetos para que puedan comparar el grosor entre ellos. Por ejemplo, las sogas que usamos en psicomotricidad, los libros, los lápices de colores, las plastilinas, los muñecos, etc.</p> <p>Decimos a los niños que como ya sabemos cuáles cosas son gruesas y cuáles son delgadas, ahora utilizaremos los árboles que presentamos para realizar nuestro juego.</p> <p>Pedimos a los niños que nombren los objetos gruesos y separen los objetos delgados. Y los separamos en dos cajitas para poder diferenciarlos mejor.</p> <p>Realizamos la siguiente pregunta:</p> <p>¿Cómo hicieron para saber que objetos son grueso y delgados?</p> <p>Entregamos a cada niño su hoja de aplicación</p> <p>Pedimos que pinten con crayones rojos los objetos gruesos y de amarillo los objetos delgados</p>	
Cierre	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué actividad hicimos el día de hoy? ¿Qué les pareció la actividad? ¿les gusto? ¿Cómo les servirá lo aprendido? ¿Qué material utilizamos?</p>	

Profesor de aula

V° B° Director (a)

ACTIVIDAD N°4

9. Título de la sesión: "INDICAMOS POSICION DE PERSONAS Y OBJETOS: CERCA Y LEJOS"
 10. Fecha: JUNIO
 11. Directora: Juana Aracely Girón Martínez
 12. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	En situaciones cotidianas se ubica asimismo y ubica objetos en el espacio que se encuentra.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	cajas de sorpresas, papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz y frutas

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am
	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>La maestra motiva a los estudiantes con la dinámica “ensalada de frutas”</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>La maestra realiza algunas indicaciones para que los niños la realicen: las manzanas cerca de la pizarra, los plátanos lejos de la pizarra, las naranjas lejos de las mesas y las fresa cerca de las sillas</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>La maestra indica que los estudiantes mencionen que objetos están cerca a la pizarra, que objetos están lejos a la pizarra.</p> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Que los estudiantes aprendan a identificar la ubicación cerca, lejos.</p> <p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	9:30 - 10:30 am
Desarrollo	<p><u>PROCESOS DIDACTICOS</u> Compresión del problema</p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Con respecto a las ventanas del aula ¿Qué objetos están cerca? ¿Qué objetos están lejos?</p> </div>	9:00 – 10:15 am

	<p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La maestra con los estudiantes sale del aula en forma ordenada al patio de la escuela e inicia el reconocimiento de las cosas que están cerca y de los objetos que están lejos.</p> <p>La maestra propone que formen parejas para que cada estudiante indique si esta cerca o lejos de un determinado objeto (por ejemplo, el niño esta cerca a la puerta, la niña está lejos de los juegos).</p> <p>Representación</p> <p>Regresamos al aula y reforzamos lo trabajado en el patio, los estudiantes ubican objetos respecto a otro que ya está ubicado, por ejemplo, la cartuchera cerca de la silla, ubica su mochila lejos de la pizarra.</p> <p>la maestra entrega fichas para reforzar su aprendizaje.</p>	
Cierre	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades has tenido? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

Profesor de aula

V° B° Director (a)

ACTIVIDAD N°5


13. Título de la sesión: "CONOCIENDO DENTRO FUERA"
 14. Fecha: JUNIO
 15. Directora: Juana Aracely Girón Martínez
 16. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra utilizando expresiones como dentro, fuera.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz, mantas y aros

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am
Inicio	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>La maestra invita a los estudiantes a participar de dos juegos el primero: Colocamos dos aros de colores en el suelo de la clase o en el patio. Ponemos una música alegre; cuando ésta se pare, decimos a tres o cuatro niños o niñas que se metan dentro de los aros.</p> <p>Cuando vuelva a sonar la música, les pedimos que salgan fuera. Proponemos a los alumnos el juego “dentro y fuera”.</p> <p>El segundo juego consiste en varios niños cogen una tela grande y se desplazan por la clase al ritmo de una música suave. Cuando paremos la música, se da la orden de “¡dentro!” los niños deberán esconderse bajo la tela. Después, les pedimos que salgan afuera y volvemos a comenzar la actividad</p>  <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p>	9:30 - 10:30 am

	<p>¿Cuál de los juegos les gustó? ¿Qué hicieron en cada uno de los juegos? ¿Qué significa dentro? ¿Qué significa fuera?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>Mario quiere dejar limpia su mesa, por ello decide guardar algunos útiles escolares en su mochila. Ya guardó los que están dentro de la mochila, pero faltan los útiles que se quedaron fuera de la mochila. ¿Cuáles son? ¿de quién habla el problema? ¿Qué quiere hacer Mario? ¿Qué útiles escolares ha guardado? ¿Qué nos pide el problema?</p> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Hoy aprenderemos a utilizar las nociones “dentro” y “fuera” a fin de señalar la ubicación de objetos y personas.</p> <p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	
Desarrollo	<p><u>PROCESOS DIDACTICOS</u> <u>Compresión del problema</u></p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>¿Qué haremos para saber que útiles están fuera de la mochila?</p> </div> <p><u>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>Dramatizan la situación problemática o simulan con material concreto los útiles escolares y reconocen que objetos están dentro y fuera de la mochila.</p> <p>Formalizan las nociones “dentro” y “fuera”. Para ello, preguntamos: ¿cuándo decimos que un objeto está dentro o cuándo que está fuera?, ¿por qué?</p> <p>Explicamos el uso de cada noción. Demostramos lo dicho con material concreto.</p> <p>Fuera: significa ‘en la parte exterior’</p> <p>Dentro: que significa ‘en la parte interior’</p> <p><u>Representación</u></p> <p>Se dialoga con ellos sobre la ubicación de los objetos del aula y se recuerda lo trabajado dentro, fuera.</p> <p>Se les entrega una ficha para que represente lo aprendido.</p>	9:00 – 10:15 am
Cierre	<p><u>Formalización y reflexión</u></p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

ACTIVIDAD N°6

17. Título de la sesión: "RECONOCIENDO ARRIBA, ABAJO"

18. Fecha: JUNIO

19. Directora: Juana Aracely Girón Martínez


20. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ubica expresiones arriba, abajo.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz, mantas y aros

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am
	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>La maestra invita a los estudiantes a realizar los siguientes ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños de pie. • Brazos arriba, abajo • Mirara hacia arriba, abajo • Caminamos con los brazos arriba • Caminamos con los brazos abajo • Jugamos con los globos 	9:30 - 10:30 am
	<p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Que hicimos? ¿Qué bailamos? ¿Cómo nos hemos ubicado? ¿Dónde está el cielo? ¿Dónde está el suelo?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>¿Qué pasaría sino pudiéramos ubicarnos?</p>	

	<p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Reconocemos las nociones arriba -abajo</p> <p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	
Desarrollo	<p><u>PROCESOS DIDACTICOS</u> Compresión del problema</p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>¿Qué haríamos si no pudiéramos ubicarnos?</p> </div> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a caminar por el área, cada niño por donde desee mientras ellos lo hacen la docente mueve los brazos imitando el vuelo de la mariposa y se les dice volamos de frente, volamos hacia atrás. • La mariposa vuela lento y rápido por toda el área y después se coloca en una flor para comer su miel (debe decir ARRIBA y motivar a cada niño colocarse sobre la flor de cartulina colocada en el piso previamente, una flor para cada niño). • La mariposa toma la miel de la flor (cada niño se expresa como desee) y vuelve a volar. Entonces dices: comienza la lluvia, y los niños deben esconderse DEBAJO de la flor para no mojarse (cada niño se tapa con su flor como desee). <p>Representación</p> <p>La maestra presenta dos globos de colores y menciona que harán una fila para realizar un juego, el primero de la fila pasará el globo por arriba y el segundo por abajo, sucesivamente haremos lo mismo con todos y si nos equivocamos volveremos a repetir con diferentes materiales.</p> <p>La docente reparte la hoja para que grafiquen lo aprendido.</p>	9:00 – 10:15 am
Cierre	<p><u>Formalización y reflexión</u></p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

ACTIVIDAD N°7

21. Título de la sesión: "CONOCIENDO ENCIMA DE, DEBAJO DE"

22. Fecha: JUNIO

23. Directora: Juana Aracely Girón Martínez

24. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica a los objetos utilizando expresiones como, encima de y debajo de.</p>	<p>Verbaliza y representa lo realizado</p>
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE


Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
---------------------------------	----------------------------------

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz, mantas y aros

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am
	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>La maestra invita a los estudiantes a formar grupos y jugamos el siguiente juego: “Se hunde el barco”</p> <p>Se da las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la mochila encima de la mesa. - Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la lonchera debajo de la mesa. - Así sucesivamente cada objeto. 	8:15 - 9:30 am
Inicio	<p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>Finalizado el juego responden las siguientes preguntas: ¿Qué significa encima? ¿Qué significa debajo? ¿Cómo colocas los objetos cuando dicen encima? ¿Cuándo dicen debajo? ¿“Encima de” con “arriba” significan lo mismo? ¿Por qué? ¿Quién explica esa diferencia?</p>	9:30 - 10:30 am



	<p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>Paolo se va a mudar. Debe guardar lo que está encima de su escritorio en un baúl y botar lo que está debajo. ¿Qué hay encima del escritorio? ¿Qué es lo que debe botar?</p>  <p>Planteamos las siguientes preguntas: ¿Qué va a hacer Paolo? ¿Qué debe guardar? ¿Qué hay en el escritorio?</p> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>hoy ubicaremos los objetos utilizando las expresiones “encima de – debajo de”</p> <p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p><u>PROCESOS DIDACTICOS</u> <u>Compresión del problema</u></p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>¿Qué debemos hacer para saber cuándo un objeto esta encima y cuando esta debajo?</p> </div> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>La maestra pide que se dramatiza el caso de Paolo con material concreto, por ejemplo; libros, bloques, mochilas, lápices etc.</p> <p>Formulamos las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Cómo ubicaremos los libros? ¿Por qué? ¿con que otros objetos podemos representar los libros de matemática?</p> <p>Representación</p> <p>Dejan sus representaciones sobre sus mesas y organizamos con ellos una pequeña exhibición. Solicitamos que verbalicen la ubicación de los objetos, por ejemplo: “Paolo colocó los libros encima de la mesa”</p> <p>Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para conocer las nociones “encima de –debajo de”? ¿Lograron identificar las nociones “encima “y “debajo”? Encima quiere decir en un lugar superior o más alto. Debajo quiere decir en un lugar inferior o más bajo.</p>	<p>9:00 – 10:15 am</p>

Cierre	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

Profesor de aula

Vº Bº Director (a)

ACTIVIDAD N°8

25. Título de la sesión: "QUE HACEMOS ANTES Y DESPUES DE"

26. Fecha: JUNIO

27. Directora: Juana Aracely Girón Martínez

28. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

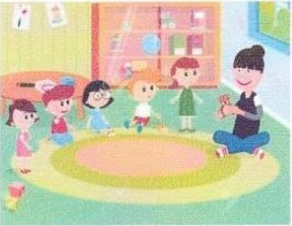
ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: "Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara".	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para Establecer lo que hace antes y lo que hace después de.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz, mantas y aros
--	---

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo	
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am	
	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>Niños y niñas entonan canción sobre el aseo:</p> <p>Antes de...</p> <p align="center">Antes de tomar la leche me lavo las manos. Para hacer un trabajito me lavo muy bien.</p> <p align="center">(Coro) Porque sí, porque sí, Porque quiero estar bien limpito. Sí, porque sí, porque es bueno para mí, yo sé. Con jabón y agua fresquita me lavo las manos. Con espuma y burbujitas me lavo muy bien.</p>		9:30 - 10:30 am
	<p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>¿Qué hicimos en la canción? ¿Qué hábitos de higiene se habla en la canción? ¿Qué se lavaban muy bien? ¿Qué hábitos de higiene se practicaron en la canción?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>La docente enseña una ilustración de un niño con las manos sucias y una lonchera con alimentos.</p>		

	<p>¿Se pregunta a los niños ¿qué nos quiere decir la ilustración? ¿Qué debe hacer el niño antes de coger sus alimentos? ¿Qué puede hacer el niño después de lavarse las manos? ¿Qué hacemos antes y después de comer?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>Que los niños identifiquen la noción del tiempo antes de y después de.</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	
Desarrollo	<p>PROCESOS DIDACTICOS Compresión del problema</p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>¿Qué debemos hacer para comprender las nociones espaciales antes o después en situaciones cotidianas?</p> </div> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>La docente en el patio, invita a los niños a desplazarse libremente en el patio siguiendo el ritmo de la pandereta, lo hacen marcando el paso de manera lenta, hacia adelante, a los costados, desplazándose hacia el centro del patio etc., luego la docente marca en la pandereta un ritmo rápido por lo que los niños aceleren sus pasos como corriendo y lo hacen por diferentes direcciones. La docente vuelve a marcar ritmo lento los niños actúan y repite el ritmo rápido.</p> <p>¿Qué hicieron? ¿Cómo se movieron? ¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>Representación</p> <p>La docente distribuye por mesa sobres con tarjetas con acciones diversas que les permite ubicarlos temporalmente en acciones de antes y después.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Niño lavándose la mano -niño comiendo -niño tomando desayuno -niño llegando al jardín *niños sacándose los zapatos *niños en el aula de psicomotricidad *niños durmiendo *niños despertando <p>La docente explica a los niños que hay acciones que hacemos "antes" para lograr o ver un "después". Que nunca podemos hacer dos cosas en el mismo tiempo "Momento"</p> <p>Se les entrega a los niños una hoja en blanco con una imagen antes de y se les pide que dibujen lo que se realiza después de la acción presentada.</p>	9:00 – 10:15 am

Cierre	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	
---------------	---	--

ACTIVIDAD N°9

29. Título de la sesión: "JUGAMOS CON SECUENCIAS TEMPORALES"

30. Fecha: JUNIO

31. Directora: Juana Aracely Girón Martínez

32. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:


ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: "Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara".</p>	<p>Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar, objeto persona.</p>	<p>Verbaliza y representa lo realizado</p>
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

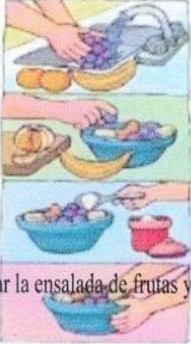
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz, figuras geométricas
--	---

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 – 9:15 am
	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>En compañía de los estudiantes cantamos la canción cabeza, hombros, rodillas y pies https://youtu.be/71hiB8Z-03k?feature=shared</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>¿recuerdan que parte de nuestro cuerpo menciona la canción? ¿Cuál fue el orden que se mencionó? ¿creen que podemos crear nuestra propia secuencia?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>La maestra les menciona a los niños que hoy tiene que preparar el almuerzo y desea preparar de postre ensalada de frutas para hacerlo pregunta a los estudiantes ¿cómo podría preparar mi ensalada de frutas?</p> <p><u>PROPÓSITO</u></p> <p>Que los niños crear una secuencia temporal correcta</p> <p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	 <p>9:30 - 10:30 am</p>

	<p>PROCESOS DIDACTICOS <u>Compresión del problema</u></p> <p>Luego de dialogar y presentar el propósito del día de hoy se plantea la siguiente interrogante:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>¿Qué debemos hacer para formar una secuencia temporal?</p> </div> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Qué necesitare para preparar mi ensalada de fruta?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero, necesitare tener diversas frutas (plátano, papaya, manzana) • Segundo, lavare las frutas • Tercero, pelare las frutas • Cuarto, cortare las frutas en proporciones pequeñas • Quinto, echar yogurt y mesclar con las frutas <p>Representación</p>  <p>La maestra les presenta todas las imágenes de los pasos para preparar la ensalada de frutas y pide que los estudiantes le ayuden a ordenar la secuencia correcta</p> <p>La maestra le entrega una ficha de trabajo para aplicar lo aprendido</p>	<p>9:00 – 10:15 am</p>
<p>Cierre</p>	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

Profesor de aula

V° B° Director (a)

ACTIVIDAD N°10

33. Título de la sesión: **"CONOCEMOS LA IMPORTANCIA DEL DÍA Y LA NOCHE"**
 34. Fecha: JUNIO
 35. Directora: Juana Aracely Girón Martínez
 36. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –"muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana", en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: "Faltan pocos días para el paseo".	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre el tiempo.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz,

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
	<u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. 	8:15 – 9:15 am

	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	8:15 - 9:30 am
<p>Inicio</p>	<p>MOTIVACIÓN: Se les motivará a los estudiantes con un sobre sorpresa donde se traerá un papel negro y un papel blanco, el sol, la luna, las estrellas, un niño durmiendo y un niño jugando. con ayuda de los estudiantes se descubrirán los dibujos y se realizara las siguientes preguntas: ¿Qué será? ¿Cómo pegaremos estos dibujos?</p> <p>SABERES PREVIOS ¿ustedes saben que es el día y la noche? ¿conocen al sol y a la luna?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ¿de qué se trata el tema el día de hoy? ¿Por qué es tan importante el día y la noche?</p> <p>PROPÓSITO Los estudiantes identifiquen el día y la noche y su importancia</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	9:30 - 10:30 am
<p>Desarrollo</p>	<p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Se les indica a los estudiantes que vamos realizar una dramatización de lo que se hace en el día y lo que se hace en la noche. ¿de qué se trató la dramatización? ¿Cómo se producen el día y la noche?</p> <p>Representación Recordando lo aprendido se les explica que Cuando el sol es visible en el cielo decimos que es de día y cuando se oculta decimos que es de noche con la ayuda de las imágenes el sol, la luna, las estrellas, un niño durmiendo y un niño jugando. Y se les entrega una hoja para que dibujen las acciones que ellos realizan en el día y en la noche.</p>	9:00 – 10:15 am
<p>Cierre</p>	<p>Formalización y reflexión A continuación, se realiza las preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

Profesor de aula

V° B° Director (a)

ACTIVIDAD N°11

37. Título de la sesión: "CONOCEMOS LA IMPORTANCIA DEL DÍA Y LA NOCHE"

38. Fecha: JUNIO

39. Directora: Juana Aracely Girón Martínez


40. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –"muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana", en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: "Faltan pocos días para el paseo".	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre el tiempo.	Verbaliza y representa lo realizado
Enfoque Transversal		Actitudes o acciones observables		
Enfoque Orientación al bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. ✓ Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. ✓ Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo. 		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Organización de los estudiantes	Materiales y recursos educativos
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Planificación, organización y afianzarse de recursos	papelógrafo, imágenes, papel bond, lápiz,

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia didáctica	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad • Organización: Las niñas irán espontáneamente al sector elegido. • Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, las niñas realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares. • Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar. • Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. • Representación: Invitar a las niñas a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector. (si es que es necesario) <p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. • Recepción de los niños y niñas, saludo, Oración, asamblea para verificar de fecha y tiempo, responsabilidades, normas de convivencia, cantos, estrategias lingüísticas, entre otras. 	<p>8:15 – 9:15 am</p> <p>8:15 - 9:30 am</p>
	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se les motivará a los estudiantes con un sobre sorpresa donde se traerá un papel negro y un papel blanco, el sol, la luna, las estrellas, un niño durmiendo y un niño jugando.</p> <p>con ayuda de los estudiantes se descubrirán los dibujos y se realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué será? ¿Cómo pegaremos estos dibujos?</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿ustedes saben que es el día y la noche? ¿conocen al sol y a la luna?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿De qué se trata el tema el día de hoy? ¿Por qué es tan importante el día y la noche?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>Los estudiantes identifiquen el día y la noche y su importancia</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Se monitorea las mesas de trabajo en grupo e individualmente, se plantean interrogantes o se responden inquietudes, evaluación permanente de sus aprendizajes.</p>	<p>9:30 - 10:30 am</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>Se les indica a los estudiantes que vamos realizar una dramatización de lo que se hace en el día y lo que se hace en la noche.</p> <p>¿de qué se trató la dramatización? ¿Cómo se producen el día y la noche?</p> <p>Representación</p>	<p>9:00 – 10:15 am</p>

	<p>Recordando lo aprendido se les explica que Cuando el sol es visible en el cielo decimos que es de día y cuando se oculta decimos que es de noche con la ayuda de las imágenes el sol, la luna, las estrellas, un niño durmiendo y un niño jugando.</p> <p>Y se les entrega una hoja para que dibujen las acciones que ellos realizan en el día y en la noche.</p>	
Cierre	<p>Formalización y reflexión</p> <p>A continuación, se realiza las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿te pareció que fue fácil o difícil? ¿para qué te servirá lo aprendido?</p>	

Profesor de aula

V° B° Director (a)

Actividad : arriba , abajo





Actividad: dentro, fuera



Actividad: grueso, delgado



Anexo 10: Captura de similitud Turnitin

