

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento
Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de
Panacocha-2019**

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

**Autora
Santisteban Vilca, Flor Roció**

**Asesor (ORCID: 0000-0001-5854-9731)
Valverde Sarmiento, Alan**

Chimbote – Perú

2020

Índice general

Índice general.....	ii
Palabras Clave.....	iii
Constancia de originalidad	iv
Título	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Metodología.....	30
Resultados.....	32
Análisis y discusión.....	34
Conclusiones.....	34
Recomendaciones.....	37
Referencias bibliográficas	39
Anexos.....	42

Palabras Clave

Tema	Actividades lúdicas - Razonamiento matemático
Especialidad	Educación Inicial

Key words

Topic	Playful activities - Mathematical reasoning
Speciality	Initial Education

Líneas de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	5. Ciencias sociales
Sub área	5.3. Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)

Constancia de originalidad



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Actividades lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019**" del (a) estudiante: **SANTISTEBAN VILCA FLOR ROCIO**, identificado(a) con Código N° **1115101125**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 06 de febrero de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático.
Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019.

Playful Activities to improve Mathematical Reasoning. Educational
Institution N°84316 Santa Maria de Panacocha-2019

Resumen

El informe de tesis tuvo como propósito buscar la mejora el razonamiento matemático en el área de lógico matemático de los niños y niñas del II ciclo de cinco años de edad de la Institución Educativa “Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Lógico Matemático Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha; se utilizó como metodología el enfoque cuantitativo con un diseño pre – experimental de un solo grupo. Se conformó la muestra con constituida por 9 estudiantes de cinco años de edad. Cuyos resultados demuestra que inicialmente se identificó que el nivel de razonamiento matemático de los niños fue de un 55.65 % ubicándose en el nivel bajo. Luego de aplicarse las actividades lúdicas se mejoró evidenciando un 66.7 % logrando un nivel alto. Finalmente, al comprarse los resultados del pre test con el post test se llega a la siguiente conclusión que el uso de actividades lúdicas mejoró de manera significativa el razonamiento matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha.

Abstract

The purpose of the thesis report was to seek to improve mathematical reasoning in the area of mathematical logic of boys and girls of the II cycle of five years of age of the Educational Institution “Playful Activities to improve Mathematical Logical Reasoning Educational Institution No. 84316 Santa María de Panacocha; The quantitative approach was used as a methodology with a pre-experimental design of a single group. The sample was made up of 9 five-year-old students. The results of which demonstrate that initially it was identified that the level of mathematical reasoning of the children was 55.65%, being at the low level. After applying the recreational activities, there was an improvement showing 66.7% achieving a high level. Finally, when comparing the results of the pre-test with the post-test, the following conclusion is reached that the use of recreational activities significantly improved the mathematical reasoning of the 5-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 84316 Santa María de Panacocha.

Introducción

En el contexto de investigaciones previas a nivel internacional, Reyna, Moreira y Zambrano (2023) llevaron a cabo un estudio en Ecuador para evaluar el progreso del pensamiento matemático y lógico en niños preescolares mediante el uso de actividades lúdicas. Los investigadores utilizaron metodologías de investigación inductiva, deductiva, contextual y exploratoria, con un tamaño de muestra de 121 alumnos y 8 instructores. La recogida de datos se llevó a cabo mediante entrevistas, cuestionarios y fichas de observación. Tras la aplicación de la técnica didáctica, tanto los alumnos como los instructores se mostraron totalmente comprometidos, y más del 70% de los alumnos demostraron una mayor creatividad e imaginación a la hora de resolver los problemas aritméticos planteados. Los resultados demostraron una fuerte correlación entre el avance del pensamiento lógico matemático de los niños y el uso de actividades lúdicas como enfoque didáctico.

Guerrero y Tejeda (2022) realizaron un estudio en Ecuador con el objetivo de mejorar las capacidades de razonamiento matemático y lógico de los niños de educación inicial mediante la integración de actividades lúdicas. Se utilizó una muestra de 29 niños en edad preescolar en este estudio, que empleó un enfoque de métodos mixtos de investigación inductiva. Evaluaron los resultados utilizando diversos instrumentos, como entrevistas, encuestas, observación y evaluación diagnóstica, en el curso de un estudio de triangulación. Tras realizar un análisis exhaustivo de los datos teóricos y aplicar métodos e instrumentos de evaluación y recogida de datos, los investigadores llegaron a la conclusión de que las actividades lúdicas son un instrumento indispensable y eficaz para fomentar el crecimiento del razonamiento lógico y matemático en la educación infantil.

Arias y García (2016) en su estudio llevado a cabo en Colombia, con el propósito general establecer que los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en estudiantes de educación inicial, de igual manera se propuso alcanzar a los docentes, propuestas diversas en el empleo de juegos didácticos, para el diseño de proyectos e innovadoras estrategias didácticas y para desarrollar aprendizajes significativos. La población y muestra quedó constituida por 60 alumnos de educación

preescolar, que se caracterizaban por ser similares sus condiciones socioeconómicas. Es una investigación de tipo aplicado explicativo. El diseño de la investigación es cuasi experimental, utilizando un instrumento de observación, que se suministró al grupo control y experimental. Se trabajó la prueba de hipótesis estadística U de Mann – Whitney, donde se concluyó que los juegos didácticos influyen de manera positiva en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

A nivel nacional se tiene las siguientes investigaciones: Barrios y Muñoz (2017) en su investigación realizado en Huancayo, con el propósito fue demostrar su influencia de actividades lúdicas en el incremento del pensamiento lógico matemático en alumnos de cinco años en la IE. Sagrada Familia de Concepción. Usaron el tipo de investigación aplicada, con un diseño cuasi experimental de dos grupos el control y el experimental, trabaron con una población de niños de cinco años, siendo la misma muestra por ser pequeña de dos grupos de niños (grupo control y grupo experimental). La técnica que seleccionó fue la observación cuyo instrumento fue la lista de cotejo y un test o prueba, cuyos resultados se analizaron mediante el análisis de la estadística descriptiva y de la interpretación cualitativa donde se parecía un desarrollo significativo en el pensamiento lógico. Matemático en el grupo experimental.

Montero y Saldaña (2016) se trazaron la meta de demostrar que la metodología constructivista es efectiva en el área curricular de lógico matemático del programa articulado de los estudiantes de cinco años, Llega a evidenciar las conclusiones siguientes: que los métodos activos globales resultan ser los más adecuados y eficaces en la obtención de aprendizajes significativos en el área curricular de lógico matemático, por qué encuentra su punto de partida y en su proceso y final del proceso el interés del niño. También se basa fundamentalmente en las propias características de flexibilidad de la programación ejecución y evaluación y el horario atención de los alumnos. Se prioriza un pensamiento reflexivo y de razonamiento antes que la memorización, se tienen en cuenta que son dos procesos inseparables y su relación es estrecha entre los procesos del aprendizaje con los procesos de la memoria, no existe aprendizaje sin memoria ni menos memoria sin aprendizaje, lo que permite demostrar que los resultados es un aprendizaje superior.

Cuba y Palpa (2015) se decidieron investigar planteándose el objetivo de cómo establecer la relación entre el juego libre en sectores y la creatividad en alumnos (as) de cinco años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Lima. Su investigación es de tipo básico, con diseño descriptivo correlacional. 60 alumnos lo conformaban la muestra a quienes se les aplicó las fichas de observación. Mediante la plataforma del SPSS versión 21 se obtuvieron los resultados con un nivel de confianza del 95% y el 5 % de error se pudo demostrar la existencia de una correlación entre la hora del juego libre en sectores y la creatividad de los estudiantes de cinco años de las I.E.I.P de la localidad del distrito Santa Clara de Lima-Perú.

Para Bazán (2015) buscó demostrar el propósito en su investigación la influencia de los condicionantes cognitivos, afectivos y sociales en el Aprendizaje del Área curricular de lógico matemático de alumnos (as) de 5 años, y llega a obtención de la siguiente conclusión: El área curricular de lógico matemático, el aprendizaje es significativo, cuando se tienen que atender los factores que son los que determinan en última instancia en el rendimiento de los estudiantes del grupo experimental mejorando de manera significativa su aprendizaje.

De acuerdo a Centurión (2016) en su trabajo de investigación se propuso en demostrar que cuando se diseña y aplica un modelo basado en el proceso de asimilación, acomodación y equilibrio de ambos optimiza el desarrollo del pensamiento pre lógico en infantes de cuatro y cinco años. Llega a demostrar las conclusiones que se señalan a continuación: siguiendo la secuencia didáctica del modelo permiten que los estudiantes puedan construir sus respectivos conocimientos en un proceso de interacción física y social con su medio. Además, permite que el modelo didáctico asimilación, acomodación y equilibrio incrementa la motivación interna del niño, para obtener la eficacia de su propio aprendizaje. También el mencionado modelo didáctico moviliza con eficiencia los aspectos cognitivos y simbólicos contribuyendo de esta forma en la formación integral del estudiante.

También Cosavalente et al. (2016) realizan una investigación para contribuir con la imitación y la diferencia en sus aprendizajes de conceptos lógico matemático en estudiantes de cinco años de edad, investigación que concluye: si se tienen en cuenta

en sus respectivas programaciones con actividades basadas en los cantos, dramatizaciones, juegos, dibujos (imitación diferida) favorecen de manera significativa en el aprendizaje de conceptos lógico matemático en los mencionados estudiantes. Cuando se incide en aplicar actividades que desarrollan la imitación diferida, los alumnos (as) incrementan el desarrollo de su capacidad para resolver sus problemas con más facilidad evidenciándose una habilidad mental optimizada. De igual manera el desempeño estudiantil se mejoró de manera significativa en el aprendizaje del área de lógico matemático de los integrantes del grupo experimental, demostrando que sabían emplear los conceptos matemáticos de formación de conjuntos, ubicación espacial, realizar seriaciones numéricas y emplear sus respectivos cuantificadores.

A nivel local, examinamos el estudio de Contreras (2019) realizó una investigación en Huánuco para evaluar la influencia de los juegos matemáticos en el desarrollo cognitivo de conceptos lógico-matemáticos en niños y niñas de cinco años. El estudio utilizó una metodología cuantitativa mediante un diseño pre experimental, que incluyó la realización de un pre test y un post test en el grupo experimental. La muestra incluyó 29 niños de cinco años que asistían a preescolar. Los resultados iniciales indicaron que el 32% de los conocimientos lógico matemáticos de los participantes habían mejorado. Tras la ejecución del programa, que comprendía 15 sesiones de instrucción, se administró una prueba posterior, que reveló que el 76% de los niños de cinco años habían progresado en conceptos lógico-matemáticos, lo que reflejaba una tasa de crecimiento del 44%.

Respecto a la fundamentación científica, iniciaremos abordando las actividades lúdicas: La matemática siempre ha sido una actividad que estuvo inherente a la actividad del juego como un componente inseparable y que ha permitido las creaciones de lo que existe en la actualidad en la vida social del hombre. La historia de la matemática siempre ha estado presente los pasatiempos, cálculos, acertijos, juegos de ingenio, historias paradójicas, ilusiones ópticas entre otras creaciones por ejemplo Caillois (2016) señala que gracias al carácter lúdico de la matemática siempre ha contribuido en el terreno teórico- práctico. También en los procesos de la enseñanza

de la matemática ha tenido en cuenta el desarrollo formal, deductivo, en donde se ha enfatizado a los procesos de cálculo algorítmico, postergando- de esta manera- a la fase de ser la matemática “juguetona”, muy atractiva de la actividad de la matemática. Los juegos se han convertidos en herramientas didácticas y estratégicas para que los estudiantes empleen como una autentica metodología, de recursos y materiales bajo una meta propuesta de emplear las actividades lúdicas y que el aprendiz activará el juego, con el acompañamiento y la acción mediadora del docente.

Ahora corresponde señalar las características de toda actividad lúdica. En el presente estudio se tienen en cuenta las características siguientes:

- Se caracteriza por ser libre, incide en que el aprendiz se le las oportunidades para que pueda interactuar con suma libertad.
- Su ejecución se da siempre en un escenario adecuado debidamente seleccionado previamente.
- Es una actividad agradable y placentera. El juego, tienen que producir, satisfacción y placer cuando se observa y participa en la actividad lúdica.
- Tiene normas reglas y que tienen que ser respetados por los integrantes que participan en el juego. Por lo tanto, se debe dar instrucciones y tips claros en el proceso de su aprendizaje, en el juego se hace necesario alcanzarles una explicación clara y precisa.
- Es una actividad ficticia: se tienen que asumir de manera consciente.
- Es una manera de descarga del exceso de energía que cuentan los estudiantes, en donde liberan su extrema ansiedad, vehemencia. Y agresividad reprimida.
- Permite propiciar en todo el proceso la imaginación, inventiva y creatividad en los niños.

Consecuentemente toda actividad lúdica debe caracterizarse por ser:

- Muy fáciles de su ejecución.
- Bastante atractivas donde se concentren en su ejecución.
- Bastante ágiles, claras, precisas.
- Deba darse con ritmo cada vez mejor.
- Actividades individuales o colectivos.

- Son principios de toda actividad lúdica

Los principios que se debe tener en cuenta es el valor didáctico del juego que entraña en donde siempre está presente: la participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter polémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. A continuación, se considera los siguientes principios de la actividad lúdica:

- a) Principio de la participación es fundamental y básico, permite demostrar las fuerzas físicas e intelectuales de todo jugador. La participación, debe darse de acuerdo a la diversidad, en donde deben estar presentes todos sin discriminaciones por qué se tienen que educar en la diversidad.
- b) Principio del dinamismo del tiempo lo cual expresa el significado y la influencia de los factores en la actividad lúdica del niño. El juego es una actividad de interacción en el desarrollo de los sucesos. Es evidente que todo juego es un proceso, tiene inicio, un durante y término y como sabemos el tiempo tiene significado trascendental en la vida y por lo tanto los docentes deben hacer usos racional y oportuno en la didáctica del juego.
- c) El principio del entrenamiento. Para su éxito del juego tienen que estar debidamente entrenado el jugador ejerciendo un fuerte efecto emocional en el aprendiz y que constituye uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico del entrenamiento por qué refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva.
- d) Principio del no aburrimiento. En todo juego debe estar siempre la novedad y la sorpresa para generar la expectativa de seguir jugando, y el jugador cada vez entrenado puede dominar determinadas rutinas lúdicas ir de manera progresiva realizando conductas cada vez más complejas.
- e) Principio de la interpretación de roles. Tienen su base de la manera como modela el juego de la actividad humana y por lo tanto se refleja en la imitación como fenómenos de la vida diaria. La modelación del juego es una representación de otro

personaje que no es él que puede ser una persona, un animal o un objeto cualquiera es el método de reproducir una actividad que se asume.

- f) Principio de la retroalimentación, se basa en volver a repasar el juego para mejorarla en base al entrenamiento como rutinas en donde se tiene que recomponer en la mejora del proceso de enseñanza porque implica:
- Poder obtener más información.
 - De cómo se registra, procesa y se almacena la información en el cerebro.
 - Proponer los correctores.
 - La manera como se hace su ejecución.
- g) Principio de su naturaleza problemática: Los infantes manifiestan sus peculiaridades y diferencias de su pensamiento y de su aprendizaje mediante el juego didáctico. Cuando se confrontan en situaciones complicadas de una meta difícil es allí donde se generan diversas motivaciones para alcanzarla, en el desarrollo surgen por lo regular problemas que tienen que darle solución mediante el juego proponiendo nuevas reglas otros escenarios etc. y cuando obtienen resultados solucionados los problemas de manera concreta. Entonces estas situaciones reflejan la toma de conciencia dando un balance de las acciones lúdicas, los resultados del juego demuestran una actividad teórica desplegada
- h) El principio de la existencia de una competencia. Definitivamente si no se da la competencia no existe el juego y ésta conduce a una actividad independiente, dinámica y moviliza toda la dimensión potencial físico-intelectual de los niños. En su inicio, cuando la competencia es mínima el cansancio ya durante el juego es mayor y, como consecuencia de ello, muchas veces se abandona el juego.
- i) Principio de la iniciativa y su carácter sistémico. El juego es una actividad independiente, de acuerdo con Ortega (2019) señala que el valor de las estrategias está en que induce desarrollar del juego una oportunidad extraordinaria de su aprendizaje y de comunicación, es decir un aprendizaje significativo y estable que se consolida con la experiencia. Entonces, esta posibilidad nos permite afirmar que se configura como un método didáctico y una estrategia que induce a logra una educación en la diversidad (Bautista y Moya, 2017).

Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje: El mundo evoluciona gracias a una gran parte se debe a la educación de las sociedades. Se debe motivar para el aprendizaje y se logra potenciando las capacidades de los alumnos (as), no olvidemos que los expertos nos dicen que aprendemos el 20% cuando escuchamos, el 50% de lo que observamos y el 80% de lo que podemos hacer. Cuando generamos situaciones de aprendizaje de manera lúdica potenciamos al 80% de las capacidades del proceso del aprendizaje.

De acuerdo a Groos (citado por Martínez, 2018), considera en su teoría al juego como un ejercicio de preparación para la vida seria del futuro. Así por ejemplo los juegos como la caza y la lucha, que son expresiones muy amadas típicas y fundamentales por los niños. Definitivamente estos juegos no son para después de los ejercicios sino son antes los ejercicios. Se empiezan con determinados ensayos, tanteos y experimentaciones de un grado determinado de actividades serias que más tarde serán parte de la vida. Entonces el propósito es prepararlos para más tarde estar listos para la lucha que es complicada.

El experto holandés, Huizinga (2016) define al juego, como aquella actividad u ocupación libre, que se desarrolla de acuerdo al tiempo y a un espacio determinado, teniendo en cuenta reglas o normas que son obligatorias, y son aceptada de manera libre sin condición, acción que tiene su fin en sí misma y siempre es acompañada de un determinado sentimiento de tensión y satisfacción, y es consciente de que, en la vida cotidiana, es totalmente diferente. Su característica fundamental del juego, es de ser una actividad libre. Cuando se involucra una persona en un determinado juego deja su característica de juego, es decir, el juego no debe suponer ninguna obligación, ya que cada persona es el que decide participar o no.

Al respecto Caillois (2016), define al juego como una actividad libre que pertenece al campo de la simulación, siempre implica manipular un modelo, es decir, se convierte el modelo estático a una actividad dinámica. Definitivamente en el juego se crea el campo virtual y por lo tanto no es una actividad obligatoria, cuyas cualidades son: es de carácter lúdico, persigue autonomía de los objetivos, Se hacen presente las normas

o reglas, es de libre elección, desarrollo de un mundo fantasmagórico simulado y por lo tanto es irreal, cuya meta: es la victoria en la competencia.

Sin embargo, Piaget (1981), considera al juego como una herramienta del aprendizaje al respecto asevera: ...toda vez que se ha buscado transformar en juego cuando se inicia la lectura, el cálculo o la ortografía siempre se observa a los pequeños apasionarse por estas tareas que siempre se presentan como desagradables. (Pág. 179).

El juego constituye una actividad inherente al niño y puede servir cuando se le da una correcta dirección convertir en una palanca motivadora y estimulador fundamental del aprendizaje. Que muy bien se puede aprovechar este recurso con la combinación de otros medios, para desarrollar en los estudiantes hábitos para desarrollar la moral, consecución de determinados intereses y permanente motivaciones por lo que los niños (as) realizan.

Es preciso puntualizar cuando juega un pequeño discrimina los objetos por sus colores, formas, tamaños y otras cualidades; de igual manera aprende a reflexionar de lo que observa y surgen sus respectivas interrogantes, las que deben emplear, en muchos casos, para profundizar y complementar los temas o contenidos que aprende, que le permite incrementar y transformar sus propias experiencias.

Se debe tener la idea que cuando juega no significa que eso es estudiar ni trabajar, pero es diferente que cuando juega, definitivamente aprende a conocer y a comprender el ámbito social donde interactúa. El juego constituye un elemento espontáneo de la educación y por lo tanto se le debe emplear como un componente didáctico, en la medida, que su intervención no desvirtúe su esencia y su estructura diferencial. (Ortega: 2019, Pág. 35).

Por otro lado, Vygotsky (1979), citado por Baquero (2015) manifestó: el juego se convierte en una zona de desarrollo próximo, que se logra con la ayuda de tareas, y se solucionan primero con el apoyo y dirección de los adultos y también con el apoyo de sus compañeros más sobresalientes. De igual manera, los infantes, en el juego, realiza diversos ensayos de conductas cada vez más complejas, de mayor madurez de las que realiza de manera cotidiana, por lo tanto, les permite a problemas que no están en su

vida, y aprende solucionarlos de la manera más idónea posible, sin pasar revces que se podrían derivar de una solución no correcta. (Pág. 179),

Por lo tanto, la lúdica se concibe como un aspecto del desarrollo humano, se convierte en una condicionante decisiva para enriquecer los procesos. El juego se refiere a una necesidad de las personas, para poder comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones positivas orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a la satisfacción, para saltar, gritar, reír, llorar o ponerse triste, o vivir sorpresas, y deben ser manejadas de manera adecuada.

El juego o la lúdica implica una necesidad que tiene las personas de sentir emociones placenteras, asociadas a la sorpresa e incertidumbre, a la distracción, la o la contemplación gozosa. Además, incrementa el desarrollo psicosocial, la obtención de conocimientos, el moldeamiento de la personalidad, para que interactúen hacia el placer, la satisfacción, la creatividad y los saberes. Es una herramienta que favorece a los entornos para el aprendizaje que se genera específicamente entre docentes y estudiantes, entre facilitadores y participantes del aprendizaje.

En la tesis doctoral de Ulloa (2016, Pág. 89), cuyo objetivo aplicó una estrategia didáctica para una colección de juegos empleando la computadora con el propósito de estimular el aprendizaje de los niños de primer grado en donde considera que los juegos computarizados resultan ser soporte para la enseñanza y verdaderos medios de aprendizaje para estudiantes, contribuyendo a obtener resultados en niveles más altos en sus aprendizajes. Esta se ha convertido en una verdadera estrategia didáctica de jugar con las computadoras siendo una novedad para la educación de los niños del primer grado, estrategia que permite enriquecer para contribuir asegurar la mejora continua de los procesos enseñanza- aprendizaje.

También Paya (2016), en su investigación doctoral, que realizara señala: la capacidad del juego, se convierte en una de las principales virtudes o rasgos actuando como su fundamento y herramienta para formarlos integralmente. Entonces la actividad lúdica contribuye hacia la consecución de aprendizaje y la acción pedagógica en los aspectos de la educación: física, intelectual, social y estéticamente, de allí que los docentes a

través de la historia de la pedagogía tomaran atención y dieron el énfasis necesario a la actividad lúdica para incorporarlo a los procesos de la enseñanza- aprendizaje.

Siempre ha existido un consenso entre los docentes y especialistas de renovar pedagógicamente de manera teórica; pero si ha sido difícil concretarlo en la práctica; poner en vigencia la actividad lúdica en el ámbito escolar; llevándolo muchas veces a una fuerte contradicción entre el juego (ocio) y el trabajo (negocio, negación del ocio). El jardín (antaoño llamada ludus) y el docente (ludi magister), que desempeña su trabajo en el adoctrinamiento e instrucción, quien consideraba que la institución educativa debe ser un escenario estricto y de trabajo; mientras que en el juego y otras actividades de entrenamiento y esparcimiento no había un espacio para ello. (Pág. 576-577).

Por ello con razón Cajiao (2016), indicaba que no existe espacio ni tiempo. Por qué la institución educativa había nacido para educar, para resolver los problemas matemáticos, es para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir con armonía. Entonces para poder corregir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se tiene que indefectiblemente controlar la actividad de la motricidad del juego, del pasatiempo y de la risa. (Pág. 28).

Aunque parezca un acto irrisorio que la actividad lúdica ha llegado a una institución educativa, porque el maestro que enseñaba la educación física ha programado un campeonato Inter deportivo o un concurso de quien cuenta mejor los chistes. Si las mencionadas actividades motrices son obligatorias tienen que desarrollarse con horarios y reglas estrictas para que puedan participar los estudiantes. Se concebía que la institución educativa era como si fuera una fábrica, y lo más agradable era el recreo en una jornada larga y tediosa de trabajo, cuando, al menos en un escenario, se deja interactuar libremente a los estudiantes, pero definitivamente las clases y las relaciones interpersonales no son actividades lúdicas.

Al respecto, Buenaventura (2016), ha formulado una metáfora de la campana en la escuela: Quiero que escuchen: la campana tiene un sonido distinto, no solo cuando los escuchan los estudiantes sino también los docentes; cuando la campana suena a recreo, a salida, que cuando suena a entrada a las clases. (Pág. 30). De acuerdo a su naturaleza

del juego es también una actitud para la vida, La que siempre estamos direccionando nuestras relaciones interpersonales con cierto alegría, optimismo y espontaneidad.

Ahora es preciso señalar que si los maestros aspiran mejorar significativamente los escenarios para la educación, es correcto que deben iniciar por transformar la lógica en la organización y funcionamiento de las aulas de la escuela, de igual manera un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ubicarse en el pensamiento y vida de los alumnos, de poder observar y sentir como el otro, que puede ser un niño o puede ser un joven que están desarrollando y necesitando de las actividades de la lúdica.

Vinculaciones de las matemáticas y la actividad lúdica: El área curricular de la matemática en la educación inicial tiene y siempre ha tenido el componente de la actividad de la lúdica, de acuerdo con Caillois (2016), señala que la matemática ha sido la disciplina que siempre ha dado lugar a las creaciones más importantes que en la sociedad han surgido. Siempre la matemática y los juegos se han vinculado e manera permanente en el desarrollo del tiempo que ha transcurrido.

En la historia de las matemáticas siempre estuvo presente la actividad lúdica y que esta ha conducido a nuevas formas de pensamiento en el aprendiz. Se puede garantizar que es una herramienta efectiva para motivar y estimular a los alumnos (as) cuando se le propone un determinado juego, crucigrama, rompecabezas, chiste, trabalenguas, paradoja, para aprender la matemática o cuando los docentes aburridos de no conseguir aprendizajes significativos tienden a evitar porque las parecen que es pasar el tiempo en cuestiones no pedagógicas. Aunque no parezca por su naturaleza misma las matemáticas, es también juego, y este juego lleva consigo o involucra otros aspectos, como es el carácter científico, el modo instrumental, la concepción filosófica, que cuando se unen convierte a la matemática en una de las actividades como pilar fundamental de nuestra cultura.

Por lo tanto, el área curricular de la matemática se configura en un amplio y sofisticado ámbito lúdico y que sus implicancias llevan a convertirse en una verdadera obra de arte intelectual, que da luz y la dirección para poder explorar y conocer lo desconocido del planeta para encontrar el bienestar de la humanidad.

Si el juego y la matemática, en su esencia, tienen rasgos comunes, por lo tanto, participan de las mismas características en lo que concierne a su propia práctica. En consecuencia, resulta ser una verdadera estrategia y resultan ser los métodos más adecuados para educar a los alumnos (as) el interés y entusiasmo que las matemáticas genera para facilitar a una familiarización en los procesos didácticos para el aprendizaje de la actividad matemática. Toda actividad lúdica empieza con la incorporación de un conjunto de reglas, un conjunto determinado de objetos o piezas, cuya función en el juego viene definida por dichas reglas, exactamente de la misma manera en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática. Una de las mejores contribuciones del acercamiento lúdico está en su potencialidad para transmitir al alumno el modo de posicionarse correctamente cuando enfrenta a un problema matemático.

El juego le sirve al docente para incentivar las clases, y poder hacerlas más interesantes, amenas y activas, para estimular los factores psíquicos en el desarrollo de sus funciones orgánicas, y superiores como las mentales y fisiológicas. Cuando juega el estudiante lo convierte todo lo que aprendió en una habilidad disponible para ser incorporado en el proceso didáctico. La lúdica sirve para poder liberarse de manera natural el exceso de energía que tiene el alumno por su esencia de persona que es. También es cierto, que la mayor parte de la vida del niño se la dedica al juego, entonces lo que más hace es jugar canalizándose sus energías, por eso se dice que el juego es la esencia del niño, de igual manera se puede afirmar sin temor a equivocarnos que no existe mejor actividad para el niño que el juego.

En el DCN del MINEDU (2019: Pág. 48), considera y afirma que: El juego en el niño en sus primeros años debe ser espontáneo, libre, creado por el y debe ser a iniciativa también de él. Puesto que el pequeño puede y sabe jugar de acuerdo a su nivel y lo hace con sus recursos propios.

Los seres humanos, en sus primeros años de vida y por ser eminentemente activos, necesitan del juego para ir formando su propia personalidad e identidad. La actividad del juego pasa primero por una fase sensomotriz lo que le permite un despliegue de energía y por lo tanto, le permite desarrollar su motricidad, estructurar su cuerpo y

ubicarse en el espacio, y puede de esta manera obtener el conocimiento e ir progresivamente comprendiendo la realidad. De acuerdo con Pérez dice que la importancia del juego se evidencia en dos dimensiones fundamentales: Aspecto teórico práctico y el volitivo sistemático, es decir; debe guiar a los estudiantes en la realización armónica entre herramientas que hacen intervenir al movimiento y la música.

De igual manera, los juegos brindan a los alumnos alegrías y las maneras para su desarrollo armónico y ofrecer al docente las mejores condiciones para emplear métodos didácticos coherentes con las expectativas, necesidades e intereses de los estudiantes en un determinado escenario. Consecuentemente se puede deducir que la actividad lúdica resulta relevante en el jardín puesto que ayudará a identificar las capacidades de los estudiantes, desarrolla la movilidad de su cuerpo, activa las funciones vitales, contribuye a la postura y la presencia del cuerpo evitando la gordura o contrariamente el enflaquecimiento, ocasionadas por una nutrición desequilibrada a causa de la práctica de ejercicios corporales. La teoría del juego tiene su base en 4 pilares fundamentales:

a) Desarrolla la personalidad: Los juegos contribuyen una educación integral del alumno, donde toma en cuenta los siguientes aspectos:

- Constituye un componente de la educación física: Brinda al estudiante la manera para su agilidad el desenvolvimiento, la armonía en los movimientos de los músculos musculares que contribuyen en la formación estética y saludable del cuerpo de una persona y de igual manera ayuda al desarrolla de los sentidos.
- Permite desarrollar los intereses y expectativas: Permite al estudiante que sepa orientar en la consecución de sus respectivos los intereses vitales del estudiante, generando fuerzas internas en el organismo como son las emociones, la virilidad, el placer por la ejecución de los movimientos y el gozo por la imaginación.
- Constituye un medio para el desarrollo intelectual: Los estudiantes interactúan mediante el lenguaje, el pensamiento, la iniciativa y el ingenio, activa la atención y moviliza el apasionamiento y acelera el tiempo de la recreación.

b) Contribuye a la formación educativa en diversas áreas del currículo: El juego no sólo tiene un valor formativo, también nos permite impartir el conocimiento en las diversas áreas y disciplinas curriculares, desarrollándose vinculaciones muy importantes y significativas para el aprendizaje. También contribuye en el óptimo desenvolvimiento físico de los aprendices, y le permite identificar sus capacidades, habilidades y destrezas de su persona y su mundo, induciendo a que aprenda jugando.

¿Qué evaluamos para desarrollar el razonamiento matemático en niños de cinco años?

a) Los conceptos básicos: Se tiene que evaluar si han asimilado o interiorizado los conceptos de tamaño, cantidad, forma, dimensión, orden, relaciones, espacio y tiempo vinculados al lenguaje de la aritmética.

b) La percepción visual: Se tendrá en cuenta en su evaluación del pequeño si diferencia determinado figura de acuerdo a un modelo patrón, saber localizarlo o ponerlo en una secuencia, identificara y reconoce un número en una serie numeral de la misma manera al modelo con determinadas claves próximas visuales.

c) Números ordinales: Evalúa el reconocimiento del orden secuencial de primero, segundo, tercero, cuarto etc. Debe reconocer que el concepto tercero está después del dos y es más grande o extenso que el segundo y también reconoce el concepto de último número.

d) Si sabe reproducir figuras y sus respectivas secuencias: Se tienen que evaluar al niño (a) si ha logrado la coordinación ojo - mano, ojo - pie etc. Es decir, si sabe reconocer cuando reproduce las formas.

e) Reconocimiento y reproducción de números: Se evalúa al niño (a) cuando sabe identificar un número cuando se le señala o cuando se le nombra en una serie determinada, sabe reproducir un símbolo numérico cuando se le nombra; cuando ejecuta operaciones simples empleando las operaciones de la suma y resta primero, lo hace agregando o quitando los objetos o seres cuando les pide de un conjunto.

f) Cardinalidad: Evalúa las habilidades de saber identificar y dibujar la cantidad de elementos pedidos de un determinado conjunto.

Las actividades lúdicas para el desarrollo del razonamiento matemático. Es bastante conocido la tesis que los primeros años de vida de un individuo son tan importantes para asegurar un buen crecimiento y desarrollo, es allí donde surgen los fundamentos de la identidad; por otro lado, también se conoce que cuando nace un niño resulta ser una fase crítica en la vida de todo ser humano porque en el futuro se convertirán en padres y madres concordando con Alfaya (2017) manifestaba que es tan relevante que los nuevos padres conozcan detalladamente sobre el proceso evolutivo de un niño (a) para conocer y comprender los respectivos comportamientos o conductas para establecer una oportuna y correcta comunicación. Entre las actividades para incrementar el razonamiento matemático se detallarán a continuación:

Los juegos de mesa: Entre los más difundidos tenemos: el juego de dados para jugar a ganar ciertas apuestas y otros muy parecidos como, los juegos de las fichas que son juegos donde se emplean fichas marcadas como el domino es decir están presentes los dados, también existen los juegos con cartas como los juegos de naipes y póquer, los juegos que se señalan se han convertido en estrategias didácticas que se emplean para los aprendizajes del conteo, realizar operaciones básicas de la aritmética para los alumnos (as) de los primeros años de estudio de los pequeños .

El jardín está conformada por una comunidad es la que debe enfrentar el desafío de diseñar un currículo que tiene su origen en un estudio de la demanda y de la oferta asó también se tiene en cuenta las potencialidades del contexto local donde va a funcionar esa institución educativa, lo cual se convierte en un insumo en un recurso educativo para el desarrollo de los programas curriculares, por lo tanto, se debe tener en cuenta para el cuidado y protección del medio ambiente, de igual manera nos permite garantizar el fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia y de identidad del lugar de origen.

¿Qué es un taller pedagógico?

Es una herramienta curricular en donde se organizan y se desarrollan un conjunto de actividades de interacción permanente entre alumnos- profesor, por su parte el docente le permite orientar su respectiva práctica de acuerdo los propósitos o metas trazadas a los objetivos a lograr, que son los nuevos aprendizajes de los estudiantes, de acuerdo

a las competencias establecidas concretándose en el desarrollo de actividades y contenidos a desarrollar, y al empleo de métodos, estrategias y recursos y materiales educativos a emplear con este fin, nos indica claramente Caillois (2016).

¿Qué son actividades lúdicas?

Son el conjunto de acciones basadas en el juego para aprender o también se define, como aquellas que permite al estudiante aprender jugando, como por ejemplo “Juguemos a la tienda escolar” imitando cuando se va al mercado es allí donde se aprende a sumar, restar, multiplicar, dividir donde existe un vendedor y un comprador y si lo requiere la actividad del juego se puede graficar y representar muy bien.

Razonar: Significa emplear el pensamiento para resolver problemas que afronta el estudiante y pueda extraer determinadas conclusiones y recomendaciones para poder aprender conscientemente de los hechos reales, estableciendo relaciones de causa-efecto y lógicas que se necesitan en la actividad del juego.

Respecto al razonamiento matemático, se tiene que razonar se define la acción de ordenar ideas en la mente de las personas para arribar a una conclusión, empleando los números para cuantificar. El razonamiento en las matemáticas, es el proceso que se da en el planteamiento y resolución de problemas en los aprendices, el razonamiento matemático es parte del área de la matemática que le sirve para comunicarse, como modelación y como procedimientos para resolver un determinado problema.

Para el razonamiento matemático se debe tener en cuenta, la edad de los alumnos y su nivel de madurez en el desarrollo y que cada logro alcanzado en un conjunto de grados se retoma y amplía en los conjuntos de grados siguientes. El punto de partida son las actividades informales del razonamiento en los conjuntos de grados inferiores, hasta llegar a niveles más altos en el razonamiento, en los conjuntos de niveles superiores.

Es preciso puntualizar que el razonamiento matemático debe ser una actividad en toda la actividad matemática de los niños y por lo tanto, se convierte en un eje que permite estructurar y acoplar con todas sus actividades matemáticas.

Por lo que razonar en matemáticas significa: Dar cuenta el cómo y el porqué de los procesos que se llevan a cabo para llegar a conclusiones, justificar los métodos,

estrategias y procedimientos empleados en la solución de problemas, plantear supuestas respuestas (hipótesis), hacer conjeturas y predicciones, descubrir contraejemplos, emplear hechos o acontecimientos conocidos, determinar propiedades y relaciones para explicar otros hechos, encontrar patrones para expresarlos matemáticamente, emplear argumentos propios cuando se expresan las ideas, finalmente se debe comprender que las matemáticas no es una actividad de memorización de reglas y algoritmos, son acciones mentales de orden lógico y contribuyen al refuerzo de la capacidad de pensar.

Además, para beneficiar el desarrollo de razonar se tienen que crear condiciones que estimule a los niños (as) para continuar curioseando, para comprobar y poder aplicar ideas. Consecuentemente, los profesores deben aprender a escuchar a los aprendices para que puedan asesorar y orientar a los estudiantes, así como también puedan emplear de manera crítica y reflexiva los instrumentos para poder captar sobre todo las ideas complejas y abstractas; se debe generar un clima agradable en el aula donde sea el punto de partida el pensamiento crítico en todo el proceso de las clases de manera permanente. Entonces, cualquier afirmación que lo haga el maestro o por estudiantes deben estar presente las interrogantes y a los cuestionamientos y las posibles reacciones para poder reelaborarlas con contribución de los demás.

El enfoque de la matemática para la vida. Según el Proyecto Educativo Nacional (PEN) 2006-2021 considera que la matemática debe ser trascendental y atractiva no solo para los que aman a las matemáticas, sino también para todos los niños, infantes, adolescentes, jóvenes y adultos. Por esa razón, la matemática tiene que ser aprendida de manera comprensiva, sin y vinculándolo a la vida cotidiana. La matemática cumple su función siempre y cuando se aplique en la solución de los problemas cotidianos que enfrentan los estudiantes de ese modo entenderá mejor el significado de la matemática, porque le lleva al éxito. Siendo la matemática de naturaleza humana, por lo tanto, los valores son parte a fin de consolidar el desarrollo personal y social de cada estudiante.

Razonamiento y demostración. En el proyecto Educativo Nacional 2006-.2021 se considera que para comprender la matemática lo fundamental es saber razonar, desarrollando ideas, explorando los fenómenos más familiares, tanto de justificar

resultados y planteando posibles respuestas matemáticas en todos los componentes o aspectos del área curricular de la matemática. El razonamiento y la demostración matemática se convierte en una capacidad que los aprendices deben aprender desarrollar y codificar sus conocimientos en su cerebro con respecto a la diversidad de hechos y fenómenos.

Cuando la persona aprende a percibir determinados patrones, estructuras o ciertas regularidades, en ocasiones reales o en objetos simbólicos significa razonar y pensar matemáticamente, cuando es capaz de interrogarse si esos patrones son reales o no o si cuentan con razones para que se aparezcan; para formular sus hipótesis y poder demostrarlas. Realizar una demostración matemática constituye una manera formal de comunicar diversas tipologías particulares de razonamiento.

La capacidad de razonamiento y demostración implica ciertas exigencias a los aprendices y consecuentemente serán diferentes en su función de acuerdo al nivel de su desarrollo cognitivo. Los pequeños de cinco a siete años razonan cuando realizan sus propias experiencias. Los alumnos aprenden a generalizar de modo espontáneo o natural siempre parten de los ejemplos: es en periodo que los niños ya deben reconocer patrones seriar y clasificar cosas u objetos que se pueden manipular.

Desarrollar la capacidad razonamiento y demostración implica realizar las siguientes capacidades:

- Identificar, el significado de un objeto matemático teniendo en cuenta sus características fundamentales.
- Relacionar, para poder encontrar sus nexos cuantitativo o cualitativo entre dos o más objetos matemáticos de una misma clase conjunto, lo cual le permite reconocer y emplear sus vinculaciones entre ideas matemáticas.
- Manejar adecuadamente los algoritmos lo que implica realizar una propuesta de varias operaciones matemáticas donde señalen o manifiesten el procedimiento que han empleado a la resolución del problema.
- Cuantificar y realizar estimaciones de características medibles de un objeto, seres y poder realizar pronosticar el resultado de una actividad matemática teniendo

como base las experiencias previas o como también los juicios de carácter subjetivo.

Respecto al desarrollo del razonamiento lógico matemático. Baquero (2015) manifiesta con respecto al pensamiento de Vygotsky, que las periodos o fases del aprendizaje de los niños deben ir de manera progresiva adquiriendo el pensamiento lógico, con orden de las ideas transformando cada vez ampliándolo y profundizándolo, que se inician con la manipulación luego la representación simbólica y finalmente con la abstracción generalizadora. Por lo tanto no debe de dejarse de admitir cada uno de las fase del desarrollo para facilitarlos e inducir a los maestros considerar que estos aprendizajes deben enfocarse en una perspectiva globalizadora y demostrara que cualquier experiencia que vivimos puede ser objeto de estudio las operaciones lógicas como el de realizar comparaciones, establecer secuencias, realizar relaciones y realizar clasificaciones diversas en donde cualquier pregunta puede plantear supuestas respuestas en la búsqueda de soluciones variadas que después que pueden ser representaciones simbólicas.

El desarrollo de las capacidades propuesta en el Diseño Nacional del Currículo permite favorecer el desarrollo del razonamiento lógico matemático. En las clases se tienen que buscar las metodologías y las estrategias necesarias para desarrollar las capacidades para lograr el desarrollo del proceso lógico matemático. Los niños aprenden mejor a partir de sus respectivas vivencias. Cuando quieran aprender relaciones lógicas inevitablemente tienen que manipular cosas, objetos, elementos teniendo en cuenta sus características que sean fáciles de observar cómo es el caso de la propiedad del tamaño, forma, color, la que permite fácilmente ser asimiladas, por los niños (as) en este periodo. En el tamaño tienen cualidades de ser grande, mediana y pequeñas los objetos y seres del entorno.

Por lo tanto, las cosas u objetos resultan ser el material básico de las experiencias vivenciadas en la educación inicial. Empieza por agrupar objetos y formar grupos o conjuntos. Con estas primeras agrupaciones dan origen otras más elaboradas, los objetos que tienen la misma forma, que tienen el mismo color, etc. A continuación, dan un segundo paso es la definición de la clase, aprende la propiedad de una

agrupación determinada. Cuando se expresa y lo verbaliza la clase o propiedad lo que implica que han avanzado un peldaño más alto.

Cuando el estudiante empieza a percibir, comprender e interpretar (señalar las diferencias y semejanzas del objeto), significa un salto hacia adelante en su desarrollo. Por lo tanto, se hace preciso tener que inducir a realizar actividades en los estudiantes para lograr identificar, comparar, discriminar, agrupar, clasificar, ordenar, orientadas al desarrollo de las capacidades fundamentales para desarrollar el pensamiento lógico.

Lo que significa, que los alumnos (as) logran aprender por sus propias experiencias, y no por las experiencias de otras personas, de esta manera los niños aprenden mejor. Las relaciones que nos proponemos que aprendan tendrán que ser a partir de interacciones que sean fácilmente observables. Para lograr la formación de conceptos existe una técnica que ha sido utilizada para verificar el pensamiento lógico, Vygotsky parece que fue el primero en emplearla sistemáticamente. Posteriormente donde de manera práctica se demuestra, que los estudiantes de educación inicial pueden desarrollar su pensamiento lógico. Siempre y cuando los ejercicios deben estar de acorde al desarrollo evolutivo de los alumnos.

William Hull expresaba cuando se exagera el verbalismo es más que seguro que se convierte en un obstáculo en la formación de conceptos. Cuando se interiorizan los conceptos en el proceso del desarrollo lógico matemático, es el lenguaje el que cumple un rol protagónico. Si no existe la expresión verbal de estos contenidos tampoco existe comprensión.

- Se debe tener sumo cuidado en la calidad de intercambios verbales de adulto-niño y de alumno a alumno, de esta manera estaremos garantizando que la comunicación se desarrolle de manera efectiva. Existen los objetos para el niño cuando él actúe sobre ellos y dicho sea de paso va conociendo el mundo que le rodea, lógicamente. por la acción que ejecuta sobre los mismos objetos.
- Debe ser cada vez más consciente cuando haga la progresiva diferenciación de seres y objetos y en una detallada observación sobre ellos, aun cuando estén ausentes, y lo hacen por medio de una imagen mental o representación escrita, gráfica. Definitivamente cuando los pequeños dejan de realizar las experiencias

con sus manos y su cuerpo y es capaz de hacerlo en su mente, es el momento que aparece lo que se conoce con el nombre de pensamiento simbólico. Etapa es donde va incrementando sus conocimientos de la realidad concreta y luego los expresa sus ocurrencias que vive.

- El desarrollo del proceso del razonamiento lógico matemático está estrechamente unido al proceso del desarrollo del lenguaje infantil. Situación psicológica que deben ser conocidos por los docentes que enseñan en este periodo.

Referente a las estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático. Gardner y el proyecto Educativo Nacional 2006-.2021, citado por Baquero (2015), señala que una estimulación adecuada desde los primeros años de vida tendrá que contribuir al desarrollo sin esfuerzo de la inteligencia lógico matemática y los niños/as porque ellos incorporaran las mencionadas habilidades en su vida diaria. Por cierto, esta estimulación debe realizarse de acuerdo a la edad y de sus respectivas características de los niños, teniendo en cuenta su propio ritmo, en un ambiente agradable, significativa.

Las habilidades del razonamiento matemático incluyen:

- Deben aprender a manipular y experimentar con diversos objetos los niños y niñas. Permite que descubra por su cuenta las cualidades señalando, sus semejanzas y diferencias; lo que significa que están construyendo relaciones y estarán activando sus habilidades de razonamiento sin que se dé cuenta.
- Utiliza las actividades que le permita identificar, clasificar, comparar, seriar diversos objetos teniendo en cuenta sus propias características.
- Se tiene que demostrar las relaciones de causa-efecto de las cosas en situaciones de la vida diaria. Por ejemplo, cuando se siembra una semilla se le riega, se le expone al sol y se abona el efecto es que esta semilla germina.
- Crear ambientes adecuados para el aprendizaje de la concentración y la observación.
- Utiliza los juegos como una herramienta que contribuyan al desarrollo de del pensamiento, como es el caso del juego de mesa del domino, juegos de naipes, trabalenguas, adivinanzas, entre otras.

- Se le plantea situaciones problemáticas que generen un desafío para un esfuerzo mental. Debe iniciarse con la motivación cuando se les plantea el reto, pero toda dificultad debe estar en concordancia a su edad y las capacidades sugeridas, cuando es demasiado alto, la dificultad se desmotivará y puede verse afectado su auto concepto y autoestima en general.
- Deben siempre reflexionar sobre lo que hacen de manera progresiva. Plateándolos situaciones complicadas y jugar para encontrar una explicación lógica.
- Inducir a que manipule y emplee ciertas cantidades, para algo útil. Por ejemplo, hacer pensar y reflexionar sobre los precios de las cosas, realizar juegos con adivinanzas cuantos lápices habrá en un estuche, etc.
- Genera situaciones para que los propios alumnos se enfrenten solos a los problemas matemáticos. Se les puede proporcionar una guía o una pista, pero deben ser ellos mismos los que razonen para conducirlos a la solución del problema.
- Debe proponerle hipótesis, imaginar posibilidades como también se le puede hacer jugar con interrogantes sobre ¿Qué pasaría si...?

Por otro lado, el taller de actividades lúdicas. Es una herramienta donde el alumno realiza actividades y juegos divertidos donde los pequeños aprenden a construir diversos objetos o cosas con el propósito de activar sus capacidades y desarrollar habilidades ejecutándolos en equipo o individualmente en entornos significativos por elementos para induzcan al desarrollo de las actividades motrices y el juego como estrategia.

El término de la lúdica proviene del latín ludus, de acuerdo el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española señala que Lúdica/co se refiere al juego, donde propone trece acepciones para el juego: Es un ejercicio recreativo de acuerdo a reglas, en donde se gana o se pierde. En sentido absoluto, se puede decir el juego del dominó, el juego de naipes y juego de cartas etc. Acción y efecto de jugar.

En el diccionario de psicología propuesto por Merani (1989), manifiesta que la Lúdica es un comportamiento de juego, que es activada de manera permanente, que adquiere la forma de oposición y el valor de un rechazo. El niño, por naturaleza su actividad es

el juego muchas veces sin tener en cuenta el tiempo y cae en situaciones embarazosas de rechazo por los adultos. (Pág.93). No debe confundirse el juego con la lúdica, a pesar que semánticamente los diccionarios u otros documentos especializados como que si fueran sinónimos.

Iniciamos con señalar que todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Es preciso reconocer que la lúdica no se reduce en los juegos, va mucho más allá, trasciende en lo más general, mientras que el juego es más particular, la lúdica es una dimensión del desarrollo humano, es parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: tal como la dimensión afectiva, la dimensión cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. (Bonilla, 2018).

Por otro lado, Jiménez (2016), asevera que la lúdica es una dimensión transversal que está presente en las esferas de toda la vida, manifestando que no son actividades, tampoco prácticas, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que constituye un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

La lúdica es una actitud, una predisposición de aceptar o rechazar las situaciones del ser frente a la vida cotidiana. Es una manera de vivenciar vida y de relacionarse con ella en esos escenarios cotidianos donde se disfruta, goza, acompañado de actividades simbólicas e imaginarias como es el juego. Entonces podemos decir que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

La lúdica en este sentido es una categoría más que un simple concepto, muy difícil de definir, pero lo sentimos, se vive y se le reconoce en diversas prácticas culturales de nuestro lugar. Consecuentemente, la lúdica está vinculada cuando propone, recrea, imagina, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; y siempre va acompañada del placer, del disfrute y del goce de la persona. El concepto "lúdico" ha sido empleado en su dimensión descriptiva cuando se ha empleado en relación con la evaluación de la función que tiene el juego en la vida de los seres humanos.

Para justificar la investigación se tuvo en cuenta los criterios siguientes: la conveniencia del estudio se justifica en el sentido que cuando se prende la matemática

significa hacer matemática. Siempre cuando se dan circunstancias complicadas problemáticas, los alumnos (as) muestran su actitud de sorpresa o asombro, entonces se plantean supuestas respuestas, seleccionan los procedimientos para intentar dar respuestas a las preguntas, emplean herramientas y formas para solucionar las inquietudes planteadas, manifiestan actitudes de confianza y se vuelven perseverantes tratando de encontrar soluciones. Es cierto que los conocimientos lógicos matemáticos facilitan a que los pequeños ejecuten acciones mentales para tratar de entender al mundo sociocultural y natural para tratar de ubicarse y actuar en él, para representarlo e interpretarlo de la manera más cercana a lo real. Consecuentemente, el entorno presenta retos para intentar solucionar los problemas que se les plantea a afronta, que les permite desarrollar competencias y actitudes de orden lógico-matemático.

La justificación teórica del estudio radica en que se trata de cubrir un espacio vacío en el mundo de la matemática de la educación inicial con la investigación que se realiza por que se pone en práctica una propuesta pedagógica para el desarrollo de las competencias de las matemáticas en niños menores de seis años, de igual manera con los resultados obtenidos servirá para darnos las pautas de cómo se fundamenta una investigación teóricamente y como se aplica un enfoque teórico en una investigación pre experimental con niños de cinco años, así como se definen conceptualmente y operacionalizan las variables objetos de estudio.

El aporte práctico del estudio nos dice claramente de los hallazgos encontrados en la investigación que se expone cuando se trata de solucionar un problema práctico de la práctica pedagógica actual de las maestras de educación inicial; por qué se intenta utilizar los conocimientos y procedimientos matemáticos ganados por otros expertos o docentes que trabajan en las instituciones de educación preescolar en la perspectiva de dar solución al problema que se ha encontrado. DE los resultados obtenidos es nada menos con el sano propósito principal de beneficiar a los alumnos (as) en el desarrollo de las competencias matemáticas en el marco de una educación intercultural, de la práctica de la ética y del cultivo de los valores socialmente vigentes.

Justificación Social: El niño socialmente desarrolla sus capacidades matemática basadas en su experiencias matemáticas previas de una determinada comunidad,

contexto sociocultural que pretende con la investigación ejecutada se benefició no solo los docentes de educación inicial sobre todo será el beneficio social será para los pequeños en formación y luego, también será el beneficio para las familias que dan el soporte en la formación de los niños del preescolar y finalmente el beneficio será para toda la comunidad en su conjunto.

Se justifica metodológicamente el presente trabajo de investigación, porque se darán pautas metodológicas de cómo se debe trabajar en la aulas del nivel inicial para poder garantizar el aprendizaje de las matemáticas haciendo uso de las actividades lúdicas, en la medida que se recoge las experiencias investigativas de grandes epistemólogos y psicólogos como es el caso de Piaget, Vygotsky entre otros que han recomendado que las operaciones y cálculos de la matemática se van a lograr de acuerdo a la edad cronológica y mental de los niños (as) y de las condicionantes contextuales que influyen como factores decisivos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del preescolar.

El problema. El razonamiento matemático en los niños de 5 años del mundo entero se puede observar aún dificultades al conducir el proceso de enseñanza- aprendizaje pensando aún que es un asunto eminentemente teórico y como se sabe que el razonamiento matemáticos en los niños (as) se da cuando manipula objetos y seres de su entorno no solo en el jardín sino en su vida cotidiana; es decir la matemática no se aprende solo en la escuela, es allí donde se podrán consolidar los aprendizajes; por otro lado, se sigue creyendo que la matemática es un asunto eminentemente formal y riguroso solamente, no es tan cierto porque los niños razonan matemáticamente cuando se ejercita en la vida cotidiana la actividad lúdica, entonces resulta ser parte constitutiva en su vida social de los niños y de los seres humanos en general, tampoco es cierto que solamente es el docente el que debe hacer aprender a razonar matemáticamente a los niños; sino también son la familias las que tienen que ver con esta actividad de la matemática.

De igual manera, esta situación problemática se replica en el plano nacional y de manera particular también esta situación se refleja en el plano local, es el caso de la Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha”, se aprecia al aprendizaje

ciertas dificultades como: la inadecuada utilización por parte de los estudiantes de cuantificadores con objetos de su entorno como por ejemplo “muchos”, “pocos”, “ningunos”; no tienen la noción de número, no saben hacer cálculos pequeños en las operaciones aritméticas de adición y sustracción; tienen una escasa orientación por parte del maestro en el desarrollo y expresión infantil de la actividad lúdica en la resolución de problemas matemáticos; confunden la actividad lúdica del juego; escaso apoyo de las familia en la en el razonamiento matemático ya sea en el desarrollo de las tareas; familias que se dedican a la comercialización de productos u otras actividades que les corresponde como padres, descuidando la formación de sus hijos pensando que los docentes y el jardín son los responsables de la educación de sus hijos en lugar de complementar con el involucramiento en la formación de sus hijos en ese contexto se puede apreciar que los niños y las niñas del aula de cinco años, muestran grandes dificultades en el aprendizaje del razonamiento lógico matemático con relación a su edad. Pero esta situación se agrava aún si tomamos en cuenta dos dimensiones:

- Que el razonamiento es la base del pensamiento lógico matemático en la resolución de problemas cotidianos que afrontan la niñez de manera permanente.
- El Currículo de educación inicial: plantea para el nivel de educación inicial, II ciclo; dos logros educativos que deben obtener:

“Que los niños deben demostrar el interés por conocer y entender hechos, fenómenos y situaciones de la vida diaria. Estableciendo relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades de la vida cotidiana, de manera autónoma y creativa.

“Deben expresarse con espontaneidad y de manera ingeniosa sus ideas, conocimientos, emociones, sentimientos y experiencias en lenguajes matemático artísticos y lúdicas.

Logros Educativos, es evidente que deben materializarse del área lógico matemático cuando se desarrollen las capacidades que se señalan en el currículo del nivel inicial en la que se debe aprovechar sus aportes contenidas en el documentos: “Matemática para la Vida”, propuesta pedagógica para el desarrollo de las capacidades matemáticas, en el paradigma sociocultural actual en la que los docentes deben estar con referentes teóricos doctrinales y metodológicos de cómo se debe un docente fundamentarse con los principios de los documentos señalados.

Por otro lado, se debe incorporar las actividades lúdicas como parte de la cultura de los seres humanos y en particular de los niños (as) lógicamente para mejorar el razonamiento matemático en el aprendizaje del área de matemática de los alumnos del nivel inicial, estudio que se considera como un aporte pedagógico en la mejora de la calidad del aprendizaje en niños de cinco años.

Consecuentemente, el problema se enuncia de la manera siguiente: ¿En qué medida el uso de las actividades lúdicas mejora el razonamiento matemático en estudiantes de cinco años Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha?

Para la conceptualización y operacionalización de las variables. Las actividades lúdicas se definen como aquellas acciones de juegos que llevan a la diversión y satisfacción de los pequeños para que puedan aprender a construir conceptos relacionadas a al área de la matemática para incentivar y desarrollar sus capacidades, en pequeños equipos o en forma individual en entornos sociales en un ambiente agradable que estimulen el desarrollo a partir de sus actividades motrices y mediante el juego.

Mientras que de razonamiento matemático. Son las habilidades mentales para utilizar y relacionar cuantificadores, sus cálculos, sus operaciones básicas (adición y sustracción), discriminación de los símbolos, así como las formas de expresión matemática en un nivel o grado de estudios.

Operacionalización de las variables. Se aplicará una prueba para buscar el nivel en que se encuentran sus habilidades de razonamiento matemático, luego se desarrollara 10 sesiones de clase y se orientará el desarrollo de ejercicios en los cuales desarrollaran sus habilidades de razonar matemáticamente, una vez terminadas dichas sesiones se aplicarán el post test, para luego comparar los resultados.

Hipótesis: El uso de las actividades lúdicas mejorará el razonamiento matemático de los estudiantes de cinco años Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha.

Objetivo General: Determinar que el uso de actividades lúdicas mejorará el razonamiento matemático de los alumnos de cinco años Institución Educativa N° 84316 Santa María de Panacocha.

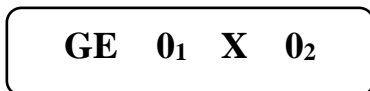
Objetivos específicos:

- Establecer el nivel de razonamiento matemático de los alumnos de cinco años IE. N°84316 Santa María de Panacocha previo a la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas.
- Determinar el nivel de razonamiento matemático de estudiantes de cinco años IE. N°84316 Santa María de Panacocha posteriormente de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas.
- Comparar los resultados antes y después del uso de las actividades lúdicas en el mejoramiento del razonamiento matemático de los alumnos de 5 años IE. N°84316 Santa María de Panacocha”.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

Se seleccionó el diseño pre experimento de un sólo grupo con pre y post test. Y se representa la manera siguiente:



Donde:

GE =Representa al grupo experimental

0₁ =Pre prueba

X = Aplicación de la propuesta de las actividades lúdicas

0₂ = Post prueba

Población y muestra

La población muestral estuvo conformada por los 9 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha.

Año	Aula	N° de alumnos		
		Varones	Mujeres	Total
5 años	A	4	5	9

El muestreo empleado fue el no aleatorizado trabajando con un solo grupo el único existente en la institución educativa.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas utilizadas fue la observación para las actividades lúdicas y para el razonamiento matemático fue el pre y post test o prueba.

El instrumento, que se empleó fue la lista de cotejo para la variable actividades lúdicas. Instrumento que fue elaborado teniendo en cuenta criterios e indicadores establecidos previamente, para guiar la observación que se realice sobre la

propuesta de las actividades lúdicas para determinar su influencia en el razonamiento matemáticos de los niños del preescolar de cinco años.

Y para la variable de razonamiento matemático se empleó el test o prueba objetiva instrumentos ambos que fueron validados por tres expertos conocedores sobre instrumentos de recolección de datos.

Resultados

Tabla 1

Niveles del razonamiento matemático de alumnos de cinco años previo a la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas

Niveles	F1	F%	Total %
Alto	1	11,1	11,1
Medio	3	33.3	33.3
Bajo	5	55.6	55.6

La tabla 1, se aprecia que el 55.6.% (5) su razonamiento matemático de los estudiantes llega a un nivel bajo, el 33.3 % (3), el nivel de razonamiento matemático es medio y solamente un 11.1% (1), tiene su nivel de razonamiento matemático alto. Por lo que se deduce que en la mayoría de niños en el pre test los alumnos de cinco años su nivel de razonamiento matemático es bajo.

Tabla 2

Niveles de razonamiento matemático en el post prueba luego de la aplicación del taller de actividades lúdicas.

Niveles	F1	F%	Total %
Alto	6	66.7	66.7
Medio	2	22.2	22.2
Bajo	1	11.1	11.1

En la tabla 2, se percibe que el 66.7 % (6), presentan un nivel alto con respecto a su razonamiento matemático luego de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, el 22.2 % (02), presentan un nivel medio con respecto a su razonamiento matemático, y solamente el 11.1 % (1), presentan un nivel bajo sobre su razonamiento matemático. Por lo que se deduce que la mayoría de niños en el post test mejoraron su razonamiento

matemático después de haber aplicado la propuesta de actividades lúdicas en los alumnos de cinco años de la IE N°84316 Santa María de Panacocha.

Tabla 3

Comparación de resultados del pre y post test en el mejoramiento del razonamiento matemático de estudiantes de cinco años de la IE. N°84316 Santa María de Panacocha

Niveles	Pre test		Post test	
	F1	F%	F1	F%
Alto	1	11,1	6	66.7
Medio	3	33.3	2	22.2
Bajo	5	55.6	1	11.1
Total	9	100	9	100

En el pre test se encontraba en un nivel bajo con el 55.6.%, el 33.3% en un nivel medio y un 11.1% se encontraba en un nivel alto. Mientras que en el post test, luego de haber aplicado la propuesta de actividades lúdicas se obtuvo el 66.7% presentaban un nivel alto con respecto a la mejora de su razonamiento matemático, el 22.2 % (02), presentan un nivel medio y el 11.1 % (1), aun presenta un nivel bajo con respecto a la mejora de su razonamiento matemático.

Por lo que se concluye que los porcentajes del post test con respecto al pre test se incrementaron gracias a la potencia pedagógica de la aplicación de la propuesta de las actividades lúdicas ejecutadas a través de talleres pedagógicos.

Análisis y discusión

Después del análisis de los resultados se encontró que en el pre prueba se llegó a los siguientes resultados: La mayoría de niños de 5 años su razonamiento matemático se encontraba en un nivel bajo con el 55.6. %, el 33.3% en un nivel medio y un 11.1% se encontraba en un nivel alto. Contrariamente, en el post test, luego de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas se obtuvo el 66.7% presentaban un nivel alto con respecto a la mejora de su razonamiento matemático, el 22.2 % (02), presentan un nivel medio con respecto y el 11.1 % (1), aun presenta un nivel bajo con respecto a la mejora de su razonamiento matemático. Por tanto, se demostró que con la aplicación del taller de actividades lúdicas mejoró de manera significativa el razonamiento matemático de estudiantes de cinco años de la IE. N°84316 Santa María de Panacocha.

Nuestro estudio se demuestra la mejora significativa en el razonamiento matemático con un 66.7% llegando a un nivel alto aplicando una propuesta de actividades lúdicas, mientras que en el estudio de Montero R. y Saldaña V. existen ligeras coincidencias por que llegó a que los métodos activos globales constituyen procedimientos eficaces para lograr mayor aprendizaje en el área de lógico matemático, ya que se basa fundamentalmente en el interés del niño, dando características como flexibilidad de la programación y el horario, el razonamiento antes que las memorizaciones demuestran resultados en un grado superior de aprendizaje.

Mientras nosotros exponemos los resultados favorables de nuestra investigación en el razonamiento matemático poniendo a prueba una propuesta de actividades lúdicas llegamos a corroborar los hallazgos encontrados por el experto investigador Poyá (2016), en su tesis doctoral, manifiesta: la capacidad del juego constituye una principal virtud o rasgos de ser y poder actuar como auténtico fundamento, herramienta y fin de la educación integral de nuestros niños. Muchas veces se ha hablado en el discurso teórico de los maestros la convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a la hora de llevar este discurso teórico a la práctica educativa cotidiana, de los preescolares de manera particular considera que la institución escolar debe ser un espacio serio y de trabajo, en la que el juego y otras actividades de esparcimiento no pueden tener cabida (p. 576-577).

De igual manera los hallazgos encontrados por Vygotsky (1979), concluye diciendo que el juego se puede trabajar con el esquema de la zona de desarrollo próximo, que los alumnos realizan las tareas, con la orientación del docente en el aula pero también en colaboración con sus compañeros más destacados más inteligentes en nuestra investigación también se pone a prueba en el razonamiento matemáticos de los pequeños de cinco años la aplicación de actividades lúdicas para lograr los aprendizajes deseados, no hacemos más confirmar los aportes del Vygotsky (p. 179).

De igual manera para Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y decía siempre que cuando se incorpora el juego para iniciar la lectura, el cálculo o la ortografía se observa cómo se apasionan con estas tareas que aparentemente parecen desagradables (p. 179). En nuestro estudio también logramos confirmar los aportes de este sabio investigador de acuerdo a los resultados obtenidos cuando se aplican las actividades lúdicas para mejorar el razonamiento matemático de los niños y niñas. El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

Mediante el juego los pequeños aprenden a discriminar cosas u objetos ya sea por sus colores, sus formas, tamaños etc. Y que deben emplearse de acuerdo a su cualidad, de igual manera reflexiona sobre lo que ha visto y de allí emergen las interrogantes, las que deben ser utilizadas, en muchos casos, para ampliar, consolidar las competencias, capacidades y contenidos que aprende, de esta manera enriquecerá y podrá transformar sus experiencias para el futuro. Definitamente el juego no significa estudiar ni trabajar, pero jugando, los aprendices conocen y comprenden al mundo social que le rodea. El juego es un factor natural de la educación y es necesario incorporarlo para darle el uso didáctico, siempre y cuando, la intervención pedagógica no desvirtúe su esencia del juego, se debe entender claramente su propia naturaleza (Ortega, 2019, p.35).

Conclusiones

- Producto del estudio realizado antes del uso de actividades lúdicas, se identificó que el nivel de razonamiento matemático de los estudiantes de cinco años es: el 55.65 % logran el nivel bajo, un 33.3% llegan a un nivel medio y solamente el 11.1% llegan a alto nivel del cual informan que el mayor porcentaje se muestra en el nivel bajo.
- Luego de haberse aplicado la propuesta de las actividades lúdicas se identificó que el nivel de razonamiento matemático de los alumnos (as) de cinco años, mejoró dando como resultado, que, un 66.7 % llegan a un nivel alto, un 22.2 % obtienen el nivel medio y sólo un 11.1 % llegan a un nivel bajo.
- Al compararse el pre y post test sobre el nivel de razonamiento matemático alcanzado por estudiantes de cinco años de la IE. N°84316; se aprecia en el pre test que en el nivel alto llegan a un 11.1 % y en el post test se incrementa y llegan a un 66.7 %; en el nivel medio un 33.3 % mientras que en el pre test y 22.2 % en el post test y en el nivel bajo un 55.6 % llegan a un nivel bajo y en el post test un 11.1% obtiene este nivel. Por lo tanto, el empleo de actividades lúdicas mejoró de manera significativa el razonamiento matemático de los educandos de cinco años de la IE N°84316 Santa María de Panacocha.

Recomendaciones

- Capacitar con talleres de actividades lúdicas a las maestras del nivel inicial para mejorar el razonamiento matemático de los alumnos (as) de cinco años.
- Incorporar y concientizar a las familias de la comunidad de Panacocha mediante: conversaciones, jornadas de concientización, visitas a sus hogares, actividades sociales y culturales para llamarles a la reflexión y al cambio a fin de que se involucren a contribuir en las tareas de sus menores hijos para mejorar el razonamiento matemático.

Agradecimiento

Al director, maestros y familias del Jardín N°84316 Santa María de Panacocha, por su comprensión y apoyo.

Referencias bibliográficas

- Arias y García (2016) “Los Juegos Didácticos y su Influencia en el Pensamiento Lógico Matemático en Niños de Preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – Universidad Privada Norbert Wiener Escuela de Posgrado Lima – Perú.
- Baquero, R. (2015) Influencia de los Factores Cognitivos, Afectivos y Sociales en el Aprendizaje Significativo en el Área De Lógico Matemático de los niños de 4 años.
- Barrios y Muñoz (2017) Actividades Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en Niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción Universidad Nacional del Centro del Perú Facultad de Educación.
- Bautista y Moya (2017) Método didáctico y una estrategia que permite una adecuada educación en la diversidad.
- Bazán (2015) “Influencia de los Factores Cognitivos, Afectivos y Sociales en el Aprendizaje Significativo en el Área De Lógico Matemático de los niños de 5 años.
- Bonilla (2018) La lúdica como una dimensión del desarrollo humano la cognitiva, la sexual, la comunicativa.
- Buenaventura (2016) “La campana suena distinto, totalmente diferente, no sólo al oído de los muchachos, sino de los profesores; cuando suena a recreo, a salida, que cuando toca a entrada a clase...”. (Pág. 30).
- Caillois (2016) El juego una actividad libre que pertenece al mundo de la simulación y manipulación de un modelo.
- Cajiao (2016) La escuela está hecha para educar, aprender a leer y escribir, Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa. (Pág.28).
- Centurión V. (2016) “Diseño y Aplicación de un Modelo Centrado en el Asimilación, Acomodación y Equilibrio para Optimizar el Desarrollo del Pensamiento Pre –

Lógico en los niños de 4 y 5 años de edad.

Contreras, R. F. (2019). *Aplicación de juegos matemáticos para mejorar las nociones lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N 014, Amarilis, Huánuco*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Perú. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15289>

Cosavalente A. y otros (2016) “Contribución a la Imitación Diferencia en el Aprendizaje de Conceptos Lógico Matemático en los niños de 5 años de edad.

Cuba y Palpa (2015) La Hora del Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de la Creatividad en los Niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa Clara, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Guerrero, M. A., y Tejeda, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 10(1), 107-122. Recuperado de <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

Huizinga (2016) en su obra "Homo Ludens" el concepto de juego, como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio.

Jiménez (2016) La lúdica como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Karl Groos (2018) El juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria.

Lita Alfaya (2017) Psicopedagogía el nacimiento de un niño es un momento crítico en la vida de los hombres y las mujeres convirtiéndose en padres y madres.

Merani (2019) Diccionario de Psicología Lúdica conducta de juego, activada permanentemente y el valor de un rechazo (Pág. 93).

Ministerio de Educación (2006). “*Matemática para la vida*” Propuesta Pedagógica para el desarrollo de capacidades matemáticas.

Ministerio de Educación “*Diseño Curricular Nacional*”

Ministerio de Educación “*Proyecto Educativo Nacional al 2021*”

Montero R. y Saldaña V. (2016) “Metodología de un enfoque constructivista en la aplicación del área de lógico matemático del programa articulado en niños de 5 años de edad”.

Ortega, (2019) la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación (Pág.35).

Payá R. (2016) tesis doctoral, “virtudes o rasgos es la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral”.

Piaget (1981) el juego es una palanca del aprendizaje (Pág. 179)

Reyna-Andrade, R. M., Moreira-Vera, D. W., y Zambrano-Cedeño, J. M. (2023). Desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas en niños de la unidad educativa Babahoyo. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 362-377. doi:10.46296/yc.v7i12.0293

Ulloa (2016, Pág. 89) en su tesis doctoral donde aplicó estrategia didáctica para una colección de juegos por computadoras con el fin de estimular el aprendizaje.

Vygotsky (1979) El juego funciona como una zona de desarrollo próximo (Pág. 179).

Anexos

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala de medición
VI: Uso de actividades lúdicas	Son aquellas acciones de juegos que llevan a la diversión y satisfacción de los pequeños para que puedan aprender a construir conceptos relacionadas a al área de la matemática para incentivar y desarrollar sus capacidades.	Se aplicará una prueba para buscar el nivel en que se encuentran sus habilidades de razonamiento matemático, luego se desarrollara 10 sesiones de clase y se orientará el desarrollo de ejercicios en los cuales desarrollaran sus habilidades de razonar matemáticamente.	Actividades lúdicas	Reconoce juegos cuando lo ejecuta	Sesiones de aprendizaje	Ordinal
				Manipula recursos y materiales lúdicos		
				Elabora gráficos		
VD: Razonamiento matemático	Son las habilidades mentales para utilizar y relacionar cuantificadores, sus cálculos, sus operaciones básicas (adición y sustracción), discriminación de los símbolos, así como las formas de expresión matemática en un nivel o grado de estudios.	Se evaluó mediante una lista de cotejo de 09 ítems, distribuidas en las dimensiones de la variable. Esto fueron aplicado antes y después de la implementación de la estrategia	Habilidades del razonamiento matemático	Conoce conceptos básicos	1-9	Ordinal
				Responde a una percepción con el sentido de la vista		
				Reconoce números ordinales		
				Reproduce figuras o gráficos y secuencias numerales con hechos y objetos.		
				Reconocimiento y reproducción de números		
				Cardinalidad		

Anexo 2. Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿En qué medida el uso de las actividades lúdicas mejora el razonamiento matemático de los niños de 5 años Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha?</p>	<p>Variable Ind. Uso de actividades lúdicas.</p>	<p>Objetivo general: Determinar que el uso de actividades lúdicas mejora el razonamiento matemático de los niños de cinco años- institución educativa N° 84316 Santa María de Panacocha.</p>	<p>Los usos de las actividades lúdicas mejoraran el razonamiento matemático de los niños de 5 años institución educativa N° 84316 Santa María de Panacocha.</p>	<p>Tipo de Investigación: La presente investigación fue de tipo aplicada.</p> <p>Diseño de Investigación: Pre Experimental de un sólo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:</p> <p>Población y Muestra: La población y muestra estuvo constituido por los 9 niños de 05 años de la Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha.</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos: En la recopilación de los datos correspondientes se utilizó como técnica la observación y en el pretest y post test se utilizó como instrumento la lista de cotejo.</p>
	<p>Variable Dep. Razonamiento matemático.</p>	<p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de razonamiento matemático de los niños de 5 años- institución educativa N°84316 Santa María de Panacocha antes de la aplicación de actividades lúdicas.</p> <p>Identificar el nivel de razonamiento matemático de los niños de 5 años- institución educativa N°84316 Santa María de Panacocha después de la aplicación de actividades lúdicas.</p> <p>Comparar los resultados antes y después del uso de las actividades lúdicas en el mejoramiento del razonamiento matemático de los niños de cinco años institución educativa N°84316 Santa María de Panacocha”.</p>		

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

“LISTA DE COTEJO”

Datos:

Institución Educativa : I.E.I. N° 84316.

Sección : 5 años

Responsable : Santisteban Vilca, Flor Rocio

Información General:

estudiante:

observadora:

aula: fecha:

instrucción: Marque (X) según lo que arroje el estudiante observado

Finalidad: El presente instrumento tiene por finalidad recoger información para ser analizado y procesado para obtener resultados con respecto al estudio realizado.

Variable de estudio: “RAZONAMIENTO MATEMATICO”

Escala de valoración

si	no
1	0

Ítems			
Dimensión 1 Habilidades del razonamiento matemático.		SI	NO
P1	Reconoce los Conceptos básicos		
P2	Se observa la Percepción visual		
P3	Utiliza los Números ordinales		
P4	Reproduce figuras y secuencias		

P5	Reconoce y reproduce números		
P6	Utiliza la Cardinalidad		
P7	Reconoce la situación de juegos		
P8	Manipulan el material lúdico		
P9	Elabora gráficos		

BAREMOS:

ALTO: 8 - 9

MEDIO: 4-7

BAJO: 0 -3

Anexo 4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: MEZA ROJO BEATRIZ.

Fecha: mayo 2019

Especialidad: educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Santisteban Vilca, Flor Rocío.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Aplicable

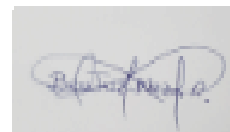
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$176 \quad \equiv \quad 0.88$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto

Maestra en Educación.

DNI. 32986592

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: TERESA MARTINEZ SANCHEZ.

Fecha: mayo 2019

Especialidad: educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Santisteban Vilca, Flor Rocío.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático.
Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el Instrumento

Aplicable

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$\boxed{176} = \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto

Maestra en Educación.

DNI. 32888242

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: LUZ RUFINIO HERNANDEZ

Fecha: mayo 2019

Especialidad: educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Santisteban Vilca, Flor Rocio.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático.
Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el Instrumento

Aplicable luego de revisado.

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$\boxed{176} \quad \equiv \quad \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Maestra en Educación.
DNI. 40508167

Anexo 5. Programa de intervención implementado

Actividades lúdicas para mejorar el razonamiento matemático de los 09 niños de 05 años de la institución educativa N° 84316 santa maría de Panacocha

Fundamentación:

El presente taller será diseñado para estimular y preparar a los niños y niñas en edad preescolar para ingresar al fascinante mundo del razonamiento matemático

siguiendo a Jiménez (2016), describe a la lúdica como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Hoy en día se sabe sin duda que la infancia inicia desde los primeros años de vida porque son vitales para un buen desarrollo del futuro, en ellos se constituye los fundamentos de identidad como una fase segura y efectiva. Sabemos también que el nacimiento de un niño es un momento crítico en la vida de los hombres y las mujeres convirtiéndose en padres y madres. Según psicopedagogía lita Alfaya (2017).

“es importante que los nuevos padres se informen del proceso evolutivo de un niño para comprender sus comportamientos y establecer una buena comunicación.”

Objetivos generales:

1. Determinar que el uso de actividades lúdicas mejora el razonamiento matemático de los 09 niños de 05 años de la institución educativa N° 84316 santa maría de Panacocha.

Objetivos específicos:

Determinar el nivel de las habilidades para el razonamiento matemático de los 09 niños de 05 años de la institución educativa N° 84316 santa maría de Panacocha antes de la aplicación de las actividades lúdicas.

Estrategias metodológicas, materiales y recursos

Antes de iniciar las actividades lúdicas.

- Presentación de láminas motivadoras y videos.
- Elaborar preguntas acerca de las láminas y videos como:
 - ¿Qué observan?
 - ¿Qué problema tendrán?
 - ¿Cómo podemos ayudarlos?
- Mirada preliminar y predicciones.
- Observar el material.

Durante el desarrollo de las actividades lúdicas.

○ Realizar preguntas con respecto al juego que está desarrollando y así sucesivamente con cada una de las diferentes actividades lúdicas.

Después del desarrollo de las actividades lúdicas.

○ Se les presenta a los niños las preguntas de rigor, que les pareció, como se sintieron, les gusto.

○ La docente pide a los niños nuevas propuestas para nuevas actividades lúdicas.

Descripción de los componentes del diseño del uso de actividades lúdicas para mejorar el razonamiento matemático de los niños de 5 años.

Determinar la efectividad del uso de actividades lúdicas para mejorar el razonamiento matemático de los niños de 5 años.

La primera tarea fue la de iniciar el taller determinando el nivel de desarrollo de razonamiento matemático en la que se encuentran los niños, se elaborará el pre test que estará constituido por un conjunto de ítems de la ficha de observación. Obteniéndose en el grupo control una $\bar{X} = \dots$ puntos y en el grupo experimental de $\bar{X} = \dots$ Que será el total

lo que evalúa a grupos de niños regulares y bajos con respecto al puntaje total; determinándose de éste modo las razones del porque investigar en los grupos muestrales.

- Constitución de equipos de trabajo:

en razón a los resultados del pre test se tendrá que constituir equipos de trabajo.

- Selección de información del uso, sobre las estrategias de aprendizaje:

Frente al problema detectado se tendrá que acudir a la literatura científica especializada para poder solucionar el problema e identificar las teorías que darán la orientación adecuada la solución del problema.

- Selección de estrategias:

Como se señaló líneas arriba se seleccionarán las actividades lúdicas a tomar en cuenta para desarrollar el razonamiento matemático.

- Planificación de las sesiones de aprendizaje:

Las estrategias de aprendizaje me darán la posibilidad de concretar en talleres pedagógico adoptando la siguiente estructura básica:

- a. Denominación.
- b. Capacidades y actitudes.
- c. Temporalización.
- d. Proceso de la sesión de aprendizaje.

Diseño de actividades y estrategias de aprendizaje en este apartado se tendrá en cuenta las actividades básicas que se necesitaran.

e. La evaluación.

Se tomará en cuenta la previsión de las sesiones de aprendizaje.

- Ejecución de las sesiones de aprendizaje:

El acompañamiento y el monitoreo de las sesiones de aprendizaje serán constantes en todos los grupos que se constituirán, para poder lograr los propósitos deseados.

- Evaluación de las sesiones de aprendizaje:

La evaluación será concebida como proceso de toda la experiencia para ir determinando y asegurando el proceso de toda la investigación. Es decir, se evaluará todos los procedimientos que se tendrán en cuenta en el diseño del taller.

- Concreción de la propuesta:

La opción más adecuada para concretar el taller será precisamente las sesiones de aprendizaje como se ha señalado anteriormente.

Planificación de actividades para el uso de actividades lúdicas para el mejoramiento del razonamiento matemático.

Sesiones	Denominación	Evaluación de indicadores de logro		
		Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
01	Aprende sobre los cuantificadores	Señala el objeto más grande y el más chico	Reconoce los objetos llenos y vacíos	Ubica objetos d más cantidad y menos cantidad
02	Reconoce formas y cantidad iguales y diferentes	Ubica figuras iguales	Ubica figuras diferentes	Reconoce números igual al modelo
03	Mi carrito de números y figuras	Conoce la secuencia de los números	Sigue la secuencia de figuras	Arma secuencia de figuras geométricas
04	Jugando con números	Ordena los números e conjunto	Relaciona los números con la cifra que corresponde	Colorea según el número que se le indica
05	Dibujo contento figuras geométricas	Reproduce figuras geométricas	Sigue la secuencia de las figuras geométricas	Ordena figuras geométricas de acuerdo al color tamaño y forma

06	Trazo figuras geométricas	Agrupar figuras geométricas que tienen la misma forma	Colorea las figuras geométricas según el modelo	Reconoce el número que se le indica
07	Jugando con los números ii	Agrupar números y objetos iguales	Une la cantidad de objetos con el número correspondiente	Reproduce el número según los objetos
08	Jugando con los números y figuras	Identifica números y figuras	Coloca la cantidad de figuras según el número que corresponda	Señala el número mientras cuenta
09	Me ubico en el espacio	Identifica espacios como “encima-abajo, cerca-lejos”	Usa estrategias de procedimientos de estimación y cálculo.	Discrimina conceptos de dimensión.
10	Reconozco los ordinales	Reconoce los números para establecer su lugar o posición.	Resuelve problemas mediante estrategias.	Comunica su comprensión sobre los números.

Área: lógico matemático

Competencias:

a) Demuestra interés por conocer y entender hechos, fenómenos y sustituciones de la vida cotidiana. Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa”.

b) “Expresa con naturalidad y creatividad sus ideas, sentimientos, emociones y experiencias, en diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas.

Sesión N° 01			
NOMBRE	Aprende sobre los cuantificadores.		AÑO
			2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	84316		
• UGEL	MARAÑÓN		
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca		

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. 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.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les presentamos a la mamá coneja que tiene 4 hijitos (siluetas) y fue al campo a traer en su canasta muchas zanahorias para darles de comer: cada conejito esperaba su comida la mamá coneja pregunto a cada uno cuantas zanahorias quería comer. Rosa dijo yo quiero muchas zanahorias y él tenía su palto de color rojo. Luisa dijo yo quiero solo una y tenía su plato de color amarillo. Gaby dijo yo quiero pocas y tenía su palto verde y Martha dijo yo estoy llena mamita no quiero ninguna estoy muy cansada y tenía su plato de color azul. - Como hará la mamá coneja para darles a cada uno de sus conejitos la cantidad de zanahorias que le pidieron. - Vamos ayudarla a mamá conejo a repartir las zanahorias - Repartimos a cada niño una silueta de zanahoria y que peguen en el plato según el color. - Luego otro día la mamá coneja trajo muchas fresas y les volvió a preguntar cuántas querían y esta vez rosa dijo yo quiero 1 fresa luisa dijo yo quiero una más,2 fresas Gaby dijo yo quiero una más solo 3 fresas y Martha dijo yo quiero una más es que tengo mucha hambre mamita yo quiero 4 fresas - Pedimos algunos niños que nos ayuden a repartir las fresas en las cantidades que pidieron las conejitas. 	<p>Siluetas</p> <p>Cinta</p> <p>Siluetas de fresas</p> <p>Siluetas de manzanas</p>

Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora les voy a dar a cada grupo 4 platos rojos ,4 amarillos,4 verdes y 4 azules y les repartimos semillas de maíz. habas. poroto, huevos, pelotas, etc. - Les pedimos a los niños que en los platos rojos coloquen mucho, en los platos verdes pocos, en los platos amarillos uno y en los platos azules ninguno. - También les repartimos 4 platos de color anaranjado para que coloquen la cantidad de uno más y 4 platos de color rosado para que coloquen una menos. - Esto lo harán con el material que se les dio a cada grupo. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a los niños como van a repartir. - Los niños manipulan el material reconociendo los colores y las cantidades que van a poner según el color. - Cada grupo acuerda como van a trabajar y con qué material cada uno. - Esperamos como lo hizo cada grupo. - Cada grupo expone lo que hizo y reconoce las cantidades de cada plato. - Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo? - Se puede sugerir, utilizar otros materiales como los colores, zapatos, sombreros, etc. - Cada grupo expone lo que hizo y explica a sus compañeros como trabajo. <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja lo que hicieron, las cantidades que puso en cada plato. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha completa y reconoce las cantidades uno más y uno menos. <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - En casa vas a contar cuantos zapatos tiene los miembros de tu familia tu mamá tu papá y tus hermanos. vas a descubrir quien tiene más zapatos y quien tiene menos zapatos. 	papelote Ficha
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos? 	

Sesión N° 02			
NOMBRE	Reconoce formas y cantidades iguales.	AÑO	
		2019	
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	84316		
• UGEL	MARAÑON		
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca		

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. 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.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:		Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			
Inicio	- A ver si yo les pido que coloquen tantos bloques como patas tiene la mesa. ahora invitamos otro niño que coloque tantos bloques como ojos tiene, ahora otro niño que coloque igual de bloques como dedos de una mano.		Video
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a los niños tarjetas de diferentes cantidades. - Las observan - Les pedimos a los niños que dejen sus tarjetas en la mesa y salgan al patio. - La docente tira el dado y la cantidad que cae se agrupan o juntan los niños. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regresamos al salón y ahora van a relacionar y pegar en un papelote sus tarjetas por su cantidad tantos como. - Los niños se organizan solos, pedimos que todos participen - Respetar el espacio, material y las opiniones de sus compañeros para resolver el problema de buscar y relacionar que tarjeta va con cual tarjeta siempre y cuando tenga tantos como o igual que. - cuando el equipo termine lo pegará en la pizarra y expondrá porque relaciono así sus tarjetas... 		Tarjeta Patio niños dados Papelote goma

Sesión N° 03

NOMBRE	"mi carrito de números y figuras"			AÑO
				2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
• I.E.I.	84316			
• UGEL	MARAÑON			
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años	
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca			

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	- Utiliza los números para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Canción

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio	Canción "la gallina turuleca". Realizamos la mímica de la canción contando con nuestros deditos, con la intención de familiarizarse con los números y aplicarlos en sus dedos, es decir, nociones elementales.	video
Desarrollo	<p>- Preguntamos a los niños ¿Cuántos dedos levantaron?</p> <p>Comprensión del problema: Pedimos a las niñas y niños que escojan una tarjeta con números y vamos nombrando uno por uno. Preguntamos a los niños ¿Qué números tienen y cómo podemos ordenarlos?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - el que tiene el numero 0 empieza a formar carrito de números. - En la pizarra colocamos los números en desorden, pedir a las niñas y niños que nos nombren y ordenen los números correctamente. - Las niñas y niños pegaran en la pizarra las tarjetas de números siguiendo la secuencia numérica. 	Edificio y siluetas de animalitos goma

Cierre	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron. - Se organizan para dibujar y todos participan. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia números. <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará a los niños y niñas ¿para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - En la calle o en la casa pueden reconocer el lugar que ocupan las personas, objetos, animales y todo lo que nos rodea. - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	Papelote ficha
--------	--	-------------------

Sesión N° 04

NOMBRE	"jugando con números I"			AÑO
				2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
• I.E.I.	84316			
• UGEL	MARAÑON			
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años	
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca			

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	- Utiliza los números para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Canción

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:	
Inicio	Realizamos: "el barco se está hundiendo". (niñas y niños tendrán que agruparse según la cantidad indicada). Las y los participantes se agrupan de acuerdo al número mencionado. Los números mencionados se realizarán al azar.
Desarrollo	Comprensión del problema: - Las niñas y niños escogen y muestran tarjetas con figuras diferentes, nombrando las cantidades correspondientes y relacionándolos con los números colocados en la pizarra. Búsqueda de estrategias: - Jugamos con la ruleta de números donde niñas y niños tendrán que girar la ruleta por tunos, y el número que quede la flecha deberá pegar la cantidad de figuras correspondiente.

Cierre	Representación (de lo concreto a lo simbólico): - Cada grupo dibujan lo que hicieron. - Se organizan para dibujar y todos participan. Formalización - En una ficha diferencia números. reflexión - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos Transferencia - La docente preguntará a los niños y niñas ¿para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	Papelote ficha

Sesión N° 05			
NOMBRE	Conteo de figuras geométricas.		AÑO
			2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	84316		
• UGEL	MARAÑÓN		
• SECCIÓN	A	Edad	5 años
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca		

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	2.2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada.	Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio	Canción: “el círculo” (con cada figura). Les invitamos a cantar la canción de miss Rossy, para después tomar una figura geométrica mencionando sus características que busquen otros objetos de forma similar. Luego preguntamos ¿Qué figuras encontramos? ¿Cómo son? ¿son iguales?	Video

Sesión N° 06			
NOMBRE	Trazo figuras geométricas.		AÑO
			2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	84316		
• UGEL	MARAÑON		
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca		

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	2.2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada.	Canción

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:

Inicio	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan un video de una canción: las figuras geométricas. https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6dqHc - Comentamos con los niños de que se trata la canción. - Que figuras geométricas hay en la canción. 	Video
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños donde encontramos estas formas - Las podemos reconocer todas. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la docente repartirá los bloques lógicos y vamos a agrupar por su forma. - decimos que formas agrupamos. - Que formas encontramos en el aula. - Que formas hay en los objetos de tu casa. - Los niños buscan por grupos traen a su grupo alguna forma que encontró - Expresa que es, su libro tiene forma de rectángulo, el plato tiene la forma de un círculo...y así los niños traen un objeto y lo expone. - Luego colocan los objetos en el centro de la mesa. 	<p>Bloques lógicos</p> <p>Objetos</p>

Cierre	Representación (de lo concreto a lo simbólico): - Cada niño dibuja la forma geométrica que encontró en un objeto. Formalización - En una ficha reconoce las figuras geométricas. Reflexión - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. Transferencia - Los niños expresan los objetos que encontramos y que todas las cosas tienen su forma - Recordamos los objetos que encontramos - Guardan los objetos en su lugar.	Hoja
	- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	ficha

Sesión N° 07

NOMBRE	"jugando con números II"			AÑO
				2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
• I.E.I.	84316			
• UGEL	MARAÑÓN			
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años	
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca			

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	- Utiliza los números para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Canción

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:

Inicio	Realizamos la dinámica “contando las palmas” (con palmas expresan el número indicado). También se les invita utilizar las diferentes partes del cuerpo para sintonizar con el número escogido, por ejemplo: hombros, rodillas, cabeza, etc.	video
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entregan a las niñas y niños tarjetas con números y se les muestra tarjetas con dibujos. Luego identifican la cantidad de figura con el número correspondientes. - Se colocan la pizarra tarjetas con números y cantidades, las niñas y niños unen con pedazos de lana de colores daca cantidad con los números que corresponde. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar a cada niño una tarjeta con cualquier número, al sonido de la música deberán agruparse todos los niños que tengan el mismo nuero. - En una hoja de aplicación escribirán el número indicado en la pizarra. <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron. - Se organizan para dibujar y todos participan. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia números. <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará a los niños y niñas ¿para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? 	Papelote ficha
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	

Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos que paso cuando nuestro amigo se equivocó al colocarse delante o detrás. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a los niños que podemos hacer para que todos reconozcamos estas posiciones. - Les repartimos tarjetas a cada equipo y luego entre ellos dialogan y comparan sobre si está arriba, abajo delante –detrás. - Los niños manipulan el material reconocen las posiciones y las agrupan. - Las que están arriba, los que están abajo, los que están delante y los que están detrás. - Los niños piensan y buscan estrategias como pueden hacerlo. - Esperamos como lo hizo cada grupo. Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo? - Se puede sugerir, relacionar las tarjetas el gato está arriba y el gato esta abajo ósea en parejas. <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja lo que hicieron, como relacionaron sus tarjetas <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha compara y reconoce las posiciones arriba –abajo, delante-detrás. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todas las cosas están en diferentes posiciones - Todas las cosas cambian de posición cuando yo me muevo o cambio de lugar. 	<p>tarjetas</p> <p>papelote</p> <p>Ficha</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado - La maestra, niños y niñas extraer sus conclusiones de lo realizaron. que podemos diferenciar estas posiciones - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos? 	

Sesión N° 09			
NOMBRE	Me ubico en el espacio encima-debajo, cerca-lejos.		AÑO
			2019
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	84316		
• UGEL	MARAÑON		
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca		

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	- 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 “encima-debajo, cerca - lejos.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos a los niños un video pedimos que la observen, ¿Qué paso con su mensaje del pulpo? ¿Cómo pudo encontrar los pedazos de su mensaje? https://www.youtube.com/watch?v=6K4APNSPCsA - ¿todos los pedazos estaban en la misma posición? - ¿ustedes saben diferenciar cerca y lejos? 	Video
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños del problema que tuvo el pulpo - Ahora yo les tengo unas sorpresas escondí unos tesoros en unas bolsas. (previamente la docente escondió los tesoros). - En el patio y ustedes tienen que encontrar, yo les diré cerca-cerca cuando lo están y les diré lejos-lejos cuando están muy lejos del tesoro. 	Tesoros

Cierre	<p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que saldremos al patio y por equipos, dialogarán entre ellos a dónde irán. cada grupo tiene que estar junto. - La búsqueda de los tesoros lo harán por equipos - Cuando el equipo encuentre su tesoro espera que los demás encuentren el suyo. - Salimos al patio sorteamos que equipo será el primero. - Los niños correrán en diferentes direcciones y la docente dirá cerca lejos muy cerca hasta que los niños puedan encontrar su tesoro. - Luego regresamos al aula y cada grupo saca su tesoro 	Patio niños
	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron en el patio. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia las posiciones encima debajo. cerca-lejos... <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos - Los niños expresan cual tesoro estuvo más lejos. <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora ya puedo reconocer las diferentes posiciones - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? - Los niño juegan con sus tesoros encontrados. 	Ficha

Sesión N° 10			
NOMBRE	Reconozco los ordinales.	AÑO	
		2019	
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	84316		
• UGEL	MARAÑÓN		
• SECCIÓN	A	Edad	5 Años
• DOCENTE	Flor Rocio Santisteban Vilca		

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	- 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

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos a los niños un video de los ordinales. ¿cuáles son los ordinales? ¿tu reconoces los ordinales? https://www.youtube.com/watch?v=ZrmBypBBH68 - A ver vamos a recordar quien vino primero al jardín hoy día y quien vino ultimo hoy día. - Les pedimos a los niños que observen la lámina y reconozcan en qué lugar están. 	video
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <p>¿Qué niño esta primero? ¿Qué niño esta ultimo? ¿Quién esta segundo? ¿Quién está tercero?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿quién está en cuarto lugar? cada niño ocupa un lugar <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente a cada grupo le da un edificio. - Se les pide a los niños que peguen: el pollito en el tercer piso, el pato en el primer piso, el loro en el quinto piso, el sapo en el segundo piso y la tortuga en el cuarto piso. - Observamos a cada grupo que estrategias aplica para organizarse y colocar a cada animalito en su piso. - Observamos los trabajos de cada grupo. - Comentamos sobre lo que hicieron <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron. - Se organizan para dibujar y todos participan. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia los ordinales <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará a los niños y niñas ¿para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - En la calle o en la casa pueden reconocer el lugar que ocupan las personas, objetos, animales y todo lo que nos rodea. 	Edificio y siluetas de animalitos goma
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	Papelote ficha

“Año de la Lucha contra la Corrupción y la Impunidad”

Chimbote, 20 de enero del 2019

Sr. director Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha.

Presente. -

Reciba el saludo de la Dirección de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, para felicitarle por su exitosa gestión y en esta oportunidad solicitarle el apoyo de su representada para facilitar la ejecución de la investigación titulada “Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019.”, a cargo del estudiante: Flor Rocio Santisteban Vilca, con código 1115101125 e identificado con DNI 72972928, permitiéndole aplicar los instrumentos de investigación, para obtener información de estricto uso académico.

Agradecemos anticipadamente el apoyo a la investigación científica, brindándoles a los investigadores las facilidades del caso. Como usted podrá apreciar el estudio no revela la razón social de su representada, cuidados éticos que tomamos muy en cuenta.

Atentamente,



Flor Rocio Santisteban Vilca

DNI: 72972928

ANEXO 6

UNIVERSIDAD SAN PEDRO CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Nivel de estudio : Pregrado

Introducción:

Lo invito a participar del estudio de investigación denominado:

“Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019”.

Este es un estudio desarrollado por: Flor Roció Santisteban Vilca.

perteneciente a la Universidad San Pedro – SEDE CHIMBOTE.

El objetivo de esta investigación es:

“Determinar que el uso de actividades lúdicas mejora el razonamiento matemático de los niños de cinco años- institución educativa N° 84316 Santa María de Panacocha.”

Por este motivo es necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Metodología:

Si usted acepta participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Procedimiento 1. Elaboración e implementación del proyecto.
2. Procedimiento 2. Coordinaciones para ejecución
3. Procedimiento 3. Ejecución
4. Procedimiento 4. Elaboración y presentación de informe de tesis con resultados obtenidos.

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informará de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted necesite conocer. Los resultados también serán archivados en:

las historias clínicas/ registros /base de datos de cada participante y de ser el caso se le recomendará para que acuda a su médico especialista tratante.

Costos e incentivos:

Usted no realizará ningún gasto por participar de este estudio.

Confidencialidad:

Su información estará protegida ya que su participación es anónima, usaremos códigos de identificación internos los cuales mantendrán su privacidad. Si los resultados de este estudio son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de su persona. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Consentimiento:

Acepto voluntariamente a participar en este estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el presente estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Código de Participante: 1115101125

Nombre : Flor Rocio Santisteban Vilca.

Fecha : Enero del 2019



Firma del Participante

6. Formato de publicación en repositorio



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
FLOR ROCIO SANTITEBAN VILCA		72972928	rsantistebanvilca@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ³ (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)		
(*)En caso de restringido sustentar motivo			

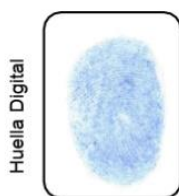
A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	12	02	2024



Eulibia

Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2
- Ley N° 30035, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S 006-2015-PCM
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DECC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales -RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

7. Reporte de similitud

Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático. Institución Educativa N°84316 Santa María de Panacocha-2019

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	actividadesludicascesar.blogspot.com Fuente de Internet	7%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
4	www.oposinet.com Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	livrosdeamor.com.br Fuente de Internet	1%
8	saber.ucv.ve Fuente de Internet	1%

9	vdocuments.mx Fuente de Internet	1 %
10	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1 %
13	www.uniamazonia.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to University of Wales central institutions Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unap.edu.pe	

	Fuente de Internet	<1 %
21	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
23	elrosariodebello.edu.co Fuente de Internet	<1 %
24	www.dspace.espol.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	blog.docentes20.com Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
29	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %

31	brainly.lat Fuente de Internet	<1 %
32	razonamientologmat.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
34	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
38	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	<1 %
41	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %

42	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
44	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
45	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
46	archive.org Fuente de Internet	<1 %
47	maixua.com Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	search.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
50	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
51	bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet	<1 %
52	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

65	kviv1340.com Fuente de Internet	<1 %
66	mag.gob.sv Fuente de Internet	<1 %
67	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
68	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
69	repositorio.uesiglo21.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
70	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
71	www.ferrol-concello.es Fuente de Internet	<1 %
72	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
73	cdigital.uv.mx Fuente de Internet	<1 %
74	ddd.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
75	destp.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
76	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

77	fdocuments.mx Fuente de Internet	<1 %
78	journal.espe.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
79	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
80	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
81	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
82	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
83	www.egresados.uam.mx Fuente de Internet	<1 %
84	dokumen.pub Fuente de Internet	<1 %
85	doczz.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo