

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**“Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico
matemático de los infantes”**

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Autor:

Br. Luis Antony Samper Rios (0009-0003-7877-3257)

Asesora:

Mg. Mélida Vela Rios (0000-0002-6771-0344)

Línea de Investigación:

Calidad – Equidad- Pertinencia de aprendizajes- soporte recursos y
materiales para los aprendizajes.

**PROMOCIÓN 2022
TARAPOTO – SAN MARTÍN
2024**

Página del jurado



Mg. Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Presidente



Prof. José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Secretario



Prof. Pedro Eleuterio Viena Gonzales (0009-0009-8488-2330)

Vocal

Dedicatoria

A Dios, por haberme regalado la vida y permitirme optar por la carrera de educación inicial, satisfacción que me llena de alegría y bendición para seguir adelante día a día para alcanzar mis metas, junto con su generosidad y cariño ilimitado, que me enseña a ser mejor cada día.

Luis A. Samper Rios

Agradecimiento

A los docentes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín, por las condiciones que me brindaron para la investigación.

A los profesores de la EESPP “Tarapoto”, gracias a quienes adquirí los conocimientos necesarios para desarrollar y completar con éxito mi trayectoria profesional.

El autor

Declaratoria de autenticidad

Yo, Luis Antony Samper Rios, identificado con DNI N° 62801002, Bachiller en educación inicial, egresado de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de tesis: “Juegos didácticos y desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes”

Declaro bajo juramento que:

1. El presente informe de tesis es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, Junio 2024.



Luis Antony Samper Rios

DNI N° 62801002

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la tesis titulada **“Juegos didácticos y desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E José Faustino Sánchez Carrión, distro de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín”** con la finalidad de determinar la influencia de los juegos didácticos, en el desarrollo de la matemática específicamente en determinar la influencia en la construcción del número y la construcción de ubicación en el espacio.

Con la esperanza de satisfacer las exigencias legales necesarios para obtener su aprobación.

El autor

Índice

Página del jurado.....	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de autenticidad.....	5
Presentación	6
Índice.....	7
Resumen.....	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo I	12
Planteamiento del Problema.....	12
1.1. Situación Problemática.....	12
1.2. Formulación del Problema	14
1.3. Justificación de la Investigación	14
1.4. Objetivos de la Investigación	14
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación	16
Capítulo II.....	17
Marco Teórico.....	17
2.1. Antecedentes del estudio	17
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	20
2.3. Definiciones de términos básicos.....	32
Capítulo III.....	35
Metodología	35
Capítulo IV.....	41
Resultados Obtenidos.....	41
Capítulo V.....	47
Conclusiones y Recomendaciones	47
Referencias Bibliográficas	49

Anexos	51
Anexo N° 01: Reporte turnitin	51
Anexo N° 02: Matriz de consistencia.....	52
Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos	55
Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumento	56
Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.....	57
Anexos 06: Evidencias fotográficas.....	58
Anexo N° 07: Sesiones de aprendizajes.....	60

Resumen

Esta investigación abordó el estudio de “**Juegos didácticos y desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”. Responde al objetivo general, determinar la influencia de las los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín, y como objetivos específicos describir la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico de la construcción del número, en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín y explicar los juegos educativos y su impacto en la evolución del pensamiento lógico , en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín. Por su naturaleza experimental el presente estudio planteó la hipótesis: “los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región de San Martín”. Además, la presente investigación utilizó el diseño pre experimental con pre y post test con un solo grupo. Para este estudio se refirió con una población que consideré como muestra los 28 niños y niñas de 5 años de edad, la muestra Estaba compuesta por las mismas personas de la población. El estudio cuantitativo involucró un muestreo por conveniencia. Para el recojo de la información se utilizó la encuesta, que permitió recolectar los datos de la variable. El estudio descubrió que las estrategias educativas basadas en juegos tienen un impacto significativo en el perfeccionamiento de la competencia lógico matemática en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

Palabras Claves: Juegos didácticos, pensamiento lógico matemático, clasificación, seriación y conservación de cantidad.

ABSTRACT

This research addressed the study of "Educational Games and the Development of Logical-Mathematical Thinking in Children." Respond to the general objective, which is to determine the influence of educational games on the development of logical-mathematical thinking in children at I.E. N° 0771 - José Faustino Sánchez Carrión in the district of Shamboyacu, province of Picota, San Martín region. Additionally, the specific objectives are to describe the influence of educational games on the development of logical thinking related to number construction in the children of I.E. N° 0771 - José Faustino Sánchez Carrión in the district of Shamboyacu, province of Picota, San Martín region, and to explain educational games and their impact on the development of logical thinking in the children of I.E. N° 0771 - José Faustino Sánchez Carrión in the district of Shamboyacu, province of Picota, San Martín region. Due to its experimental nature, the present study proposed the hypothesis: "Educational games in the development of logical-mathematical thinking in children at I.E. No. 0771 - José Faustino Sánchez Carrión in the district of Shamboyacu, province of Picota, San Martín region." Furthermore, the present research used a pre-experimental design with pre and post tests with a single group. For this study, I referred to a population that I considered as a sample of 28 children, both boys and girls, aged 5 years. The sample... It was made up of the same people from the community. The quantitative study involved convenience sampling. For the collection of information, a survey was used, which allowed for the gathering of data on the variable. The study found that game-based educational strategies have a significant impact on the development of logical-mathematical competence in the children of I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión in the district of Shamboyacu, province of Picota, San Martín region.

Keywords: Didactic games, mathematical logical thinking, classification, serialization and conservation of quantity.

Introducción

En el presente informe de tesis que lleva por título: **Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**; se originó al notar que, en la mencionada institución, los niños y niñas no presentan una adecuada formación con respecto al progreso del razonamiento lógico" y la poca relevancia de parte de las maestras en utilizar materiales didácticos.

El presente informe de tesis incluye lo que se ha llevado a cabo, procesado, examinado e interpretado, teniendo en cuenta lo siguiente:

En el capítulo I, el problema de investigación trata la realidad problemática, la definición del problema, la justificación del estudio y los objetivos de la investigación, así como las delimitaciones y limitaciones asociadas.

En el capítulo II, el marco teórico presenta el marco conceptual de la investigación, las bases teóricas y los antecedentes del estudio.

En el capítulo III, la metodología de la investigación incluye las variables del estudio, el método y tipo de investigación, el diseño de la investigación, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como las estrategias para la prueba de hipótesis.

En el capítulo IV se presentan conclusiones de la investigación y su correspondiente discusión.

En el capítulo V se muestran las conclusiones de la investigación, las cuales están directamente vinculadas con los objetivos establecidos. De la misma manera, se consignan las recomendaciones.

Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas empleadas y los anexos correspondientes.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática.

El desarrollo de la disciplina matemática siempre ha sido una de las áreas que mayores complicaciones de comprensión ha generado en los estudiantes, por lo que se ha venido buscando nuevas estrategias de enseñar, haciendo que los infantes aprendan a través de contextos problemática en la vida cotidiana, haciendo que a través de ella puedan solucionar problemas problemáticas de la vida diaria; en otras palabras que utilicen los conocimientos como un medio que ayude a buscar y encontrar soluciones.(MINEDU, 2020).

La matemática se encuentra en todos los ámbitos de la vida cotidiana de los individuos, permitiendo explorar y entender el mundo, posicionarnos en él y representarlo. Todos desde las etapas iniciales de la vida, todos tenemos la capacidad de fomentar habilidades matemáticas, ya que desarrollamos la habilidad para solucionar problemas y emplear nuestras competencias matemáticos para adquirir nuevos conocimientos.

En el nivel inicial, como en los demás niveles se aprenden habilidades matemáticas en la práctica de en situaciones reales; por lo tanto, es muy relevante que los docentes podemos comprender cómo crecen en los infantes de este nivel. El Ministerio nos indica que iniciemos comprenderlo a través de un viaje a través de nuestra historia personal y examinando el un espacio para reflexionar sobre las prácticas educativas que aún prevalecen y que solemos observar en la educación inicial.

Si nos ponemos a pensar desde nuestra formación inicial, cuando estábamos en las aulas y en el curso de matemáticas ¿Qué aprendimos?, ¿cómo aprendimos la matemática?, ¿cómo nos enseñaba el maestro de matemática?, ‘qué estrategias utilizaba?, ¿qué materiales nos agenciaba para aprender?, ¿cómo nos sentíamos?; Es posible que muchos de nosotros hayamos aprendido matemáticas desde pequeños escribiendo números sin un propósito claro y sin la ayuda de materiales concretos. Pasábamos horas delante de una pizarra, memorizando tablas sin comprender realmente su utilidad. Tal vez la mayoría enfrentábamos "complicaciones" para comprender los ejercicios y superar los exámenes", lo que nos hacía sentir sintiéndose frustrados por no comprender nada. Y en la actualidad, ¿qué métodos empleas para fomentar el aprendizaje en tus estudiantes?

La situación descrita, se evidencia hasta hoy en las aulas de todos los niveles de formación, ya que los estudiantes tienden a sentir temor y cierta fobia a esta área. Por ello

sin lugar a dudas, fomentar el fortalecimiento de habilidades matemáticas en una forma distinta a la que asimilamos representa un gran reto. Por lo tanto, es crucial que transformemos nuestras ideas y métodos de enseñanza para que este aprendizaje se transforme en una herramienta que capacite a los infantes para actuar, reflexionar y resolver desafíos diarios.

Alsina (2016), en su artículo “El plan de estudios sobre el número en la educación infantil”, cita a Baroody (2003), quien señala ejemplos de docentes de educación preescolar que aún relacionan de manera incorrecta la instrucción del concepto de número con la escritura de números. Además, en la investigación sobre la integración de los procedimientos matemáticos en la instrucción de los números: El paso de la educación infantil a primaria, Alsina y Coronata (2014) examinan las prácticas de 12 profesoras. Concluyen que, en cuanto a la capacidad para resolver problemas, las prácticas de enseñanza no fomentan la resolución de problemas, se utiliza escaso material concreto, y se desmotiva el entusiasmo y la curiosidad de los niños pequeños. Asimismo, se crean entornos silenciosos, sin intercambio de ideas matemáticas y con una participación casi inexistente de los alumnos para desarrollar un vocabulario más exacto. MINEDU. 2020.

La I.E que está incluido en investigación brinda educación en los diferentes niveles del distrito capital de Shamboyacu y anexos. Nuestros estudiantes hablan el idioma español o castellano, cuyas familias generalmente se dedican al cultivo, la ganadería y el comercio, que son las actividades económicas más relevantes del distrito capital, se cuenta con diversos problemas de aprendizaje sobre todo el aprendizaje específicamente de las competencias matemáticas, esto acompañado de la limitada uso de recursos didácticos y estrategias pertinentes a las demandas de los estudiantes, es así también que los infantes de educación inicial poseen limitado acercamiento al razonamiento matemático limitando su aprendizaje, esto también va asociado a otros factores como, la limitada implicación de los padres y el poco empleo de estrategias pertinentes al nivel. Por ello la gran necesidad de realizar la investigación centrada en esta área, planteando una problemática referida al uso de una habilidad para generar fomento del progreso de la capacidad de la capacidad de raciocinio lógico-matemático de los estudiantes escolares primaria preescolar del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

1.2. Formulación del Problema

general:

¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?

Problemas específicos:

¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico del proceso de clasificación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?

¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico del proceso de seriación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?

¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en la conservación de la cantidad, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?

1.3. Justificación de la Investigación

La presente indagación se basa desde las bases teórica, ya que sirve como aporte científico para atender situaciones de aprendizaje, lo que posibilitó motivar a los profesores que, tanto en la planificación como en la ejecución, se debe tener en cuenta el uso de diversas estrategias como el de juegos didácticos para el progreso en la construcción de las adquisiciones de conocimiento del Perfeccionamiento del Pensamiento lógico matemáticos. Fomentando el progreso de esta habilidad.

En cuanto a la justificación práctica, en la aplicación de la propuesta se emplearon juegos didácticos como estrategia para trabajo para que los estudiantes desarrollen aprendizajes lógicos matemático durante la primera infancia, el uso de juegos proporciona a los niños herramientas necesarias para motivarlos a pensar y razonar ante la solución de problemas matemáticos. Cabe mencionar y resaltar la relevancia de los juegos didácticos a

través de las actividades prácticas y dirigidas a niños de cinco años para promover su razonamiento y cognición.

Tomando en cuenta las circunstancias educativas específicas, el presente estudio desarrolló promover el razonamiento lógico y matemático mediante actividades lúdicas educativas, considerando que la matemática posee competencias básicas en el crecimiento integral de los infantes ya que actualmente existen grandes necesidades formativas. Los desafíos que enfrenta la evolución de la capacidad de razonamiento lógico en la etapa de 3 a 5 años contienen el problema de razonamiento, de análisis, de razonamiento, entre otras habilidades básicas para ser competentes. En vista de lo expuesto, este estudio busca como finalidad integrar la utilización de actividades didácticas en todas las fases, desde la planificación anual hasta la ejecución diaria de las tareas pedagógicas, para fomentar la capacidad de pensamiento lógico-matemático.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

1.4.2. Objetivos Específicos

Describir la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de clasificación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

Explicar la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de seriación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

Identificar la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la conservación de cantidad, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones:

- La presente investigación se circunscribe a la institución educativa inicial I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín
- La investigación tuvo una duración aproximada de 11 meses desde la creación del proyecto de investigación en el módulo de práctica e investigación X, hasta la culminación la implementación de los recursos y la gestión de la información.
- Las aplicaciones de juegos didácticos se dieron en 10 sesiones de aprendizajes, las cuales fueron trabajadas con los infantes de 5 años de edad de la I.E. I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín, los cuales se muestran en los anexos.

Limitaciones:

- Limitada información existente sobre el pensamiento lógico ya que no han encontrado estudios sobre el tema exactamente.
- Los horarios de clase en las aulas están orientados más al desarrollo de los campos como comunicación y miembros del personal social, dejando las competencias en el campo de matemáticas para ser trabajadas en algunas unidades didácticas.

Capítulo II Marco Teórico

2.1. Antecedentes del estudio.

Internacionales

Aguirre y Guzmán (2020) tesis titulada "El objetivo del proyecto titulado "Estrategias educativas que fomentan el razonamiento Matemática y lógica en pequeños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica San Francisco De Peleusí', en Azogues, Ecuador, consistió en elaborar una propuesta de estrategias pedagógicas para fomentar una adquisición significativa del conocimiento del área de conexiones razonamiento científico-matemático para los infantes de 4 a 5 años de dicha I.E.

Se realizó utilizando un enfoque de investigación-acción fundado en carácter cualitativo, enmarcada en el enfoque socio-crítico. La recopilación y búsqueda de información se fundamentó que se realizó a través de fuentes directas, como entrevistas estructuradas y observación participativa y la implementación de pruebas. Se utilizó un enfoque descriptivo para analizar la labor educativa. Los resultados alcanzados revelan que los infantes enfrentan dificultades en la realización de determinadas actividades dentro del área lógico-matemática, y que la profesora no está aplicando lo establecido en el plan curricular, lo que afecta el progreso del aprendizaje. Sin embargo, al implementar el test de nuestra propuesta, se observó que los infantes han desarrollado habilidades vinculadas al razonamiento lógico-matemático. Para medir la habilidad de retención en los pequeños, se propuso una actividad en el que debían recordar 4 objetivos presentados en una imagen. El 82% de los niños logró ejecutar, mientras que el 18% no lo consiguió. Los hallazgos indican que la implementación de enfoques metodológicos dinámicos facilita una adquisición de saberes significativa y el fortalecimiento de las habilidades lógicas y matemáticas.

Pinos, Ayala y Bonilla (2018) La tesis titulada por los autores el estudio titulado "Fomento del razonamiento lógico-matemático mediante actividades lúdicas tradicionales y populares en infantes del ámbito educativo preescolar, Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador' tuvo como objetivo identificar, manifestar y crear secuencias con materiales y formas que promuevan el empleo de juegos clásicos y populares para el progreso. El enfoque metodológico se diseñó utilizando el método deductivo, analizando el progreso general de las matemáticas utilizando una perspectiva cualitativa y un diseño transversal durante el durante el ciclo escolar 2011–2012, se manejó un cuestionario como herramienta para la compilación de datos, aplicándolo a 90 infantes de educación inicial de la Unidad Educativa Verbo Divino, distribuidos en 45 varones y 45 mujeres. La muestra incluyó a toda la población debido a su dimensión. La metodología empleada fue la ficha de observación, que se basó en 6 indicadores. Los logros mostraron que un 48% de los niños manifestaron rechazo hacia las estrategias y enfoques que los profesores emplean en sus clases. A través de la observación, se evidenció que los docentes no consiguen que los infantes distinguan entre los criterios partitivos, perceptivos, funcionales y de análisis necesarios para fomentar

el razonamiento lógico-matemático, dado que estas competencias se desarrollan de manera más de manera efectiva mediante el uso de juegos tradicionales y populares, se concluye que, dada esta situación, es fundamental construir en los infantes de la Primera Infancia, un grupo de habilidades que les capaciten para comprender y emplear estas herramientas de manera funcional para abordar y resolver situaciones, tanto en el ámbito escolar como en el profesional.

Celis Rojas, Sonia Z., Sánchez Viviana C. y otros (2013), en su tesis: “Enfoques pedagógicos para fomentar el razonamiento lógico-matemático dentro del infantes de educación inicial”. Universidad Nacional de Loja, el cual arriba a las siguientes deducciones: (1) Para que las habilidades matemáticas adquiridas en los infantes produzcan resultados positivos, es crucial tener consideración aspectos clave como la etapa de desarrollo, las particularidades individuales, la rapidez del aprendizaje, el ambiente educativo y las metodologías educativos utilizados por el docente. (2) Las herramientas educativas que promueven aumentar la capacidad de razonamiento matemático y lógico facilitan una adquisición de conocimientos significativa incluyen: escenarios diarios, la aplicación matemática en el entorno, experiencias corporales; materiales manipulativos y juegos que necesitan utilizarse diariamente, así como herramientas narrativas como cuentos, canciones y adivinanzas. Además, las herramientas tecnológicas pueden implementarse varias veces a la semana para ampliar y enriquecer el aprendizaje y (3) En relación con las habilidades instrucciones utilizadas por parte de los educadores para fomentar el razonamiento racional en la enseñanza preescolar permite perfeccionar que, con el paso del tiempo, las actividades de juego han sido predominantes. Estas actividades son beneficiosas para que los infantes fortalezcan la experiencia previa y se presentan como una herramienta crucial para motivar a los pequeños en la adquisición de información matemáticos, ya que les facilita comprender la simbología, mejorar su comprensión y desarrollar estrategias. para resolver problemas.

Nacionales

Arias Tovar, Claudia M. García Mendoza, Lizandro (2016), en su tesis: “La Influencia de los juegos educativos en el Razonamiento Matemático en Pequeños de Preescolar de la Edad I.E. el Jardín de Ibagué-2015”, de la Universidad Privada Norbert Wienes, el mismo que llegó las conclusiones siguientes: (1) Las actividades recreativas educativas tienen una influencia positivo en el fortalecimiento de la evolución del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de nivel preescolar, ya que fomentan habilidades como la clasificación, la seriación, el concepto de número y la conservación de la cantidad; (2) Los juegos educativos, como los cubos de razonamiento, impactan en la categorización realizada por los pequeños de preescolar al ayudarlos a identificar diferencias en el diseño, tamaño, color y grosor de

las piezas. Esto facilita que puedan formar conjuntos y distinguir entre elementos diversos basándose en estas características; (3) Los juegos educativos, como los bloques de lógica, afectan la habilidad de seriación en los pequeños en edad preescolar, ya que les ayudan a identificar patrones en una serie y a construir series, ya se base en patrones proporcionados por el profesor o creados de manera autónoma; (4) Los juegos didácticos, como el dominio, pueden ser difíciles para que los infantes en edad preescolar comprendan el enfoque lúdico. No obstante, se explicó el juego de manera que se logró incentivar en los infantes la destreza para contar, asociar cantidades con sus representaciones gráficas y promover la adquisición de habilidades fundamentales como la adición y la sustracción (5) Las actividades didácticas lúdicas, como la herramienta de cálculo tradicional, impactan en mantener la cantidad (cantidades que no son continuas) en los alumnos de preescolar en Ibagué. Esto se debe a que los infantes comprenden que el número de fichas en las columnas del ábaco puede ser igual o diferente, independientemente de la forma o tamaño de las fichas. Este entendimiento contribuye a potenciar la concepción, que se consolida conclusivamente entre los 7 y 9 años de edad.

Pérez (2019) Tesis titulada en Ayacucho "Investigaciones sobre "Actividades recreativas y el razonamiento lógico-matemático en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 425-1 de Escana, distrito Chilcas, San Miguel 2018" tuvo como propósito de establecer la conexión entre los juegos educativos y el razonamiento lógico-matemático en los infantes de 5 años de dicha institución. El enfoque metodológico empleada se ubicó en un nivel cuantitativo, con un enfoque no experimental y un diseño descriptivo correlacional. La muestra consistió en 20 infantes de 5 años, evaluados a través de una lista de verificación y una ficha de observación validadas por expertos. El análisis estadístico utilizado para evaluar la hipótesis general fue el coeficiente Tau_b de Kendall, obteniendo un valor de correlación de 0.911. En consecuencia, se concluye que los juegos.

García y Taboada (2021) La tesis titulada "El estudio "Actividades didácticas de clasificación y ordenación para desarrollar el razonamiento lógico-matemático en infantes de 4 años, Chiclayo" asumió como finalidad desarrollar un plan de juegos educativos enfocados en la categorización y ordenación para fomentar el razonamiento matemático y lógico. El estudio es de carácter numérico-descriptivo y se centró en analizar el nivel de razonamiento lógico-matemático en 18 infantes de 4 años en una I.E. Particular. Se empleó un diseño no experimental, ya que se trata de una investigación que no requiere la manipulación de variables. Para realizar la descripción, se utilizó una evaluación diagnóstica compuesta por dos dimensiones: clasificación y seriación. Los resultados mostraron que el

grupo de infantes presentó un nivel no alcanzado en ambas dimensiones.

De los 50 ítems utilizados para evaluar el razonamiento lógico-matemático, en la dimensión de clasificación, 14 (78%) de los niños mostraron un nivel no alcanzado, 3 (17%) un nivel semi logrado y 1 (5%) un nivel logrado. En la dimensión de seriación, 11 (72%) alcanzaron un nivel no logrado, 6 (33%) un nivel semi logrado y 1 (5%) un nivel logrado. En vista de estos resultados, se hace necesario diseñar una serie de juegos educativos para potenciar el desarrollo en estas áreas. En resumen, se observó un nivel reducido de razonamiento lógico-matemático en el grupo de infantes, reflejando un déficit en clasificación y seriación.

Local

No se evidenció antecedentes regionales y/o locales de los últimos años que tenga directa relación con el estudio referido a las actividades recreativas y el razonamiento lógico-matemático.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1. Descripción de la Variable Independiente: Los juegos didácticos

La teoría de los Juegos:

En relación a la teoría de los juegos presento algunos de ellos:

La teoría frecuente del juego de Buytendijk.

Buytendik, Se considera erróneo la idea de que los niños requieren practicar continuamente actividades motoras y psicomotrices. Esto se debe a que, si bien la práctica es importante, los mecanismos subyacentes a estos comportamientos también maduran con el tiempo, incluso sin ensayos constantes. Además, Buytendink se sostiene que, si los niños están realizando ejercicios preparatorios, no se está apostando verdaderamente por el juego, dado que, según él, la actividad lúdica representa una acción recreativa natural de la infancia, una de sus características. En otras palabras, el infante muestra un rendimiento superior al jugar porque la actividad lúdica satisface su necesidad de autonomía y le permite explorar su identidad. Según Buytendik, el juego surge debido a estímulos como la contradicción entre las conductas, la impulsividad, las emociones y la timidez, dado que estos impulsos se alinean con los objetos que los niños reconocen. Además, este autor destaca que los juguetes pueden desempeñar un papel crucial en el deporte, y observa que, en los juegos de los niños, no siempre se percibe un propósito claro en sus movimientos.

- La naturaleza impulsiva de los movimientos.
- La tendencia a la reservada personalidad.
- La respuesta emocional frente a la situación.

El "Enfoque sociohistórico de Lev Vygotsky"

Vygotsky Considera que la actividad lúdica es indispensable, ya que lo ve como un componente esencial en el desarrollo infantil. También sostiene que la actividad lúdica constituye una conducta inherente en los niños con un gran valor social, ya que les permite aprender a reconocer sus propias restricciones y habilidades, así como a entender las normas sociales que rigen su entorno.

En este sentido, los niños requieren emplear su creatividad para jugar, y la incorporación de actividades lúdicas en el trabajo escolar puede facilitar este proceso.

El Enfoque psicoevolutivo de Jean Piaget

Piaget considera el juego es fundamental para los niños, ya que es su principal manera de relacionarse con la realidad, y representa una manera en que los infantes manifiestan su estructura mental. Según Piaget, el juego es una acción cognitiva debido a su estructura refleja los procesos de pensamiento, aunque observa una notable diferencia: mientras que el juego es un objetivo en sí mismo, la actividad cognitiva está orientada a alcanzar un objetivo.

El Culturalismo, de Huizinga y Caillos: Tienen a difundir las tradiciones y valores consideran que los niños tienen la capacidad de asimilar tradiciones, costumbres, normas sociales y aspectos culturales mediante el juego. Debido a que ello, el juego presenta variaciones según las diferentes culturas. De igual manera Wallon también favorece las actividades lúdicas que facilitan la comprensión de los niños las percepciones del mundo exterior mediante la imitación de quienes están cerca de ellos. Considera que cualquier actividad llevada a cabo de manera espontánea puede transformarse en la actividad lúdica y sostiene que un juego que se impone Puede cesar de tener ese carácter. (García, 2005).

2.2.2. Los juegos didácticos

Lifter, define el juego se define como 'la manifestación de estados intencionados y las imágenes mentales del conocimiento adquirido basado en lo que el infante ya sabe Y aquello que se encuentra aprendiendo a través de los sucesos que experimenta. Se basa en actividades impulsivas que se desarrollan de manera natural, utilizando materiales que capturan la concentración y el entusiasmo del niño. Además, la actividad lúdica puede o no incluir la participación de adultos o amigos, puede o no expresar afecto, y puede o no implicar elementos de imitación o disfrute.' (Silva, 2004, p. 14)

En términos terminológicos, los títulos de los juegos educativos se expresan mediante varios términos con significados similares, tales como asistencias pedagógicas, materiales educativos, herramientas de enseñanza, y el término más común: material didáctico. Este

último se entiende como el grupo de métodos y recursos que facilitan y apoyan el proceso educativo.

El juego subraya su importancia en el proceso educativo al dejar de enfocarse exclusivamente en el crecimiento de la inteligencia formal como el único objetivo pedagógico. Promueve una consideración sobre la efectividad y relevancia de la educación inicial y preescolar. Al fomentar la socialización, ya sea de manera implícita o explícita, ampliamos o limitamos las oportunidades para el crecimiento de los infantes.

2.2.3. Algunos juegos didácticos.

Los juegos didácticos son juegos que permiten que el niño resuelva un problema por sí mismo; por ejemplo, tenemos:

Los Bloques lógicos de Dienes. Material lógico organizado. Un modelo destacado de este tipo de material constituye el conjunto de piezas lógicas creado por el genio de los números Zoltan P. Dienes. Estos recursos se fundamentan en 4 aspectos clave, que son especialmente apropiadas para los pequeños: tamaño, tonalidad, grosor y dimensiones, además de 11 propiedades adicionales que representan variaciones de estos atributos. Estas características se integran de todas las maneras posibles, lo que da lugar a 48 combinaciones diferentes (el número de combinaciones se calcula multiplicando la cantidad de características por cada característica). Cada pieza tiene 4 atributos y todas las piezas se diferencian en al menos uno de estos atributos. Cada combinación corresponde a una pieza distinta. (Alsina, 2006, pág. 19).

Las piezas lógicas permiten a los infantes enfrentarse a circunstancias que facilitan la comprensión de conceptos matemáticos específicos, promoviendo la práctica de habilidades fundamentales de pensamiento lógico como examinar, categorizar, contrastar y asociar. Al utilizar bloques de lógica, el niño:

Identifica y denomina cada bloque, y comprende cada variable junto con su valor, clasifica
Clasifica los objetos según uno o varios criterios, compara elementos para detectar parecidos y contrastes, y sigue ciertas reglas para llevar a cabo seriaciones, identifica las figuras según sus atributos y particularidades, establece la relación entre los elementos del conjunto y de esa manera el infante introduce a la definición de número.

El Dominó. Se trata de un juego de tablero que utiliza fichas rectangulares, usualmente blancas en un lado y negras en el otro, no obstante, a menudo también presentan variaciones de color. Cada ficha está fraccionada en dos cuadrados en una de sus caras, que suelen estar numerados con un esquema de puntos similar a un dado. Las fichas de dominó son colectivamente rectangulares y están divididas en secciones. Estas también pueden ser con

figuras en ambos extremos de la ficha de dominó.

El Ábaco. El ábaco es una de las herramientas de cálculo más antiguas y valoradas en diversas culturas. Su origen no está completamente definido (Alsina, 2006, p. 57). Los ábacos utilizados para Ordenar y organizar cuentan con una estructura con 5 filas y múltiples secciones, cada una con diversas formas y colores.

Cuando ocurre el ser humano abordó a desarrollar su capacidad lógico y ya no fue errante, empezó a acumular excedentes, inició el comercio mediante trueque y posteriormente utilizó monedas. Así, los primeros humanos encontraron una manera de contar.

Su inicio podría haber sido en una superficie plana, donde las piedras se desplazaban sobre una línea trazada. El ábaco permite a los infantes, pensar, analizar, planifica y organizar, también aprender sobre formas y colores, clasificar objetos, comparar objetos para identificar similitudes y diferencias, t de igual manera introducir a los infantes al concepto de número.

Regletas de Cuisenaire. Se representan mediante bloques fabricadas en madera o plástico que varían en altura desde 1 cm hasta 10 cm, y todos tienen una base de un centímetro cuadrado. Estos bloques están pintados de acuerdo a su tamaño: el bloque de 1 cm de altura es blanco, el de 2 cm es rojo, el de 3 cm es verde claro, el de 4 cm es rosa, el de 5 cm es amarillo, el de 6 cm es verde oscuro, el de 7 cm es negro, el de 8 cm es marrón, el de 9 cm es azul, y el de 10 cm es naranja.

Las ideas que podrían surgir mediante la interacción con el material facilitan la comprensión de las nociones siguientes:

- Atributos y conexiones entre elementos y conjuntos: Color, forma, tamaño; similitudes y diferencias, inclusión y exclusión.
- Cuantificadores fundamentales: Todos, varios, ninguno, igual/diferente, uno/varios.
- Las formas, la orientación y la representación espacial exterior: Ubicaciones como arriba, abajo, delante, detrás, cerca, lejos, etc.
- La unidad, los elementos de número cardinales y ordinales mismo, la secuencia de numeración, composición y descomposición.
- La medida: Contextos en los que se requiere medir, comparar magnitudes, unidades de medición, estimación y exactitud en la medición.

2.3. Variable Dependiente: El Pensamiento Lógico matemático en niños de Educación Inicial

El razonamiento lógico-matemático se caracteriza por describir como un “proceso mental que incluye la expresión matemática, la creación, la ilustración y la manifestación.” López (2019) “El conocimiento matemático impulsa el fomento del razonamiento lógico y

también estimula la inventiva y la fantasía. Debido a ello tanto, enseñar a los estudiantes a analizar y pensar resulta crucial, ya que contribuye significativamente a su progreso intelectual". P. 3

"El progreso del razonamiento lógico-matemático constituye un proceso fundamental que ayuda a los infantes en la adquisición inmejorable de instrucciones en diversas áreas. No se restringe exclusivamente a las competencias numéricas, tales como comúnmente se piensa, sino que también contribuye al desarrollo integral de la persona. Para Jean Piaget (1993). Este progreso del pensamiento lógico sigue un orden establecido coherente que aborda con la comprensión del entorno a través de las estructuras propias del niño, evolucionando hacia etapas más avanzadas. La comprensión de las matemáticas y la lógica es esencial adquiere edifica basado en vivencias antecedentes e interacción con objetos, lo que posteriormente admite al infante reflexionar de manera progresiva, desde conceptos básicos hasta más complejos.

El pensamiento lógico-matemático también se emplea para evaluar la validez y exactitud de una idea dentro de una experiencia. En este contexto, se considera correcto un concepto lógico cuando asegura que el conocimiento indirecto proporcionado se alinea con los hechos reales.

El razonamiento lógico se fundamenta principalmente en la deducción, y algunos investigadores lo identifican como tal. A través de esta metodología, se generan o se confirman nuevas propuestas a partir de las conocidas, utilizando criterios definidos o validados. El empleo de preguntas lógicas no solo facilita la evidencia de numerosos teoremas matemáticos, sino que asimismo permite investigar y abordar diversas condiciones que se presentan en el día a día diaria de forma general. (Castro, Olmos y Castro, 2002).

Se describe como la capacidad para pensar de manera lógica, que incluye habilidades como realizar cálculos matemáticos, manejar conceptos numéricos, resolver problemas lógicos, abordar desafíos, comprender normas abstractas, y entender razonamientos y relaciones.

Esta clase de inteligencia incluye diversas formas de interrogación en tres áreas amplias pero conectadas: matemáticas, ciencias, y razonamiento lógico y sentido común. Manifiesta la habilidad para descubrir respuestas racionales a los problemas.

- Detectar conexiones, formular y verificar hipótesis.
- Maneja diversas habilidades matemáticas, tales como cálculos, estimaciones, análisis de datos estadísticos y presentación de información a través de gráficos. Se interesa por procedimientos complejos, que abarcan ecuaciones, fórmulas científicas, programación en

computadoras y métodos de investigación.

- Razonar matemáticamente mediante la recolección de evidencias, formulación de hipótesis, creación de modelos, desarrollo de contraejemplos y elaboración de fundamentos sólidos.
- Hace el uso de la tecnología para resolver desafíos matemáticos es una práctica común. habilidad de conceptualización y lógica es fundamental para encontrar soluciones.

En el ámbito educativo, las matemáticas influyen en dos aspectos simultáneamente: primero, en el fortalecimiento de habilidades y capacidades que el estudiante utiliza para enfrentar desafíos cotidianos, y segundo, en el fomento del pensamiento lógico. Así, se pueden emplear diversas estrategias para garantizar que los niños se involucren activamente en el desarrollo de su propio entendimiento. (Pinzón y Sepúlveda, 2017).

Para Cervantes (2013), facilita el razonamiento lógico-matemático para que el infante se acerque mediante de experiencias significativas y la creación en su propio entendimiento a través de la actividad lúdica y la interacción con objetos. Esto demuestra que el infante necesita un contacto directamente con los materiales para fomentar su pensamiento lógico-matemático. Además, subraya el valor de las vivencias del entorno y la orientación proporcionada por un adulto.

A partir de lo anterior, se puede definir el razonamiento lógico-matemático tal como habilidad del niño para comprender y dar sentido a conceptos como clasificación, secuenciación, agrupación, conteo y representación simbólica de números, integrando estos conceptos mediante diagramas y métodos estructurados. (Chávez y Sánchez, 2017). Del mismo modo, lógico-matemático demanda iluminación en el pensamiento y habilidades de argumentación para alcanzar la resolución de un desafío. (Peralta, 2015).

2.3.1. Importancia del pensamiento lógico matemático

La relevancia se distingue por su capacidad para fomentar habilidades en el avance de las cosas habilidades matemáticas y en la aplicación del razonamiento lógico. Esto les brinda a los infantes la ventaja de prepararse con el fin de ideas asimilares y desarrollar conexiones establecidas en principios lógicos de manera organizada y técnica. Además, facilita el perfeccionamiento natural de destrezas para el cálculo, las cuantificaciones, y la formulación de proposiciones e hipótesis.

Palomino (2020), destaca diversos aspectos fundamentales que justifican la relevancia del avance del razonamiento lógico matemático en la etapa inicial. Estos contienen: el fomento del acto de pensar y reflexionar la cognición; la destreza para solucionar problemas en distintos contextos de la existencia a través de la formulación de

suposiciones y predicciones; el impulso del razonamiento para definir objetivos y planificar cómo lograr; y la capacidad para crear vínculos entre nociones diversos, facilitando una comprensión más detallada y aportando orden y coherencia con las conductas y elecciones.

El estímulo temprano o la formación inicial juegan un rol fundamental en el fortalecimiento de estas competencias, facilitando logros significativos para el éxito personal. Además, promover estas capacidades ayudará a que la capacidad lógico-matemática se cultiva desarrollo de manera natural y sin dificultad, integrándose en la vida diaria del niño. Para lograr este impacto, es esencial tener en cuenta la fase de crecimiento y desarrollo de las particularidades individuales de cada niño, así como considerar su velocidad del proceso educativo. De esta manera, las tareas en esta área serán más entretenidas y relevantes y placenteras.

2.3.2. Rol de docente en la adquisición del ámbito lógico matemático

En la educación preescolar, se menciona para una franja etaria crucial que está preparado para instruirse de forma activa. No obstante, para optimizar este proceso de aprendizaje, es crucial la intervención del docente, quien actúa como facilitador al crear entornos educativos y recreativos que brinden a los niños ejercitarse adecuadamente en diversas superficies.

Las exigencias actuales llevan al docente a explorar y aplicar enfoques creativos y estimulantes para colaborar con los infantes. Como señalan los autores Moreno y Velásquez (2017), “Esta integración facilitará la solucionar problemas, interactuar y colaborar son elementos académicos esenciales, la interacción social y la comunicación para compartir ideas, adoptar posturas, compartir perspectivas, opiniones y posturas, fomentando así el desarrollo del conocimiento con un enfoque de responsabilidad ciudadana”. (p. 6).

Algunos estudios sobre el avance del razonamiento matemático y lógico muestran que uno de los aspectos fundamentales impedimentos para una ventaja efectiva en los infantes se relaciona en gran parte con las estrategias educativas utilizadas por los profesores, mientras que otros factores tienen un impacto menor. Por consiguiente, la tarea la práctica pedagógica del docente debe evolucionar desde estructuras estrictas y formales hacia sistemas de aprendizaje más dinámicos. (Moreno y Velásquez, 2017).

Otros autores confirman que entender los conceptos matemáticos, así como su entendimiento y aplicación dependen del tipo de aprendizaje adquirido. Esto puede ser un aprendizaje memorístico o algorítmico, donde el alumno solo retiene información

momentáneamente, o un aprendizaje que fomente el razonamiento creativo, la indagación, el hallazgo y, en términos generales, la creación autónoma del conocimiento. (Arteaga y Macías, 2016 p. 24)

2.3.3. Componentes del pensamiento lógico matemático

En cuanto al razonamiento lógico-matemático, se presenta 8 mecanismos que plantea Van de Rijt et al., (1999), estos fundamentos de las matemáticas tempranas incluyen: comparación (identificar parecidos y contrastes entre elementos); categorización (organizar componentes según pautas determinados; relación uno a uno (emparejar cada elemento de un grupo con uno del otro conjunto); seriación (ordenar los componentes conforme a con un patrón); conteo verbal (repetir la secuencia de números en la memoria); conteo estructurado (etiquetar cada componente mientras se cuenta); conteo resultante (indicar el total de un conjunto basándose en la última etiqueta que se asignó es: de la existencia); la familiaridad y comprensión básica de los números (aplicar habilidades numéricas para resolver problemas cotidianos que requieren conteo). Además, Piaget sostiene que los conceptos lógicos necesarios para mejorar el razonamiento matemático abarcan la clasificación, ordenación, correspondencia y comparación, que son esenciales para entender y desarrollar la idea de número.

Estimular estas destrezas desde una edad temprana ayudará a construir una base sólida para la obtención de conceptos fundamentales y procesos del pensamiento, fundamentales para aprender nociones matemáticas más avanzadas. Según el Ministerio de Educación de Ecuador (2014), esto permite que los infantes crecen su razonamiento lógico y matemático, dándoles la capacidad de demostrar, desarrollar, interactuar, captar y comprender el entorno que los rodea. Es crucial que los profesores creen un ambiente de juego en el aula que motive a los colegiales a investigar la legitimidad de sus propias creaciones propias y las de sus compañeros. Así, los niños aprenderán a encontrar respuestas por sí mismos, a proponer soluciones a problemas simples y a asumir un rol activo como investigadores, promoviendo una adquisición significativa de conocimientos que facilita la absorción y creación del conocimiento. Saiz, 2006 citado por Celi Rojas, Sonia Z. (2021)

2.3.6. Etapas del pensamiento lógico matemático

Jean Piaget (1991), sugieren 4 fases del progreso del razonamiento en los infantes, que se clasifican en: etapa sensoriomotriz (0-2 años), en la que se forman estructuras mentales fundamentadas en la percepción sensorial y motora, destacando la constancia de los elementos. Durante esta fase, el infante únicamente reconoce lo que puede observar, oír o tocarse. La etapa previa a la operación (2-7 años) se caracteriza a través de interacciones inmediatas con individuos y objetos, adoptando un enfoque semi simbólico y semi abstracto.

A lo largo de la fase de las operaciones específicas (entre los 7 y 9 años), la comprensión se torna más indeterminado y adaptable, con la utilización de símbolos para representar conceptos. Finalmente, en la fase estratégico formal (a partir de los 11 años), la persona utiliza el razonamiento indeterminado y racional en sus razonamientos mentales.

Como se observa, la formación del entendimiento se desarrolla en etapas según con la etapa de desarrollo de los niños. Según Escoto (2014), este proceso ocurre en tres fases o tipos de conocimiento: en primer lugar, el conocimiento físico, que se basa en el manejo de objetos tangibles y experiencias sensoriales; segundo, el conocimiento social, que se forma mediante la interacción social en el ambiente del niño; y, por último, el entendimiento lógico-matemático., el cual depende de la habilidad del individuo para identificar diferencias basado en las experiencias obtenidas al manipular objetos.

2.3.4. Dimensiones del Pensamiento lógico matemático

La Clasificación:

Para fomentar las capacidades en los niños de la fase de inicio de educación, Piaget sostiene que los educadores deben fomentar, guiar y respaldar el crecimiento cognitivo mediante el empleo de recursos físicos tangibles o simbolizaciones. visuales que promuevan la visualización mental de los elementos necesarios para resolver problemas. Es crucial considerar los niveles posteriores en el fomento de la matemática: el primer nivel es el estructurado o manipulable, en el que se trabaja con materiales físicos; el segundo nivel es el visual o simbólico, donde el infante reemplaza los elementos tangibles visuales; y el tercer nivel es el simbólico o cuantitativo, donde se utilizan cifras y símbolos para representar los elementos de forma estos niveles son abstractos facilitan la comprensión de las matemáticas en los niños, comenzando desde experimentos concretos y avanzando hacia la abstracción de los elementos.

Para Piaget, el agrupamiento es fundamental y esencial en las estructuras operativas. Skemp también destaca la importancia de este concepto, ya que considera que las categorizaciones son fundamentales para la creación de conceptos. De igual manera, Bermejo afirma que las actividades las tareas de clasificación llevadas a cabo desde una edad temprana son cruciales para el progreso del desarrollo intelectual del infante. (Castro, Olmos y Castro, 2002, p. 38). La acción de clasificar está vinculada con diversos movimientos y actividades diarias.

1° Identificar un objeto significa asignarle una categoría. Por ejemplo, decir "pelota" se refiere a una amplia gama de objetos que comparten un conjunto de rasgos y características similares.

2° Describir o caracterizar un objeto consiste en una manera de clasificarlo que nos ayuda a

entender su función y nos guía en cómo reconocerlo y utilizarlo.

3º Asimismo, se categoriza un tipo cada vez que se reconoce un elemento como "aquel que ya hemos visto anteriormente", aunque no siempre las experiencias sensoriales sean idénticas.

El proceso implica abstraer las propiedades invariables que permanecen en la memoria durante más tiempo que una figura específica del objeto. Una vez que se ha formado la abstracción, se utiliza para reconocer experiencias futuras evaluando sus parecidos y diferencias.

Presentamos los conceptos de abstracción y clasificación según Skemp: abstraer es el proceso mediante el cual identificamos las similitudes en nuestras percepciones cotidianas, en lugar de en las experiencias matemáticas, a través de nuestras observaciones.

Clasificar implica agrupar nuestras experiencias basándonos en estas similitudes.

Una abstracción es una construcción mental persistente que facilita la comprensión de nuevas observaciones al relacionarlas con una categoría ya establecida. Representa el descubrimiento que posibilita la clasificación, actuando como los elementos definatorios de una categoría. Abstraer es el proceso que da lugar a esta construcción o definición.

Una idea es una noción, y la denominación de un concepto es un signo o una marca escrita relacionada con él. Esta asociación puede desarrollarse después de que se una vez se ha establecido el concepto. Al encontrarse vinculado para un concepto, el uso de un término facilita su clasificación, permitiendo reconocer su pertenencia a una categoría existente. Además, el proceso de nombrar puede ser crucial en la creación de nuevos conceptos. Oír el mismo término para experiencias concretas ayuda a agruparlas en la mente y aumenta la probabilidad de identificar sus similitudes fundamentales. Clasificar no se trata solo de agrupar objetos de manera física, sino de establecer una conexión mental entre similitud y diferencia que permita organizar diferentes artículos según sus atributos compartidos. (Peraza, L. J. & Paez, B. S. & Villalpando, R. M. 2006).

La construcción de la noción de categorización comienza cuando el infante reconoce las características y propiedades tangibles de los elementos, conecta aquellos que comparten similitudes y los diferencia por sus características distintas. De este modo, el niño comienza a desarrollar la destreza de organizar y definir niveles instintivos de generalización, aplicando estos conceptos a los nuevos objetos que encuentra y asociándolos con los cuales ya conoce.

Para que esta idea se desarrolle, es esencial que el infante ya tenga las ideas de integración y pertenencia. (Villegas. A. L.E 2010).

Seriación

La seriación, como herramienta de conocimiento, implica organizar una colección de objetos de manera que se mantengan algunas de sus propiedades mientras se alteran otras (una o más) que se utilizan para realizar comparaciones (Castro, Olmos y Castro, 2002, p. 44).

Según Piaget, la seriación es un proceso operativo que antecede a los vínculos ordenados secuencialmente rigurosas, como las antisimétricas y de transición.

Para los niños, este entendimiento fundamental, similar a la clasificación, es fundamental para comprender conceptos matemáticos más avanzados.

La seriación implica identificar un criterio de organización en una secuencia y replicar ese patrón de manera repetitiva. Es decir, se trata de organizar que antecede a los vínculos estrictamente secuenciales, como las antisimétricas y transitivas. El progreso de nociones lógico-matemáticas en el infante emprende con la investigación y manejo de materiales y objetos. A través de estas experiencias, el niño empieza a formar mentalmente relaciones y comparaciones, identificando diferencias y similitudes en las características de los objetos para clasificarlos, seriarlos y compararlos. Inicialmente, el proceso puede resultar muy complejo para el niño, por lo que es necesario ofrecerle diversas actividades que faciliten su comprensión. Para fomentar y potenciar el aprendizaje lógico-matemático, se deben proponer actividades que fortalezcan las ideas fundamentales esenciales para edificar posteriormente la idea del número, como la clasificación, seriación y ordenación. (Narea Sanchez 2014)

Conservación de cantidad.

De acuerdo con Piaget, la etapa preoperacional se distingue por la falta de procesos mentales fundamentales, como la incorporación y el mantenimiento de categorías. En este contexto, la conservación se considera una condición esencial para el razonamiento lógico (Castro, Olmos y Castro, 2002, p. 48).

Piaget precisa el mantenimiento como un “proceso operativo de la mente que lleva a el entendimiento de que ciertos elementos de una situación en cambio son constantes, a pesar de dichos cambios”.

Otras formas de conservación abarcan el número, la clase, el ancho, el área y el volumen. Es evidente que el mantenimiento y la capacidad de revertir están estrechamente vinculadas, y Piaget lo explica afirmando que “la conservación debe entenderse como el resultado de la capacidad de revertir procesos operativa.”.

La tarea de conservar la cantidad muestra claramente las restricciones del entendimiento intuitivo en los niños. Inicialmente, se determina la equidad entre 2 conjuntos mediante equivalencia, pero los infantes en edad preescolar tienden a insistir en la cual la fila más larga contiene más elementos. Ellos parece que se encuentran seguros de que los grupos con diferentes longitudes no hay hijo comparable. Piaget llamó a este evento "no conservación" porque el infante no retiene (conserva) la relación de igualdad original

después de una transformación que es intrascendente en relación con la cantidad. En este contexto, la educación infantil debe capacitar al infante para adquirir las nociones que sustentan las nociones lógico-matemáticas, dado que el entendimiento de la mantenido de cantidad, el número, y la capacidad para realizar cálculos se desarrollan conforme el niño asimila estructuras mentales. Por ello, es necesario contar con conceptos que actúen como canales para transmitir el aprendizaje que el infante requiere y busca a través mediante el juego, las tareas diarias y la interacción con adultos. (Villegas. A. L.E 2010).

Adquirir la noción de conservación requiere manejar una configuración de pensamiento cuyo rasgo distintivo central es la capacidad de revertir. Para que un infante pueda comprender la preservación requiere que sea capaz de realizar Una organización lógica fundamentada en actividades o cambios, en lugar de únicamente en los resultados finales obtenidos. (Cofre & Tapia,2003).

2.3. Definiciones de términos básicos.

Juegos didácticos. El juego educativo es una herramienta educativa que tiene un propósito pedagógico y está estructurada por reglas. Incluye momentos de acción previa a la reflexión y de representación simbólica o adopción lógica-abstracta de las experiencias vividas, fomentando así la creatividad. Esta estrategia es posible aplicar en cualquier etapa o tipo de educación. (Chacón, P. 2008).

Desarrollo del pensamiento lógico. El razonamiento lógico-matemático se refiere a la totalidad de habilidades que facilitan la solución de procesos fundamentales, el examen de datos, el uso del razonamiento reflexivo y la comprensión del entorno, aplicándolos a situaciones en la cotidianidad..

El entendimiento lógico-matemático consiste en desarrollado por el pequeño mediante la relación entre las experiencias adquiridas al manipular objetos e interactuar con su entorno. Este conocimiento es el resultado de una "reflexión abstracta", dado que no es directamente visible, siendo el niño quien lo forma en su mente mediante su interacción con los elementos, avanzando siempre partiendo de lo sencillo hacia lo complejo.

El pensamiento lógico se aborda desde una perspectiva intelectual, el cual permite generar ideas al enfrentar una estrategia frente a un reto específico. El progreso del pensamiento surge como consecuencia del impacto ejercida por las tareas educativas y del entorno familiar relacionadas con el individuo.

Empleo de la visualización o grupo de símbolos con los que la terminología matemática expresa esas ideas.

Pensamiento Lógico. es un tipo de pensamiento que conecta objetos tanto reales

como abstractos. Este tipo de pensamiento es crucial para derivar esas conclusiones basadas en premisas. (Jaramillo & Puga, 2016)

Los procesos de razonamiento lógico correctamente orientados facilitan que los estudiantes reflexionen, razonen, examinen y argumenten de manera lógica. Este tipo de pensamiento permite evaluar con criterio las situaciones diarias y tomar decisiones acertadas.

Clasificación. Es un procedimiento lógico esencial en el progreso de la lógica y las matemáticas, cuya relevancia está vinculada con la idea del número. La clasificación juega un papel crucial en todas las ideas que conforman nuestra organización mental (Peraza, L. J. & Paez, B. S. & Villalpando, R. M. 2006).

Seriación. Villegas (2010) La seriación hace referencia a la conexión entre objetos distintos en función de su dimensión, implicando un orden debido a su característica de transitividad. Esto implica que se establecen simultáneamente dos relaciones opuestas, como "mayor que" y "menor que" en relación con un mismo elemento. En otras palabras, es un resultado de la habilidad de revertir el pensamiento lógico que permite la ordenación secuencial.

Conservación de cantidad. De Bosch, L. P. (1976), Según citado por, el mantenimiento de la cantidad se define como "la habilidad de entender que una cantidad permanece constante, independientemente de los cambios en su forma total, siempre que no se le añada ni se le reste nada." Este concepto es uno de los más complejos de comprender, debido a la automatización con la que los niños perciben los números en la sociedad que los rodea.

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis.

Hipótesis general:

Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

Hipótesis específicas

Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de clasificación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de seriación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la conservación de cantidad, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

3.2. Variables.

Variable Independiente: Juegos didácticos

Variable Dependiente: Desarrollo del pensamiento lógico Matemático

3.3. Operacionalización de variables

VI	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	Estructura	Descripción
Variable Juegos didácticos	El juego educativo considerado como recurso es también una habilidad metodológica que se puede aplicar a diversas etapas y áreas educativas. Numerosos autores lo consideran una herramienta fundamental en nuestras aulas. Lina Higuera-Rodríguez ¹ y Enriqueta Molina Ruíz(2020).	Los juegos didácticos son recursos a ser utilizados En las tareas diarias que contribuyen el desarrollo del conocimiento en los infantes	Finalidad Campo de acción Medios y materiales	Actividades lúdicas para fomentar el razonamiento lógico-matemático de los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771 J.F.S.C. Bloques lógicos, semillas, dominó, tarjetas

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Dependiente: Pensamiento lógico matemático	Es el conjunto de destrezas que posibilitan la resolución de operaciones básicas, el análisis de información, y el uso del pensamiento reflexivo junto con el conocimiento del entorno, para su aplicación del día a día.. (Aguilera, 2015, p.) Citado por Fernández Hugo (2018).	El Pensamiento lógico matemático es un proceso mental reflexivo de construcción de conocimientos que permiten comprender El entorno que nos rodea.	Clasificación Seriación Conservación de cantidad	Identifica objetos. Describe las características de los objetos o materiales Agrupa objetos. Separa objetos Identifica las características de los materiales. Ordena los materiales. Correspondencia -Identificar cantidades -Conservar cantidades	Ficha de observación Escala: Inicio (0-10) Proceso (11-21) Logrado (22-32)

3.4. Metodología

En esta la indagación se empleó el enfoque científico de naturaleza experimental o aplicada, para evaluar el impacto de la variable independiente en la dependiente." Para Pierre Santisteban (1999), el método científico se refiere a un proceso destinado a establecer relaciones entre hechos y supuestos, con el objetivo de formular leyes que expliquen cómo funciona el mundo. Desde que los seres humanos empezaron a poblar la Tierra y emplea la razón para su desarrollo, ha buscado explicaciones para los fenómenos que gobiernan su entorno.

La metodología se relaciona con el problema planteado, considerando a García (2020) quién establece que el procedimiento científico es esencial porque sustenta el proceso del conocimiento científico, que abarca el diseño e implementación de métodos experimentales y métodos de verificación aceptados por los expertos en la ciencia. (p. 319).

3.5. Tipos de estudio

El presente estudio es naturaleza aplicada (investigación experimental). Kirk (1995) sostiene que los diseños pre-experimentales se asemejan a las pruebas prácticas, pero que ejercen poco control de variables externas. Estos diseños se emplean cuando no es viable realizar una asignación aleatoria o cuando, por motivos prácticos o éticos, se opta por utilizar grupos naturales o preexistentes. (Hernandez, 2007)

3.6. Diseño

El diseño de investigación que se encuentra manejó, pertenece al diseño pre experimental, con pre y post test en un solo grupo. (Hernández, M. 2007). Cuyo diseño es: El diseño empleado fue cuasi-experimental. En ciertos casos, un enfoque para equiparar los grupos experimental y de control es a través del proceso de emparejamiento, que consiste en garantizar que los integrantes de cada grupo tengan atributos parecidos o comparables. (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018, p. 51). Este enfoque permitirá recopilar información exacta sobre las variables de interés y describir la relación entre ellas de forma sistemática, lo cual es esencial. Luego, con los resultados logrados, se procederá a evaluar y medir la eficiencia de lo estudiado en los Actividades lúdicas educativas como enfoque educativo, siendo crucial de los infantes de 5 años de la I.E. “José Faustino Sánchez Carrión”, distrito de Shamboyacu, región San Martín.

Este estudio es de naturaleza cuantitativa, dado que se recolectaron datos capaces de ser cuantificados y analizados estadísticamente.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

GE:	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₃	—	O ₄

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O₁ y O₃ = Información antes de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

O₂ y O₄ = Información después de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

X = Juegos didácticos

3.7. Población, muestra y muestreo

Población:

Según Sánchez, Reyes y Mejía (2018), el término "muestra" se relaciona a un grupo de elementos, individuos, objetos o eventos que tienen atributos específicos o cumplen con ciertos criterios establecidos, y que se eligen para su análisis en un campo de interés específico. Esta selección es considerada al formular la hipótesis de investigación. (p. 102).

En este estudio, la población quedará compuesta por parte de todos los niños de 3, 4 y 5 años, en la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín. Matriculados en el periodo lectivo 2023

Tabla 1

Población de estudio

Sujetos muestrales según la edad	Cantidad
Niños y niñas de 3 años	34
Niños y niñas de 4 años	31
Niños y niñas de 5 años	38
Total	103

Fuente: Nomina de matrícula 2023 de la I.E. "J.F.S.C"

Muestra:

La unidad de muestra en los temas de estudio en la investigación presente consiste en infantes de 3, 4 y 5 años, en la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín., teniendo las secciones como grupo de estudio de 5 años “Semillitas del Saber” (grupo experimental) y Abejitas(grupo control) a quienes se empleó el instrumento (ficha de observación) para recopilar datos relacionados con pensamiento Lógico Matemático , en sus dimensiones: Clasificación, seriación y conservación de cantidad.

Muestreo:

La muestra es un grupo representativo del grupo poblacional en estudio. Este grupo se encuentra compuesto por compendios elegidos que poseen características semejantes a las de la población general. Las muestras se dividen principalmente en 2 tipos: no hay probabilidades y probabilidades. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.128).

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Hernández y otros (2007), Las técnicas de recolección de datos son herramientas utilizadas por el investigador para comprender el fenómeno o problema en estudio y lograr la información requerida en este estudio se manejó la observación sistemática como la técnica de recolección de datos, mediante la ficha de observación, medido en tres dimensiones: de clasificación, seriación y conservación de cantidad. Este instrumento fue verificado mediante la evaluación de tres expertos distintos los cuales se muestran en los anexos:

3.9. Métodos de análisis de datos

Para el estudio e interpretación de datos se utilizó cuadros estadísticos, con las respectivas informaciones que determinaran los logros propuestos por el estudio.

Para cumplir con esta intención, se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- Procedimiento inferencial. Facilitó el estudio de estructuras complejas basándose en las observaciones de las dos variables en estudio, lo que permitió formular conceptos el conocimiento y extraer las conclusiones del estudio.

- Proceso comparativo. Los logros obtenidos de la Uso del dispositivo antes y después de su implementación. Las actividades lúdicas en el grupo experimental (Semillitas del saber). Asimismo, se cumplió el estudio de los datos mostrada en las tablas y gráficos de frecuencia.

Los datos fueron analizados e interpretados utilizando los siguientes métodos:

- Se calcularon los estadísticos.
- Se elaboraron tablas y gráficos estadísticos con el fin de ilustrar nuestros datos.
- Se analizó la colocación de la muestra con el propósito de realizar la experiencia adecuada.

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados.

Tabla 2.

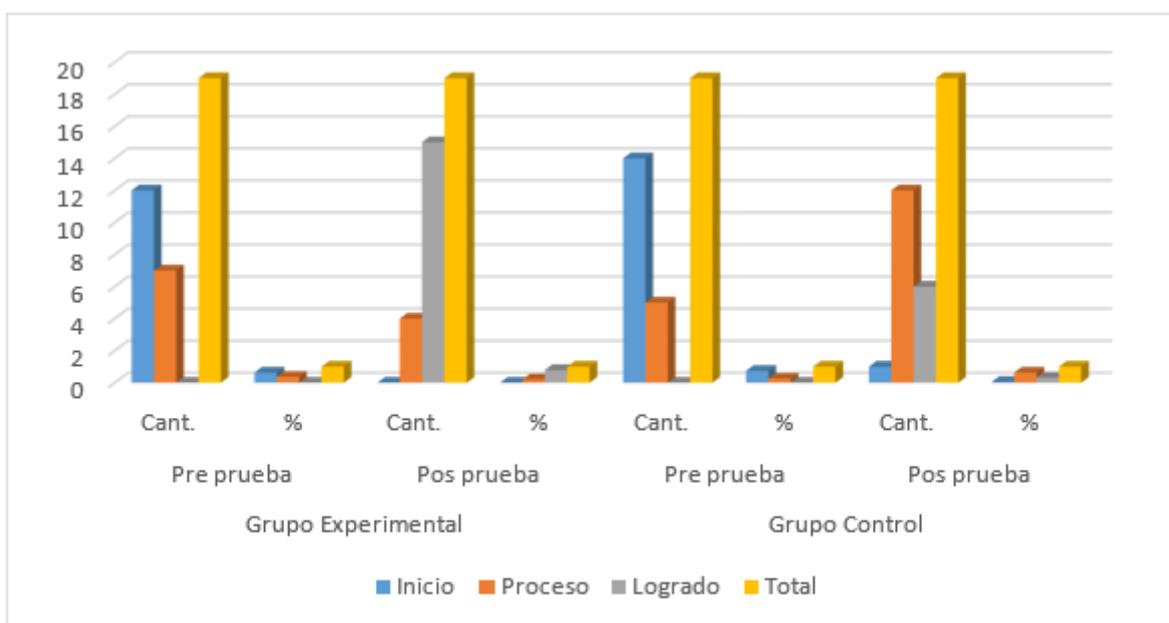
Resultado de comparación de la pre prueba y pos prueba de la dimensión Clasificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión. Picota

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Inicio	07	37%	0	0%	14	74%	1	5%
Proceso	12	63%	4	21%	05	26%	12	63%
Logrado	0	0%	15	79%	0	0%	6	32%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Fuente: Ficha de observación

Figura 1:

Resultado de comparación del pre prueba y pos prueba de la dimensión Clasificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión. Picota



Fuente: Ficha de observación.

Según los logros mostrados en la tabla 2, figura 1, examinamos la dimensión clasificación de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, lo que indica que el 63% del grupo experimental se encuentra en la escala de proceso, mientras que el 37% se ubica en la escala de Inicio. En cuanto al grupo control, el 74% del total de la muestra se encuentra en la escala de Inicio y el 26% se encuentran en la escala de Proceso. No obstante, después de haberlo hecho trabajado e impulsado implementados juegos didácticos en las lecciones durante las actividades educativas, se empleó el pos prueba a las muestras de estudio logrando como resultado, que en el grupo experimental el 79% se hallan en la escala de Logrado mientras que el 21% se hallan en la escala de Proceso. Respecto al grupo control, el 32% se hallan en la escala de Logrado, mientras que el 63% se halla en la escala de Proceso y el 5% se halla en Inicio en relación a la dimensión Clasificación.

Tabla 3.

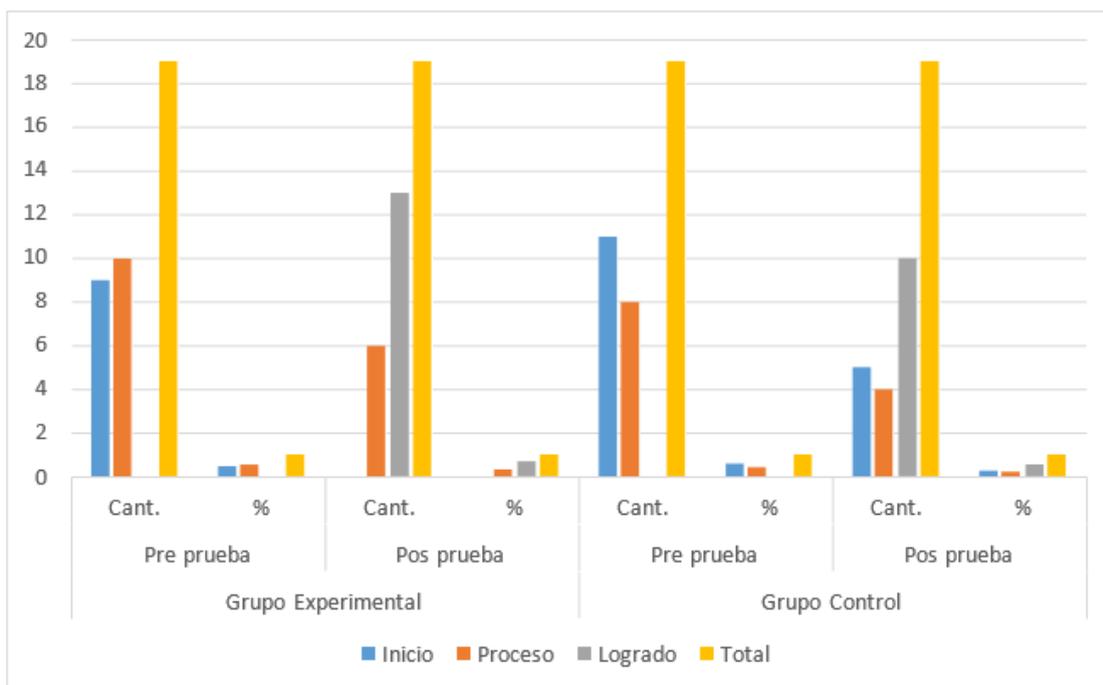
Resultado de comparación de la pre prueba y pos prueba de la dimensión seriación en los niños de 5 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión. Picota.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Inicio	9	47%	0	0%	11	58%	5	26%
Proceso	10	53%	6	32%	8	42%	4	21%
Logrado	0	0%	13	68%	0	0%	10	53%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Fuente: Ficha de observación.

Figura 2:

Resultado de comparación de la pre prueba y pos prueba de la dimensión seriación en los niños de 5 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión. Picota.



Fuente: Ficha de observación.

Según los resultados presentados en la tabla 3, figura 2, examinamos la dimensión seriación de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, lo que establece que tanto en Inicio se encuentran el 47% en tanto en Proceso se encuentran el 53% del grupo experimental, en tanto en la categoría de Logrado no existe ningún estudiante. En relación con el grupo control el 58% del total de la muestra se encuentran en la escala de Inicio y el 42% se localizan en la escala de Proceso. No obstante, luego de haber trabajado e impulsado introducidos juegos didácticos en las clases durante las tareas de aprendizaje, se empleó la post-prueba a las muestras de estudio, obteniendo como resultado que, en el grupo experimental, el 68% se encuentran en la escala de Logrado, mientras el 32% están en la escala de Proceso. En cuanto al grupo control, el 53% se ubica en la escala de Logrado, pero el 21% se halla en la escala de Proceso lo que representa el mayor porcentaje en este grupo y el 26% se localiza en Inicio en relación a la dimensión Seriación.

Tabla 4.

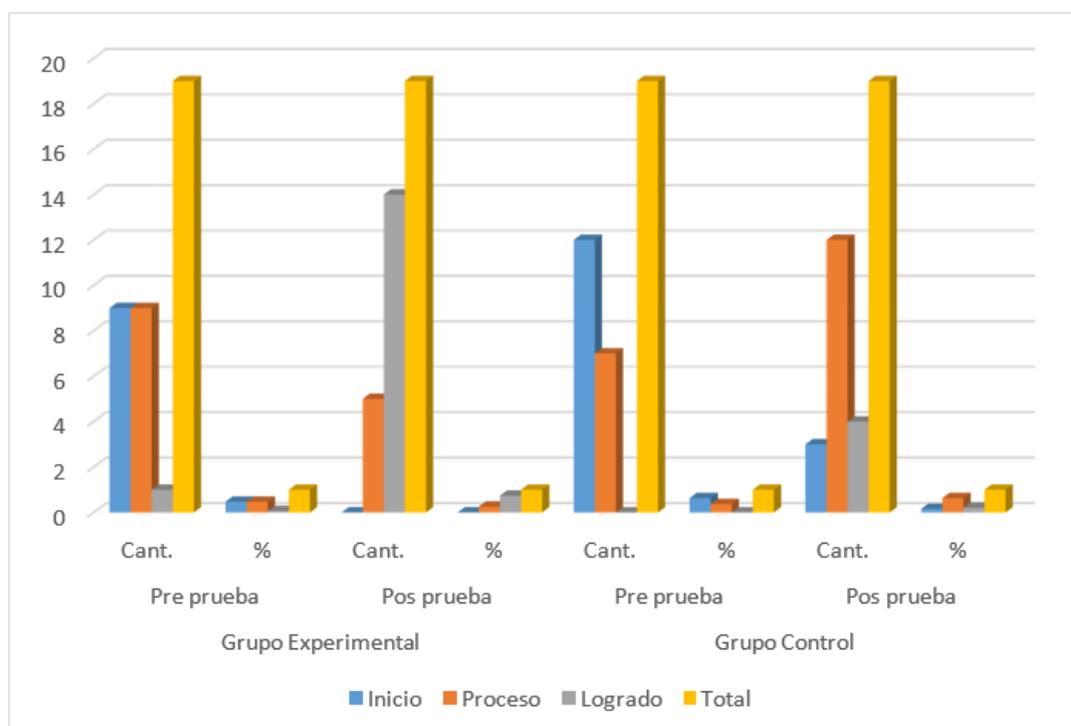
Resultado de comparación de la pre prueba y pos prueba de la dimensión conservación de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión. Picota.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Inicio	9	47%	0	0%	12	63%	3	16%
Proceso	9	47%	5	26%	7	37%	12	63%
Logrado	1	6%	14	74%	0	0%	4	21%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Fuente: Ficha de observación.

Figura 3:

Resultado de comparación de la pre prueba y pos prueba de la dimensión conservación de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión. Picota.



Fuente: Ficha de observación.

Según los resultados mostrados en la tabla 4, figura 3, examinamos la dimensión Conservación de Cantidad de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, lo que determina que tanto en Inicio como en Proceso se encuentran el 47% del grupo experimental, mientras que solo el 6% se hallan en la escala de Inicio. En lo que corresponde al grupo control el 63% del total de la muestra se ubican en la escala de Inicio y el 37% se encuentran en la escala de Proceso. No obstante, posteriormente de haber trabajado e impulsado el uso de juegos educativos en el aula en el transcurso de las acciones de aprendizaje, se aplicó el pos prueba a las muestras de estudio logrando como resultado, que en el grupo experimental el 74% se hallan en la escala de Logrado mientras que el 26% se hallan en la escala de Proceso. Respecto al grupo control, el 21% se hallan en la escala de Logrado, mientras que el 63% se encuentra en la escala de Proceso lo que representa el mayor porcentaje en este grupo y el 16% se encuentra en Inicio en relación a la dimensión Seriación.

4.2. Discusión de resultados

Según los hallazgos mostrados en las tablas 2, 3 y 4, logrados mediante la ficha de observación, se llevó a cabo una comparación previo y después de la implementación de juegos educativos como enfoque educativo, se verificó que su aplicación genera un impacto considerable en el avance del razonamiento matemático referido a su desempeño en realizar actividades de clasificación, seriación y en conservación de cantidad, es así que en el grupo experimental, se obtuvo como logro que el 79% del total de la muestra se hallan en la escala de Logrado en relación a la dimensión Clasificación; mientras que solo el 21% se halla en la escala de Proceso en relación a la esta dimensión, en cuanto a la dimensión de seriación el 68% se encuentran en la escala de Logrado y el 32% se encuentran en proceso; finalmente, en la dimensión conservación de cantidad el 74% del total de la muestra se encuentran en la escala Logrado y el 21% en proceso. Como resultado, estos hallazgos" son aprobados el resultado obtenido por el grupo de control, como resultado, garantizar que los indicadores de progreso del razonamiento lógico matemático en sus tres dimensiones evaluados en el grupo experimental son mayores que del grupo control después de la aplicación de los Juegos didácticos; es decir, existe influencia de los juegos didácticos como los bloques lógicos, las regletas y otros, como estrategia pedagógica en el perfeccionamiento del razonamiento lógico matemático de los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shambuyacu, provincia de Picota, Departamento de San Martín se evidencia el nivel de relevancia de las actividades recreativas educativas en la construcción de y/o

evolución de la lógica y la matemática con mayor claridad en los procesos de desarrollo de la dimensión de Clasificación, seriación y conservación de cantidad evitando que los estudiantes mejoren su capacidad de pensamiento matemático a partir de símbolos abstractos.

De acuerdo con lo que plantea Cervantes (2013) citado por Rojas C, Sonia.(2021) en relación a lo que encontramos que el razonamiento lógico-matemático permite que los infantes se aproximen al conocimiento mediante experiencias relevantes y la creación de su propio entendimiento a través de la actividad lúdica y la interacción con objetos. Esto demuestra que los infantes necesitan interactuar directamente con materiales para desarrollar su pensamiento lógico-matemático, junto con otros aspectos.

En base a lo planteado, podemos estar en coherencia con el concepto en relación al razonamiento lógico-matemático, como la habilidad del infante en edad escolar del nivel inicial, de reflexionar y asignar significado a los conceptos de clasificación, ordenamiento, agrupación, numeración, y representación simbólica de los números. (Chávez y Sánchez 2017). De igual manera, el razonamiento lógico-matemático necesita claridad de pensamiento y habilidad para argumentar con el fin de resolver un problema. (Peralta, 2015)

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones.

Los juegos educativos como método estratégico de trabajo, impacta de forma notable en el avance del razonamiento en los niños tienen habilidades lógicas y matemáticas. de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín; Los resultados mostrados en la Tabla 02, corroborados por la Figura 1, indican que antes de implementar los juegos para enseñar, el 63% de los infantes se encontraba en la escala de proceso, representando la mayoría. Sin embargo, después de incorporar los juegos didácticos durante las actividades de adquisición de conocimientos de matemáticas, se notó que el 79% del grupo experimental alcanzó la escala de Logrado en cuanto a la variable de Clasificación.

Además, los Juegos didácticos, luego de haber aplicado actividades de matemática, tuvieron una influencia significativa en el perfeccionamiento del pensamiento lógico y matemático del proceso de seriación, en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín; como se evidencia en la tabla 03 y se confirma en la figura 2, donde se muestra que previamente a implementar los Juegos Didácticos los infantes se situaron en la escala de proceso con un porcentaje del 53%; siendo esta la representación mayoritaria, como resultado, tras haber integrado los Juegos didácticos en las dinámicas de aprendizaje de matemática , se logró como logro que el 68% del total del grupo experimental se ubican en la escala de Logrado en relación a la variable Seriación.

Se concluyó que los Juegos didácticos, tras haber implementado Durante las clases de la educación matemática, tuvieron una influencia significativa en el perfeccionamiento del pensamiento matemático lógico en la conservación de cantidad, en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín; Tal como se evidencia en la tabla 04 y se confirma en la figura 3, antes de aplicar los Juegos Didácticos, solo el 6% de los pequeños se ubicaban en la escala de Logrado. Sin embargo, después de incorporar los Juegos Didácticos en las tareas de aprendizaje de matemáticas, se logró como consecuencia que el 74% del total del grupo experimental se encuentra en la escala de Logrado en relación con la variable.

Conservación de cantidad.

5.2. Recomendaciones

A las profesoras de educación inicial, considerar en las orientaciones de las actividades de adquisición de conocimientos en matemáticas mediante del uso de juegos didácticos como enfoque estratégico. que ayuden a los estudiantes de preparación inicial para docentes a comprender el nivel de importancia que éstos tienen en el refuerzo matemático, que lleve a los infantes de educación inicial a generar estos aprendizajes.

A los alumnos de formación inicial docente de la EESPP “Tarapoto” que lleven a cabo investigaciones aplicadas que aporten al desarrollo completo de los infantes de educación inicial, en su función como docentes en la práctica educativa, considerando habilidades o recursos pertinentes que fortalezcan las competencias del profesor.

A los profesores de la EESPP “Tarapoto” acompañar en el proceso de creación de estudio dirigido a los alumnos desarrollan competencias investigativas en el área de investigación, lo que les ayudará a detectar un desafío de investigación y desarrollar su proyecto de investigación.

Referencias Bibliográficas

- Zhadira, Sonia (2021). “Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial”. Rev. Inv. Cs. Edu. Vol. 5 N° 19-Universidad Nacional de Loja. Ecuador.2021.
- Arias Tovar, Claudia Milena y García Mendoza, Lisandro (2016). "Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de Preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué-2015", Universidad Privada Norbert Wiener. Lima-Perú.
- Hernández, F. (1997). La investigación experimental. En L. Buendía, M. P. Colás y F. Hernández (Eds.), Métodos de investigación en psicopedagogía. México: McGraw-Hill.
- Mendiola Chavez, Patricia C. 2020. La matemática en el nivel inicial. Guía de orientaciones. Ministerio de Educación. Dirección General de Educación Básica Regular. Lima-Perú.
- Ortiz de Avila, Vines y Analí Fiorela (2022). Los juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E. N° 010- 8 de Octubre-Tumbes-2022. Tumbes-Perú.
- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta 16(5), 32-40. Yturalde E (2016). La lúdica, el constructivismo y el trabajo experimental. México. Recuperado de <http://www.ludica.org>
- Brousseau, G. (2000). Educación y Didáctica de la Matemática. En revista en Educación Matemática.VOL.12, N.1. Editorial Iberoamérica. México.
- Proyecto Incorporación de Nuevas Tecnologías al Currículo de Matemáticas de la Educación Básica Secundaria y Media de Colombia. Enface editores. Bogotá, D.C., Colombia.
- Rodríguez, M. (2010). La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. Revista zona próxima. N. 13 Vasco, C. (2012). Los programas

curriculares de matemática en Colombia. Guía del maestro matemáticas edición especial
5. Proyecto Sé.

Guzñay, P. E. (2017). Iberoamerica divulga. Obtenido de Etnomatemáticas:
<http://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Etnomatemáticas>.

Bianconi, B. (2010), El club de la matemática. Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/203/783>.

Duval, R. (2000). La representación, la visión y la visualización: las funciones cognitivas en el pensamiento matemático. Cuestiones básicas para el aprendizaje. Ederle, A. (2009). Matemática y juegos: ¿se puede aprender matemáticas jugando?

Castro, Olmos y Castro (2002). Desarrollo del Pensamiento Matemático Infantil, Departamento de Didáctica de la Matemática. 17081, Granada, 2002, Universidad de Granada, Depósito legal: GR-1173-2002 I.S.B.N: 84-932510 <https://core.ac.uk/download/pdf/143615113.pdf>

Lifter (2000). Linking Assessment to Intervention for Children with Developmental Disabilities or At-Risk for Developmental Delay: The Developmental Play Assessment DPA Instrument, en K. Gitlin-Weiner, A. Sand Grund y Ch. Schaefer, (2000), Play Diagnosis and Assessment, 2da edición.

Pinos, Ayala y Bonilla (2018). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial, Revista Científica Ciencia y Tecnología C&T, Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador Vol 18 No 19 págs. 133-141. <http://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/190/2>.

Johnson, J. E., J. F. Christie, D. Yawkey, Thomas, (1999). Play and Early Childhood Development, 2da edición. Nueva York: Longman.

Kamii, C. (1995). citado por el número en la educación preescolar Edit. Visor distribuciones Madrid.

López (2019) El pensamiento matemático, recuperado de: <https://educacion.michoacan.gob.mx/wp-content/uploads/2019/02/1er-lugar.pdf>

Rojas (2006). Técnicas e instrumentos de investigación, eumed.net, México, 2012, publicado en:
https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html

Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria Barcelona
– España. Editorial Inde Publicaciones.

Ministerio de educación (2015). Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?
II ciclo Área curricular Matemática. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas> del
aprendizaje/documentos/Inicial/MatematicaII.pdf

Anexos

Anexo N° 01: Reporte turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

Tesis_Luis Samper_2022_2b.docx

RECuento DE PALABRAS

21429 Words

RECuento DE CARACTERES

120828 Characters

RECuento DE PÁGINAS

102 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.0MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 4, 2024 7:08 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 4, 2024 7:10 AM GMT-5

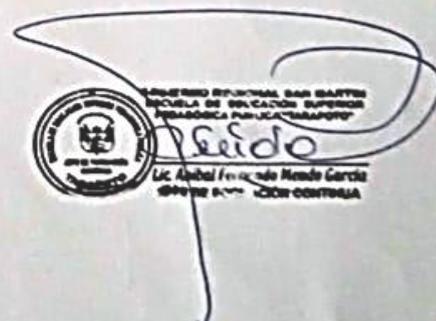
● 24% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 23% Base de datos de trabajos entregados
- 7% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SAN BARTOLOMÉ
ESCUELA DE INGENIERÍA SUPERIOR
INGENIERÍA PÚBLICA (TRANSACCIONES)
Seido
LIC. Anibal Fernández Mendo García
DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD

Anexo N° 02: Matriz de consistencia

Los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los infantes la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p style="text-align: center;">PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región de San Martín?</p> <p style="text-align: center;">Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico del proceso de clasificación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?</p> <p>¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico del proceso de seriación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?</p> <p>¿De qué manera los Juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en la conservación de la cantidad, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de las los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.</p> <p style="text-align: center;">Objetivos Específicos</p> <p>Describir la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de clasificación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.</p> <p>Explicar la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de seriación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.</p> <p>Identificar la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la conservación de cantidad, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez</p>	<p style="text-align: center;">HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.</p> <p style="text-align: center;">Hipótesis específicas</p> <p>Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de clasificación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.</p> <p>Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del proceso de seriación, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.</p> <p>Los Juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la conservación de cantidad, en los infantes de 05 años de la I.E. N° 0771- José Faustino</p>

Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín?	Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.	Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu, provincia de Picota, región San Martín.
---	---	---

VI	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	Estructura	Descripción
Variable Juegos didácticos	El juego didáctico considerado como recurso es también una metodología que se puede aplicar a diversos ámbitos y etapas educativas. Muchos escritores lo utilizan como una herramienta vital en nuestras aulas. Lina Higuera-Rodríguez1 y Enriqueta Molina Ruíz(2020).	Los juegos didácticos son recursos a ser utilizados en las actividades diarias que contribuyen la construcción del conocimiento en infantes.	Finalidad Campo de acción Medios y materiales	Juegos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 0771 J.F.S.C Bloques lógicos, semillas, dominó, tarjetas

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Dependiente: Pensamiento lógico matemático	Es el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar datos y hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana.	El Pensamiento lógico matemático es un proceso mental reflexivo de construcción de conocimientos que permiten comprender el mundo que nos rodea.	Clasificación Seriación	Identifica objetos. Describe las características de los objetos o materiales Agrupa objetos. Separa objetos Identifica las características de los materiales. Ordena los materiales.	Ficha de observación Escala: Inicio (0-10) Proceso (11-21) Logrado (22-32)

(Aguilera, 2015, p.) Citado por
Fernández Hugo (2018).

Conservación de Correspondencia
cantidad -Identificar cantidades
-Conservar cantidades

Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumento

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE JUICIO DE EXPERTO**

▲ **SEÑOR: Mg Anibal Fernando Mendo García**

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



Luis Antony Samper Rios

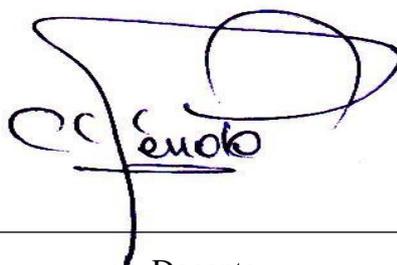
DNI N° 628010002

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Anibal Fernando Mendo García

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes”**, elaborado por el Bachiller **Luis Antony Samper Rios**, aspirante al título profesional de profesor de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'A. Mendo', is written over a horizontal line. The signature is stylized and somewhat abstract.

Docente

Magíster Aníbal Fernando Mendo García

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Aníbal Mendo García
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación de “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”,
 Autor (a) del instrumento : Luis Antony Samper Rios

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Los indicadores conceptuales y operativos del instrumento permiten recopilar información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones a través de sus instrucciones y componentes.					X
2	Los ítems del instrumento muestran la organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual de la variable, lo que permite hacer inferencias en función de las hipótesis, el problema y los objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL		47				

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)**

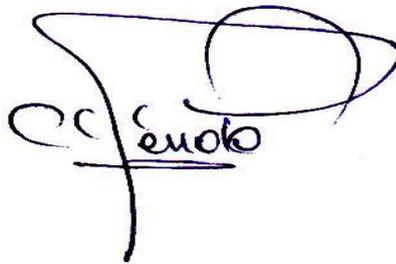
III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47

Tarapoto, Agosto de 2023



Sello y firma del experto

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE JUICIO DE EXPERTO**

SEÑOR: Doctora Nery Viena Flores

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



Luis Antony Samper Rios

DNI N° 628010002

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Doctora Nery Viena Flores

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”, elaborado por el Bachiller **Luis Antony Samper Rios**, aspirante al título profesional de profesor de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Doctora Nery Viena Flores

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

II. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Doctora Nery Viena Flores
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación de “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”,
 Autor (a) del instrumento : Luis Antony Samper Rios

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL		47				

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)**

IV. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47

Tarapoto, agosto de 2023



Sello y firma del experto

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE JUICIO DE EXPERTO**

SEÑORA: Profesora Bessy López Saavedra

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



Luis Antony Samper Rios

DNI N° 628010002

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Profesora Bessy López Saavedra

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes”**, elaborado por el Bachiller **Luis Antony Samper Rios**, aspirante al título profesional de profesora de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bessy Lopez Saavedra', written over a horizontal line.

Docente

Profesora Bessy López Saavedra

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES

Nombre del experto : **Profesora Bessy López Saavedra**
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación de “**Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes**”,
 Autor (a) del instrumento : Luis Antony Samper Rios

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL		47				

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)**

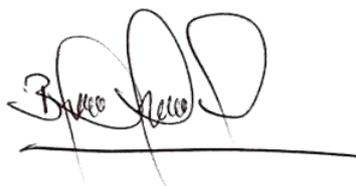
V. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47

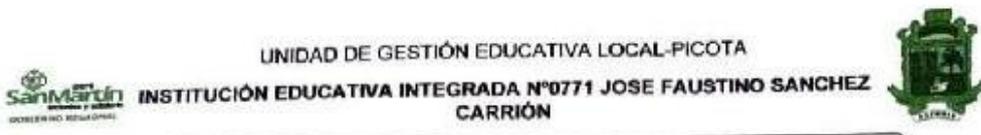
Tarapoto, 10 de julio de 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bessy López Saavedra', is written over a solid horizontal line. Below this line is a dashed horizontal line.

Sello y firma del experto

Profesora Bessy López Saavedra

Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.



INICIAL COD. MODULAR 0274928

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "N°0771- J.F.S.C" DEL DISTRITO DE SHAMBOYACU, PROVINCIA DE PICOTA Y REGIÓN SAN MARTÍN,

QUE SUSCRIBE.....

AUTORIZA:

A **LUIS ANTONY SAMPER RIOS**, bachiller en educación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Tarapoto del programa de estudio del nivel Inicial; para la **aplicación** del instrumento de investigación de la tesis titulada " Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Integrada N°0771 J.F.S.C, Picota, 2023".

Se expide el presente documento para brindar las facilidades correspondientes, tal como lo acredita este documento.

Tarapoto, 21 de diciembre del 2023
GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL PICOTA
Prof. Segundo German Lozano López
DIRECTOR

**Segundo German Lozano
López
DIRECTOR
I.E.I N°0771 J.F.S.C**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N°0771-J.F.S.C- SHAMBOYACU
FACEBOOK: Institución Educativa 0771 Shamboyacu
Inicial Cód. Modular 0274928

ANEXOS

(FOTOGRAFÍAS DE LA ACTIVIDAD SERIACIONES POR COLORES)



EVIDENCIA DE LA NOCIÓN POR CANTIDAD





EVIDENCIA DE LA NOCIÓN POR CLASIFICACIÓN



“Sesión de Aprendizaje N°01”

I.-TITULO: **¡JUGAMOS CON LOS BLOQUES LÓGICOS!**

II. DATOS INFORMATIVOS:

• IE	Jose Fautino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE DE AULA	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del saber
• FECHA	10/08/2023

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p>CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Utiliza el conteo como estrategia para comparar la cantidad de bloques lógicos que recolecto.</p>	<p>Cuenta los bloques lógicos del 1 al 10.</p>
			<p style="text-align: center;">INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>. Lista de cotejo</p>

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN
Enfoque de Derechos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conciencia de derechos. ✓ Libertad y responsabilidad. ✓ Diálogo y concertación. 	<p>El docente fomenta que los niños y las niñas valoren las plantas y los animales que viven en su comunidad y busquen protegerlos de las acciones que dañan a la naturaleza.</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>Salimos al patio y nos sentamos en un círculo, invitamos a los niños a manipular los bloques lógicos haciéndoles recordar que observen sus características de los bloques lógicos: color, forma y tamaño.</p> <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Pregúntanos</p> <p>- ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Son todos del mismo tamaño? ¿Qué formas reconocen? ¿Qué te gustaría hacer con ellos?</p> <p>Luego invitamos a los niños que escojan sus bloques lógicos y que armen lo que desean, por ejemplo: muñecos, casas, torres, carros, etc.</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo generamos a partir de la siguiente pregunta: ¿Cuántos bloques tienes? Respetamos sus respuestas. <p><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u> Que los niños y niñas aprenden a través del juego con bloques lógicos el conteo de los números del 1 al 10.</p>
Desarrollo	<p>Planteamiento del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos un problema a los niños. <p>Problema</p> <p>Tenemos 3 cajas en cada una hay bloques lógicos de diferentes tamaños.</p> <p>En la primera caja existen 6 bloques lógicos.</p> <p>En la segunda caja existen 8 bloques lógicos.</p> <p>En la tercera caja existen 10 bloques lógicos. Invitamos a los niños a escoger su caja y que realice el conteo respectivo.</p> <p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos ¿Cuántos bloques hay en la caja? ¿Cuántos bloques azules hay? ¿Cuántos bloques pequeños hay? <p>Planteamiento de estrategias</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas hacen el conteo respectivo para resolver el problema. • Escribimos los números en la pizarra lo que dicen los niños y las niñas. <p>Resolución del problema:</p> <p>Los niños serán distribuidos en grupos y se les entregara una caja con diferentes tamaños, formas, colores de bloques lógicos para utilizar el conteo de acuerdo a su edad, Utilizaremos los bloques lógicos del aula. Preguntamos a cada grupo cuantos bloques hay de acuerdo a su forma, tamaño o color vamos escribiendo el número que corresponde en un papelote.</p> <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega hojas de actividad de acuerdo a lo aprendido y dibuja en el recuadro la cantidad de bloques lógicos de acuerdo al número que corresponde. • Presentan sus trabajos y lo exponen.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué objeto hemos utilizado para aprender a contar? ¿Cuantos números aprendimos a contar?</p> <p>Nos despedimos y les invitamos a los niños a compartir con sus padres lo que aprendieron.</p>

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Cajas
- ✓ Bloques lógicos
- ✓ Papelote
- ✓ Plumones



.....
Luis Antony Samper Rios
Bachiller en Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°02”

I.-TITULO: **¡AGRUPAMOS LOS JUGUETES!**

II. DATOS INFORMATIVOS:

• I.E	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano López
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• ALUMNO PRACTICANTE	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillitas Del Saber
• FECHA	11/08/2023

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>“Resuelve problemas de Cantidad.” CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar</p>	<p>Agrupar objetos según sus características (por ejemplo, color, forma, tamaño).</p>	<p>Los estudiantes mostrarán su aprendizaje al identificar y clasificar objetos en grupos durante las actividades prácticas de la sesión. También podrán expresar verbalmente las características comunes de los objetos en cada grupo.</p>
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			<p>• Lista de cotejo</p>

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeto por las diferencias. ✓ Equidad en la enseñanza. ✓ Confianza en la persona. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>Alguna vez han jugado a encontrar cosas que sean del mismo color? ¿O a buscar objetos que tengan la misma forma? Hoy vamos a hacer eso, pero de una manera más organizada. ¿Les gustaría intentarlo?</p> <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Pregúntanos</p> <p>¿Qué saben sobre agrupar objetos? ¿Han clasificado cosas antes? ¿En qué situaciones han agrupado objetos? Anímense a compartir sus ideas y preguntas sobre el tema.</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN :</u></p> <p>Imaginen que tienen una caja llena de juguetes mezclados. ¿Cómo podrían agruparlos para encontrar más fácilmente lo que están buscando? ¿Qué características podrían utilizar para agruparlos?</p> <p><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></p> <p>En esta sesión, los alumnos de cinco años de edad aprenderán a agrupar objetos según sus características comunes. Al final de la sesión, los alumnos serán capaces de identificar y clasificar objetos en diferentes grupos.</p>
Desarrollo	<p>Planteamiento del problema:</p> <p>❖ Presentamos un problema a los niños.</p> <p>Problema</p> <p>Invitamos a los alumnos a dirigirse al sector de los juegos .Y les decimos que agrupen los juguetes según sus características.</p>

	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observamos la agrupación que hicieron de los juguetes los alumnos. Y preguntamos ¿Qué juegos agrupaste? ¿Tienen el tamaño? ¿Son del mismo color? <p>Planteamiento de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos hacen sus respectivas agrupaciones de los juguetes según sus características perceptuales. • Los alumnos explican las agrupaciones que realizaron según sus características perceptuales. <p>Resolución del problema:</p> <p>Formamos grupos, a cada grupo se le entregara diferentes juguetes, luego les pedimos que lo agrupen según sus características perceptuales. La maestra se acerca a cada grupo y va preguntando como realizaron sus agrupaciones si fue por color, tamaño, forma, etc. y va reforzando el tema.</p> <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega hojas de actividad de acuerdo a lo aprendido donde marcaran los objetos que tienen las mismas características perceptuales. • Presentan sus trabajos y lo exponen.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué objeto agrupamos? ¿Cómo lo agrupamos? ¿Fue difícil agrupar los juguetes?</p> <p>Nos despedimos y les invitamos a los niños a compartir con sus padres lo que aprendieron.</p>

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Fichas de trabajo
- ✓ Juguetes de los sectores.



.....
Luis Antony Samper Rios
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°03”

I.-TITULO: “LA PECERA MÁGICA”

II. DATOS INFORMATIVOS:

• IE	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• ALUMNO PRACTICANTE	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	14/08/2023

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>+“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p>CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta por cinco objetos.</p>	<p>Agrupar objetos por tamaños del mas grande al mas pequeño. Diferenciando grande, mediano y pequeño.</p>	<p>Los estudiantes mostrarán su aprendizaje a través de la participación activa en las actividades propuestas, agrupando objetos de diferentes tamaños, además realizarán una ficha de trabajo.</p>
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			<p>. Lista de cotejo Ficha de observación</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeto por las diferencias. ✓ Equidad en la enseñanza. ✓ Confianza en la persona. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>¿Les gustaría jugar a contar objetos y ordenar por tamaños? ¡Vamos a hacerlo juntos! Miren a su alrededor y piensen en cuántos objetos pueden ver. ¿Creen que hay muchos o pocos? ¿todos son de igual tamaño? Comparten sus ideas y preguntas sobre el tema.</p> <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Pregúntanos</p> <p>¿Alguien sabe ordenar los objetos por tamaños? ¿me pueden mostrar como se hace?</p> <p>¿se puede ordenar del mas grande al mas pequeño? ¿han escuchado la expresión grande, mediano y pequeño?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN :</u></p> <p>Imaginen que tienen una caja llena de juguetes. ¿Cómo podemos ordenarlos? ¿Qué pasaría si le ordenamos del más pequeño al más grande será correcto?</p> <p><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></p> <p>En esta sesión, los alumnos de cinco años de edad aprenderán sobre el concepto de “seriación”. A través de actividades lúdicas y participativas, los estudiantes desarrollarán habilidades de reconocer y ordenar los objetos del más grande al más pequeño. .</p>
Desarrollo	<p>Planteamiento del problema</p> <p>Invitamos a los niños a jugar con la pecera mágica. Para ello se le presentará una pecera con diferentes tamaños de peces y también se le dará un anzuelo con imán. Cada niño pescara un pez de color y de diferentes tamaños.</p> <p>Comprensión del problema:</p>

	<p>Luego preguntamos a los niños, pudieron pescar los pescados, todos son de igual tamaño y del mismo color.</p> <p>Planteamiento de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos clasifican los peces por color y tamaño. <p>Resolución del problema:</p> <p>Los estudiantes explican al maestro que color de pez hay muchos a fuera de la pecera y pocos a dentro de la pecera. También se les invita a los niños agrupar los peces por tamaño para seguir con las mismas preguntas.</p> <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega hojas de actividad de acuerdo a lo aprendido donde ordenaran los peces por tamaños del grande al pequeño y del pequeño al grande. • Presentan sus trabajos y lo exponen.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿pudieron ordenar los objetos? ¿Qué dificultad tuvieron al momento que lo hicieron? ¿lograron hacerlo del pequeño al grande?</p> <p>Nos despedimos y les invitamos a los niños a compartir con sus padres lo que aprendieron.</p>

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Fichas de trabajo
- ✓ Pecera Mágica.



.....
Luis Antony Samper Rios
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°04”

I.-TITULO: **¡CONOCEMOS LOS NÚMEROS ORDINALES!**

II. DATOS INFORMATIVOS:

• I.E	José Faustino Sánchez Carrión
DIRECTOR	Segundo G. Lozano López.
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita Del Saber
• FECHA	15/08/2023

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	Utiliza los números ordinales en situaciones de la vida cotidiana, como por ejemplo, al indicar el orden de los alumnos en una fila o al hablar sobre el día de la semana.	Los estudiantes podrán mencionar y decir los números ordinales en diferentes contextos, así como también podrán crear secuencias utilizando los números ordinales.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			. Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	. Flexibilidad y apertura ✓ Superación Personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>Inicio</p>	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>¿Alguna vez han participado en una carrera? ¿Saben qué significa llegar primero, segundo o tercero? ¿Qué creen que significa cuando decimos "el primer día de la semana" o "el tercer mes del año"? Vamos a explorar juntos estas ideas y descubrir cómo los números ordinales nos ayudan a entender el orden de las cosas.</p> <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Pregúntanos :</p> <p>¿Alguien sabe qué son los números ordinales? ¿Pueden mencionar algunos ejemplos? ¿En qué situaciones creen que se utilizan los números ordinales?</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>Imaginen que están en una carrera y quieren saber en qué posición llegaron. ¿Cómo podrían averiguarlo? ¿Qué números creen que se utilizan para indicar el orden en una carrera? ¿Qué otros ejemplos de situaciones pueden pensar en las que se utilizan los números ordinales?</p> <p><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></p> <p>En esta sesión, los alumnos de cinco años de edad aprenderán sobre los números ordinales. Al finalizar la sesión, los alumnos serán capaces de identificar y utilizar los números ordinales en diferentes situaciones.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Reunimos a los niños y les entregamos banderitas de papel</p> <p>Preguntamos ¿Les gustaría salir a marchar con su banderita?</p> <p>Proponemos a los niños salir a marchar, pero les decimos que marcharemos en filas de 3 niños, para que se vea más ordenado nuestro batallón. Preguntamos ¿Quién será primero? ¿Quién se pondrá segundo? ¿Quién tercero?</p> <p>¿Cómo podemos reconocer estas posiciones para poder marchar en las filas?</p> <p>¿Cuál es el segundo y tercer lugar? Los niños expresan a su manera lo que han comprendido acerca del problema.</p> <p>Preguntamos: ¿Qué podemos hacer para saber dónde son estas posiciones?</p>

¿Cómo podemos descubrirlo? ¿Qué necesitaremos hacer? ¿Necesitaremos materiales, Cuáles?

Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad. En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños:

Utilizar el cuerpo

Utilizar materiales

Realizar juegos

Salimos al patio y recordamos las normas para la realización de la actividad

VIVENCIAN CON EL CUERPO

Pedimos que se agrupen de 3 para formar las filas.

En cada grupo nombraremos la posición de cada niño.

Damos un ejemplo, en esta fila está primero está..., segundo está... y tercero está...Motivamos a los niños a nombrar su posición en la fila.

Luego marchan por el patio cantando “marcha soldado”.

Realizamos carreras de tortugas con cojines y nombramos hasta el tercer ganador.

Les colocamos medallas que previamente preparamos con los números ordinales.



VIVENCIAN CON MATERIALES:

Entregamos a cada grupo que se formó para desfilan, peluches y muñecos.

Los ordenan ubicando las posiciones, del 1° al 3° lugar.

Preguntamos ¿Quién está en el 2° lugar de su fila? ¿Quién está último?

¿Qué se llama la posición que está última en la fila de muñecos? Etc.

Colocamos diferentes materiales y nombran las posiciones de los objetos de manera consecutiva: 1°, 2°, 3° y último

▪ En el aula dialogamos con los niños y recordamos lo trabajado en el patio y preguntamos ¿Qué hicimos para saber las ubicaciones: 1°, 2°, 3° y último? ¿Qué hicieron con su cuerpo? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hicieron con los materiales? Los niños nos comentan.

De manera individual en hojas representan lo que más les gustó de la actividad realizada.

Cierre

- Reflexionamos sobre lo aprendido:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son los números Ordinales? ¿Cuántos números ordinales aprendimos?

Nos despedimos y les invitamos a los niños a compartir con sus padres lo que aprendieron.

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Cajas
- ✓ Juguetes.
- ✓ Medallas de papel.
- ✓ Papelote
- ✓ Plumones



.....
Luis Antony Samper Rios
Bachiller en Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°05”

I.-TITULO! ¡CONOCIENDO LOS NÚMEROS!

II. DATOS INFORMATIVOS:

• I.E	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	16/08/2026

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> . Reconoce y Cuenta espontáneamente los números naturales. 	Identifica y cuenta los números naturales.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN
ENFOQUE DE DERECHOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conciencia de Derechos. ❖ Libertad y responsabilidad. ❖ Diálogo y Concertación. 	Los docentes promueven y enfatizan la práctica de los deberes y derechos de los estudiantes

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La maestra invita a los niños a jugar en el patio, Repartimos globos de colores a los niños y juegan libremente a la señal todos se sientan con su globo.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>La maestra pregunta a los niños: ¿Que puedes hacer para saber cuántos globos hay? ¿Qué otros objetos puedes agrupar y contar? Escucha atentamente las respuestas que te den para acompañarlo y brindarle apoyo.</p> <p>RECOJO DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <p>La maestra pregunta a los niños: ¿Qué colores de globos tenemos? ¿Cuántos globos hay de cada color?</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Los niños aprenderán a contar espontáneamente y a identificar los números naturales.</p>
Desarrollo	<p>Planteamiento del problema:</p> <p>Presentamos un problema a los niños. Les ponemos en semicírculo sentados y en medio mostramos el siguiente problema.</p> <p>PROBLEMA</p> <p>Los niños se agrupan por el color de sus globos y realizamos el conteo en cada grupo de globos. Luego el docente amarra los globos del mismo color y los cuelga en la pared y entrega una imagen de cada número que corresponde a la cantidad de los globos agrupados.</p> <p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none">• Luego preguntamos a los niños. ¿Cuántos globos de color rojo hay y Cual será el número uno?¿Cuantos habrá de color azul y cuál será el número 5? Y así sucesivamente hasta realizar todo el conteo de los globos. <p>Planteamiento de estrategias:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños mencionan las cantidades que corresponden. • Colocamos los números correspondientes a cada grupo de globos. <p>Resolución del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente coloca en las mesas diferentes materiales: ganchos, tapitas, animales, y entrega a cada niño un plato descartable o una bandejita donde los niños colocaran los objetos que están contando. ➤ El docente muestra un número según su edad, y pide a los niños colocar en su plato o bandeja la cantidad de objetos que pide, se revisan los objetos que los niños han contado. ➤ En la pizarra los niños agrupan figuras de objetos según la cantidad que indica cada número. ➤ EL docente pregunta: ¿cuántos objetos han contado en cada grupo? Y los niños muestran y cuentan los objetos que han agruado. <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego los niños realizan la ficha de trabajo de conteo. • Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿ Preguntas de Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Cuáles son los números que hemos aprendido? ¿Cuántos globos azules hubo? ☐ Felicitamos el trabajo con lluvias de aplausos.

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Globos.
- ✓ Ganchos, tapitas, animales.
- ✓ Fichas



.....
Luis Antony Samper Ríos
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°06”

I.-TITULO! ¡CLASIFICAMOS Y RECONOCEMOS FIGURAS GEOMETRICAS!

II. DATOS INFORMATIVOS:

• IE	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	17/08/2026

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>Reconoce y clasifica, a la vez compara las figuras geométricas.</p>	<p>Agrupar por clasificación los objetos y animales en la ficha de trabajo</p>
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			<p>. Lista de cotejo</p>

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conciencia de Derechos. ❖ Libertad y responsabilidad. 	<p>Los docentes promueven y enfatizan la práctica de los deberes y derechos de los estudiantes</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>Inicio</p>	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN: El maestro invita a los niños a desplazarnos al sector construcción en especial en los bloques de figuras geométricas, para ello se les pide que ordenen según su conocimiento.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se pregunta a los niños: ¿Cómo podemos ordenar los bloques de figuras geométricas? ¿Cómo podemos clasificarlos y agruparlos? Escucha atentamente las respuestas que te den para acompañarlo y brindarle apoyo.</p> <p>RECOJO DE LOS SABERES PREVIOS: El maestro pregunta a los niños: ¿Qué figuras geométricas encontraron? ¿podemos clasificar por colores y tamaños? ¿Cómo lo harías?</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños aprenderán a clasificar objetos por colores y tamaños.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Motivación: Presentamos a los niños la caja sorpresa. Les ponemos en semicírculo sentados y les preguntamos a los niños y niñas que tengo en la caja sorpresa.</p> <p>Planteamiento del problema: Los niños y niñas sacarán las diferentes figuras geométricas que hay en la caja sorpresa y lo pondrán en la mesa mencionando cada cosa que sacan de la caja. Luego el maestro preguntara como podemos clasificar y agrupar cada objeto. Se deja a los niños hacer a su manera.</p> <p>Comprensión del problema: •El maestro explica que con las figuras geométricas de la mesa tenemos que clasificar por tamaño y color. Para ello pregunta a los niños ¿Cómo podemos hacerlo? ¿Quieren demostrarles?</p> <p>Planteamiento de estrategias:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños mencionan las figuras geométricas. • mencionan si son de colores y tamaños. <p>Resolución del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente forma cuatro grupos para ello coloca varias figuras geométricas por diferentes colores y tamaños. ➤ Luego entregamos un papelote con tres círculos donde los niños clasificaran las figuras geométricas por colores, tamaños y forma. ➤ Después cada grupo va socializar sus trabajos que realizaron. ➤ El maestro en conjunto con los niños y niñas retroalimenta la actividad mostrando mas ejemplos con otros objetos del entorno. <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego los niños realizan la ficha de trabajo. • Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿ Preguntas de Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Cómo hicieron la clasificación de las figuras geométricas? ¿les resulto fácil o difícil? ☐ Felicitamos el trabajo con lluvias de aplausos.

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Caja sorpresa
- ✓ Figuras geometricas
- ✓ Fichas



.....
Luis Antony Samper Ríos
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°07”

I.-TITULO! ; NOS DIVERTIMOS A SERIAR JUGUETES Y OBJETOS DEL AULA!

II. DATOS INFORMATIVOS:

• I.E	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	18/08/23

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</p>	<p>Ordena hasta 5 objetos de grande a pequeño, por colores y forma según los criterios de seriar.</p>	<p>Seriaciones según criterio perceptual y a nivel grafico (dibujos)</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>. Lista de cotejo</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo e iniciamos la sesión diciendo que hoy van a jugar a ordenar (seriar) diferentes juguetes y objetos de su preferencia por tamaño, color y forma y nos van a contar que ordenaron y como ordenaron. Luego el maestro menciona lo que hacen ahora les va a servir para ordenar sus juguetes.</p> <p>Luego se pasa hacer las siguientes preguntas a los niños y niñas:</p> <p>¿Cómo podemos ordenar nuestros materiales del aula? ¿podremos hacerlo por forma, color y tamaño?</p> <p>¿será importante tener ordenado nuestros materiales del aula por forma, color y tamaño? ¿en qué nos va ayudar?</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos aprender a seriar por forma, color y tamaño los materiales de nuestra aula.</p>
Desarrollo	<p>Motivación:</p> <p>El maestro indica a los niños que antes de dirigirnos a los juegos en los sectores tenemos que tener en cuenta la actividad que vamos hacer.</p> <p>Luego los niños se dirigen a los sectores, para ello el maestro pide que saquen todos los materiales de las cajas y lo pongan en los petates.</p> <p>Planteamiento del problema:</p> <p>Después de ello pide a los niños y niñas a empezar a ordenar (seriar) por color, tamaño y forma los materiales. Para ello le pide que hagan primero con 5 objetos y pide voluntarios para que lo realicen.</p> <p>Todos en circulo sentados el maestro pide que lo hagan primero por tamaño, luego por colores y después por forma, con cinco materiales.</p> <p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none">• El maestro pregunta a los niños y niñas ¿Cómo lo están organizando los materiales? ¿podemos hacerlo del mas grande al mas pequeño? ¿podemos hacerlo por colores? ¿también podemos hacerlo por forma?

	<p>Resolución del problema:</p> <p>Los niños y niñas organizan los materiales del aula según las indicaciones, para tener mejor ordenado los juguetes. Para ello el maestro entrega un patrón para organizar los materiales de colores.</p> <p>El maestro pide a los niños y niñas a ir organizando en sus respectivos lugares los materiales que hemos sacado.</p> <p>El maestro realiza una explicación sobre la importancia de tener organizado los materiales del aula, además que podemos hacerlo por colores, tamaño y formas de esa manera nos resultara más fácil poder encontrarlo.</p> <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego los niños realizan la ficha de trabajo (dibujar sobre la actividad) • Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Preguntas de Metacognición:</p> <p><input type="checkbox"/> ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿pudieron organizar por color, tamaño y forma los materiales? ¿les resulto fácil o difícil?</p> <p><input type="checkbox"/> Felicitamos el trabajo con lluvias de aplausos.</p>

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Materiales del aula.
- ✓ Fichas



.....
Luis Antony Samper Ríos
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°08”

I.-TITULO! ¡NOS DIVERTIMOS A SERIAR POR TAMAÑO!

II. DATOS INFORMATIVOS:

• IE	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	19/08/23

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</p>	<p>Compara y ordena 5 objetos mencionando la característica que utilizo para realizar la seriación.</p>	<p>Ordena objetos por su tamaño hasta realizar series de 5 elementos.</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>. Lista de cotejo</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en un semicírculo, pero antes de eso realizaremos algunos acuerdos en conjunto para llevar a cabo la actividad de hoy. El maestro comunica que hoy jugaran con el para ello necesitan que le ayuden en una tarea que tiene.</p> <p>Para ello se realiza las siguientes preguntas ¿saben como se ordena las cosas? ¿alguna vez ordenaron algo en casa? Escuchamos atentamente sus respuestas.</p> <p>Miren estimados estudiantes le traje una imagen para ello muestra un fondo de la región selva y para ello realiza una historia.</p> <p>Carlos era un niño muy feliz que vivía en shamboyacu en la región selva donde hay bosques y muchos animales oriundos del Perú como, gallinas, vacas, sajinos, venados y sachavacas.</p> <p>Un día Carlitos al despertar encontró a sus 5 gallinas que estaban desordenados por un lado y otro. Carlos quería ordenarlos y meterlos en su corral, pero no sabia como hacerlo. ¿Qué les parece si le ayudamos?</p> <p>¿Qué podemos hacer? ¿esta gallina entrara en el corral? ¿Por qué? ¿todas las gallinas son de igual tamaño?</p> <p>Ahora como podemos ordenar entre compañeros, escuchamos las respuestas y los invitamos a realizar la dinámica.</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Ahora los comento cual es nuestro propósito de hoy “hoy vamos a ordenar por tamaños, hasta 5 objetos”</p>
Desarrollo	<p>El maestro comunica que tiene un problema, ha traído muchos animales de diferentes tamaños y necesita que ellos lo ayuden a ordenarlos por tamaño.</p> <p>Luego se pregunta ¿Cómo podríamos hacer? ¿Cómo podemos saber si todos son del mismo tamaño? ¿Qué necesitamos para ordenarlos? ¿de qué manera se podría ordenar? ¿será fácil o difícil?</p> <p>Ahora lo vamos a c ver como los podemos hacer, pero si primero lo hacemos con nuestro cuerpo ¿ que haríamos primero? Y luego se pregunta que otras cosas se puede ordenar por tamaños ¿por cual tamaño se empezaría ordenar?</p>

	<p>Luego se pasa colocar los animales de diferentes tamaños, con la ayuda de todos se agrupan por el tipo de animal que les toco, se les pide que se ordenen primero como ellos les parece y se observa atentamente como van organizando.</p> <p>Luego se realiza las siguientes preguntas ¿Cómo se ordenaron? ¿de que otra forma podrían ordenar? ¿por cual tamaño empezaron a ordenar?</p> <p>El maestro hace una retroalimentación con respecto a la actividad para ello explica que se puede ordenar del grande al pequeño o podemos hacerlo del pequeño al grande, diferenciando los tamaños.</p> <p>Terminando eso se pasa a entregar las fichas en blanco para que los niños dibujen con respecto a al actividad y luego se da paso a la socialización de la actividad</p> <p>Luego el maestro pregunta ¿Qué pasos hemos seguido para ordenar? ¿Cómo se dieron cuenta que no son iguales? ¿ como hicieron para ordenar por tamaño? ¿Qué tuvieron que hacer?</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Preguntas de Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ ¿Qué aprendieron? ¿Qué hicimos para aprender? ¿para que nos servirá? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy? ¿podemos utilizar lo aprendido hoy en nuestra casa? ☐ Felicitamos el trabajo con lluvias de aplausos.

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Materiales del aula.
- ✓ Fichas



.....
Luis Antony Samper Ríos
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°09”

I.-TITULO! ¡CLASIFICAMOS LOS MATERIALES QUE HEMOS RECOLECTADO!

II. DATOS INFORMATIVOS:

• IE	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	20/08/23

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>Explica las semejanzas y diferencias entre objetos de su entorno al comparar y agrupar algunos elementos de su contexto.</p>	<p>Realizan diferencias y agrupan materiales por sus características.</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>. Lista de cotejo</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo e iniciamos la sesión observando un video sobre la clasificación de objetos.</p> <p>Después de haber observado el video realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Qué objetos han clasificado? ¿Qué objetos agruparon?</p> <p>Luego maestro realiza la pregunta retadora ¿cómo clasificarían o agruparían los objetos que vamos a recolectar?</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Niños y niñas hoy clasificaremos los materiales según sus características perceptuales.</p>
Desarrollo	<p>Motivación:</p> <p>El maestro saca la caja sorpresa con objetos dentro de ella, pero antes pregunta a los niños que es lo que tiene dentro de ella. Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Pero antes de eso el maestro realiza una dinámica para generar mas conflicto cognitivo, para ello menciona que todos los niños y niñas se coloquen en el centro, y menciona alguna característica, por ejemplo: que se agrupen los “niños y niñas que están con educación física y con zapatilla color negro” “las niñas que tienen que están con carmín amarrado sus pelos” “los niños que están con uniforme y zapatos negros”</p> <p>Ahora retomamos la dinámica de la caja sorpresa y descubrimos que lo hay adentro para ello invitamos a los niños y niñas a sacar cada uno de los objetos y colocar en la mesa. (colores, tajadores, plumones, crayolas, lápices y libros) para ello el maestro ya con anticipación preparó el stand con sus respectivos recipientes rotulados para ordenar.</p> <p>El maestro realiza las siguientes preguntas ¿Qué haremos con estos objetos? ¿todos serán iguales? ¿Por qué? ¿Cómo lo clasificaríamos? ¿Qué son estos materiales y para que sirven?</p> <p>Luego invita a los niños y niñas agrupar y clasificar cada uno de ellos según sus características y percepciones. Se observa detenidamente la actividad que realizan.</p>

	<p>Se realiza las preguntas ¿Cómo lo ordenaron? ¿Por qué lo hicieron de esa manera? ¿Qué tuvieron en cuenta para hacerlo? ¿pudieron clasificarlo según sus características?</p> <p>Después realizamos entre todos las correcciones correspondientes teniendo en cuenta las características de los objetos según el lugar que le corresponde.</p> <p>El maestro realiza la retroalimentación indicando a los niños y niñas que cada objeto tiene sus propias características y eso lo diferencia de los demás y debemos ser muy observadores para poder diferenciar y luego dar paso a clasificar.</p> <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego los niños realizan la ficha de trabajo (dibujar sobre la actividad) • Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Preguntas de Metacognición:</p> <p>□ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿pudieron realizar la actividad? ¿les resulto fácil o difícil hacerlo? ¿podrían hacerlo en casa también lo aprendido hoy?</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a compartir lo aprendido el día de hoy a sus papitos y mamitas.</p>

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Materiales del aula.
- ✓ Fichas



.....
Luis Antony Samper Ríos
Bachiller de Educación Inicial

“Sesión de Aprendizaje N°10

I.-TITULO! **CLASIFICAMOS LOS MATERIALES POR TAMAÑO**

II. DATOS INFORMATIVOS:

• I.E	Jose Faustino Sanchez Carrion
DIRECTOR	Segundo G. Lozano Lopez
• DOCENTE	Elisa Torres Mendoza
• BACHILLER	Luis Antony Samper Rios.
• EDAD	5 años.
• AULA	Semillita del Saber
• FECHA	21/08/23

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Matemática			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p style="text-align: center;">CAPACIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>Explica las semejanzas y diferencias entre objetos de su entorno al comparar y agrupar algunos elementos de su contexto.</p>	<p>Realizan diferencias y agrupan materiales del aula por su tamaño.</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>. Lista de cotejo</p>

IV.-DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Inicio	<p>❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un semicírculo para empezar la actividad de la clase.</p> <p>El maestro pide a los niños y niñas a escuchar una historia de María:</p> <p>María era una niña que le gustaba jugar con sus juguetes que le regalo su mamá y sus familiares, una tarde cuando maría estaba por guardar sus juguetes se dio que todos eran de diferentes tamaños y le llamo la atención, para ello le pregunta a su mamá ¿Por qué mis juguetes son de diferentes tamaños? ¿Cómo puedo ordenar para que se vea mas bonito? Son las preguntas que hizo maría a su mamá.</p> <p>Niños que les parece si le apoyamos a María a responder sus preguntas para ello el maestro repite las preguntas y escucha atentamente las respuestas.</p> <p>Luego realiza la pregunta retadora ¿Cómo clasificarías los objetos para que se vea ordenado?</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a clasificar los objetos del sector construcción y los vamos a organizar por tamaño.</p>
Desarrollo	<p>El maestro comunica a los niños que se coloquen en un semicírculo y pide que observen el sector construcción y den una revisada de como esta organizado y se realiza las siguientes preguntas ¿Qué podemos hacer para que sea mejor? ¿Cómo lo ordenaríamos los materiales? ¿le podríamos hacer por tamaños? ¿todos serán de la misma forma?</p> <p>El maestro pide a los niños y niñas que saquen todos los materiales y lo coloquen en el petate y pide que observen y manipulen y se den cuenta el tamaño que tienen.</p> <p>El docente anticipado coloca las cajas correspondientes para la clasificación de los materiales.</p> <p>Una vez realizado la observación y manipulación el maestro pide a los niños a clasificar los bloques por tamaño en las cajas que están en los stand, así mismo lo haremos con los rompecabezas, dados y figuras geométricas estructuradas. Se deja a los niños hacer a su manera.</p>

	<p>Una vez terminado de clasificar se pregunta a los niños ¿Qué pasos hicieron para clasificar los materiales? ¿Cómo los ordenaron? ¿todos fueron del mismo tamaño? ¿podemos separar los grandes, medianos y pequeños?</p> <p>Luego de eso retomamos la historia de maría para ayudar a ordenar sus juguetes y les pregunto a los niños y niñas ¿Cómo ayudamos a maría? ¿Qué tendría que hacer maría? ¿Cómo clasificaría sus juguetes?</p> <p>Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y niñas y se anota en la pizarra para luego hacer la retroalimentación.</p> <p>El maestro comenta que es importante ordenar los materiales y juguetes que tenemos en el aula y en la casa para ello lo podemos hacer clasificando por tamaños grandes, medianos y pequeños y lo podemos poner diferenciando las forma en una caja o en el stand. Realizamos los comentarios sobre las opiniones de los niños y niñas.</p> <p>Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego los niños realizan la ficha de trabajo (dibujar sobre la actividad) • Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre lo aprendido: <p>¿Preguntas de Metacognición:</p> <p>☐ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿pudieron ayudar a maría? ¿les resulto fácil clasificar los materiales del aula? ¿les resulto fácil o difícil?</p> <p>☐ Felicitamos el trabajo con lluvias de aplausos.</p>

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Materiales del aula.
- ✓ Fichas



.....
Luis Antony Samper Ríos
Bachiller de Educación Inicial