

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA

"MARÍA MONTESSORI"



**Estrategias lúdicas orientadas al mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas y su
aplicación – Arequipa 2021**

**Trabajo de investigación presentado
por las alumnas:**

Díaz Patiño, Candy Melany

Núñez Delgado, Danna Elizabeth

**Para optar el grado académico de
Bachiller en Educación.**

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERÚ

2023

INV 15 S

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

4

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

1%

6

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

9

mriuc.bc.uc.edu.ve

Fuente de Internet

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis agradecería primordialmente a Dios, por bendecirme en este proceso y sea existente esta meta u objetivo anhelado. También agradezco a la ESCUELA SUPERIOR PEDAGOGICA MARÍA MONTESSORI al proporcionar estudiar y ser profesional, de igual manera a mi profesora ZULVI por ser guía de su visión crítica, sus consejos, enseñanzas y ayudarme a ser investigadora de pasión. Por último, me gustaría agradecer a la Asociación Hogar de Cristo, por el apoyo incondicional de muchos años, creer y brindare la confianza. Por otro lado, a mi Padrino Bruker Núñez García, por ser mi fortaleza y motivación de seguir siempre adelante. Y llegar ser una gran profesional Muchas gracias

Candy y Danna

RESUMEN

La presente investigación, centra su estudio en proponer estrategias lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa-2021. La enseñanza de la matemática se ha realizado por medio de ejercicios rutinarios, donde los estudiantes generan soluciones mecánicas, dando poco énfasis en la reflexión sobre el proceso, con una distancia entre el concepto teórico y su aplicabilidad. En este sentido, se realizó una investigación de tipo experimental, con diseño preexperimental, la población está constituida por 54 niño (a) s, la muestra 38 niño (a) s, la técnica de recolección de datos, fue la encuesta, el instrumento de recolección de datos, fue el cuestionario, se evidenció falencias en los niños hacia algunos contenidos de la asignatura matemáticas, por otro lado se evidenció un avance en el logro de contenidos y aprendizajes de la matemática con la aplicación de una actividad lúdica.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Aprendizaje, matemáticas

ABSTRACT

This research focuses its study on proposing playful strategies for learning mathematics in boys and girls of the Jesus Nazareno Arequipa-2021 Parish Initial Educational Institution. The teaching of mathematics has been carried out through routine exercises, where students generate mechanical solutions, with little emphasis on reflection on the process, with a distance between the theoretical concept and its applicability. In this sense, an experimental type research was carried out, with a pre-experimental design, the population is made up of 54 children, the sample 38 children, the data collection technique, was the survey, the instrument Data collection, it was the questionnaire, there was evidence of shortcomings in the children towards some contents of the mathematics subject, on the other hand there was evidence of an advance in the achievement of contents and learning of mathematics with the application of a playful activity.

Keywords: Playful strategies, Learning, mathematics

INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	5
INDICE GENERAL.....	6
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE GRAFICOS	10
INDICE DE IMAGENES	11
INTRODUCCIÓN	12
GENERALIDADES.....	14
CAPITULO I.....	15
PLAN DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. Plan de Investigación	15
1.1.1.El problema de Investigación.....	15
1.1.2.Planteamiento del Problema	15
1.1.3.Justificación del Problema	18
1.1.4.Delimitación.....	19
1.1.5.Problemas de la Investigación	19
1.1.6.Objetivos de la Investigación.....	20
1.1.7.Hipótesis de la Investigación	21
1.1.8. Variables de Investigación.....	22
1.1.9.Matriz de Operacionalización de Variables	22
CAPITULO II.....	24
MARCO TEORICO.....	24
2.2. Marco Teórico	24
2.2.1. Antecedentes de la investigación	24
A Nivel Internacional	24
A Nivel Nacional.....	26

	7
A Nivel Regional.....	28
2.2.2. Marco teórico – científico.....	30
Estrategias lúdicas.....	30
El Juego y el Desarrollo Integral.....	31
Las Matemáticas y su Aprendizaje.....	36
Dimensión estrategias lúdicas.....	38
2.2.3. Definición de términos básicos.....	40
CAPITULO III.....	42
MARCO TEORICO.....	42
3.3. Marco Metodológico.....	42
3.3.1. Población y Muestra.....	42
3.3.2. Unidad de análisis.....	43
3.3.3. Método de Investigación.....	43
3.3.4. Tipo de Investigación.....	43
3.3.5. Diseño de investigación.....	43
3.3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	44
3.3.7. Validez y confiabilidad.....	45
3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos.....	46
3.3.9. Validación y confiabilidad.....	46
CAPITULO IV.....	47
RESULTADOS y DISCUSIÓN.....	47
4.1. Resultados.....	47
4.2. Discusión.....	54
CAPITULO V.....	55
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	55
5.1. Conclusiones.....	56
5.2. Recomendaciones.....	57
5.3. Referencias bibliográficas.....	58
ANEXOS.....	62
Anexo N° 1.....	63
Cronograma de actividades.....	63

	8
Recursos y Presupuesto	64
Financiamiento	65
Instrumento de medición.....	66
Anexo N° 2.....	66
Anexo N° 3.....	69
Matriz de Consistencia	¡Error! Marcador no definido.
Anexo N° 4.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO VI.....	73
PROPUESTA	73
Contenido de la Propuesta.....	73
Presentación de la propuesta	74
Bases teóricas de la Propuesta.....	75
Justificación.....	76
Objetivos de la propuesta	76
Recursos de la propuesta	77
Estructura de la Propuesta	77
Estrategia lúdica N° 1	78
Estrategia lúdica N° 2.....	84
Estrategia lúdica N° 3.....	90
Estrategia lúdica N° 4.....	98
Evidencias Fotográficas	106

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 de contingencia aprendizaje, antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica	48
Tabla 2 Distribución de porcentajes para la dimensión resolución de problemas pre y post test	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 Distribución de porcentajes para la dimensión comunicación matemática pre y post test	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4 Distribución de porcentajes para la dimensión razonamiento y demostración pre y post test	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 5 Distribución de porcentajes total de dimensiones pre y post test	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6 Recursos humanos.....	64
Tabla 7 Recursos Materiales	64
Tabla 8 Servicios utilizados	64
Tabla 9 Total Recursos.....	64
Tabla 10 Total Recursos.....	65
Tabla 11 Financiamiento	65

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Porcentajes pre y post test dimensión resolución de problemas	50
Gráfico 2 Porcentajes pre y post test dimensión comunicación matemática.....	51
Gráfico 3 Porcentajes pre y post test dimensión razonamiento y demostración	52
Gráfico 4 porcentajes para el total de las dimensiones en pre y post test	53

INDICE DE IMAGENES

Foto N°1	112
Foto N°2	112
Foto N°3	113
Foto N°4	113
Foto N°5	114
Foto N°6	114
Foto N°7	115
Foto N°8	115
Foto N°9	116
Foto N°10	116
Foto N°11	117
Foto N°12	117
Foto N°11	118
Foto N°12	118

INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas tienen la labor de suma importancia, son responsables de hacer efectivas las acciones públicas educativas reflejadas en el currículo nacional. Estas políticas contemplan un norte de visión al país en materia educativa. La innovación y desarrollo de un país depende en suma por el conglomerado educativo dispuesto para la producción de conocimiento, en materias y carreras experimentales, como la física y la matemática.

Estas carreras en la actualidad contemplan una falta de interés y motivación en su estudio, debido a las carentes estrategias de enseñanza y estrategias pedagógicas orientadas a estimular dichas carreras, por ende, representa un reto el desarrollo de políticas a nivel de planteles educativos orientadas a estos logros por parte del gobierno nacional.

En este sentido, también resulta vital desarrollar estrategias didácticas para la enseñanza, incluso a razón de las estrategias lúdicas orientadas hacia todas esas materias que de alguna forma ha ocasionado rechazo y desmotivación al estudio. A nivel regional, resulta evidente la misma tendencia sobre todo en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa 2021.

Es por ello que se estima proponer estrategias lúdicas para ser utilizadas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa 2021, y en función de ello se enmarca el siguiente trabajo, con las secciones siguientes: en primer término, se presentan las generalidades, con información referencias de la institución en estudio, las autoras, las líneas de investigación entre otros. Por otro lado, el plan de investigación con el planteamiento del problema la justificación del mismo, su delimitación en espacio y tiempo, así como sus objetivos. Seguidamente el marco teórico, con antecedentes que se consideran pertinentes como puntos de referencia para la presente investigación en los niveles internacional, nacional y local, luego las principales teorías y conceptos que se relacionan con planteamiento de la investigación destacando el juego tipos de

juego, la matemática y su aprendizaje. A continuación, se presenta el marco metodológico, con los puntos destacados del tipo de investigación población y muestra la validez y confiabilidad, finalmente aspectos del trabajo con la sección de aspectos éticos, presupuesto y recursos, así como, el cronograma de actividades.

GENERALIDADES

- **Título del Trabajo de Investigación:**

Estrategias lúdicas orientadas al mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas que se aplican en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021

- **Autoras:** DÍAZ PATIÑO, Candy Melany

NÚÑEZ DELGADO, Danna Elizabeth

- **Asesor:** Torres Ramos Zulvi Madeleine

- **Línea de investigación:**

Mejorar el aprendizaje

- **Localidad/ institución donde se realizará el trabajo de investigación:**

Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa

- **Duración:** 1 año.

CAPITULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Plan de Investigación

1.1.1. El problema de Investigación

Estrategias lúdicas orientadas al mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas que se aplican en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

1.1.2. Planteamiento del Problema

Hoy en día, el profesor se ve confrontados problemas, similares a los de otras épocas, diferenciándose ahora, con una vertiginosa innovación, desarrollo y nuevas tecnologías. En este aspecto influye de manera importante, las tácticas de enseñanza, donde el individuo, se ve rodeado de un gran cumulo de información. De lo anterior puede, también agregarse que las ciencias experimentales han evidenciado un rechazo paulatino, así lo refiere (Sosa y otros,

2020), “se tiene mínimo interés y pocas ganas de estudiar, esto es más que todo a las ciencias de corte experimental” (p.19).

En este hilo temático se estima pertinente agregar que, el conocimiento en matemáticas, resulta importante en la educación, de manera destacada en la etapa inicial, ya que son fundamentos de desarrollo intelectual, de utilización de la lógica y razonamiento, que luego deviene en la posibilidad de aumentar el modo en se pueden solucionar diferentes tipos de problemas por parte de un individuo en edad adulta.

Desde un ámbito mucho más preciso de enseñanza de asignaturas, se tiene que la enseñanza de la matemática se ha realizado por medio de ejercicios rutinarios, donde los estudiantes generan soluciones mecánicas, dando poco énfasis a la reflexión sobre el proceso *per se*, con una distancia entre el concepto teórico y su aplicabilidad. Es decir, se percibe una falta de interés desde edades tempranas hacia las materias experimentales. Todo ello, aunado, a la falta de trabajo pedagógico que favorezca al interés de los estudiantes por las disciplinas experimentales.

A nivel mundial para un análisis comparado desde un punto de vista de falta de interés por las asignatura experimentales se tiene (González García, 2020) para España y el Reino Unido, considerando los currículos de cada país. En un análisis de estrategias y actividades, en profesores en una ciudad de España (Higueras-Rodríguez, Medina-García, y Molina-Ruiz, 2020) verificó la formación lúdica en la plantilla profesoral de una institución educativa. Por otro lado, (Parker y Thomsen, 2019) destacan el hecho de que las pedagogías integradas pueden ser divertidas, y altamente efectivas, a lo cual plantearon hipótesis de estudio en Australia para luego confirmarlas.

A nivel de América latina, existen trabajos como los de (De la Cruz Flores, 2017; Sáinz, 2019; Tedesco, 2017), realizados en México, más con una perspectiva del evento pandémico, se tienen (Martínez y Maas, 2020; Stezano, 2020), con estudios en México y República Dominicana y Costa Rica donde se resalta el posible impacto del evento de pandemia sobre la educación en América latina, afianzando las desigualdades y deserciones escolares.

A nivel de Perú, se encuentran estudios como los de (Medina Nina, 2017) que evalúan las estrategias lúdicas y el beneficio de los aprendizajes donde se, considera que es necesario el programas de diligencias lúdicas para apuntalar el estudio de las matemáticas.

A nivel regional y en concordancia con la situación descrita, por indagación previa de las autoras en la ciudad de Arequipa en la actualidad, la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa evidencia el uso de destrezas para la enseñanza de las matemáticas, originando las posibles causas: carencia de proyectos pedagógicos orientados a la displicencia en el aprendizaje en general, carencia de proyectos pedagógicos orientados a la indiferencia en el aprendizaje de las matemáticas, carencia de estrategias que incentiven a la reflexión entre el concepto teórico y práctico, poca y casi nula utilización de estrategias lúdicas que permitan auspiciar el ánimo hacia el estudio. Poca y casi nula utilización de estrategias lúdicas que permitan favorecer el ánimo hacia el estudio de las matemáticas. Siendo la causa principal de la investigación carencia de proyectos pedagógicos orientados a la displicencia en el aprendizaje en general.

Visto en la perspectiva en los efectos que se han detectado que puede traer este problema se tienen poco interés en los contenidos y las asignaturas programadas, una valoración positiva o negativa sobre las estrategias lúdicas implica la poca o nula utilización

de las estrategias poco desarrollo de capacidades cognitivas en el estudiante además calificaciones bajas en los procesos de evaluación nacional en la asignatura matemática

El poco interés, que se tiene en la actualidad hacia las asignaturas experimentales, en lo específico a la matemática, devendría luego en la poca disposición cognitiva de un individuo en edad adulta para la utilización de los planteamientos lógicos matemáticos que se le pueda presentar en el desarrollo de la vida, así como en el ámbito laboral.

1.1.3. Justificación del Problema

A continuación, se aspira identificar las estrategias lúdicas orientadas al progreso de la enseñanza de las matemáticas que se aplican en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa.

En virtud de contribuir a fomentar el interés por parte de los alumnos hacia las matemáticas, con el manejo de habilidades lúdicas como una forma importante de aumentar gradualmente el rendimiento de evaluación nacional, específicamente en la región de Arequipa y en la Institución en estudio.

Dadas las características actuales del evento pandémico, en vista de la poca afluencia de asistencia a las instalaciones físicas, y a la utilización de entornos virtuales adaptados al inventario tecnológico asequible por los padres, alumnos y docentes, se considera viable la propuesta, debido a la utilización de sistemas de comunicación de redes sociales como WhatsApp, Google classroom.

Como beneficio social, se tiene, que, a pesar de la poca asistencia a las aulas de clase, se pueden aplicar estrategias pedagógicas y de índole lúdico, lo cual redundará en el aumento

sostenido del interés hacia las asignaturas experimentales, como la matemática, por otro lado, la disminución de deserción escolar.

En lo que concierne al aspecto metodológico, se tiene que los avances en propuestas lúdicas, orientadas hacia el aprendizaje, implica una mayor comprensión y logro de aspectos cognitivos, debido a la interacción entre docente alumno, con avance de aprendizajes significativos.

Finalmente, para las investigadoras la presente investigación y propuesta incrementará los niveles de desarrollo de alternativas lúdicas aplicadas con el fin de realizar un cambio ante el auge de displicencia de los alumnos hacia las materias de las matemáticas en la etapa inicial, realizando los ajustes adecuados a los casos particulares.

1.1.4. Delimitación

- **Tema:** Estrategias Lúdicas Orientadas Al Mejoramiento Del Aprendizaje De Las Matemáticas.
- **Problemática:** ¿Cómo incide en el aprendizaje de la asignatura matemáticas el desarrollo de aprendizajes lúdicos?
- **Población de Estudio:** Niños y Niñas de la Institución Educativa Jesús Nazareno
- **Lugar de Estudio:** Arequipa, Perú 2021
- **Duración:** 1 año.

1.1.5. Problemas de la Investigación

Problema general

En la presente investigación surgen las siguientes interrogantes:

¿Qué estrategias lúdicas se aplican hacia el aprendizaje de las matemáticas de la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021?

Problemas específicos

- ¿Qué falencias presentan los niños en el área de matemáticas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021?

- ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021?

- ¿Cuál es el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021?

1.1.6. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Identificar las estrategias lúdicas orientadas al mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas que se aplican en la I.E.I. Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

Objetivos Específicos

- Describir las falencias que presentan los niños en el área de matemáticas en la I.E.I Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

- Distinguir la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en niños y niñas en la I.E.I Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

- Analizar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en niños y niñas de la I.E.I Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

1.1.7. Hipótesis de la Investigación

Hipótesis General

Las estrategias lúdicas provocan el aprendizaje de las matemáticas así el mejoramiento en el rendimiento de los niños o niñas en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

Hipótesis Específicas

- Analizar la mejora de las falencias sobre estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021
- Aplicar las estrategias lúdicas provocan el aprendizaje de las matemáticas en los niños y las niñas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa
- Analizar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática provoca identificar las dificultades para la mejora de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021.

1.1.8. Variables de Investigación

✓ **Variable 1**

Estrategias lúdicas

✓ **Variable 2**

Aprendizaje.

1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Problema	Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
¿Estrategias lúdicas orientadas al mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas que se aplican en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021?	Estrategias lúdicas	Permite el desarrollo de competencias que se definen teniendo en cuenta el perfil de formación. A su vez, tienen capacidad de seducir al estudiante por el goce, placer, diversión, así como todo lo que la lúdica puede ofrecer para el desarrollo de la autonomía, participación, interactividad, diálogo, consenso y disenso (Torres, 2013)	Las técnicas Los ejercicios Los juegos didácticos	Referencias bibliográficas
	Aprendizaje	Implica identificar las características que permiten resolver problemas matemáticos	Resolución de problemas Comunicación matemática Razonamiento y demostración	Ítems del instrumento

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Antecedentes de la investigación

A Nivel Internacional

(Guerrero, 2015) una investigación que evaluó las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades numéricas en educación inicial. Se usó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, transaccional de campo. La población fue de 50 docentes de tres centros educativos. El método de recolección de datos fue la encuesta con cuestionario. Como conclusiones se tienen, para la dimensión recursos lúdicos los recursos más empleados fueron los tecnológicos y luego los recursos pedagógicos esto implica que el uso de estos recursos debe hacerse de forma organizada. Por otro lado, los tipos de habilidades numéricas se evidenciaron, la seriación, seguida de la habilidad de clasificación, asimismo las habilidades pre-numéricas fueron adecuadas en la enseñanza de las matemáticas.

Finalmente, los principios al cómo contar, en base a las habilidades numéricas, derivan en orden descendente de los medios logrados según el baremo elaborado.

(Sandoval Toapanta, 2016) una investigación que desarrolló una guía práctica de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños y niñas de cuarto año de educación básica. Se aplicó un diseño de campo, descriptivo y exploratorio, con una población de 35 estudiantes y 10 docentes. Se utilizó la encuesta con cuestionario como técnica e instrumento de recolección de datos. Sus principales hallazgos fueron, que los docentes, no aplican actividades lúdicas tales como juegos, rompecabezas, cubos, teniendo como resultado, la no adquisición de experiencias prácticas y sus actividades conexas de interacción con los demás compañeros, la retroalimentación y por ende la no apropiación del conocimiento. En este sentido también se evidenció que el aprendizaje de matemática no ha sido fortalecido mediante la aplicación de juegos que favorezcan el trabajo en equipo.

(Aguilar Garzón y Vivas Munar, 2017) una investigación que elaboró una guía práctica de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños y niñas de preescolar. El enfoque fue descriptivo-participativo, con una población de 4100 estudiantes y 10 docentes. Se empleó la encuesta y la observación como técnicas de recolección de datos, y el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Como principales conclusiones se tiene que existen factores de incidencia en el pensamiento lógico matemático, por otro lado, Las actividades lúdicas recreativas que se desarrollan en los talleres, tales como: el arte, el deporte, juegos de mesa, juegos tradicionales, teatro, contribuyen a que los estudiantes se identifiquen y se vinculen

(Peña, 2020 en una investigación que usó la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje para facilitar la transición de los niños y niñas de inicial a primaria en una escuela

basica de Venezuela. Se aplicó un enfoque sociocrítico y un método de investigación-acción. Se entrevistó a 4 docentes de inicial y primaria. Se concluyó que las actividades recreativas favorecen el aprendizaje y la motivación de los estudiantes y sus familias.

(Barrera Paredes, 2012) una investigación que diseñó talleres de formación para el uso correcto de las técnicas didácticas en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de sexto año del “Centro de Educación Básica Dr. Néstor Mogollón López” del cantón La Maná. Se aplicó una investigación exploratoria, descriptiva y correlacional, con una población y muestra de 97 personas entre docentes, padres y estudiantes. Entre sus principales resultados se destaca que las técnicas didácticas tienen influencia en el aprendizaje de la matemática, y se requiere aplicar técnicas apropiadas y pertinentes al proceso educativo.

A Nivel Nacional

(Zeña Riojas, 2018) una investigación que analizó las estrategias lúdicas para potenciar los aprendizajes significativos en el área de Matemática en los niños de cinco años de educación inicial de la I.E. Nro. 081 Caserío Santa Isabel, distrito de Morrope, provincia de Lambayeque. La investigación fue descriptiva, con una población de 15 niños. Se usó la observación como técnica de recolección de datos y la lista de recojo como instrumento. Se concluyó que las estrategias lúdicas favorecen el mejoramiento de los aprendizajes significativos en el área de matemática, lo que se refleja en el post test realizado que muestra el alcance de las estrategias aplicadas y los avances y mejoras en el aprendizaje.

(Pilco Montes de Oca, 2018) una investigación que implementó estrategias y actividades lúdicas en el aula, usando juegos con los estudiantes, para el aprendizaje de matemáticas en los niños y niñas. La investigación se basó en el paradigma sociocrítico, con

un enfoque cualitativo, de tipo aplicada educacional. La población muestra fue de 52 niños. Se usó la entrevista y la encuesta como técnicas de recolección de datos y la guía de entrevista y lista de cotejo, y la guía de observación como instrumentos. Se concluyó que no se aplican estrategias lúdicas; por lo que no hay alternativas que favorezcan una mayor eficacia en el logro de aprendizajes significativos en el área de matemática en la institución estudiada.

(Araujo Vásquez y Cueva Avalos, 2018) una investigación que estableció el nivel del uso de la matemática lúdica como recurso didáctico, en el fortalecimiento de la habilidad de clasificación en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa n° 1777 “divino redentor” de la provincia de Trujillo. La investigación fue experimental, explicativa, con diseño cuasi experimental con pre test. La población fue de 40 niños y la muestra de 18. Se usó la revisión documental, la observación y la encuesta como técnicas de recolección de datos y la lista de cotejo como instrumento. Se concluyó que el uso de la matemática lúdica como recurso influye significativamente en el avance de la clasificación de los estudiantes. Así mismo, al emplear este tipo de estrategias se favorece el aprendizaje significativo, mejorando las habilidades matemáticas de los estudiantes.

(Rojas Hinostroza, 2019) una investigación que determinó la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras – Amay. Se realizó una investigación correlacional, con un diseño transversal no experimental. La población fue de 59 estudiantes y la muestra de 21. Se usó la lista de cotejo como técnica de recolección de datos. Se concluyó que hay relación entre el juego lúdico y el desarrollo de competencias y

capacidades matemáticas, así como entre la capacidad de comunicación y representación de ideas, y entre el juego lúdico y la capacidad para elaborar y usar estrategias.

(Ugaz Bartolo, 2021) una investigación que elaboró una estrategia didáctica para potenciar el desarrollo de las nociones matemáticas en niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública de Lima. La investigación se basó en el paradigma sociocrítico, con un enfoque cualitativo, de tipo aplicada educacional. La población muestra fue de 72 niños. Se usó la entrevista y la encuesta como técnicas de recolección de datos y la guía de entrevista y lista de cotejo, y la guía de observación como instrumentos. Se evidenció un bajo nivel de nociones en matemática, debido a que el docente empleó estrategias que restringían el desarrollo.

A Nivel Regional

(Mamani Arapa y Tamayo Mamani, 2018) una investigación que evaluó si las estrategias lúdicas potencian la motivación a la lectura en los niños del nivel Inicial de una institución educativa de Castilla Arequipa 2017. Se empleó un enfoque cuantitativo, un método experimental cuasiexperimental, con pre y post prueba. Se examinó y entrevistó a 25 niños de una población de 100. Se concluyó que el programa de estrategias aumenta la animación a la lectura, pasando de un nivel de 52% a un nivel de 80%.

(Queque Huanca, 2018) una investigación que determinó la relación entre Estrategias metodológicas y el aprendizaje de matemática en niños y niñas del tercer grado de primaria de una institución educativa parroquial de Tacna 2017. La investigación fue descriptiva correlacional, no experimental, con encuesta como técnica y cuestionario como instrumento. La población y muestra fue de 58 niños. Se evidenció relación entre las estrategias

metodológicas y el aprendizaje de matemática, y que estas estrategias favorecen el aprendizaje significativo en los estudiantes.

(Acosta, 2018) una investigación que probó la eficacia del programa “Aprendo las matemáticas jugando” para estimular el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de edad de una institución educativa inicial estatal de Cerro Colorado-Arequipa. Se hizo una investigación prospectiva, explicativa, con diseño preexperimental. La población y muestra fue de 25 niños. Se usó la encuesta como técnica y el pre test y el post test como instrumentos. Se concluyó que el pensamiento lógico matemático mejoró con la estrategia lúdica adoptada, y que hubo un aumento en los rendimientos en el post test. Se deduce que la práctica docente influye en la estimulación del pensamiento lógico matemático de los niños.

(Lopez Coaguila y Choquipata Tito, 2019) una investigación que evaluó cómo las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una escuela particular de Cerro Colorado, Arequipa – 2019. La motricidad gruesa es la capacidad de mover el cuerpo y coordinar los músculos grandes. Se usó un enfoque cuantitativo, una investigación aplicada y experimental, con diseño pre experimental. Se observó a 17 docentes. También muestran cómo el juego puede mejorar el movimiento y el aprendizaje de los niños. Además, se concluyó que las estrategias lúdicas tuvieron un efecto positivo, mejorando aspectos motrices. Se comparó el pre test, que mostró un nivel de 20%, con el post test, que mostró una mejoría de 80%

(Aguedo Ley y Hurtado Cruz, 2019) una investigación que evaluó los efectos de las estrategias lúdicas para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa particular Charles Perrault. La psicomotricidad gruesa es la capacidad

de controlar los movimientos del cuerpo y coordinar los músculos grandes. Se usó un enfoque cuantitativo, un método experimental cuasiexperimental, con pre y post prueba. Se usó la observación y la entrevista como técnicas y la lista de cotejo, entrevista y ficha de observación como instrumentos. La población fue de 62 alumnos de 2 a 5 años y la muestra de 21 niños. Se concluyó que hubo mejoras en la psicomotricidad gruesa por la aplicación del programa, que superaron las muestras de descoordinación de movimientos, dificultad en la ejecución de movimientos y falta de atención. Se evidenciaron mejoras después de la aplicación del programa.

2.2.2. Marco teórico – científico

Estrategias lúdicas

(Torres, 2013) Señala que la estrategia lúdica se define teniendo en cuenta el perfil de formación. Por otro lado, el citado autor sostiene que las estrategias lúdicas tienen capacidad de llevar al estudiante a un estado de goce, placer, diversión, así como todo lo que la lúdica puede ofrecer para “el desarrollo de la autonomía, participación, interactividad, riesgo, apuesta, aventura, diálogo, consenso y disenso” (p.22).

(Ocaña) Refiere que las actividades recreativas "contribuyen, a través del sistema educativo, a la promoción del desarrollo personal de los niños y jóvenes, particularmente en las relaciones interpersonales y de amistad". (p.111).

(Arceo, 2006) Esto indica que las estrategias son “herramientas que mejoran las actividades de aprendizaje y la resolución de problemas para promover el aprendizaje y la comprensión”. (p.234).

El Juego y el Desarrollo Integral

(Megías y Lozano, 2019) en su apreciación sobre el juego como actividad lúdica, requiere participación activa, para el desarrollo integral en las dimensiones siguientes:

- **Dimensión física-sensorial:** El juego supone actividad energética, propicia la adecuada combinación de descubrir zonas del organismo, así como el hallazgo de nuevas percepciones a través de los sentidos.
- **Dimensión cognitiva:** mediante el juego el niño (a) se comprende a sí mismo y a los demás, estimulando la capacidad de raciocinio, la imaginación y la creatividad.
- **Dimensión socioafectiva:** Así como, el juego envuelve actividad intelectual, también involucra actividad social, ya que se exteriorizan y comunican deseos, necesidades, emociones, sentimientos, favoreciendo en muchos de los casos la interacción con los demás y el sentido de la responsabilidad y autodisciplina.

Actividades Lúdicas

(Vera, 2018) sostiene sobre este aspecto que las mismas “son indispensables para el desarrollo de los individuos, sin importar edad, cultura, económica y social, pues con ellas se adquiere conocimiento y se actúa mejor de manera apropiada ante cualquier reto de la vida diaria.” (p.8).

Para (CEP, 2019) se define por la creación de un entorno de seguridad emocional, en el que los niños necesitan normas claras, autonomía, afectividad y confianza, para poder resolver conflictos. (p.28). Por otro el autor citado, refiere que este modelo facilita experiencias lúdicas que relacionan aprendizaje y desarrollo evolutivo.

El Aprendizaje

(Estrada, 2015) citando Dewey sostiene sobre el aprendizaje “es la adquisición de una técnica cualquiera, simbólica, emotiva o de comportamiento” (p.93). Asimismo, el citado autor refiere que el aprendizaje refleja la forma en que reconocemos al ambiente, a las instigaciones sociales físicos y emocionales, en función de entender nueva información.

El Juego

(Ortiz, 2017) condiciona como pauta sobre el juego, una “realidad humana que comparte Complejidad y Pluralidad” (p.23). Asimismo, el citado autor, señala que el juego, como el ser humano, no solo es basto, es espiritual, y se plasma al fundar con su expresión de alegría, de esparcimiento o expresiones.

(Espinoza, García, y Vivas, 2017), desde un punto de vista de realización de actividades sostienen que “El juego y la diversión son esenciales para que el estudiante aprenda, y le ayudan a ser creativo, comunicativo, eficaz y constante” (p.27).

Otro aspecto fundamental del juego tal cual como lo indican (Omeñaca y Cilla, 2019), desde una perspectiva teórica, Desde otro punto de vista, el juego es una actividad para desarrollar ideas y aprender desde infantes, que produce felicidad y sentido, que se realiza por gusto y libertad, y que fomenta la participación social.

Tipos de Juego

De acuerdo (CEP, 2019) existen distintos criterios de clasificación de los juegos;

Clasificación Según Piaget

- Los juegos en tres categorías según sus características y objetivos. implican los juegos de ejercicio como aquellos que el niño realiza solo para moverse y adaptarse al entorno, disfrutando de su propio cuerpo y sus capacidades. Los juegos simbólicos son aquellos que el niño usa para representar e interpretar la realidad que lo rodea, usando su imaginación y su lenguaje. Los juegos con reglas son juegos que los niños comparten con los demás, siguiendo unas pautas comunes que regulan el juego y favorecen la convivencia. deben seguir (Delval, 2014).

Clasificación según el espacio físico en que se realice

- **Juegos de interior:** en este ámbito se encuentran tres tipos principales
 1. Los manipulativos: imitación, verbales, de razonamiento lógico
 2. Los de espacio: considerando el tamaño, (2 metros por persona), la ubicación (facilidades de acceso), mobiliario (ligero para cambiarse de sitio), instalaciones (higiénicas, seguras, ventiladas)
- **Juegos de exterior:** corresponden a los juegos que se desarrollan al aire libre, de muchos movimientos, estas actividades lúdicas, requieren de grandes espacios físicos para poder desarrollarlas. (Iglesias, 2016)

Clasificación según el material de juego

- **Juegos sin material:** son tipos de juegos que pueden realizarse sin ningún tipo de material, ejemplo de ellos, el gato y el ratón, pilla.
- **Juegos con material:** se desarrollan con un material, el cual ha sido previamente ideado, construido y comercializado, ejemplo de ello material con reducidas dimensiones:

pelotas, aros disco; material con grandes dimensiones, potros, escaleras, bancos suecos, espalderas (Ferrerres, 2004).

Clasificación por capacidad objeto de desarrollo

- **Motricidad gruesa:** en este aspecto se destacan andadores, triciclos, juegos que inciten a la precisión y a la coordinación

- **Motricidad fina:** propone la manipulación de pequeñas piezas, para ayudarle aprender a mover los dedos, como ejemplo juegos de construcción, juegos de habilidad, muñecas y miniaturas.

- **Sociabilidad:** implican participación, tales como, juegos de imitación, carpinteros, médicos, imitación de vehículos.

- **Inteligencia:** todos los juegos que inviten a pensar, tales como diferenciar formas y colores, memorizar construir.

- **Creatividad:** invitan a crear situaciones u objetos, tales como manualidades, disfraces

- **Afectividad:** invita a incentivar relaciones de sentimientos, tales como peluches, personajes, que incentiven ternura, apego

- **Lenguajes:** invitan a la participación por medio del lenguaje, tales como vocabulario, imitación, marionetas (Rubiales, Rubiales, y Ortega, 2018)

Clasificación según los participantes

- **Juegos individuales:** en este tipo de juego, cada individuo realiza su propio juego, pero realmente, se practica por parejas, ejemplo ajedrez, y juegos electrónicos

- **Colectivos:** a diferencia de los individuales, estos se practican más de dos personas, todos contemplan su propia dinámica, donde el docente exige esquemas organizativos (Aldana, 2003).

Características del Juego Infantil

(Megías y Lozano, 2019) citando a John Dewey, indican sobre las características más significativas del juego las siguientes:

- 1. Actividad independiente:** este aspecto ayuda a satisfacer las necesidades de diversión.
- 2. Autopromoción:** se refiere al aspecto motivador, que despierta el interés, no aburre.
- 3. Auto formativa:** Profundizar las ideas, la investigación y el conocimiento del mundo real, y fortalecer la autonomía de los niños.
- 4. Función integradora:** Facilitar la interacción social y tener en cuenta la amplia gama de características de los niños.
- 5. Terapéutica:** permite liberar presiones, una sensación de relajación y de autoconfianza.

El Juego desde la Perspectiva Social del niño de 6 a 3 años

(Basté y otros, 2017), citando a Parten como evolución de la participación social del niño (a), en seis fases:

- 1. Juego desocupado:** en este ámbito el niño (a) realiza movimientos, se muestra activo, sin una meta aparente.
- 2. Juego individual:** en este juego, implica una actividad de manera independiente.

3. Juego del asistente: consiste en observar a los demás, de esta manera se aprende a jugar mediante la observación.

4. Juego paralelo: los niños juegan figuradamente con otros niños, no interactúan entre sí, ni intentan influirse.

5. Juego asociativo: en este caso, los niños implican un nivel de interacción más acentuado, intercambiándose objetos, juguetes, cabe destacar, que cada uno, se concentra en su juego propio, sin ninguna colaboración con los demás

6. Juego cooperativo: los niños (a) se congregan para jugar de manera colaborativa, con fines comunes, como jugar a familias o médicos. Se coordinan a partir de una historia en la que cada uno tiene un rol.

Las Matemáticas y su Aprendizaje

Para (Chávez, Castorena, y Ríos, 2020), señala que coexiste una visión de las matemáticas como método de aprendizaje se distingue por tener soluciones precisas y métodos confiables que se basan en las operaciones numéricas y los procesos algebraicos... (p.45).

Por su parte Rodríguez y Венера (2015), señala que el aprendizaje de las matemáticas implica entrar a un carácter epistemológico en el que es importante privilegiar acuerdos o consensos. (p.40).

El juego como estrategia educativa

Para (López, 2000) el juego “es un factor esencial para el progreso del aprendizaje, permite una mayor comunicación entre los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de hábitos

de colaboración y convivencia” (p. 17). La aplicación de estrategias prioriza el trabajo educativo como aporte a la variedad metodológica y promueve experiencias educativas, con la capacidad de mejorar el aprendizaje, las creencias y las conductas.

El juego en el aprendizaje de las matemáticas

Los juegos en el aprendizaje son uno de los recursos empleados en las aulas, junto con otros muchos (materiales manipulativos; investigaciones escolares, medios audiovisuales, prensa y medios de comunicación).

Las aplicaciones de juegos matemáticos deben llevarse a cabo de acuerdo con pautas básicas para garantizar su éxito y su uso:

- No introducir el juego como una tarea.
- Elegir el juego y adoptar las estrategias adecuadas para guiar a los alumnos a aprender aquellos conceptos que desea enseñar.
- Equilibrar de forma adecuada el nivel de juego con el de los alumnos.
- Ir adaptando la dificultad de las normas según el nivel de dominio alcanzado.
- Ajustar el juego al conocimiento matemático
- Conocido el juego probar estrategias ganadoras

Metodología didáctica para la enseñanza de la matemática

Para proponer metodologías didácticas (Pesquero y García, 1998), “recomienda dominar la matemática que se está enseñando, distinguiendo la idea de la notación de la idea” (p.28).

Dimensión estrategias lúdicas

Tipos de estrategias

(Viloria, 2014) indica que las estrategias constituyen en las últimas décadas uno de los temas principales en las instituciones educativas, debido a los diferentes cambios tecnológicos.

(de Maestros, 2006) sostiene que la actividad lúdica permite poner en práctica diferentes tipos de estrategias dentro de las cuales destaca: cooperación, de oposición, de resolución:

- **De cooperación:** el valor del juego como estrategia en este sentido, contempla como utilidad unir y cohesionar el grupo. Por ende, los juegos cooperativos son aquellos en lo que se incentiva aceptarse, colaborar, compartir.

- **Oposición:** en este sentido, el valor de constancia, autoestima y concentración se ve afectada por el juego como estrategia, dado que el jugador se enfrenta en igualdad de oportunidades a sus oponentes y el tiempo va a depender de sus principios recursos y habilidades

Es decir, se trata de valorar la participación individual, donde con la práctica del juego, se erradiquen situaciones de agresividad, violencia, así como el fomento de aceptaciones de limitaciones propias y ajenas.

Recursos lúdicos

(Jiménez, 2004) Afirma que los recursos lúdicos deben utilizarse para respaldar el juego con el propósito de ser una actividad agradable para el estudiante, y por otro lado para la obtención de objetivos planificados en el proceso educativo. (p.122). Así mismo, el citado autor destaca que, dado que a través del juego se puede transmitir alegría de vivir y todo el lado positivo de la realidad, disfrutar divertirse, deber aprovecharse todos los recursos que se disponga al alcance, es decir “jugar con los recursos de los que en cada momento dispongamos, improvisando juegos, juguetes o jugando a inventar juegos juntos” (p.56).

(Lozano, 2019) indica que los recursos “son los medios que utilizamos para realizar las actividades planificadas y que nos permitirán alcanzar los objetivos educativos” (p.86). por otro lado, el citado autor, señala que estos recursos son considerados como cualquier objeto o material, estrategia o procedimiento utilizado para mediar en el proceso de enseñanza.

Tipos de habilidades pre-numéricas

(Jiménez, 2004) Señala que las habilidades prenuméricas son esenciales en todo proceso de aprendizaje, entre los “3 y 4 años el juego simbólico se afianza en el niño y adquiere importancia tal que lo hace fundamental para el progreso de otras capacidades”, es decir a partir de los 3 años el niño tiene autoconocimiento, piensa y elige, por lo que su escolarización y el estímulo de comunicación suponen que se desarrollen sus primeras nociones de cantidad, tiempo y espacio.

(Saiz, 2006) señala como habilidades pre numéricas “seriar, clasificar, corresponder, cuantificar, conservación de cantidad”, es decir constan principalmente en tareas de corresponder, seriar clasificar tratando de reproducir la conservación de la cantidad.

Principios de como contar

(Santana, Oliver, y Reina, 2004) sostienen que aprender matemáticas es entender cómo contar con letras , de orden estable y con cardinalidad.

Los citados autores además señalan los siguientes: El de correspondencia uno-a-uno, que asigna una etiqueta a cada elemento; el de orden estable, que usa las etiquetas en un orden fijo; y el de cardinalidad, que da el valor del conjunto con la última etiqueta.

2.2.3. Definición de términos básicos

- **Acompañamiento pedagógico:** Proceso que requiere de actividades planificadas que permiten al niño exploraciones, investigaciones y descubrimientos (Motta y Risueño, 2007)
- **Actividad docente:** Es una diligencia en la cual los estudiantes se afrontan a la tramitación de problemas dirigidos por el docente por el docente a través de proyectos de aula(Ocaña, 2009).
- **Aprendizaje cooperativo:** Ambiente donde los estudiantes trabajan en un equipo mixto y son recompensados en base al éxito del equipo. (Ocaña, 2009).
- **Escribir:** Actividad compleja que forma parte de la expresión del lenguaje, (Motta y Risueño, 2007).
- **Competencias básicas:** Constituye la síntesis integradora del saber, saber hacer y saber ser que se manifiesta un mayor nivel de generalización(Ocaña, 2009).

- **Escribir:** Actividad compleja que forma parte de la expresión del lenguaje (Motta y Risueño, 2007).
- **Maduración:** Los cambios cualitativos que permiten al niño progresar, a su vez, permiten que las estructuras se vuelvan más complejas y sirvan de base para mayores niveles de desempeño. (Motta y Risueño, 2007).
- **Nivel inicial:** Un sistema en el que los niños se integran socialmente en el mundo regulado o sirven como terreno preparatorio, donde también pondera espacio y tiempo. (Motta y Risueño, 2007)
- **Reflejos:** Son respuestas automáticas desencadenadas por estímulos que afectan a diversos receptores sensoriales. (Motta y Risueño, 2007)-
- **Unidad didáctica:** Se trata de una oferta de trabajo de varias áreas de conocimiento, destinada a cubrir un periodo temporal. (Starico, 2006).

CAPITULO III

MARCO TEORICO

3.3.Marco Metodológico

3.3.1.Población y Muestra

De acuerdo con Selltiz, referenciado por Hernández Sampieri (2014), población es el “total de casos que satisfacen determinadas especificaciones”, (p.174). De este modo, el grupo de estudio se compuso de (54) alumnos.

Torres (2006) describe la muestra como “el segmento de la población del que se extrae la información para efectuar el estudio”, (p.161).

Arias (2012) aclara que la muestra intencional ocurre cuando “el investigador selecciona los elementos apoyándose en criterios o juicios establecidos previamente”, (p.86). Por consiguiente, la muestra de este estudio abarcó a (38) estudiantes.

3.3.2. Unidad de análisis

Estudiantes de la institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno, conforme a las variables en estudio.

3.3.3. Método de Investigación

Se utilizó el Método Científico en esta investigación para profundizar en el tema de investigación, mediante la revisión y el análisis de la bibliografía consultada, con el propósito de determinar los conceptos vinculados con las variables estrategias lúdicas y aprendizaje de las matemáticas. Igualmente, se recurrió al Método Observacional para detectar la problemática.

3.3.4. Tipo de Investigación

(Hernández Sampieri, 2014) señala sobre los estudios experimentales, que estos se “emplean cuando el investigador pretende producir el efecto de una posible causa que se maneja” (p.163). dado lo anterior la presente investigación se considera de tipo experimental, a razón de establecer el efecto que contemplan las estrategias lúdicas sobre el aprendizaje de las matemáticas.

3.3.5. Diseño de investigación

Arias (2012), describe el diseño de la investigación como: “es el plan general que utiliza el investigador para solucionar el problema planteado” (p.28).

Igualmente, el diseño se categoriza como Pre-experimental, porque se efectuará el pretest y post test a la variable dependiente de acuerdo con lo señalado por (Hernández Sampieri, 2014); en este diseño no se modifica la variable independiente ni se dispone de

grupo de control o comparación. Es decir, según el autor citado: “a un grupo se le hace una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, luego se le aplica el tratamiento y finalmente se le hace una prueba posterior al estímulo” (p. 174).

$$G \quad O_1 \quad x \quad O_2$$

Dónde:

G: grupo de 54 niño (a) s nivel inicial.

O₁: Pre test, estrategias lúdicas

x: Aplicación de la estrategia

O₂: Pos test aprendizaje

3.3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se define como técnica, el procedimiento o manera de lograr los resultados, estas son específicas y concretas según la disciplina, (Arias, 2012). Asimismo, Arias citado anteriormente, sostiene sobre la encuesta “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p.73). En este sentido, se utilizará la técnica de encuesta.

La variable estrategias lúdicas contempla las dimensiones: las técnicas, los ejercicios, los juegos didácticos.

La variable aprendizaje será medida por las dimensiones resolución de problemas, comunicación matemática, razonamiento y demostración.

Instrumento de recolección de datos

Arias (2012) se considera el instrumento de investigación como "cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que facilita obtener, registrar o acumular información" (p.69).

Asimismo, Hernández Sampieri (2014) afirma que la observación consiste en el examen e interpretación del entorno, para conocer a fondo el asunto que se indaga, con manifestaciones individuales o colectivas. Por ello, el instrumento de esta investigación será la ficha de Observación.

3.3.7. Validez y confiabilidad

Validez

Para el cuestionario, contamos con una validez de expertos, gracias a la colaboración de tres personas, dos expertos en el área en Gestión Educativa y uno en el Área de investigación. Según nos indica Arias (2012), la validez de expertos es el "nivel en que evidentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión, según voces calificadas" (p.204)

Confiabilidad

Por otro lado, a la confiabilidad de un instrumento, con el fin de ilustrarla, Hernández Sampieri (2014) afirma: "Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales" (p.200). Este aspecto es muy importante para el caso del cuestionario, ya que se ha determinado su nivel de confiabilidad utilizando el Alpha de Cronbach.

3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos

Después de recoger los datos relevantes, se les hizo un análisis descriptivo: usando el software Microsoft Excel, donde se hizo una distribución de frecuencia absoluta y relativa. Para este propósito, se utilizó un programa estadístico, el SPSS v. 24.0. Se emplearon tablas de distribución de frecuencias y porcentaje y los gráficos en barras según cada tabla, y se efectuaron estudios estadísticos de los datos obtenidos.

3.3.9. Validación y confiabilidad

Siguiendo lo expuesto en la sección anterior, en esta investigación se empleó una validez de expertos, conformada por tres personas, dos expertos en el área de Gestión Educativa y uno en el área de investigación. De esta manera, después de elaborar el cuestionario, se contactó y se proporcionó información a los expertos, con el formato hoja de validación, ver Anexo 3. Con información adicional (objetivo general, objetivos específicos).

En cuanto a la confiabilidad para el caso del cuestionario, se realizó un análisis de confiabilidad, a fin de establecer el nivel de confiabilidad utilizando el Alpha de Cronbach, mediante la matriz de datos proveniente de la aplicación del instrumento a una muestra y población con características similares, ver Anexo 4.

CAPITULO IV

RESULTADOS y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Para la sección resultados, se tomó en cuenta de manera general, que se deben analizar las categorías y las definiciones, que conforman el marco teórico, de forma parecida a como se hizo con el problema, con el propósito de determinar, si estos elementos fueron adecuados o insuficientes para comprender la complejidad de la investigación. En este sentido, Rodriguez (2016) señala que los resultados “explican lo que el investigador obtendrá y entregará al finalizar el proceso de investigación” (p.25).

Por otro lado, Namakforoosh (2000), sostiene sobre los resultados ”de acuerdo a los resultados arrojados, se redactará un reporte donde no solamente se responden los objetivos de estudio, sino que también se dan recomendaciones” (p.44). Por tanto, los resultados de la investigación vienen a resumir los logros alcanzados a lo largo de la investigación, y a partir de estos, se ha de tener una visión más amplia en lo que concierne a las conclusiones finales del estudio.

Tabla N° 1

Análisis e interpretación de los datos

Tabla 1 de contingencia aprendizaje, antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica

N° ESTUD	PRE-TEST				POST-TEST			
	D1	D2	D3	TOTAL	D1	D2	D3	TOTAL
1	9	3	3	15	12	4	4	20
2	6	0	3	9	8	0	10	18
3	6	3	3	12	8	4	9	21
4	6	6	3	15	8	8	4	20
5	9	3	3	15	12	4	8	24
6	6	0	3	9	8	0	6	14
7	6	0	3	9	8	0	4	12
8	6	3	3	12	8	4	7	19
9	6	6	3	15	8	8	4	20
10	9	0	15	24	12	0	15	27
11	9	9	15	33	12	12	15	38
12	3	6	12	21	4	8	15	27
13	3	6	12	21	4	8	15	27
14	0	6	15	21	0	8	8	16
15	0	6	0	6	0	8	0	8
16	0	6	0	6	0	8	0	8
17	0	6	15	21	0	8	12	20
18	9	3	3	15	12	4	4	20
19	6	0	3	9	8	0	10	18
20	6	3	3	12	8	4	8	20
21	6	6	3	15	8	8	5	21
22	9	3	3	15	12	4	4	20
23	6	0	3	9	8	0	6	14
24	6	0	3	9	8	0	8	16
25	6	3	3	12	8	4	7	19
26	6	6	3	15	8	8	10	26
27	9	0	15	24	12	0	14	26
28	9	9	15	33	12	12	15	38
29	3	6	12	21	4	8	15	27
30	3	6	12	21	4	8	15	27
31	0	6	15	21	0	8	14	22
32	0	6	0	6	0	8	10	18
	168	126	207	501	218	164	280	663

Nota: realización propia datos de la investigación

Descripción y análisis:

De acuerdo a los datos reportados en la tabla 1 y al puntaje obtenido de la aplicación de la prueba del pre test y post test, sobre el aprendizaje (por las dimensiones resolución de problemas, comunicación matemática, lógica y evidencia) de los estudiantes de la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa se observaron:

El pre test del aprendizaje, arrojaron un puntaje de 33 como valor máximo y 6 con valor mínimo, con un valor promedio de 15,56. Por otro lado, de acuerdo a la sección de post test con valores máximo, mínimo de 43 y 8 respectivamente, luego un valor promedio de 20.

Con referencia a la **dimensión resolución de problemas** se observa, el valor máximo fue de 9 el valor mínimo 0, con valor promedio de 5,25. Por otro lado, en lo que respecta al post test, se obtuvieron como valor mínimo 0 y valor máximo de 12, con valores promedio de 7.

De acuerdo a la **dimensión comunicación matemática** se observa, evidenció el valor máximo fue de 9 el valor mínimo 0, con valor promedio de 3,9. Por otro lado, en lo que respecta al post test, se obtuvieron como valor mínimo 0 y valor máximo de 12, con valores promedio de 5.

Finalmente, la **dimensión razonamiento y demostración** se observa, presentó el valor máximo fue de 0 el valor mínimo 15, con valor promedio de 6,4. Por otro lado, en lo que respecta al post test, se obtuvieron como valor mínimo 0 y valor máximo de 15, con valores promedio de 9.

Tabla N° 2

Tabla 1 Distribución de porcentajes para la dimensión resolución de problemas pre y post test

D1 PRE TEST			D1 POST TEST		
INCIO	PROCESO	LOGRO	INCIO	PROCESO	LOGRO
31,3%	68,8%	0,0%	31,3%	43,8%	25,0%

Nota: realización propia datos de la investigación

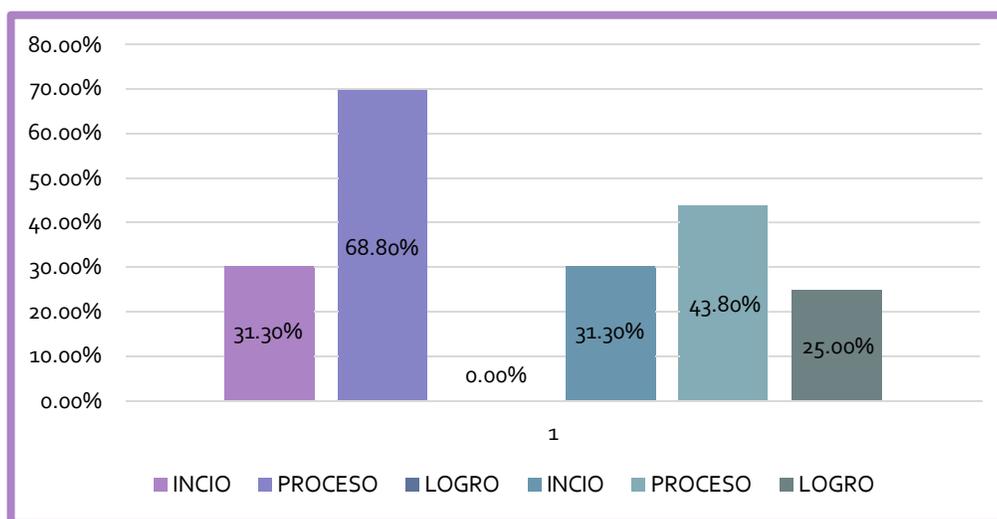
Gráfico N° 1

Gráfico 1 Porcentajes pre y post test dimensión resolución de problemas

Nota: realización propia datos de la investigación

Descripción y análisis:

De acuerdo con los datos de la tabla 2, antes de aplicar la estrategia lúdica, se presenta un 31,3 % en el nivel de inicio y 68,8% en el nivel de logro, 0% en el nivel de logro, mientras que no hay ningún caso en el nivel en la dimensión resolución de problemas. Por otro lado, según los datos de la tabla 2 posttest, después de aplicar la estrategia lúdica, se registra un 31,3 % para el nivel de inicio, un 43,8 % para el nivel de logro y un 25 % para el nivel de logro.

Tabla N° 3

Tabla 1 Distribución de porcentajes para la dimensión comunicación matemática pre y post test

D2 PRE TEST			D2 POST TEST		
INCIO	PROCESO	LOGRO	INCIO	PROCESO	LOGRO
50,0%	50,0%	0,0%	50,0%	43,8%	6,3%

Nota: realización propia datos de la investigación

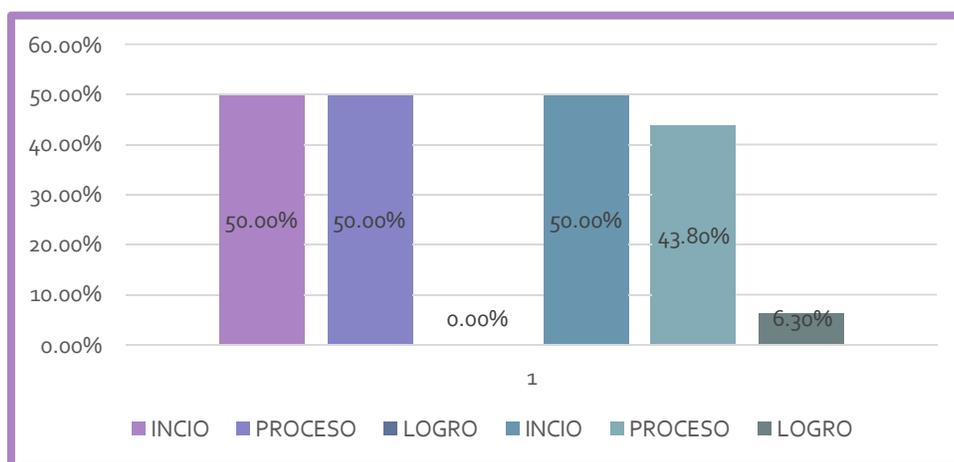
Gráfico N° 2

Gráfico 2 Porcentajes pre y post test dimensión comunicación matemática

Nota: realización propia datos de la investigación

Descripción y análisis:

Según los datos mostrados en la tabla 3, antes de aplicar la estrategia lúdica, se presentó un 50 % en el nivel de inicio y un 50 % en el nivel de proceso, mientras que no hubo ningún caso en el nivel de logro en la dimensión comunicación matemática. Por otro lado, según los datos de la tabla 3 sección postest, después de aplicar la estrategia lúdica, se mantuvo el mismo valor para el inicio en un 50 %, pero se modificó el proceso con una disminución de 43 % al pasar al nivel de logro a un 6,3 % por medio de la actividad lúdica.

Tabla N° 4

Tabla 1 Distribución de porcentajes para la dimensión razonamiento y demostración pre y post test

D3 PRE TEST			D3 POST TEST		
INCIO	PROCESO	LOGRO	INCIO	PROCESO	LOGRO
65,6%	0,0%	34,4%	28,1%	40,6%	31,3%

Nota: realización propia datos de la investigación

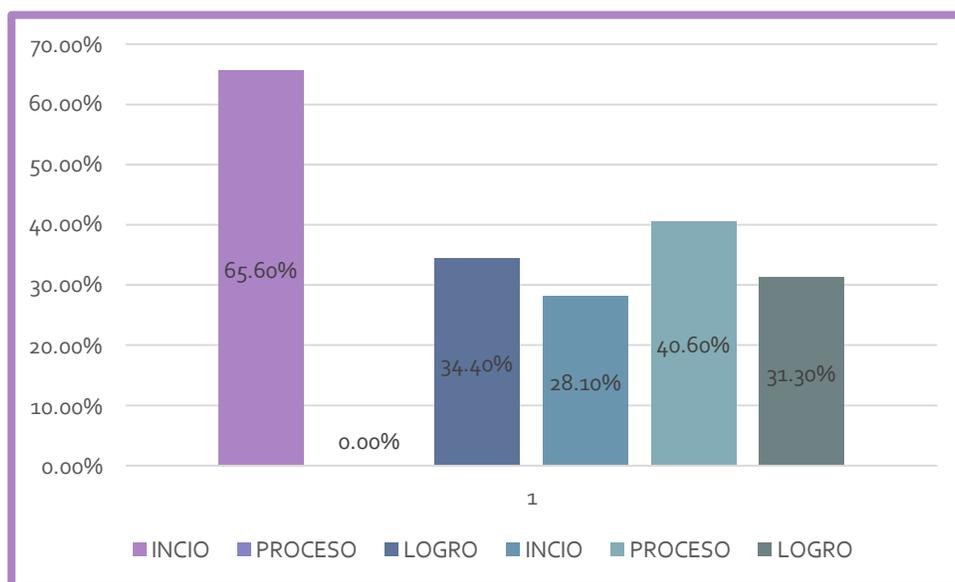
Gráfico N° 3

Gráfico 3 Porcentajes pre y post test dimensión razonamiento y demostración

Nota: realización propia datos de la investigación

Descripción y análisis:

Según los datos mostrados en la tabla 4, se observó 65.6% en el nivel de inicio, 0% de progreso, y 34% para el nivel de logro, todo esto en la dimensión razonamiento y demostración antes de la aplicación de la estrategia lúdica. Por otra parte, de acuerdo a los datos de la tabla mencionada en la sección de post test, se muestra 28% para el nivel de inicio, 40,6% nivel proceso y una reducción para el nivel de logro con un 31,3%, como evaluación correspondiente a la verificación de respuestas.

Tabla N° 5

Tabla 1 Distribución de porcentajes total de dimensiones pre y post test					
TOTAL PRE TEST			TOTAL POST TEST		
INCIO	PROCESO	LOGRO	INCIO	PROCESO	LOGRO
65,6%	28,1%	6,3%	15,6%	78,1%	6,3%

Nota: realización propia datos de la investigación

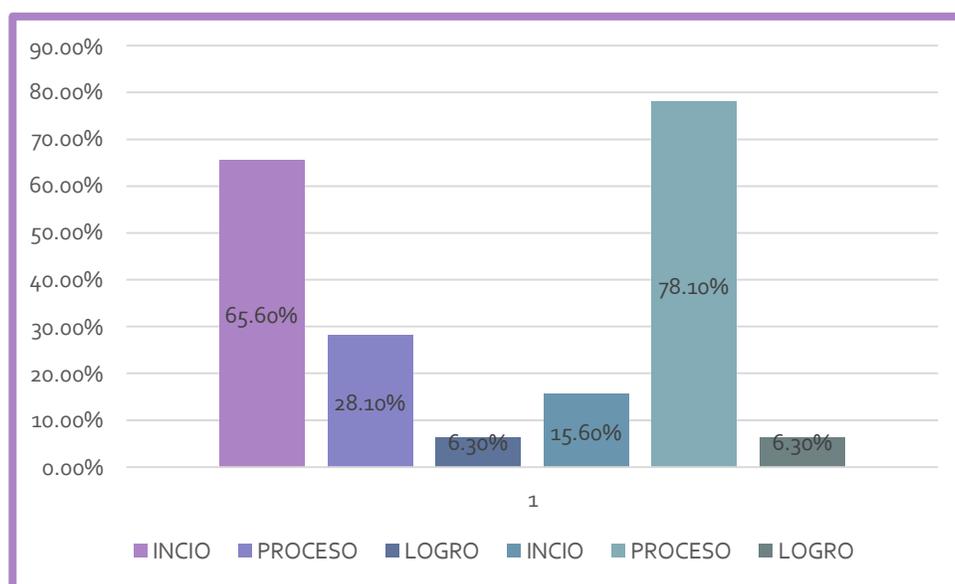
Gráfico N° 4

Gráfico 4 porcentajes para el total de las dimensiones en pre y post test
Nota: realización Propia datos de la investigación

Descripción y análisis:

Según la tabla 5, antes de aplicar la estrategia lúdica, el 65,6 % de los estudiantes estaba en el nivel de inicio, el 28,1 % en el nivel de proceso y el 6,3 % en el nivel de logro para la variable aprendizaje. Después de aplicar la estrategia, la tabla muestra que el 15,6 % estaba en el nivel de inicio, el 78,1 % en el nivel de proceso y el 6,3 % en el nivel de logro. Estos resultados se obtuvieron al verificar las respuestas de los estudiantes

4.2. Discusión

Para el objetivo describir las falencias que presentan los niños en la asignatura matemáticas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa,

Con referencia a la dimensión resolución de problemas para el pre test, el valor máximo fue de 9 el valor mínimo 0, con valor promedio de 5,25. De acuerdo a la dimensión comunicación matemática para el pre test, evidenció el valor máximo fue de 9 el valor mínimo 0, con valor promedio de 3,9. Luego la dimensión razonamiento y demostración para el pre test, presentó el valor máximo fue de 0 el valor mínimo 15, con valor promedio de 6,4.

Con respecto al objetivo analizar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, se tiene para la variable aprendizaje de acuerdo a la sección de post test se obtuvieron como valor mínimo 0 y valor máximo de 12, con valores promedio de 7. De acuerdo a la dimensión comunicación matemática se obtuvieron como valor mínimo 0 y valor máximo de 12, con valores promedio de 5. Para la dimensión razonamiento y demostración se obtuvieron como valor mínimo 0 y valor máximo de 15, con valores promedio de 9.

Todo lo anterior permite evidenciar, un avance en el logro de contenidos y aprendizajes de la matemática con la aplicación de una actividad lúdica, contrastando con los resultados presentados por (Cueto, 2016).

Desde una perspectiva de dimensiones y nivel de evaluación para la dimensión resolución de problemas contrasta con los resultados de (Avanzani, 2015). Además, la evidencia de variaciones en el nivel de inicio y logro, como evaluación correspondiente a la verificación de respuestas, coincide con los datos presentados por (Pacheco Trujillo, 2020).

CAPITULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Para el objetivo describir las falencias que presentan los niños en la asignatura matemáticas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, los resultados de la prueba pre test del aprendizaje, arrojaron un puntaje menor antes de la aplicación de la actividad lúdica evidenciando además la misma tendencia para la evaluación de los puntajes posteriores.
- Con respecto al objetivo analizar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, se registró un avance en el logro de contenidos y aprendizajes de la matemática con la aplicación de una actividad lúdica.
- Con respecto al objetivo distinguir la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en niños y las niñas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, se evidenció el logro significativo del aprendizaje de la matemática por medio de la aplicación de la actividad lúdica seleccionada.

5.2.Recomendaciones

- Con respecto a las falencias que presentan los niños en la asignatura matemáticas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, se recomienda iniciar actividades de formación para la el diseño y ampliación de actividades lúdicas en la institución.
- Con respecto al nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, se registró un avance en el logro de contenidos y aprendizajes de la matemática con la aplicación de una actividad lúdica sin embargo se amerita la adaptación al proceso de pandemia para las clases no presenciales.
 - Con respecto a la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas matemática en niños y las niñas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, resulta necesario implementar indicadores ajustados a las clases no presenciales con el apoyo de herramientas básicas de uso asequibles para docentes y representantes.

5.3. Referencias bibliográficas

- Acosta, Y. (2018). *Aplicación del programa aprendo las matemáticas jugando para estimular el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años*. Universidad Nacional San Agustín, Arequipa,
- Aguilar Garzón, M. I., y Vivas Munar, L. A. (2017). *La lúdica y el pensamiento lógico matemático para niños en grado preescolar*. Fundación Universitaria los Libertadores,
- Araujo Vásquez, B. C., y Cueva Avalos, M. J. (2018). *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial*. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI,
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta: Fidiás G. Arias Odón.
- Basté, M. M. E., Gelabert, S. B., Rosera, M. A., y Díez, M. B. (2017). *El juego en la primera infancia*: Ediciones Octaedro.
- Bernheim, C. T. (2003). *La universidad ante los retos del siglo XXI*: Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán.
- CEP, E. (2019). *Educador (Educación Infantil)*. Comunidad de Madrid. *Temario específico Vol.II*: EDITORIAL CEP.
- Chávez, H. L. T., Castorena, R. V. M., y Ríos, H. I. T. (2020). *Calidad docente: Factor estratégico en el rendimiento académico de los alumnos de Matemáticas y Estadística. Caso CUCEA*: Editorial Universidad de Guadalajara.
- Espinoza, J. E. P., García, W. T. C., y Vivas, B. G. V. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052.
- Estrada. (2015). *El trascender cognitivo y el uso del sentido de orientación*: Editorial Digital UNID.
- Guerrero, R. (2015). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 9(18), 30-43.
- Heinemann, K. (2003). *Introducción a la Metodología de la Investigación Empírica en las Ciencias del Deporte* Paidotribo.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (quinta edición ed.).(M. d. Carlos Fernández Collado, Ed.) Mexico. In: Mexico: editora McGraw Hill.
- López, A. G. (2000). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*: INDE.
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología - Ed. 2019*: Editorial Editex.
- Omeñaca, J. V. R., y Cilla, R. O. (2019). *Juegos cooperativos y educación física*: Paidotribo.
- Ortiz, J. P. (2017). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*: Wanceulen Editorial.
- Pavía, V. F., Soto, Á. P. G., y Espinar, S. R. (2006). *Evaluación para la mejora de los centros docentes: construcción del conocimiento*: Escuela Española.
- Peña, M. d. V. P. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.
- Pesquero, C. S., y García, L. M. C. (1998). *Juegos y materiales manipulativos como dinamizadores del aprendizaje en matemáticas*: Ministerio de Educación.
- Pilco Montes de Oca, T. Z. (2018). *El MAE en el desarrollo de estrategias lúdicas para el aprendizaje de matemáticas en los niños y niñas*. Universidad San Ignacio de Loyola,

- Queque Huanca, A. (2018). *Estrategias metodológicas y su influencia en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Tacna 2017*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA,
- Rodriguez, y Венера. (2015). *MATEMÁTICAS ESENCIALES, EJEMPLOS Y EJERCICIOS*: Héctor Manuel Núñez Rodríguez.
- Rojas Hinostroza, K. F. (2019). *Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la IEI N° 676 San Martín de Porras-Amay*. UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN,
- Sabino, C. (2014). *El proceso de investigación*: Editorial Episteme.
- Sandoval Toapanta, L. E. (2016). *Las actividades lúdicas y el aprendizaje de matemáticas en los niños y niñas de cuarto año de educación general básica paralelo “a, byc” de la Escuela “Lic. Jaime Andrade Fabara” del sector las fuentes parroquia Eloy Alfaro del cantón Latacunga provincia de Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la ...,
- Sosa, Briceño, J., Rivas, Y., Terán, J., Materán, I., Villarreal, M., . . . Urdaneta, E. (2020). *Estrategias de Enseñanza/Aprendizaje: investigaciones desde el CRINCEF*: Pimenta Cultural.
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*: Editorial Limusa.
- Torres, C. A. B. (2006). *Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*: Pearson educación.
- Ugaz Bartolo, M. d. P. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de cinco años de una institución educativa pública de Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola,
- Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis.*, 3(2), 93-108.
- Zeña Riojas, L. (2018). Estrategias lúdicas para mejorar los aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños de cinco años de edad de educación inicial de la IE N°. 081 Caserío Santa Isabel, distrito de Mórrope, provincia de Lambayeque-2015.
- Aguedo Ley, A. L., y Hurtado Cruz, J. M. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018.
- Aldana, I. A. M. (2003). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*: COOP.EDITORIAL MAGISTERIO
- Arceo, F. D. B. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*: McGraw-Hill.
- Avanzani. (2015). Efectividad del Programa Divertimati para el Aprendizaje de los conceptos básicos matemáticos en niños de tres años de edad (Tesis de Doctorado) Pontificia Universidad Católica, Lima – Perú .12404,6563.
- Barrera Paredes, B. R. (2012). Técnicas didácticas y su influencia en la enseñanza de las matemáticas de los estudiantes de sexto grado lectivo del centro de educación básica Dr. Nestor Mogollon Lopez de cantón La Mana periodo 2011.
- Cueto . (2016). Influencia de las estrategias “materia lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín-2013”.
- De la Cruz Flores, G. (2017). Igualdad y equidad en educación: retos para una América Latina en transición .*Eucación*, 26(51), 159-178.

- De Maestros. (2006). Educación Física. Cuerpo de Maestros. Temario Para la Preparación de Opositores .4^{Ed.España.Editorial MAD.}
- Delva,J.(2014). El desarrollo humano: Siglo XXI de España Editores.
- Ferreres.(2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos.
- González Garcíá, L. (202).Análisis coparado de la Educación STEM en los currículos de Reino Unido y España: proyectos de investigación.
- Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación(quinta edición ed.).(M.d.Carlos Fernández Callado,Ed.) Mexico.In:Mexico: editora McGraw Hill.
- Higueras-Rodriguez,L.,Medina-García,M.,y Molina-Ruiz,E. (2020). Analysis of courses and teacher training programs on playful methodology in Andalusia(Spain). *Educacion Sciences, 10(4)*, 105.
- Iglesias. (2016). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre*: Ediciones Paraninfo, SA.
- Jiménez. (2004). Jugar: la forma más divertida de educar
- Lopez Coaguila, V. J., y Choquipata Tito, B. (2019). Aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la institución educativa particular “Kinder Blessed”, del distrito de Cerro Colorado, Arequipa-2019.
- Lozano. (2019). Los recursos lúdicos (El juego infantil y su metodología). In: Editex.
- Mamani Arapa, R. R., y Tamayo Mamani, D. M. (2018). Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la animación a la lectura en una IE inicial Castilla-Arequipa-2017.
- Martínez, E. B., y Maas, L. B. (2020). Pandemia, educación y desigualdad.
- Medina Nina, R. (2017). Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú-Canadá, Lima, 2016.
- Motta, I. M., y Risueño, A. E. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura/The Game In the Learning of Writing: Fundamentacion De Las Estrategias Ludicas/Fundamentals of Recreational Strategies*: Editorial Bonum.
- Namakforoosh, M. N. (2000). *Metodología de la investigación*: Limusa.
- Ocaña, A. O. *Lúdica y creatividad familiar para el crecimiento y desarrollo humano de tus hijos*: Alexander Ortiz Ocaña.
- Ocaña, A. O. (2009). *Temas pedagógicos, didácticos y metodológicos*: Alexander Ortiz Ocaña.
- Pacheco Trujillo, Y. C. (2020). MATEMÁTICA LÚDICA SUDOKU PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN EL 2º GRADO DEL NIVEL SECUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “RICARDO FLORES GUTIERREZ” DE TOMAYKICHWA-AMBO, 2018.
- Parker, R., y Thomsen, B. S. (2019). Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children’s holistic skills development in the primary school classroom.
- Pastells. (2004). *Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos: para niños y niñas de 6 a 12 años*: Madrid: Narcea, 2004.
- Piaget, J., Lorenz, K., y Erikson, E. (1982). *JUEGO Y DESARROLLO*: Crítica.
- Rodriguez, R. M. F. (2016). *Fundamentos de la metodolog’ a de la Investigación*: Lulu.com.
- Rubiales, A. M. V., Rubiales, F. V., y Ortega, M. d. P. G. (2018). *El juego infantil y su metodología. SSC322_3*: IC Editorial.
- Sáinz, J. P. P. (2019). *Una historia de la desigualdad en América Latina: la barbarie de los mercados, desde el siglo XIX hasta hoy*: Siglo XXI Editores.

- Saiz, I. E. (2006). *Enseñar matemática: números, formas, cantidades y juegos* (Vol. 56): Noveduc Libros.
- Santana, J. M. P., Oliver, A. C., y Reina, M. A. (2004). *Auxiliar de Jardín de Infancia. Test Del Temario General.e-book*: Editorial MAD.
- Starico, M. (2006). Poesías, canciones, juegos: Repertorio de actividades integradas. In: Recuperado de: <http://books.google.com.co/books>.
- Stezano, F. (2020). *Enfoques, definiciones y estimaciones de pobreza y desigualdad en América Latina y el Caribe*. Recuperado de
- Tedesco, J. C. (2017). Educación y desigualdad en América Latina y el Caribe. Aportes para la agenda post 2015. *Perfiles educativos*, 39(158), 206-224.
- Torres, J. R. (2013). *La vanguardia investigadora en el EEES*: Vision Libros.
- Vigotsky. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*: Austral.
- Viloria. (2014). Estrategias aplicadas por los docentes promotores del aprendizaje significativo de las matemáticas en educación media general.

ANEXOS

Recursos y Presupuesto

A continuación, se presentan una descripción de recursos que se emplearán, para la ejecución del proyecto de investigación.

Tabla 2 Recursos humanos

Clasificador de gastos	investigadores	Costo mes(s/)	por n° de meses	Costo total (S/)
2.3.27.15	Candy Melany Díaz Patiño	S/ 350.00	4	S/ 1400.00
2.3.27.15	Danna Elizabeth Núñez Delgado			
Sub total(1)				S/ 1400.00

Tabla 3 Recursos Materiales

Clasificador de gastos	Descripción	Cantidad	Costo unitario	Costo total
2.3.1 5. 1 2	Memoria USB	01 unidad	S/ 28.00	S/ 28.00
2.3.1 5. 1 2	Papel bond A4	01paquete	S/ 10.00	S/ 10.00
2.3.1 5. 1 2	Lapiceros	02unidades	S/ 1.00	S/ 2.00
2.3.1 5. 1 2	Corrector	01 unidad	S/ 2.80	S/ 2.80
2.3.1 5. 1 2	Resaltador	01 unidad	S/ 2.00	S/ 2.00
2.3.1 5. 1 2	Tinta de impresora	01 unidad	S/ 40.00	S/ 40.00
Sub total (2)				S/ 84.80

Tabla 4 Servicios utilizados

Clasificador de gastos	de Descripción	Cantidad	Costo unitario (S/)	Costo total (S/)
2.3.2 1.2 2	Internet	04 meses	S/ 50.00	S/ 200.00
2.3.2 1.2 3	Luz	04 meses	S/ 70.00	S/ 280.00
2.3.2 1.2 4	Impresiones	50 hojas	S/ 0.20	S/ 10.00
Sub total (3)				S/ 490.00

Presupuesto

Tabla 5 Total Recursos

Subtotales	Importe (S/)
Sub total (1)	S/ 1400.00
Sub total (2)	S/ 84.80
Sub total (3)	S/ 490.00
Total	S/1974.80

Financiamiento

Tabla 6 Total Recursos

Subtotales	Importe (S/)
Sub total (1)	S/ 1400.00
Sub total (2)	S/ 84.80
Sub total (3)	S/ 490.00
Total	S/1974.80

El proyecto de investigación será autofinanciado con recursos propios de las autoras.

Tabla 7 Financiamiento

Descripción	Monto
Autofinanciamiento	S/. 1974.80

Instrumento de medición

Anexo N° 2

Instrumento de recolección de datos para aprendizaje de las matemáticas

Ficha de observación

Instrucciones: marcar con una (x) en la opción de escala, representadas por:

1 = No; 2= a veces; 3= Sí

N°	Ítems	Escala		
		1	2	3
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
1	Construye sucesión de números			
2	Relaciona igualdad de números			
3	Agrupar y colecciona diferentes objetos y materiales			
4	Identifica los colores según el orden establecido			
5	Realiza movimientos de ubicación de acuerdo al criterio de orden			
COMUNICACIÓN MATEMÁTICA				
6	Ordena los objetos de mayor a menor			
7	Ordena los objetos de largo a corto			
8	Compara el volumen de las figuras geométricas			
9	Relacionan las personas utilizando el criterio de equivalencia			
10	Agrupar y colorea la cantidad equivalente			
RAZONAMIENTO Y DEMOSTRACIÓN				
11	Describe y compara figuras, colores y formas			
12	Compara semejanzas y similitudes de los notariales			
13	Organiza y ubica posiciones de arriba y abajo			
14	Compara las figuras geométricas por color			
15	Estable correspondencia con materiales empleados			

Puntaje por dimensión	Calificativo respuesta opción 3
0 a 5	Inicio
6 a 10	En proceso
11 a 15	Logro

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE
 AREQUIPA

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: FICHA DE OBSERVACION

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: DÍAZ PATIÑO, CANDY MELANY
 NÚÑEZ DELGADO, DANNA ELÍZABETH

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento Científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACION	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite Agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen De contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de Acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la Investigación.				X	
SUB TOTAL					28	10
TOTAL					38	

III. OPINION DE APLICABILIDAD Se puede APLICAR

IV. PROMEDIO DE VALORACION: El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 15 de Setiembre del 2021



MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE
 DNI 29674753
 TELEFONO 984442369

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____

INSTITUCION EDUCATIVA: _____

CARGO QUE DESEMPEÑA: _____

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los items están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los items tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los items del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los items del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los items del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los items, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los items del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

Arequipa.....de.....del.

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APellidos y nombres del experto: _____

Institución educativa: _____

Cargo que desempeña: _____

Instrumento motivo de investigación: _____

Autor del instrumento de evaluación: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

Arequipa.....de.....del.

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

Anexo N° 3

Análisis de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad para los ítems de la variable estrategias lúdicas	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,819	4

Estadísticas de fiabilidad para los ítems del indicador creencias y conocimiento	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,857	4

Estadísticas de fiabilidad para los ítems del indicador acciones y comportamiento	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,917	4

Estadísticas de fiabilidad para los ítems del indicador sentimientos y preferencias	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,916	4

Matriz de Consistencia

Anexo N° 4

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	METODOLOGÍA		ORIENTACION
¿Qué estrategias lúdicas se aplican hacia el aprendizaje de las matemáticas de la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021?	Identificar las estrategias lúdicas orientadas al mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas que se aplican en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021.	Las estrategias lúdicas provocan el aprendizaje de las matemáticas así el mejoramiento en el rendimiento de los niños o niñas en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021.	Estrategias lúdicas	Las técnicas Los ejercicios Los juegos didácticos	Ítems del instrumento	Diseño de investigación	Datos a recolectar	Enfoque
						Preexperimental	Valoración.	Cuantitativo positivista
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS			Construye sucesión de números Relaciona igualdad de números Agrupa y colecciona diferentes objetos y materiales	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	TIPO
¿Qué falencias presentan los niños en el área de matemáticas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021?	Describir las falencias que presentan los niños en el área de matemáticas en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, 2021.	Analizar la mejora de las falencias sobre estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa, 2021	Aprendizaje	Resolución de problemas Comunicación matemática Razonamiento y demostración	Identifica los colores según el orden establecido Realiza movimientos de ubicación de acuerdo al criterio de orden Ordena los objetos de mayor a menor Ordena los objetos de largo a corto	Pre y post test	Ficha de observación	Descriptiva
¿Qué estrategias lúdicas se aplican		Examinar y garantizar el poder adquirir el				POBLACIÓN	MUESTRA	ALCANCE O NIVEL

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

La presente propuesta reconoce la necesidad de formular estrategias lúdicas a los estudiantes, como alternativa a la enseñanza motivación e interés hacia las asignatura matemáticas en la en la Institución Educativa Inicial Parroquial Jesús Nazareno Arequipa, basadas principalmente en la utilización de juegos que despierten el interés por el ámbito matemático, a los estudiantes de educación inicial, de contribuir a la implementación del programa nacional de educación básica , en función de generar un ambiente de armonía que permitan lograr una formación divertida y de aprendizajes significativos.

Contenido de la Propuesta

1. Presentación de la propuesta
2. Bases teóricas
3. Justificación
4. Objetivos de la propuesta
5. Recursos de la propuesta

6. Estrategia metodológica

Presentación de la propuesta

La educación forma parte del conjunto de pilares de la sociedad, sobre todo en niveles de educación básica primaria, ya que, si se le proporciona al niño o niña, un esquema favorecedor de desarrollo cognitivo, este redundará luego en un adolescente y adulto de mayor contribución al desarrollo.

El gran reto, deviene en la integración de políticas públicas, estatus reglamentario y de del docente, estructuras de funcionamiento físico y escasez dado el poco desarrollo y recursos en países de América Latina.

A lo anterior, se le puede agregar el hecho de que existen asignaturas que, por su naturaleza, contemplan poca atención y motivación al aprendizaje, este es el caso de las matemáticas, donde se observa niveles altos de falta de atención y motivación. a nivel internacional, nacional y regional.

Por lo que, resulta importante, aplicar estrategias pedagógicas, que redunden en la generación de estimulación hacia las matemáticas, con la consideración de estrategias lúdicas, donde el juego y las actividades divertidas, podrían propiciar el incentivo necesario, para el aprendizaje significativo.

En este sentido, la presente propuesta, contempla el diseño de actividades juegos y su evaluación con el fin de obtener resultados propicios de las matemáticas, de manera divertida y amena, donde se imparta el valor de contar, la adición, los números naturales, nociones de fracción.

Bases teóricas de la Propuesta

En primer término, la presente propuesta busca realizar una adaptación del currículo nacional de la educación básica, en función de la competencia resolver problemas de cantidad, fomentando las capacidades de traducir cantidades, entendimiento de los números y sus principales operaciones.

Por otro lado, también se busca la representación y reproducción de relaciones entre datos y condiciones, alternando entre estrategias y procedimientos, con un razonamiento lógico.

En este sentido, en primera instancia se considera lo propuesto por (Piaget, Lorenz, y Erikson, 1982) que consideran el juego como actividad y proceso de adaptación a la realidad realizado por los niños y niñas. Por otro lado matizando (Vigotsky, 2012) considera la zona de desarrollo potencial de aprendizaje, donde el hecho de jugar fomenta el saber de los objetos y su uso, así como el entendimiento hacia uno mismo y los otros(p.13).

Estas evidencias las relaciona (Pastells, 2004) a razón de instruir sobre el concepto del juego como recurso de aprendizaje ya que el juego brinda diversión a los niños. Asimismo, el autor mencionado señala que el juego permite resolver problemas ya que se aplican distintos procesos mentales.

Estas razones, permiten evidenciar que el juego es un recurso que brinda mayores alternativas de aprendizaje para las clases de matemáticas, con análisis previo de determinación de objetivos que se planifican con antelación para luego concretar su evaluación.

Justificación

Dado el contexto de características cambiantes, eventos pandémicos actuales, la necesidad de la implementación de métodos que permitan un entorno de aprendizaje virtual, con las herramientas y tecnología.

Por otro lado, el diseño de estrategias de aprendizaje orientadas a lo lúdico, devendría en más atención a las clases impartidas, así como el interés por las matemáticas, en edades tempranas, para luego, desarrollar habilidades y mayor razonamiento, para las siguientes etapas.

Por ende, la justificación genera un contexto donde el maestro se divierta enseñando y el alumno se divierta aprendiendo, por lo que el beneficio sería compartido.

Esta observación resulta del diagnóstico realizado, donde la falta de interés en la estrategia del juego es evidente por parte de los docentes de la institución, donde no se han dado la tarea de explorar, Posibilidad de generar contextos de juego para lecciones de matemáticas.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Elaborar estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas y orientadas a la interacción entre alumnos y representantes a nivel de educación inicial en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa.

Objetivos específicos

1. Determinar los criterios necesarios que permitan la elaboración de estrategias lúdicas a través de herramientas prácticas que faciliten el proceso de enseñanza de la matemática.

2. Establecer la estructura de cada sección de la propuesta fundamentada en estrategias lúdicas dirigidas el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de primer de educación inicial en la Institución Educativa Jesús Nazareno Arequipa.
3. Diseñar estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje de la matemática en niños y niñas en la I.E.I Jesús Nazareno Arequipa.
4. Diseñar plan de evaluación de las estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de primer de educación inicial en la Institución

Recursos de la propuesta

Humanos

Participación por las practicantes con la supervisión del personal docente de la institución

Materiales

Recursos tecnológicos de comunicación teléfonos inteligentes con sistema Android, así como un soporte de

Estructura de la Propuesta

Estrategia lúdica 1: los números

Estrategia lúdica 2: figuras

Estrategia lúdica 3: series

Estrategia lúdica 4: espacio

Estrategia lúdica 5: muchos y pocos

Estrategia lúdica 6: cantidades

Estrategia lúdica N° 1

ACTIVIDAD/ SECCIÓN N°1

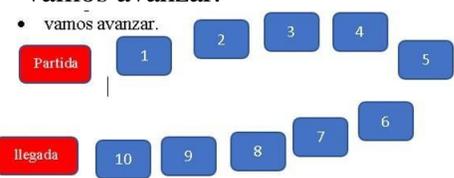
NOMBRE: “Jugando con los números”

FECHA: 03/09/2021

1. **Propósito de Aprendizaje: AREA DE MATEMÁTICA**
2. **¿Qué me da cuenta el nivel de logro de la competencia del niño o niña?**
Menciona los números mediante imágenes realizando juego

3. **Recursos o Materiales:**

- Medios tecnológicos
- Diagrama del juego en hojas (2 de color rojo y 10 de color blanco con los números escritos del 1 al 10)
- 1 dado
- Ficha de trabajo
- Colores, crayolas o plumones

Momentos	Desarrollo de la actividad
I N I C I O	<p>Presentamos una canción de los números a los niños y niñas una https://www.youtube.com/watch?v=pSqnl2eSu9Y</p> <p>La docente vuelve a cantar la canción de los números y va pegando las imágenes según el número nombrado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta: • ¿De qué trato la canción? • ¿Con que numero se empieza? <p>La docente pregunta ¿Todos los números son iguales?,¿Por qué?</p> <p>Hoy vamos a conocer los números mediante un juego divertido.</p>
Gestión de Acompañamiento de los Aprendizajes	
D E S A R R O L L	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta una caja sorpresa y pregunta: ¿Que habrá en la caja? • La docente va sacando uno por uno los materiales, nombra la cantidad y coloca según el número que corresponda a los objetos sacados de la caja. • ¿Qué es lo que tengo en la pared? • ¿Qué es lo que tengo hay en el piso? <p>La docente pregunta: ¿Qué juegos podemos realizar con los objetos que tengo en el piso?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita al padre de familia pegar una plantilla en el piso donde estarán los números escritos del 1 al 10 • vamos avanzar.  <p>La docente invita al niño, niña y al padre de familia que realizaran un juego</p>

O	<p>“siguiendo el camino” con movimientos corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Te invitamos a encontrarte en el cuadro de 'ubicación' marcado en rojo y el cuadro de 'llegada' marcado en azul. • Presentando un dado que nos va indicar cuantos pasos vamos avanzar. • Teniendo en cuenta la siguiente leyenda para jugar con los números-. 	
	<p>LEYENDA</p> <p>PARTIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 Avanza hasta el número 5 ✓ 2 Salta 2 veces contando ✓ 3 Aplauda 3 veces contando ✓ 4 Mueve tu cabeza 4 veces contando ✓ 5 Da 5 vueltas contando ✓ 6 Avanza hasta el numero 8 ✓ 7 Suerte estas en el numero 7 ✓ 8 Si caes en el 8 retrocedes 2 espacios ✓ 9 Te falta muy poco para llegar ✓ 10 Salta como conejos 10 veces contando <p>LLEGADA</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita al niño y niña a ubicarse en su mesa de trabajo para realizar su ficha. • La docente propone visualizar la ficha de trabajo donde tendrán que dibujar la cantidad del número que correspondan en el lado derechos. 	
Evaluación		
Evaluación	C I E R R E	<p>Responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué jugamos hoy? • ¿Te gusto el juego de hoy? • ¿Cómo realizaste el juego?

4. Evaluación

Criterios	Instrumento	Producto
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo espontaneo del 1 al 10 • 3 años: Un orden no convencional. • 4 años: Utiliza el conteo hasta 5. • 5 años: Utiliza el conteo hasta 10. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • 1 foto viendo el video • 1 video realizando la actividad • 1 video de la ficha de trabajo. • 1 foto de la ficha de trabajo

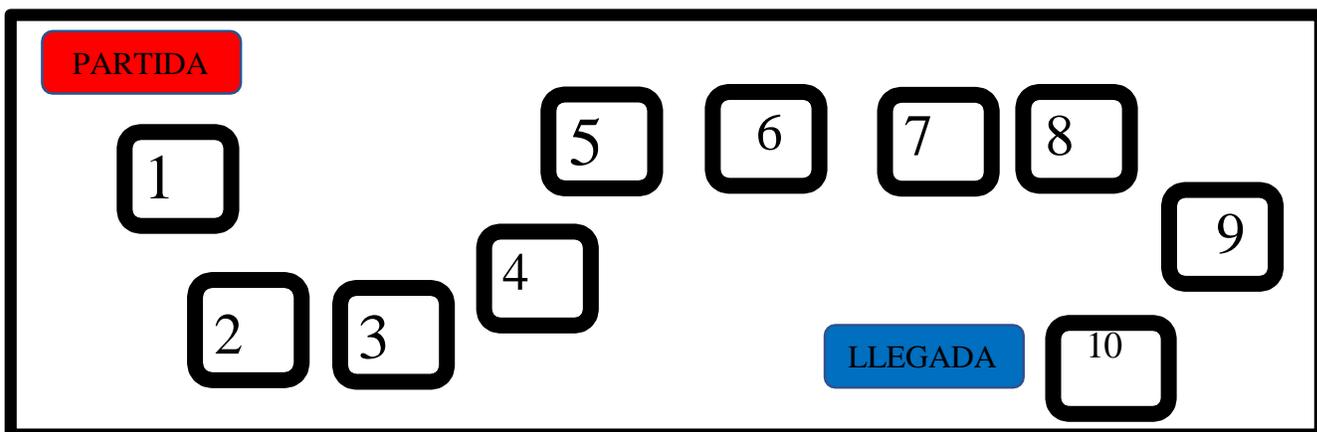
MATERIALES N° 1

03 de septiembre del 2021

“JUGANDO CON LOS NÚMEROS”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la primera actividad:

- Diagrama del juego en hojas (1 de color rojo, donde llevara la palabra “partida”, 1 hoja de color azul donde llevara la palabra “llegada” y 10 de color blanco con los números escritos del 1 al 10)



LEYENDA

PARTIDA

- ✓ 1 Avanza hasta el número 5
- ✓ 2 Salta 2 veces contando
- ✓ 3 Aplauda 3 veces contando
- ✓ 4 Mueve tu cabeza 4 veces contando
- ✓ 5 Da 5 vueltas contando
- ✓ 6 Avanza hasta el numero 8
- ✓ 7 Suerte estas en el numero 7
- ✓ 8 Si caes en el 8 retrocedes 2 espacios
- ✓ 9 Te falta muy poco para llegar
- ✓ 10 Salta como conejos 10 veces contando

LLEGADA

- 1 dado
- Ficha de trabajo
- Colores, crayolas o plumones



Grupo Etario: 3 años

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO¡¡¡¡

FICHA N° 1**“JUGANDO CON LOS NÚMEROS”**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____ **de** _____ **del** _____ **2021**

Dibuja la cantidad de objetos según corresponda el número:

1	
2	
3	

No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp

¡Felicitaciones !

¡Eres el mejor !



Grupo Etario: 4 años

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO¡¡¡¡

FICHA N° 1**“JUGANDO CON LOS NÚMEROS”**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____ **de** _____ **del** _____ **2021**

Dibuja la cantidad de objetos según corresponda el numero:

1	
2	
3	
4	
5	



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones ¡
¡Eres el mejor

Grupo Etario: 5 años

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO¡¡¡¡

FICHA N° 1**“JUGANDO CON LOS NÚMEROS”**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 2021

Dibuja la cantidad de objetos según corresponda el numero:

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones !



Estrategia lúdica N° 2

ACTIVIDAD/ SECCIÓN N°2

NOMBRE: “Creando mi juguete favorito con figuras geométricas”

FECHA: 03/09/2021

Propósito de Aprendizaje: AREA DE MATEMÁTICA

1. ¿Qué me da cuenta el nivel de logro de la competencia del niño o niña?

Realiza una creación con las figuras geométricas de su juguete favorito

2. Recursos o Materiales:

- Medios tecnológicos
- 1 caja de zapatos
- Plantilla de las Figuras geométricas (recortadas y pegadas en la caja de zapatos).
- plumones
- Ficha de trabajo

Momentos	Desarrollo de la actividad
I N I C I O	<p>Iniciando la actividad saludando y mencionamos divertidas adivinanzas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Es redonda!, parece una pelota, parece una llanta, ¿Qué será?, ¿Qué será? (el círculo) • Tiene forma de una pirámide, tiene 3 caras, tiene 3 lados, y 3 vértices, ¿Qué será?, ¿Qué será? (el triángulo) • Parece un cuadro, tiene 4 caras, tiene 4 lados, y 4 vértices, ¿Qué será?, ¿Qué será? (el cuadrado)
	<p>La docente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué figuras geométricas adivinanzas té? • ¿Qué son las figuras geométricas para ti?
	<p>Proponemos al niño y niña que observe su entorno y responde l siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué lugar de tu casa puedes encontrar las figuras geométricas?, ¿Qué forman tiene?
	<p>Hoy vamos a conocer las figuras geométricas y con ello crearas tu juguete favorito.</p>
Gestión de Acompañamiento de los Aprendizajes	
D E S	<p>La docente muestra las siguientes imágenes de un edificio, una mesa, puerta, ventana circular,</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo crees que han creado un edificio, una mesa, puerta, ventana circular? • ¿Qué figura geométricas se utilizó? <p>La docente comenta: ¿así cómo se utilizaron las figuras geométricas para crear un edificio, una mesa, puerta, ventana circular?</p>

A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Podremos crear nuestro juguete favorito con las figuras geométricas? • Preparamos nuestros materiales para crear nuestro juguete favorito en compañía del padre de familia • Vamos a explorar los materiales a utilizar que son: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 caja de zapatos ○ Plantilla de las Figuras geométricas (recortadas y pegadas en la caja de zapatos). 																								
	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>																								
																									
																									
																									
																									
																									
																									
<ul style="list-style-type: none"> • La docente propone realizar su juguete favorito con las figuras geométricas. 																									
<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita al niño y niña a ubicarse en su mesa de trabajo para realizar su ficha. • La docente propone visualizar la ficha de trabajo donde tendrán que colocar la cantidad de las figuras que utilizaron en su creación de su juguete favorito. 																									
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué otro objeto podemos crear? 																									
Evaluación																									
C I E R R E	<p>Responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Te gusto crear tu juguete favorito? • ¿Qué materiales utilizaste? 																								

3. Evaluación

Criterios	Instrumento	Producto
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo espontaneo de figuras geométricas • 3 años: reconoce 2 figuras geométricas y 2 colores • 4 años: reconoce 3 figuras geométricas y 3 colores • 5 años: reconoce 4 figuras geométricas y 4 colores. 	<p>Lista de cotejo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 foto viendo el video • 1 video realizando la actividad • 1 video de la ficha de trabajo. • 1 foto de la ficha de trabajo

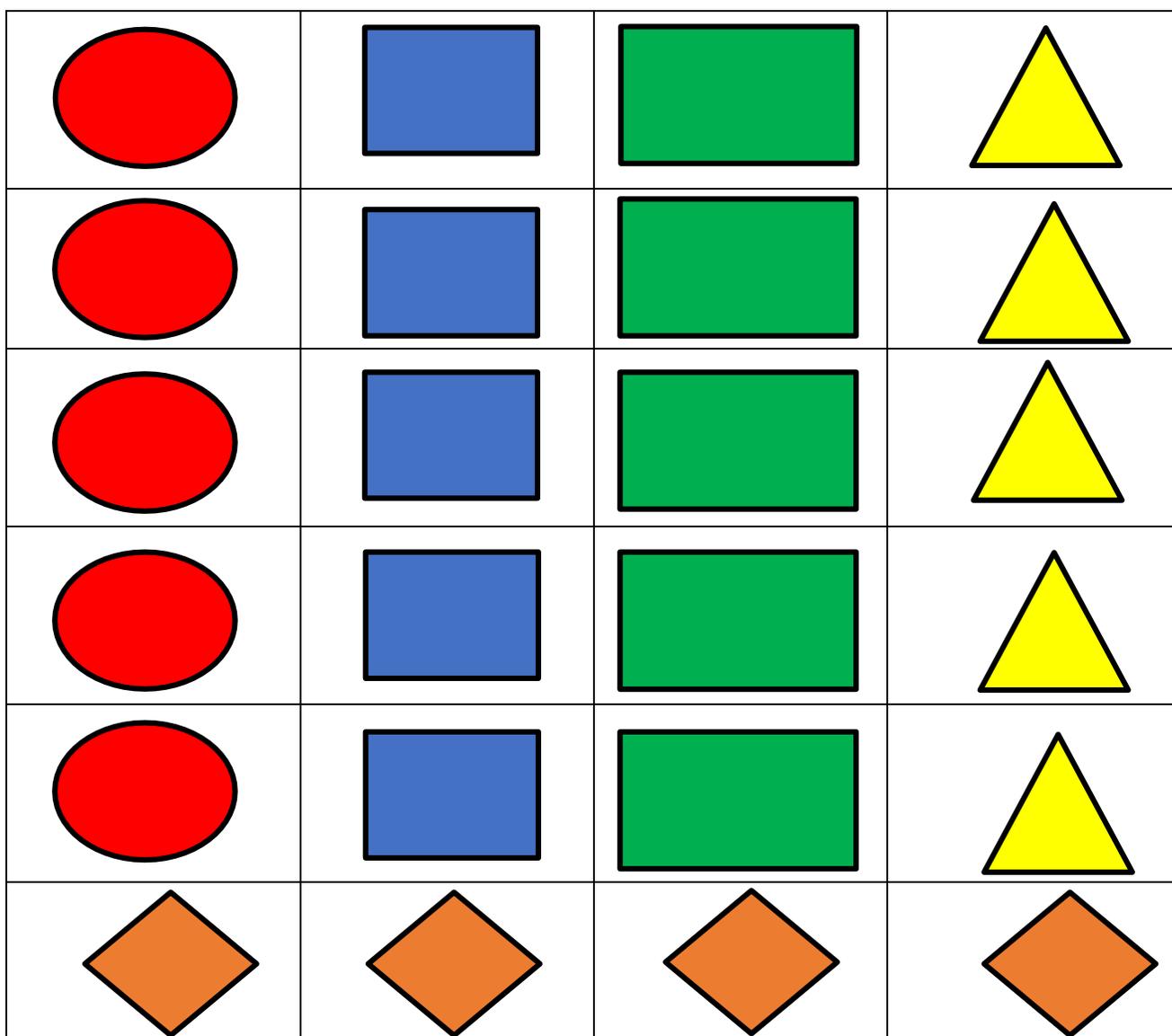
MATERIALES N° 2

03 de septiembre del 2021

“CREANDO MI JUGUETE FAVORITO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS”

Buenos días, Papitos y Mamitas los **materiales** que se utilizara para la primera actividad:

- 1 caja de zapatos
- Plantilla de las Figuras geométricas (recortadas y pegadas en la caja de zapatos).
- plumones
- Ficha de trabajo



Grupo Etario 3 años

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar esta la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO¡¡¡¡

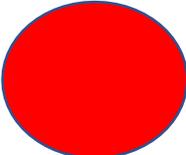
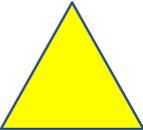
FICHA N° 2**“CREANDO MI JUGUETE FAVORITO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS”**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 21

Colocar la cantidad de las figuras que utilizaron en su creación de su juguete favorito.



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp

¡Felicitaciones !

¡Eres el mejor !

Grupo 4 años

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar esta la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO¡¡¡¡

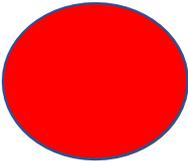
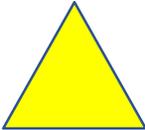
FICHA N° 2**“CREANDO MI JUGUETE FAVORITO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS”**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 21

1. Colocar la cantidad de las figuras que utilizaron en su creación de su juguete favorito.

FIGURA GEOMETICAS	CANTIDAD	NUMERO
		
		
		
		



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp

¡Felicitaciones !

Grupo 5 años

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar esta la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO¡¡¡¡

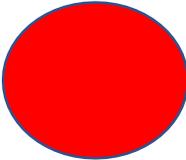
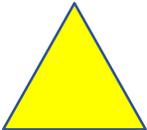
FICHA N° 2**“CREANDO MI JUGUETE FAVORITO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS”**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 21

2. Colocar la cantidad de las figuras que utilizaron en su creación de su juguete favorito.

FIGURA GEOMETICAS	CANTIDAD	NUMERO
		
		
		
		



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp

¡Felicitaciones ¡

Estrategia lúdica N° 3
ACTIVIDAD/ SECCIÓN N°3

NOMBRE: “Siguiendo la secuencia de colores”

FECHA: 10/09/2021

- 1) **Propósito de Aprendizaje: AREA DE MATEMÁTICA**
- 2) **¿Qué me da cuenta el nivel de logro de la competencia del niño o niña?**

Relaciona los colores para así armar una seriación mediante un juego didáctico

- 3) **Recursos o Materiales:**

- Medios tecnológicos
- Pita o cuerda
- Ganchos o chapas
- (3 y 4 años: 10 chapas)
- (5 años: 15 chapas)
- Ficha de trabajo
- Colores, crayolas o plumones

Momentos	Desarrollo de la actividad
INICIO	<p>Despertar el Interés: Iniciamos con un saludo agradable y cordial, animándonos a seguir el ritmo de la canción de los colores con los niños y niñas https://www.youtube.com/watch?v=-QCxznKfbv8</p> <p>Saberes Previos: La docente realiza preguntas previas para recordar los colores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trato la canción? • ¿Qué colores se nombraron en la canción? <p>Problematización: La docente pregunta ¿Para ustedes que es una seriación?</p> <p>Propósito: Hoy vamos a realizar una secuencia de colores utilizando diversos materiales mediante un juego</p>
Gestión de Acompañamiento de los Aprendizajes	
DESARROLLO	<p>Comprensión del Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta una situación conflictiva, ella iba dialogando con los niños y las niñas, les enseñó lo que tenía puesto en su cuello, de pronto se le cayó su collar de colores, y pregunto: ¿Cómo poder arreglar mi collar de colores?, con ayuda de los educandos realizaremos la secuencia de colores. <p>Búsqueda de estrategias:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra pregunta: así que me ayudaron construir mi collar de colores, ¿Con que objetos puedo crear una secuencia de colores? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita, ubicarse en un espacio amplio y cómodo en el piso para realizar la actividad de hoy, preparando nuestros materiales. • El niño con ayuda del padre de familia pondrá una pita o cuerda para realizar un camino, escogerá chapas o ganchos de colores. • De referencia colocar un círculo rojo para indicar el inicio, donde empezara a colocar la chapa o gancho del color que escogió y después colocar otra chapa o gancho de diferente color realizando la secuencia de colores. <p>Formulación y Reflexión: La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color colocaste primero? • ¿Qué color colocaste después? • ¿Qué actividad realizaste? • La docente invita al niño y niña a ubicarse en su mesa de trabajo para realizar su ficha. • La docente propone visualizar la ficha de trabajo donde tendrán que completar la secuencia de colores. <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Con quienes más podemos jugar? • ¿Con que otros materiales podemos crear una secuencia?
Evaluación	
CIERRE	<p>Responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué jugamos hoy? • ¿Te gusto el juego de hoy? • ¿Cómo realizaste el juego?

4) Evaluación

Criterios	Instrumento	Producto
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los colores para la creación de seriación 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • 1 foto viendo el video • 1 video realizando la actividad • 1 video de la ficha de trabajo. • 1 foto de la ficha de trabajo

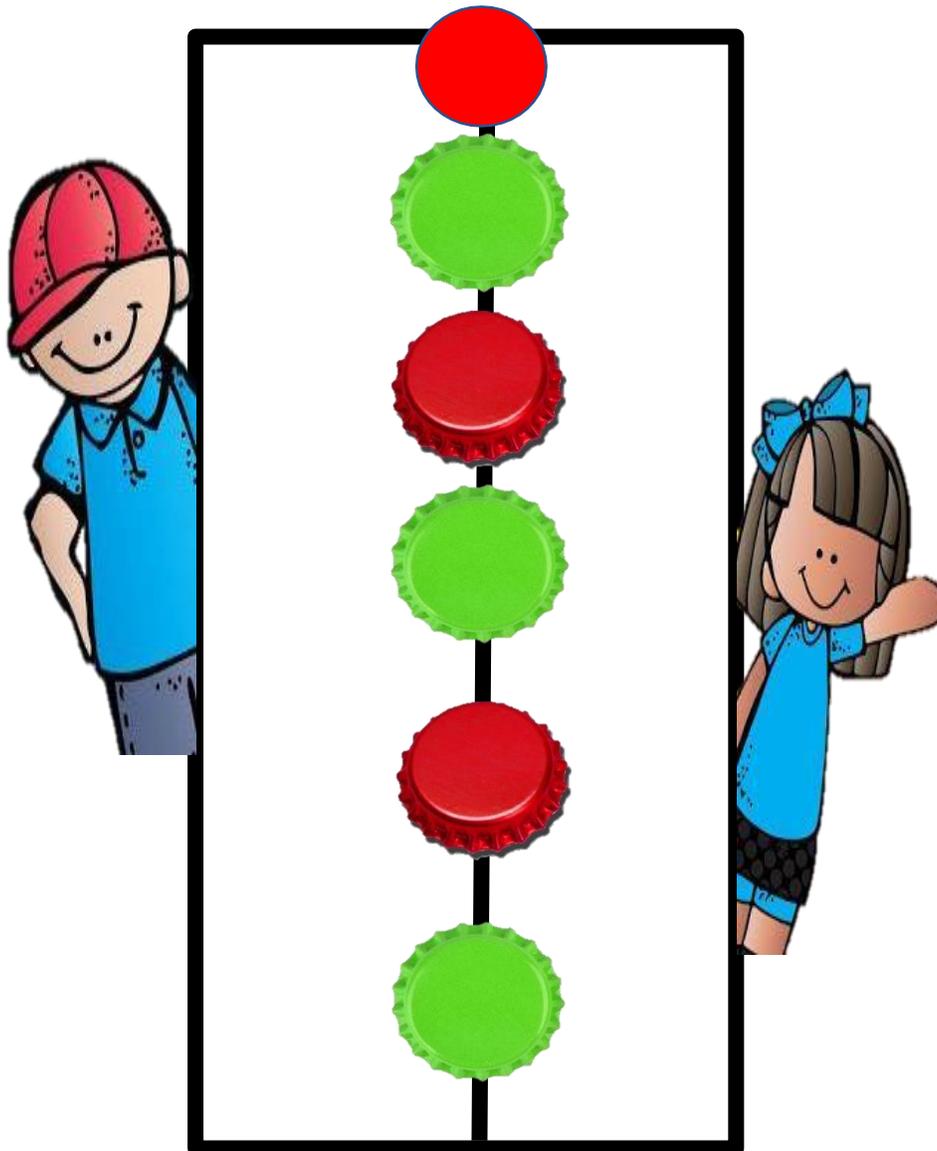
MATERIALES N° 3
GRUPO ETARIO: 3 AÑOS

10 de septiembre del 2021

“SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la tercera actividad:

- Medios tecnológicos
- Pita o cuerda
- Necesitamos una cantidad de 10 ganchos o chapas (5 chapas o ganchos de un color y los otros 5 chapas o ganchos de otro color)
- Ficha de trabajo
- Colores, crayolas o plumones



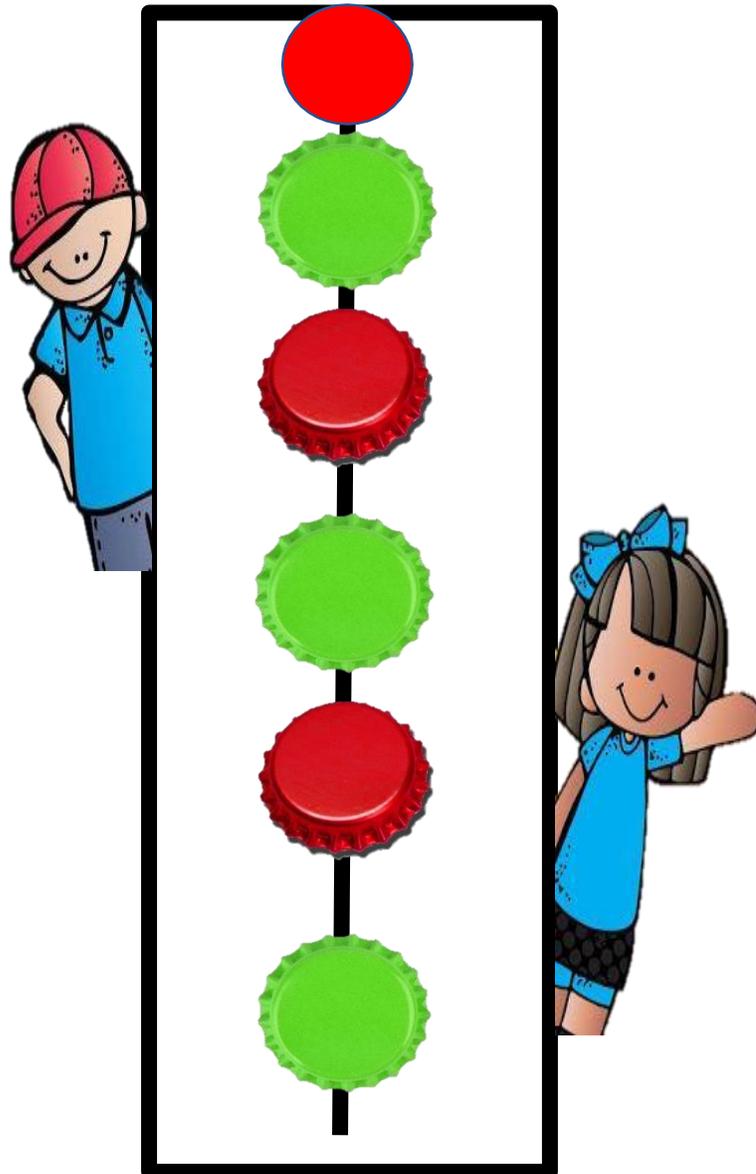
MATERIALES N° 3
GRUPO ETARIO: 4 AÑOS

10 de septiembre del 2021

“SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la tercera actividad:

- Medios tecnológicos
- Pita o cuerda
- Necesitamos una cantidad de 10 ganchos o chapas (5 chapas o ganchos de un color y los otros 5 chapas o ganchos de otro color)
- Ficha de trabajo
- Colores, crayolas o plumones



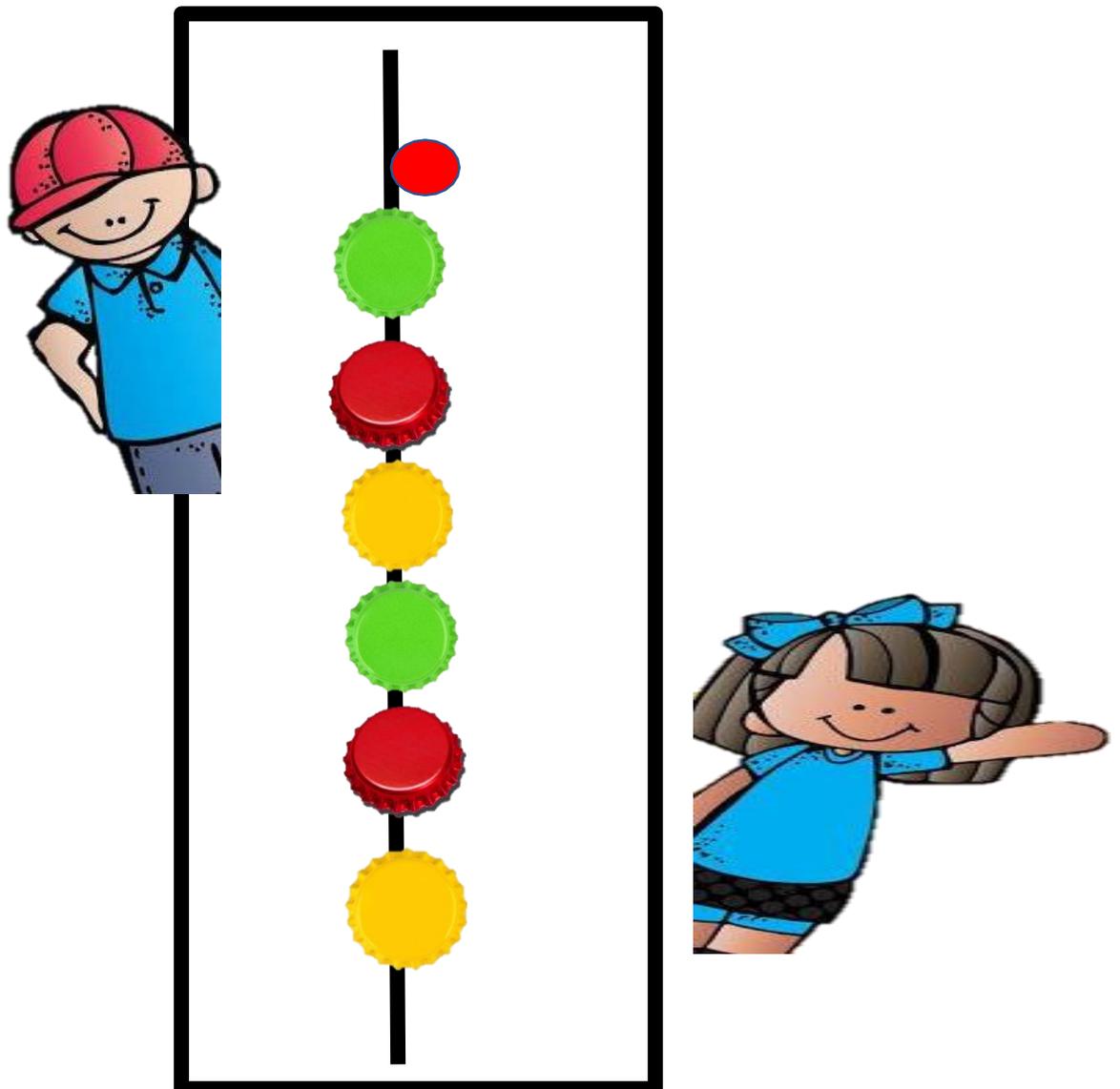
MATERIALES N° 3
CRUPO ETARIO: 5 AÑOS

10 de septiembre del 2021

“SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la tercera actividad:

- Medios tecnológicos
- Pita o cuerda
- Necesitamos una cantidad de 15 ganchos o chapas (5 chapas o ganchos de un color, 5 chapas o ganchos de otro color y otros 5 chapas o ganchos de otro color)
- Ficha de trabajo
- Colores, crayolas o plumones



FICHA N° 3

GRUPO ETARIO: 3 AÑOS

“SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES”

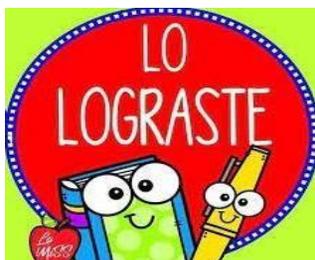
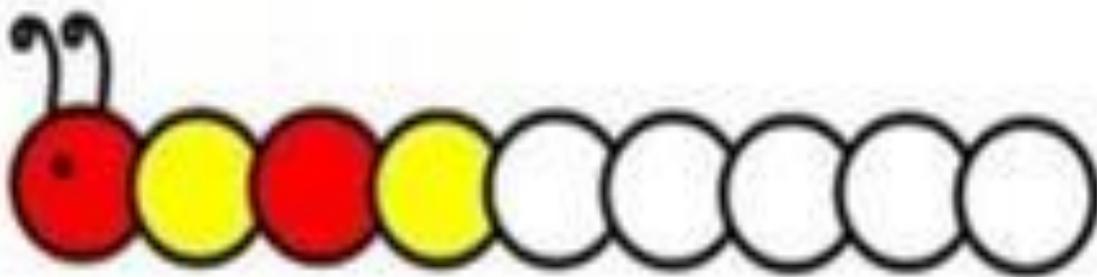
Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 2021

1) Completa la secuencia de colores.



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones ¡¡Eres el mejor ¡

FICHA N° 3

GRUPO ETARIO: 4 AÑOS

“SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES”

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!!

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 2021

1) Completa la secuencia de colores.



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
 ¡Felicitaciones!
 ¡Eres el mejor!

FICHA N° 3

GRUPO ETARIO: 5 AÑOS

“SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES”

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!!

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____ de _____ del _____ 2021

1) Completa la secuencia de colores.



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
 ¡Felicitaciones ¡
 ¡Eres el mejor ¡

Estrategia lúdica N° 4

ACTIVIDAD/ SECCIÓN N°4

NOMBRE: “Arriba y abajo”

FECHA: 10/09/20211

- 1) **Propósito de Aprendizaje:** AREA DE MATEMÁTICA
- 2) **¿Qué me da cuenta el nivel de logro de la competencia del niño o niña?**

Organiza y ubica posiciones de arriba y abajo mediante un juego didáctico realizando acciones y movimientos para desplazarse.

3) Recursos o Materiales:

- Medios tecnológicos
- 4 sillas
- 1 pelota
- 1 globo
- 2 pitas, sogas o sienta
- Plumones o lápices
- Ficha de trabajo

Momentos	Desarrollo de la actividad
INICIO	<p>Despertar el Interés: Comenzamos saludándonos con los estudiantes cantando una melodiosa música para despertar el interés (https://www.youtube.com/watch?v=vCoqbqz8s9E).</p> <p>Saberes Previos: La docente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trato la canción? • ¿Qué objetos hay en el cielo? • ¿Qué objetos hay en el suelo? <p>Problematización: Proponemos al niño y niña que imagine las estrellas y el mar preguntado donde están ubicadas para saber su comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Crees que las estrellas deben estar ubicadas abajo donde está el suelo? • ¿Crees que el mar debería estar ubicado arriba donde está el cielo? <p>Propósito: Hoy vamos a reconocer las posiciones de arriba y abajo mediante juegos dinámicos.</p>
Gestión de Acompañamiento de los Aprendizajes	

DESARROLLO	<p>Comprensión del Problema: La docente presenta cartillas para identificas las siguientes arriba y abajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enseña una imagen con manzanas abajo del árbol. • Muestra otra cartilla donde el niño sostiene arriba a su perro • Enseña una imagen donde la niña tiene una cometa volando arriba por el aire. • Muestra otra cartilla de una niña en el parque, que observa abajo caminar unos gusanos verdes. <p>Búsqueda de estrategias: La docente comenta: así como podemos reconocer objetos mediante las cartillas, también encontraremos en nuestra casa donde están las posiciones de arriba y abajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué otros objetos podemos encontrar en casa que estén arriba y abajo? • Y ¿Cómo podemos crear un juego utilizando las posiciones de arriba y abajo? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantearemos a los niños colocarse en un espacio cómodo y amplio con ayudas de un adulto cuidador organizaríamos 2 sillas verticales y al frente de ellas 2 más, sujetadas por una pita o soga. • El primer par de sillas debe estar sujeta por una pita o soga arriba. • El segundo par de sillas debe estar sujeta por una pita o soga abajo. • Organizado nuestro espacio de trabajo, ponemos en práctica nuestro juego saltando por encima de la pita o soga después lanzaran el globo hacia arriba dejándolo en el suelo, y después irá gateando por debajo finalizando un rebote con la pelota hacia abajo. <p>Formulación y Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita al niño y niña a ubicarse en su mesa de trabajo para realizar su ficha. • La docente propone visualizar la ficha de trabajo donde tendrán que colocar. <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué otra forma podemos ubicar los objetos arriba y abajo?
Evaluación	
CIERRE	<p>Responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Te gusto realizar el juego? • ¿Qué materiales utilizaste?

4) Evaluación

Criterios	Instrumento	Producto
<ul style="list-style-type: none"> • Organiza sus movimientos para desplazarse utilizando expresiones como arriba y abajo mostrando relación entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en su entorno. 	<p>Diario de campo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 foto viendo el video • 1 video realizando la actividad • 1 video de la ficha de trabajo. • 1 foto de la ficha de trabajo

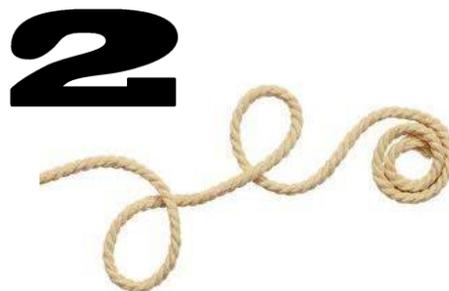
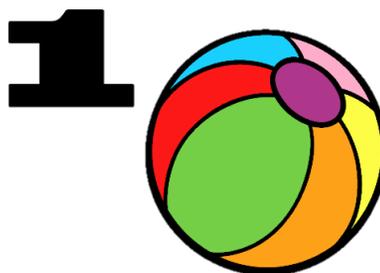
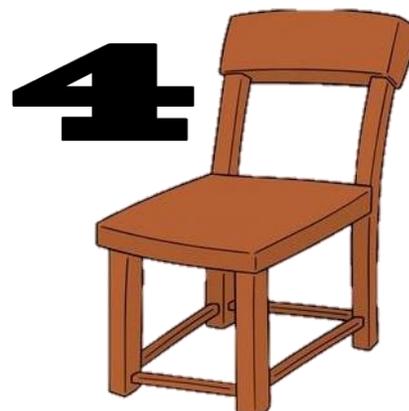
MATERIALES N° 4
GRUPO ETARIO: 3 AÑOS

10 de septiembre del 2021

“ARRIBA Y ABAJO”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la tercera actividad:

- Medios tecnológicos
- 4 sillas
- 1 pelota
- 1 globo
- 2 pitas, sogas o sienta
- Plumones o lápices
- Ficha de trabajo



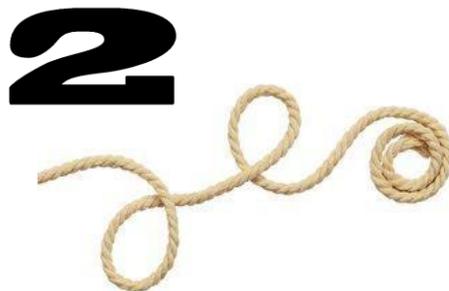
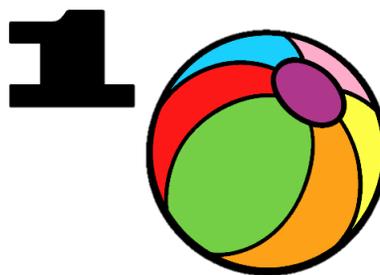
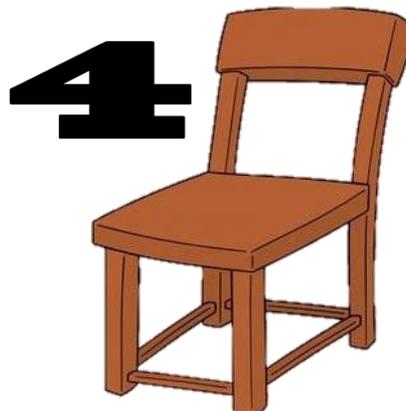
MATERIALES N° 4
GRUPO ETARIO: 4 AÑOS

10 de septiembre del 2021

“ARRIBA Y ABAJO”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la tercera actividad:

- Medios tecnológicos
- 4 sillas
- 1 pelota
- 1 globo
- 2 pitas, sogas o sienta
- Plumones o lápices
- Ficha de trabajo



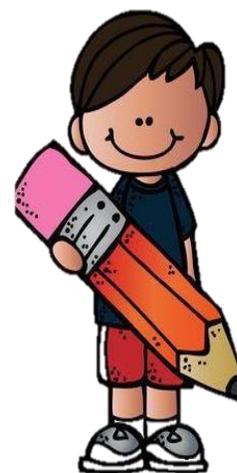
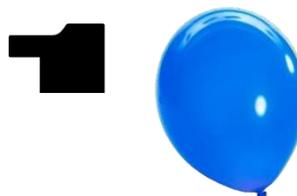
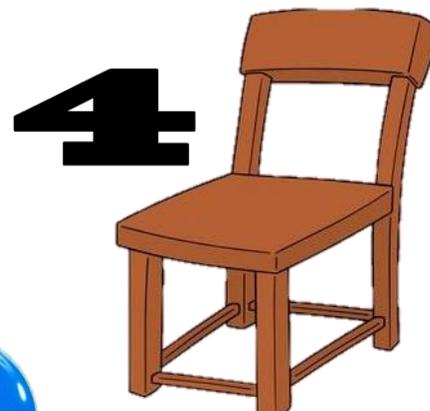
MATERIALES N° 4
GRUPO ETARIO: 5 AÑOS

10 de septiembre del 2021

“ARRIBA Y ABAJO”

Buenos tardes, Papitos y Mamitas **los materiales** que se utilizara para la cuarta actividad:

- Medios tecnológicos
- 4 sillas
- 1 pelota
- 1 globo
- 2 pitas, sogas o sienta
- Plumones o lápices
- Ficha de trabajo



FICHA N° 4
GRUPO ETARIO: 3 AÑOS
“ARRIBA Y ABAJO”

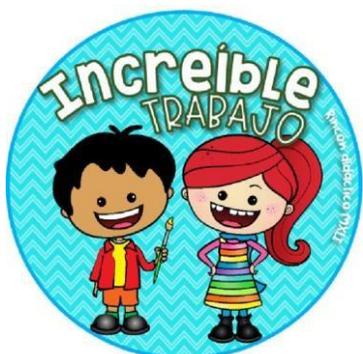
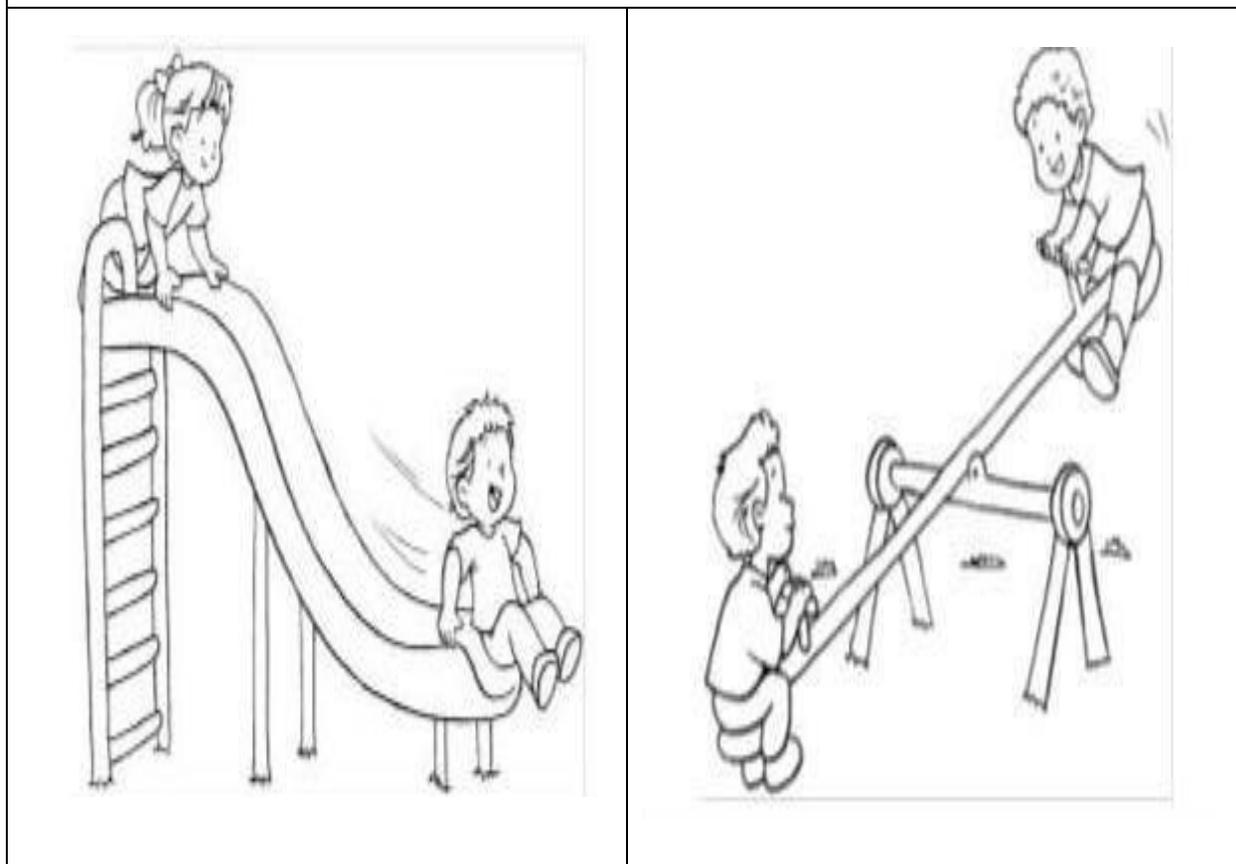
Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. **GRACIAS POR SU APOYO!!!!**

Apellido y Nombre: _____

Docente: _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____ **de** _____ **del** _____ **2021**

Pinta los niños que está arriba
Marcar con X los niños que esta abajo



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones ¡¡Eres el mejor ¡

FICHA N° 4
GRUPO ETARIO: 4 AÑOS
“ARRIBA Y ABAJO”

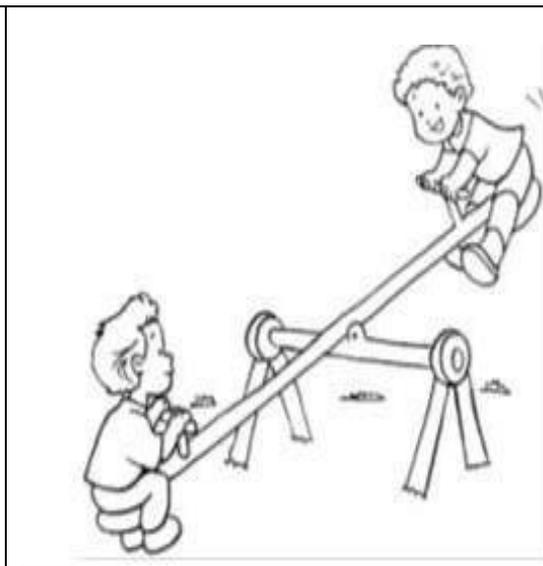
Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. **GRACIAS POR SU APOYO!!!!**

Apellido y Nombre: _____

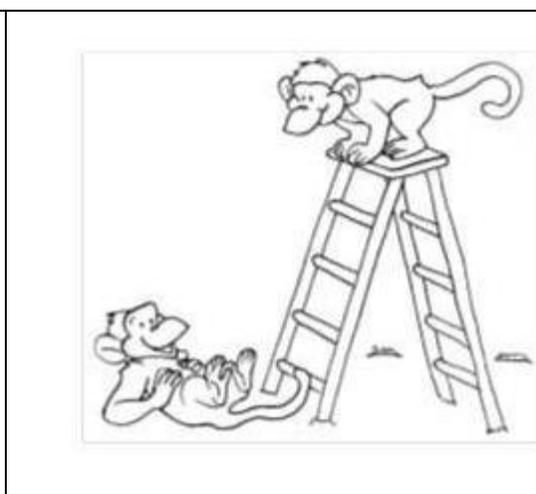
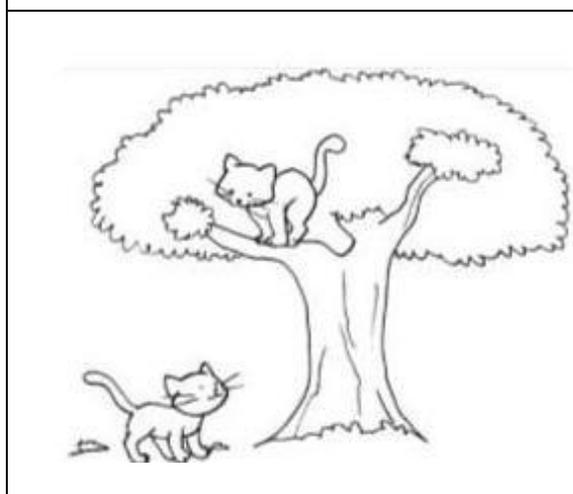
Docente: _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____ **de** _____ **del** _____ **2021**

Pinta los niños que están arriba



Pinta los animalitos que están abajo



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones ;



FICHA N° 4
GRUPO ETARIO: 5 AÑOS
“ARRIBA Y ABAJO”

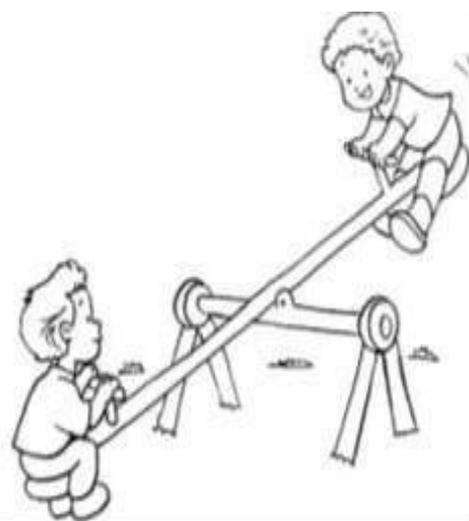
Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes **Escuela Superior Pedagógica María Montessori**, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!!

Apellido y Nombre: _____

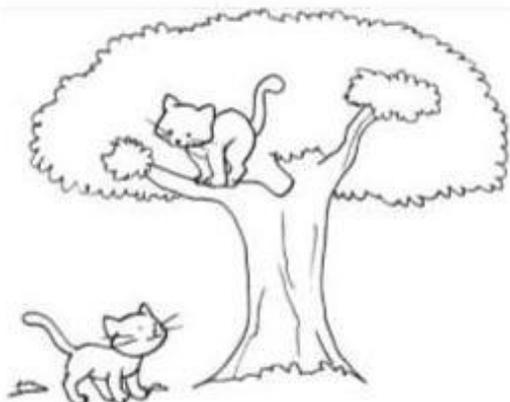
Docente: _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____ **de** _____ **del** _____ **2021**

Pinta los niños que están arriba



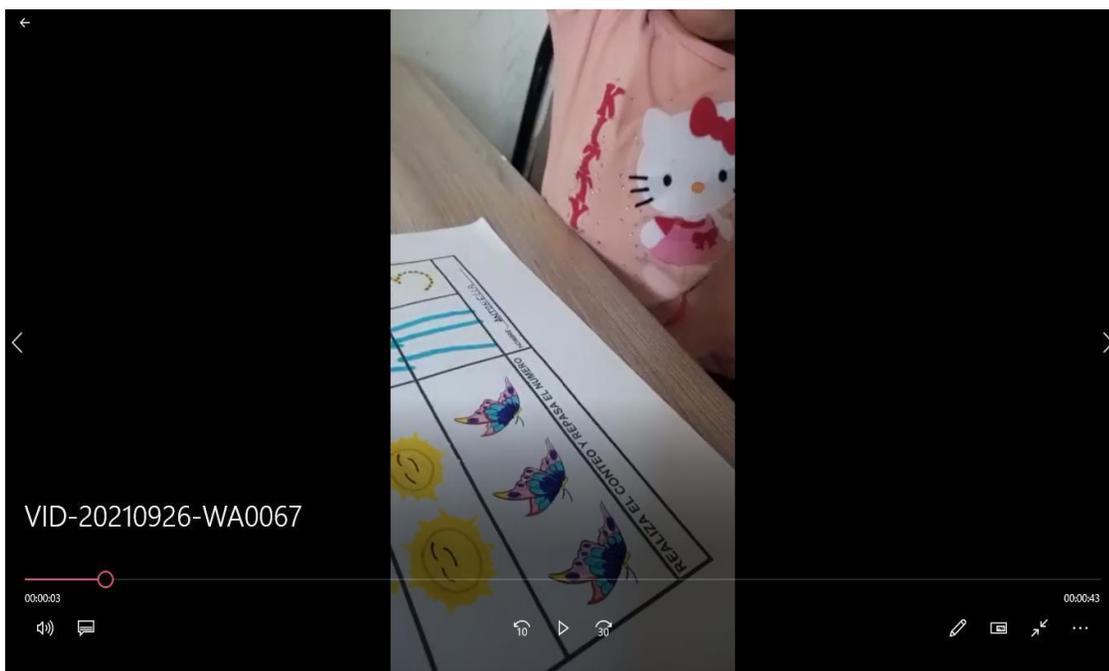
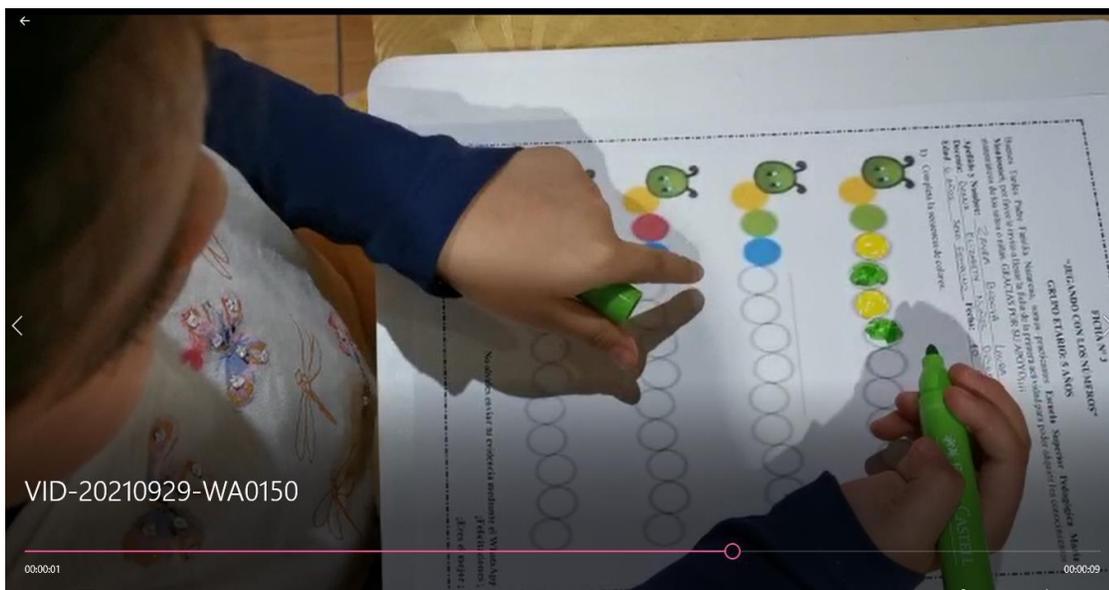
Pinta los animalitos que están abajo

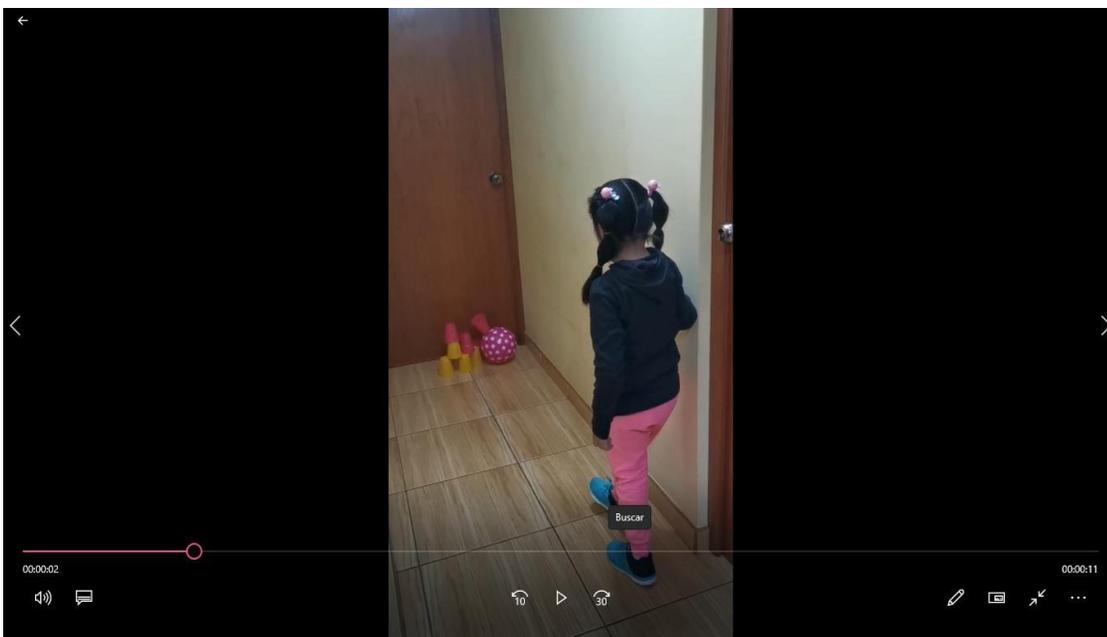


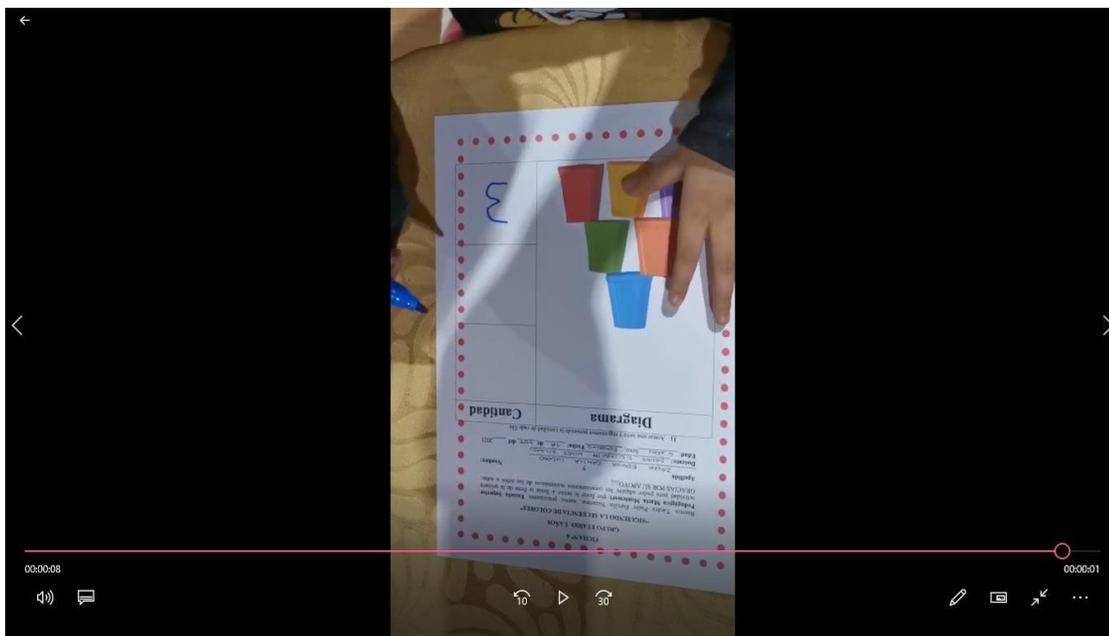
No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones !



Evidencias Fotográficas









FICHA Nº 6
GRUPO ETARIO: 3 AÑOS
"SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES"

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes Escuela Superior Pedagógica María Montessori, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO.iii

Apellido: Enzo Leo Akasha Katharina Nombre: _____
 Docente: Danna Elizabeth Naranjo Delgado
 Edad: 3 Sexo: F Fecha: 20 de 09 del 2021

1) Armar una torre y registramos poniendo la cantidad de cada fila.

Diagrama	Cantidad

FICHA N° 5
GRUPO ETARIO: 5 AÑOS
"SIGUIENDO LA SECUENCIA DE COLORES"

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes Escuela Superior Pedagógica María Montessori, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!

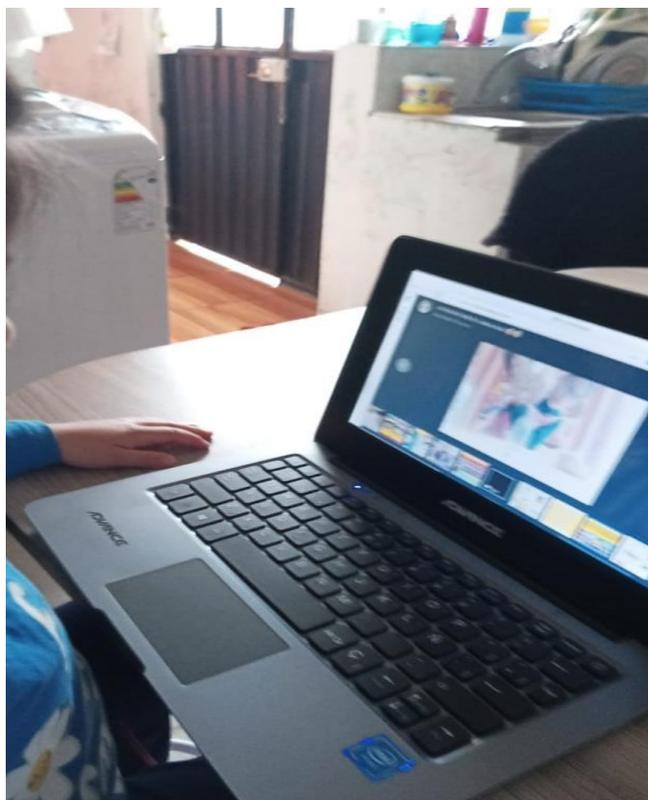
Apellido y Nombre: ZAMBA BUENOY JARA CAROLINA
 Docente: CARDI MELANY DIAZ PATINO
 Edad: 5 AÑOS Sexo: FEMENINO Fecha: 15 de SET del 2021

1) Representa la actividad que realizaste hoy de muchos, pocos o ninguno con sus semillas, tierra o arena.



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
¡Felicitaciones ¡Eres el me





FICHA Nº 3
"JUGANDO CON LOS NÚMEROS"
GRUPO ETARIO: 5 AÑOS

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes Escuela Superior Pedagógica María Montessori, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!

Apellido y Nombre: ZAYEA BEDOYA LAURA CAROLINA
 Docente: DANNA ELIZABETH NUÑEZ DOLGADO
 Edad: 6 AÑOS Sexo: FEMENINO Fecha: 10 de SET del 2021

1) Completa la secuencia de colores.

No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
 ;Felicitaciones ;
 ;Eres el mejor ;

FICHA Nº 4
GRUPO ETARIO: 5 AÑOS
"ARRIBA Y ABAJO"

Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes Escuela Superior Pedagógica María Montessori, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. GRACIAS POR SU APOYO!!!

Apellido y Nombre: ZAYEA BEDOYA CAMILA LUCERO
 Docente: CANDY MELBA DÍAZ PATIÑO
 Edad: 6 AÑOS Sexo: FEMENINO Fecha: 10 de SET del 2021

Pinta los niños que están arriba

Pinta los animalitos que están abajo

No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
 ;Felicitaciones ;Eres el mejor ;

FICHA N° 4
GRUPO ETARIO: 5 AÑOS
"ARRIBA Y ABAJO"

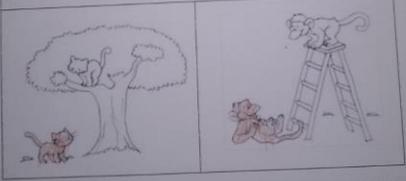
Buenos Tardes Padre Familia Nazarena, somos practicantes *Escuela Superior Pedagógica María Montessori*, por favor le invito a llenar la ficha de la primera actividad para poder adquirir los conocimientos matemáticos de los niños o niñas. **GRACIAS POR SU APOYO!**

Apellido y Nombre: Quera Paola Thiana Marquez
 Docente: Carly Paola Quera
 Edad: 5 Sexo: masculina Fecha: 12 de Septiembre del 2021

Pinta los niños que están arriba



Pinta los animalitos que están abajo



No olvides enviar tu evidencia mediante el WhatsApp
 ¡Felicitaciones ¡Eres el mejor!