

Universidad Católica de Santa María

Facultad de Ciencias y Tecnologías, Sociales y Humanidades

Escuela Profesional de Educación



APLICACIÓN DEL SECTOR DE “MATEJUGANDO” PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS PARTICIPANTES DE ACTIKIDS/ALERTA BEBÉ, AREQUIPA -2020

Tesis presentada por la Bachiller:

Alpaca Ticona, Brigitte Deyanira

para optar el Título Profesional de

Licenciada en Educación Inicial

Asesora:

**Dra. Andía Gonzales, Brizaida
Guadalupe**

Arequipa-Perú

2020

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FECHA: 14 de octubre del 2020

DE: Alpaca Ticona, Brigitte Deyanira

BORRADOR DE TESIS:

APLICACIÓN DEL SECTOR DE "MATEJUGANDO" PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS PARTICIPANTES DE ACTIKIDS/ALERTA BEBÉ.

RESULTADO: Aprobado

Asesora: Dra. Brizaida Andía Gonzales

Sra. Directora

Habiendo procedido a la verificación del levantamiento de las observaciones hechas, se aprueba el borrador de tesis, salvo mejor opinión.

Atentamente

Arequipa 14 de Octubre 2020



Dra. Brizaida Andía Gonzales

DEDICATORIA

A Dios por guiar mi vida, mis pasos en el camino.

A todos los que me apoyaron y animaron a seguir, les agradezco por aportar cosas buenas a mi vida, gran felicidad y la motivación constante para alcanzar mis metas.

Muchas gracias.

AGRADECIMIENTO



A Dios por alcanzar un logro más en mi vida.

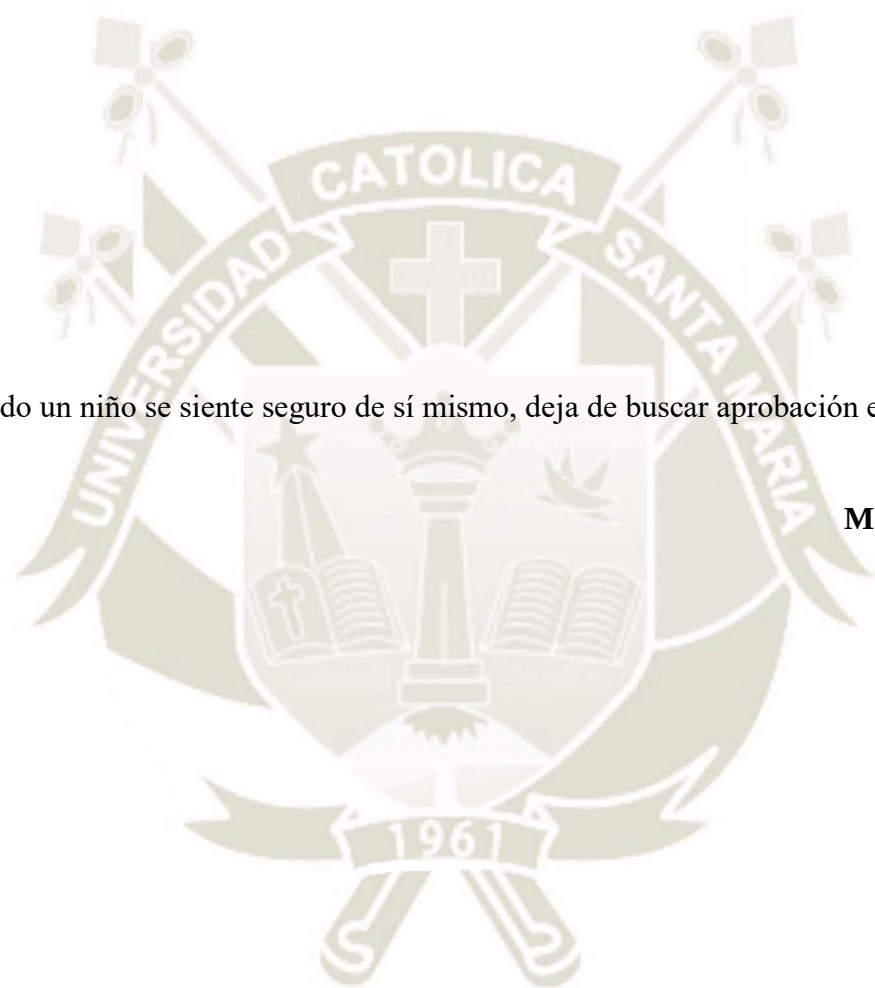
A mis padres que fueron mi mayor motivación

*A mi asesora Dra. Brizaida Guadalupe Andía Gonzales
por dedicarme tiempo orientación y ayuda brindada para
la realización del proyecto de investigación.*

*A las Dras. Milena Jaime Zavala y Frigia Arias Meza por
su apoyo durante el proceso.*

“Cuando un niño se siente seguro de sí mismo, deja de buscar aprobación en cada paso que da”

María Montessori



RESUMEN

La presente investigación lleva por título Aplicación del sector de “MATEJUGANDO” PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS PARTICIPANTES DE ACTIKIDS/ALERTA BEBÉ, AREQUIPA - 2020. La cual tuvo como objetivo general Demostrar la eficacia del Sector “Matejugando” para la resolución de problemas en niños de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids / Alerta Bebé. El nivel de la investigación fue de tipo pre experimental y descriptiva, el instrumento utilizado fue la escala de Calificación con 3 opciones. Se tuvo como variables los procesos cognitivos y el sector de matejugando. La aplicación del programa duró 5 semanas, se realizaron dos sesiones por semana, el proceso de evaluación fueron todos los días del mes. Se aplicó la prueba estadística de chi cuadrado de Pearson con un nivel de significancia del 5%.

La población con la que se trabajó fue de 10 niños y niñas de 3, 4 y 5 años que cumplieron con los criterios de selección cuyos resultados fueron el nivel de procesos cognitivos y conceptos básicos antes y después de Actikids/ Alerta bebés presentaron diferencia estadística significativa ($P < 0.05$). Se pudo comprobar la eficacia del programa, ya que al comparar los resultados fue evidente una mejora en todos los indicadores de los procesos cognitivos. Se observó que la mayoría de los niños presentaban un nivel entre malo y regular anterior a la aplicación del programa, luego del desarrollo se observó una mejora significativa en la medición de todos los indicadores, lo que comprueba que el programa fue eficaz.

Palabras clave: Programa educativo, matejugando, resolución de problemas, ACTIKIDS.

ABSTRACT

The present investigation is entitled Application of the “MATEJUGANDO” sector FOR THE RESOLUTION OF PROBLEMS IN CHILDREN OF 3, 4 AND 5 YEARS OLD PARTICIPANTS OF ACTIKIDS / ALERTA BABY, AREQUIPA - 2020. The general objective of which was to demonstrate the effectiveness of the Sector “Matejugando” for problem solving in children of 3, 4 and 5 years old participating in Actikids / Alert Baby. The level of research was pre-experimental and descriptive, the instrument used was the Rating scale with 3 options. Cognitive processes and the mate-playing sector were considered variables. The application of the program lasted 5 weeks, two sessions were held per week, the evaluation process took place every day of the month. Pearson's chi square statistical test was applied with a significance level of 5%.

The population with which we worked consisted of 10 boys and girls aged 3, 4 and 5 who met the selection criteria, the results of which were the level of cognitive processes and basic concepts before and after Actikids / Baby Alert presented a significant statistical difference. ($P < 0.05$). The effectiveness of the program could be verified, since when comparing the results, an improvement was evident in all the indicators of the cognitive processes. It was observed that the majority of the children presented a level between bad and fair before the application of the program, after the development a significant improvement was observed in the measurement of all the indicators, which proves that the program was effective.

Keywords: Educational program, playing mate, problem solving, ACTIKIDS.

INTRODUCCIÓN

La intención de esta investigación fue demostrar la eficacia del sector de “matejugando” teniendo como finalidad aprender a partir de situaciones lúdicas de aprendizaje, el propósito es motivar despertando el gusto por la matemática en diferentes temas como tamaño, forma, cantidad, números y posición, dado que los niños aprenden mejor de una manera lúdica ya que es un recurso vivencial para ellos en el cual auto aprenden conocimientos con el material hecho.

Los resultados de esta investigación fueron realizados a través de una plataforma virtual que permiten identificar las fortalezas y debilidades para así, poder mejorar las habilidades del área de matemática en los niños de 3,4 y 5 años.

En el Capítulo I se presenta el planteamiento teórico que comprende el objeto de estudio, el marco teórico, los antecedentes investigativos y por último la hipótesis, variables e indicadores.

El Capítulo II presenta el planteamiento operacional que comprende las técnicas e instrumentos de verificación, el campo de verificación y las estrategias de recolección de datos.

En el Capítulo III se muestran los resultados de la aplicación del sector de “matejugando” a niños de Actikids/Alerta bebé.

Además, se incluye un anexo donde se presenta el instrumento de evaluación para los distintos años de 3,4 y 5, criterios de evaluación, sesiones y fichas de trabajo.

ÍNDICE

DICTAMEN APROBATORIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO TEÓRICO 1

1. El problema de investigación..... 1

1.1. Enunciado 1

1.2. Descripción 1

1.2.1. Área y línea..... 1

1.2.2. Variables e indicadores..... 1

1.2.3. Interrogantes 1

1.2.4. Nivel y Tipo de investigación..... 2

1.3. Justificación 2

1.4. Objetivos..... 3

1.4.1. Objetivo General:..... 3

1.4.2. Objetivos Específicos: 3

2. El Marco Teórico 3

2.1 Conceptos básicos..... 4

2.1.1. Resolución de problemas 4

2.1.2. Procesos cognitivos..... 5

2.1.3. Proceso de enseñanza aprendizaje 9

2.1.4. El Juego..... 21

2.1.5. Los sectores..... 25

2.2 Antecedentes investigativos..... 27

2.2.1 Antecedentes internacionales:..... 27

2.2.2 Antecedentes nacionales: 27

2.2.3 Antecedentes locales:..... 31

3. Hipótesis, Variable(s) e indicador (es) 34

a. Hipótesis 34

b. Operacionalización de variables 34

CAPITULO II. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL	36
1. Técnicas e instrumentos de verificación	36
2. Campo de verificación	36
2.1 Ámbito geográfico	36
2.2 Unidades de estudio	36
2.3 Ubicación Temporal	37
3. Estrategias de la recolección de datos.....	37
CAPITULO III. RESULTADOS	39
DISCUSIÓN	55
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA.....	60
ANEXOS.....	64
ANEXO N° 1 INSTRUMENTO PARA 3 AÑOS	64
ANEXO N° 2 AUTORIZACION DE PADRES DE FAMILIA.....	67
ANEXO N° 3 GUÍA PARA LOS PADRES DE FAMILIA	68
ANEXO N° 4 PRE Y POST TEST PARA EVALUAR EL NIVEL DE LAS CAPACIDADES EN EL AREA DE MATEMÁTICA.....	72
ANEXO N° 5 CRONOGRAMA DEL SECTOR ACTIKISD/ALERTA BEBÉ ACTIVIDADES	73
ANEXO N° 6 SESIONES DE APRENDIZAJE	74
ANEXO N° 7 FICHAS	95
ANEXO N° 8 CUADRO COMPARATIVO DE PRE TEST Y POST TEST	116
ANEXO N° 9 MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN	117
ANEXO N° 10 EVIDENCIAS DEL PROYECTO.....	119

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla N° 1. Nivel de los procesos cognitivos antes (pre test) y después (post test) en niños y niñas de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/ Alerta bebé	39
Tabla N° 2 Nivel de concentración del niño cuando presentan las actividades educativas antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	40
Tabla N° 3 El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en casa antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	41
Tabla N° 4 El niño recuerda formas y secuencias de objetos antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé	42
Tabla N° 5 Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé	43
Tabla N° 6 El niño reconoce objetos anteriormente presentados antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé	44
Tabla N° 7 El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé	45
Tabla N° 8 El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	46
Tabla N° 9 El niño imita acciones observadas en casa antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	47
Tabla N° 10 El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	48
Tabla N° 11 Nivel de conceptos básicos antes (pre test) y después (post test) en niños y niñas de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/Alerta bebé.....	49

Tabla N° 12	Identifica y diferencia tamaños en su entorno antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	50
Tabla N° 13	Expresa e identifica formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	51
Tabla N° 14	Expresa la comparación de cantidades de objetos antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé	52
Tabla N° 15	Realiza representaciones de cantidades con objetos con material concreto y reconoce visualmente el número y expresa las cantidades en números ordinales antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé	53
Tabla N° 16	Identifica según su cuerpo las posiciones antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé.....	54

Índice de Imágenes

	Pág.
Imagen N° 1. Pre test en niños de 3 años.....	119
Imagen N° 2. Pre test en niños de 3 años.....	119
Imagen N° 3. Pre test en niños de 4 años.....	119
Imagen N° 4. Pre test en niños de 5 años.....	119
Imagen N° 5. Pre test en niños de 5 años.....	119
Imagen N° 6. “Cilindro creciente” en 5 años.....	120
Imagen N° 7. Juego “Geo plano” en 5 años.....	120
Imagen N° 8. Juego” Memorex” en 4 años.....	120
Imagen N° 9. Juego “Cilindro creciente” en 3 años	120
Imagen N° 10. Juego “Globos locos” en 3 años	120
Imagen N° 11. Pos test de 3 años de edad	121
Imagen N° 12. Pos test de 4 años de edad	121
Imagen N° 13. Pos test de a 5 años de edad.....	121
Imagen N° 14. Sector puesto en casa de 3 años.....	122
Imagen N° 15. Niña en el sector puesto en casa de 4 años.....	122
Imagen N° 16. Niño en el sector puesto en casa de 4 años.....	122
Imagen N° 17. Sector puesto en casa de 5 años.....	122

CAPITULO I.

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. El problema de investigación

1.1. Enunciado

Aplicación del sector de “Matejugando” para la resolución de problemas en niños de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids / Alerta Bebé, Arequipa -2020

1.2. Descripción

1.2.1. Área y línea

- **Área:** Educación Inicial
- **Línea:** Didáctica de la Matemática

1.2.2. Variables e indicadores

VARIABLE(S)	INDICADORE(S)	SUB INDICADORES
Variable dependiente: Resolución de problemas	Procesos cognitivos	Atención visual
		Memoria visual
		Agudeza visual
	Conceptos básicos	Tamaño
		Forma
		Cantidad
		Número
		Posición
Variable independiente: Sector “matejugando” de	Tamaño	Grande, mediano, pequeño
	Forma	Figuras geométricas
	Cantidad	Mucho- pocos Más que- menos que Uno, algunos, ninguno
	Números	Números ordinales Números cardinales
	Posición	Delante- detrás Arriba - abajo Derecha- izquierda Dentro -fuera Encima -debajo A un lado- al otro.

1.2.3. Interrogantes

- ¿Cuál es la eficacia del sector de “Matejugando” en los niños de 3,4 y 5 años participantes de Actikids/Alerta Bebé?
- ¿Cuál es el nivel de los procesos cognitivos antes (pre test) y después (post test) de la implementación del sector “Matejugando” en niños y niñas de 3,4, y 5 años participantes de Actikids Alerta bebé?
- ¿Cuál es el nivel de concepto básicos antes y después de la implementación del sector de “Matejugando” en niños y niñas de 3,4, y 5 años participantes de Actikids Alerta bebé?

1.2.4. Nivel y Tipo de investigación

- El tipo de investigación es de campo, porque se aplica extrayendo datos e informaciones directamente de la realidad a través del uso de técnicas de la recolección con el fin de dar respuesta a alguna situación y el nivel de investigación es Pre – experimental porque tiene un solo grupo de trabajo y se tiene como objetivo poner a prueba una hipótesis causal manipulando una variable independiente, el método de investigación es cualitativo.

1.3. Justificación

Se observa que, los niños y niñas de 3,4 y 5 años tienen exigüidad de las diferentes competencias y capacidades del área de matemática es por eso que se vio por conveniente la implementación de un sector puesto en casa en un sistema remoto siendo ésta un área fundamental para los procesos cognitivos y los conceptos básicos donde se establecen relaciones de funcionalidad con la realidad cotidiana, ya que muchos niños se inclinan más hacia los juegos didácticos de mesa para su aprendizaje, dado que es un recurso enriquecedor y vivencial para ellos. El propósito de esta investigación, es motivar, despertar el

gusto por la matemática en diferentes temas como tamaño, forma, cantidad, números y posición, partiendo de situaciones lúdicas de aprendizaje las cuales se vieron afectadas dada la coyuntura actual donde muchos de los centros educativos cerraron sus instalaciones por el COVID19, sabiendo que los niños son lúdicos el sector “Matejugando” va contribuir la actividad lúdica de los niños del nivel inicial, ya que el servicio de atención presencial permite múltiples beneficios uno de ellos es la interacción entre compañeros y la otra el juego en sectores donde manipulan, indagan, auto-aprenden con el material lúdico que se encuentra en el sector de matemática (construcción), es por ello que con el programa “Aplicación del sector de matejugando”, ellos serían los más grandes beneficiarios dado que con el juego libre el niño realiza las diferentes actividades por autonomía e interés propio.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General:

- Demostrar la eficacia del Sector “Matejugando” para la resolución de problemas en niños de 3, 4 y 5 años participantes de-Actikids / Alerta Bebé.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Determinar el nivel de los procesos cognitivos antes (pre test) y después (post test) en niños y niñas de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/ Alerta bebé
- Especificar el nivel de conceptos básicos antes (pre test) y después (post test) en niños y niñas de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/Alerta bebé

2. El Marco Teórico

2.1 Conceptos básicos

2.1.1. Resolución de problemas

El concepto resolución de problemas se puede definir de varias maneras, según la perspectiva del autor que se analice, sin embargo, existen algunas ideas centrales que se repiten y que la señalan como una estrategia para enseñar/aprender matemáticas. Se considera un método eficaz para enseñar matemática, a partir del análisis de los principales conceptos, paradigmas y modelos.

También se ha definido el proceso de trabajo, que a través de los detalles intenta llegar a una solución, además, puede incluir aspectos matemáticos o sistemática de las operaciones y ser indicador de un individuo que posee pensamiento crítico.

Desde otro punto de vista, se considera como la oportunidad para hacer algo mejor, o tal vez para ayudar a alguien a superarse. Quizás tan importante como las palabras usadas en las definiciones de este término, es la actitud que se tiene ante un problema y ante la búsqueda de su solución. a partir de la idea de verlos como desafíos, empieza a cambiar la forma de enfrentarlos. (Bahamonde & Vicuña , 2011, pág. 18)

2.1.1.1. Importancia

Dado que para desarrollar esta habilidad se pretende de un razonamiento lógico, se está involucrando una forma básica de razonamiento y por lo tanto las habilidades en este campo están determinadas por los periodos de desarrollo del pensamiento y estructuras mentales que ha definido Piaget. El hecho de considerar esta habilidad como una vía eficaz para la enseñanza de la matemática, representa uno de los aspectos que demuestran su importancia; de

ahí el interés cada vez más creciente de investigadores de analizar la temática en sus tres funciones fundamentales: como objeto, método y la destreza básica; aportando diferentes conceptos, paradigma y modelos que permiten caracterizar didácticamente este complejo e importante proceso. (Jaramillo & Puga, 2016)

2.1.2. Procesos cognitivos

Piaget pensaba que los niños son curiosos por naturaleza. A cada instante quieren interpretar su experiencia y, en el proceso, construyen su comprensión del mundo. Para Piaget, a cualquier edad, el niño es como un científico que crea teorías acerca del funcionamiento del mundo. Desde luego, las teorías de los niños suelen ser incompletas. no obstante, las teorías infantiles son valiosas para ellos pues hacen que el mundo les parezca más predecible.

De acuerdo con Piaget, los niños comprenden el mundo con esquemas, estructuras psicológicas que organizan la experiencia, los esquemas son categorías mentales de acontecimientos, objetos y conocimientos relacionados. durante la infancia, la mayoría de los esquemas están basados en acciones. Es decir, los infantes agrupan objetos con base en las acciones que realizan en ellos. Por ejemplo, succionan o sujetan, y utilizan estas acciones para crear categorías de objetos que pueden succionarse y que pueden asirse.

Los esquemas también son importantes después de la infancia, pero ellos están basados principalmente en las relaciones funcionales o conceptuales, no en la acción. por ejemplo, los preescolares aprenden que los cubiertos forman una categoría funcional de “cosas que utilizo para comer”. o aprenden que los perros, los gatos y los peces dorados son categorías conceptuales de “mascota”. Al igual que los preescolares, los niños mayores y los adolescentes tienen

esquemas basados en esquemas funcionales y conceptuales. Pero también tienen esquemas basados en propiedades cada vez más abstractas. Por ejemplo, un adolescente puede ubicar el fascismo, racismo y sexismo en la categoría “ideologías que desprecio”.

Por tanto, los esquemas de objetos, acontecimientos e ideas relacionados están presentes durante todo el desarrollo. Pero a medida que los niños se desarrollan, sus reglas para crear esquemas cambian de la actividad física a las propiedades funcionales, conceptuales y más tarde abstractas de los objetos, acontecimientos e ideas. (Papalia, Duskin Feldman, & Martorell, 2012)

2.1.2.1 La mediación de los procesos cognitivos y la estimulación del desarrollo integral

La mediación de los procesos cognitivos y la estimulación del desarrollo integral Todos los niños y niñas, al momento de nacer, poseen una estructura cerebral, potencialmente muy capaz; sus cerebros producen, millones de células nerviosas (neuronas). Todos los niños nacen totalmente indefensos, solamente cuentan con los reflejos, que son las bases de su estructura cerebral. De aquí en adelante van a formar día a día, una estructura cerebral acorde con las exigencias del medio ambiente en que se desarrollan. Anguiano (1998), afirma que antes de los seis años todos los estímulos que reciba del exterior van a formar su estructura cerebral (conexiones o sinapsis), cada vez que se repita un estímulo se va a reforzar esta estructura cerebral, mientras más conexiones se dan, habrá más posibilidades de escoger un camino; mientras más fuertes sean estas conexiones, más rápido viajarán las sensaciones y más rápida será la respuesta a éstas. Se debe tener en cuenta que el desarrollo de los niños depende totalmente de su entorno y de los estímulos que se le brinden y no sólo

de sus capacidades. Para poder explotar al máximo el potencial de los niños y niñas se debe conocer la manera ordenada y lógica como se forma la estructura del cerebro. Cada adquisición en los procesos de desarrollo de los niños es indispensable para el siguiente y, posteriormente, para muchos otros más, es así como un niño solamente es capaz de caminar cuando ha tenido la suficiente oportunidad de gatear porque ha adquirido equilibrio, coordinación y fuerza necesarios. La mayoría de procesos dependen en algunos casos de la oportunidad que se la haya brindado al niño para estar en la etapa anterior y no de la edad que él tenga como erróneamente se piensa; los niños, a pesar de los obstáculos que en algunos momentos le han puesto los adultos, han llegado a ser capaces de caminar y correr aunque se hayan obligado a estar en sillas que les impiden moverse o corrales que limitan su espacio, porque nunca se ha podido eliminar el 100% de estas oportunidades y ellos logran quemar ciertas etapas, las cuales con la mediación adecuada lo harían mucho más rápido y con mayores posibilidades de beneficios para el desarrollo de su estructura cerebral. Por ello, se requiere de una estimulación del desarrollo integral. Si no se produce este tipo de estimulación, los niños recibirán estímulos del entorno, los cuales pueden ser buenos, malos, deficientes u oportunos. Pero si padres y docentes se preocupan por darles una excelente estimulación conociendo cómo y porqué se forma la estructura del cerebro humano, en qué etapa del desarrollo se encuentra para mediar sus potencialidades y cuál es la manera más correcta de brindar estos estímulos, se estará ayudando oportuna y adecuadamente en el desarrollo de los bebés y niños, se evita de esta manera que, posteriormente, tengan problemas de aprendizaje, en lectura, escritura, calculo, lógica - matemática, desarrollo físico y emocional entre otras. (Escobar, 2006)

2.1.2.2 Atención visual

Se conceptualiza a la atención visual como “aquella que permite atender a los estímulos de carácter visual que son percibidos por el sentido de la vista a través de las aferencias icónicas, tanto en lo referido a objetos y personas como a sus representaciones gráficas: dibujos, textos, esquemas, etc. En torno al 80% de la estimulación a la que estamos sometidos es de procedencia visual.” (p.33) Es muy reconocido que la mayoría de información que se capta o atiende es aquella que proviene del canal visual, esto debido a su mayor uso en comparación a los otros canales. Esto también se evidencia en el mayor porcentaje en el uso de recursos y tecnologías que los docentes utilizan en la realización de sus clases y que se transmiten por ese medio. (Borja, 2012)

2.1.2.3 Memoria visual

La memoria visual describe la relación entre el proceso perceptivo, la codificación, almacenamiento, y recuperación de las representaciones del procesamiento neural. La memoria visual se produce en un amplio rango de tiempo, que abarca desde los movimientos oculares hasta varios años atrás de recuerdos. Para Carlos Yuste Hemanz, (1995) en su obra Atención selectiva percepción y memoria dice: La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual. Somos capaces de localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental. La corteza visual es la encargada de recibir información de regiones subcorticales, como el cuerpo geniculado lateral. Sin embargo, una amplia evidencia indica que la identidad del objeto y la ubicación son preferentemente procesadas en la región ventral (occipito-temporal) y dorsal (parietal). Los lóbulos occipitales son los encargados de procesar los colores y formas; y una lesión de éstos puede dañar irreversiblemente la percepción visual. (Ramos M.

P., 2016)

2.1.2.4 Agudeza visual

La agudeza visual es la capacidad ocular para identificar de forma nítida detalles de todo lo que nos rodea en óptimas condiciones de iluminación, esta condición permite a personas de todas las edades desarrollarse de forma normal en actividades educativas y laborales incluyendo a escolares y profesionales. La disminución de la agudeza visual es una problemática que afecta a niños menores de catorce años de edad, quienes presentan problemas en el aprendizaje escolar debido a la limitación que esta produce, es así que este problema toma relevancia debido a que causa un bajo rendimiento académico y/o en algunos casos conlleva a la deserción escolar, a ello se suma la mala alimentación que mantienen estos niños generando desnutrición y esta a su vez afectando su agudeza visual. (Tinoco & Rosa, 2019)

2.1.3. Proceso de enseñanza aprendizaje

La mayor parte de los maestros de matemáticas, se han formado en escuelas o facultades de matemáticas en donde la interacción con otras disciplinas, inclusive tan cercanas como la física, es tradicionalmente escasa. En nuestro sistema educativo, la enseñanza verbalista tiene una larga tradición y los alumnos están acostumbrados a ella. Esta poderosa inercia ha impedido a los estudiantes percatarse que, en las ciencias, en particular en las matemáticas, lo importante es entender.

Es preciso partir, en el análisis específico de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, del generalizado rechazo y temor hacia ellas existente en nuestra sociedad (en particular entre los jóvenes). Será necesario

superar este obstáculo, pero existe otra serie de dificultades adicionales que es necesario reconocer. Es necesario darnos cuenta que cualquier recurso didáctico, no beneficia en la formación del educando, únicamente el material que, por poseer ciertas características, le permita asimilar permanentemente en sus distintos niveles de desarrollo, el mundo físico y social que lo rodea.

Una de las características importantes que debe reunir el recurso didáctico es la de tomar en cuenta la etapa de desarrollo por la que atraviesa el alumno. En la práctica educativa una preocupación se vuelve fundamental al hacer comprensibles y accesibles los contenidos al educando. Desde esta perspectiva se han transformado los elementos básicos de la educación; objetivos programas y técnicas didácticas, convirtiendo dichas transformaciones en una tarea sustantiva. (Almeida, 2010, pág. 37)

2.1.3.1 Competencias del área de matemática

El área de matemática se divide en cuatro competencias:

- **Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad:**
“Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. Así pues, se hace hincapié en la importancia de la capacidad de manejar 29 números y datos, y de evaluar los

problemas y situaciones que implican procesos mentales y de estimación en contextos del mundo real”. (Ministerio de Educación , 2017)

▪ **Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio:**

“Actuar y pensar en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio implica desarrollar progresivamente la interpretación y generalización de patrones, la comprensión y uso de igualdades y desigualdades, y la comprensión y uso de relaciones y funciones. Por lo tanto, se requiere presentar al álgebra no solo como una traducción del lenguaje natural al simbólico, sino también usarla como una herramienta de modelación de distintas situaciones de la vida. a competencia de Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, implica promover aprendizajes relacionados con el álgebra”. (Ministerio de Educación , 2017). - “Identificar, interpretar y representar regularidades que se reconocen en diversos contextos, incluidos los contextos matemáticos” (Ministerio de Educación , 2017). “Comprender que un mismo patrón se puede hallar en situaciones diferentes; ya sean físicas, geométricas, aleatorias, numéricas, etc.” (Ministerio de Educación , 2017). -“Generalizar patrones y relaciones usando símbolos, lo que conduce a generar procesos de generalización” (Ministerio de Educación , 2017) . -“Interpretar y representar las condiciones de problemas, mediante igualdades o desigualdades” (Ministerio de Educación , 2017). -“Determinar valores desconocidos y establecer equivalencias entre expresiones algebraicas” (Ministerio de Educación , 2017). - “Identificar e interpretar las relaciones entre dos magnitudes” (Ministerio de Educación , 2017). - “Analizar la naturaleza del cambio y modelar situaciones o fenómenos del mundo real mediante funciones,

con la finalidad de formular y argumentar predicciones” (Ministerio de Educación , 2017).

- **Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización:**

“Actuar y pensar en situaciones de forma, movimiento y localización implica desarrollar progresivamente el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de propiedades de las formas y cómo estas se interrelacionan, así como la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones. Esto involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas.” (Ministerio de Educación , 2017) “Esta competencia busca que los niños sean capaces de desarrollar la comprensión de las propiedades y relaciones entre las formas geométricas, así como la visualización, localización y movimiento en el espacio para lograr usar este conocimiento en diversas situaciones. Por lo tanto, las capacidades en esta competencia trabajan en torno de estas ideas claves y permiten al estudiante estar en la capacidad de resolver diversos problemas usando este conocimiento” (Ministerio de Educación , 2017).

- **Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre:**

“La estadística ha surgido como una necesidad de resolver determinados problemas vinculados con las predicciones y la toma de decisiones; es la rama más reciente de la matemática que ha adquirido la categoría de ciencia. Actuar y pensar en situaciones de gestión de datos e incertidumbre implica desarrollar progresivamente la comprensión de la

recopilación y procesamiento de datos, la interpretación y valoración de los datos y el análisis de situaciones de incertidumbre” (Ministerio de Educación , 2017). Esto involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas (Ministerio de Educación , 2017).

2.1.3.2 Capacidades del área de matemática

- Matematiza situaciones.
- Comunica y representa ideas matemáticas.
- Elabora y usa estrategias.
- Razona y argumenta generando ideas matemáticas.

Estas cuatro capacidades se ponen en juego para el logro de las competencias antes descritas, a través de estas los estudiantes resuelven situaciones problemáticas de su propio interés y contexto, pues ello les permite poner mayor interés en la resolución de los problemas (Rutas del Aprendizaje, 2015).

2.1.3.3 Secuencia metodológica

- **Vivenciación y Manipulación:** El niño para expresar algo, necesita antes experimentar sensaciones, realizar actividades que tengan significado personal, esto es condición primordial para que la actividad sea eficaz y la enseñanza sea de óptimos resultados En este proceso, los niños y niñas realizan, según la función básica/habilidad, juegos y experiencias ligadas a su vida cotidiana y a los objetos y seres de su contexto. Pueden realizar paseos, visitas, dramatizaciones, experimentos sencillos, cantos, juegos de diversos tipos, rondas, imitaciones, etc. Es el momento donde el niño/a

observa, experimenta, juega, manipula, las que se deben realizar fuera del aula, es decir al aire libre. (Castillo & Ventura, Influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje del área de matemática en los niños de 3 años “B” de la I.E.P. Rafael Narváez Cadenillas, en la ciudad de Trujillo, en el año 2013, 2014)

- **Representación Gráfica y Simbólica:** Los niños necesitan representar simbólicamente los conocimientos que van adquiriendo, para ello es necesario generar “espacios” que ofrezcan a los niños la posibilidad de afianzar el manejo verbal y simbólico de la matemática. Aquí, los niños/as realizan actividades utilizando material gráfico como tarjetas, carteles, siluetas, rompecabezas y las hojas o fichas de trabajo y requiere de mayor concentración por parte de los niños (Castillo & Ventura, Influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje del área de matemática en los niños de 3 años “B” de la I.E.P. Rafael Narváez Cadenillas, en la ciudad de Trujillo, en el año 2013, 2014).

2.1.3.4 Los materiales educativos

Desde la visión de uso de los materiales y su relación con el conocimiento es necesario considerar la siguiente:

- **Uso de material didáctico para el desarrollo de la noción de número:**
“El estudio de los sistemas numéricos, incluyendo su uso en las diversas situaciones de la vida diaria, ha sido históricamente una

parte esencial de la educación matemática desde los primeros niveles” (Castillo, Coronel, & Alfaro, 2015, p. 25). Por lo tanto, el uso de los materiales pedagógicos para los números naturales debe de lograr que el niño o niña desarrolle la idea de cantidad, aprenda a contar y más adelante comprenda las reglas del sistema de numeración. (Rivas, 2018)

García (2003), manifiesta que “Es conveniente que los niños y niñas practiquen inicialmente el conteo de objetos de la más diversa naturaleza de tal manera que poco a poco vayan comprendiendo que el número no depende de ninguna característica de los objetos contados. Por ejemplo, podemos contar con regletas de distinto color, fichas de distintos colores y formas, etc.” (Rivas, 2018, pág. 12).

“De esta definición se puede decir que los niños y niñas deben de comprender la noción de número con el uso de materiales pedagógicos que le permitan entender que si cuentan varias veces los objetos de un determinado conjunto siempre debe haber la misma cantidad, aunque se haya cambiado de orden o disposición de los mismos, o si el conteo se realiza en otro momento” (Rivas, 2018, pág. 13).

▪ **Uso de material didáctico para geometría y medida:**

“Godino (2004) dice que el uso de material didáctico en geometría y medida le permita al estudiante identificar formas geométricas en su entorno inmediato, utilizando el conocimiento de sus elementos, propiedades y relaciones entre las mismas para incrementar su comprensión de dicho entorno y desarrollar nuevas posibilidades de

acción en el mismo” (Rivas, 2018, pág. 13).

Se puede utilizar para desarrollar nociones geométricas y estimación: regletas, objetos como unidades de medida arbitraria, tangram, envases para descubrir los cuerpos geométricos, geoplanos, construcciones geométricas, bloques de encaje, plastilina para representar figuras y cuerpos geométricos y otros. Es importante incluir entre los materiales pedagógicos a aquellos que permitan reconocer las características matemáticas, realizar medidas y estimaciones con ellos. El material didáctico para la geometría debe ser de 14 tamaño y forma apropiada, se debe notar las propiedades más sobresalientes que lo caracterizan. En algunos casos son los niños o niñas quienes lo construyen de acuerdo a sus posibilidades, ritmos y estilos de aprendizaje. (Rivas, 2018, pág. 13)

▪ **Las funciones del material didáctico:**

Las funciones que cumplen los materiales didácticos están relacionadas con los procesos de aprendizaje del área de matemática.

Se señalar las siguientes:

a) Motivan el aprendizaje: “El material didáctico sirve para motivar al niño y niña, y despertar en él las ganas de aprender e interesarse por las actividades de aprendizaje. Hacen el proceso más dinámico y accesible, motivando a los niños y niñas al inicio, durante y después del proceso de aprendizaje, ya que los materiales pedagógicos tienen un alto poder de motivación. Rojas (2003) afirma que: Los materiales pedagógicos cumplen esta función cuando despiertan el interés y mantienen la atención; esto se produce cuando el material es atractivo, comprensible y guarda

relación con las experiencias previas de los alumnos, con su contexto sociocultural y con sus expectativas”. (Rivas, 2018)

b) Favorecer el logro de Competencias: Los materiales pedagógicos facilitan a los niños y niñas la realización de actividades no solo basadas en la observación sino manuales, esto les permitirá experimentar y así desarrollar mejor sus capacidades. Rojas (2003): “Por medio del adecuado empleo de los materiales pedagógicos, las niñas y los niños, basándose en la observación, manipulación y experimentación, entre otras actividades, ejercitan capacidades que les permiten desarrollar competencias, correspondientes a las áreas del programa curricular”. (Rivas, 2018, pág. 16)

c) Presentar nueva información: “La utilización de materiales pedagógicos ayudará al estudiante realizar con mayor precisión procesos de observación, orden, deducciones entre otras” (Justiniano, 2015, p. 36). 17 “Al respecto Rojas, (2003) afirma que los materiales pedagógicos orientan los procesos de análisis, síntesis, interpretación y reflexión” (Rivas, 2018, pág. 16).

d) Coadyuvar a la construcción de conocimientos: “Los materiales pedagógicos van a ayudar en la construcción de los conocimientos de los niños de manera tal que se realice un aprendizaje significativo” (Rivas, 2018, pág. 17).

e) Propiciar la aplicación de lo aprendido: “Existen materiales pedagógicos que ayudarán en la resolución de problemas, ejercicios, además que nos ayudarán aplicar lo aprendido” (Rivas, 2018, pág. 17).

f) Facilitar que los niños y niñas realicen la comprobación de los

resultados del aprendizaje: “Los materiales educativos son funcionales cuando permiten aclarar aquellos aspectos que no han sido comprendidos de un tema específico y proporcionan información adicional a la que pueden transmitir las palabras solas, de esta manera se favorece la comprensión del tema tratado”. (Rivas, 2018, pág. 17).

2.1.3.5. Conceptos básicos

- **Concepto de cantidad:** Se adquiere después del concepto de la cualidad. En la escuela infantil se tienen que aprovechar las situaciones en que se propicien las experiencias numéricas o de medida, por ejemplo: - Cuando está delante del espejo se le pregunta cuantos ojos tiene. - cuando se llena o se vacía un recipiente. Los procedimientos, nociones y conceptos que se van introduciendo y que los niños van construyendo entre otros son: mucho-poco, un poco, uno, dos, tres, etc. (Ramos, Santa Cruz, & Tito, 2015).
- **Concepto de número:** Antes de llegar a la noción de número natural, el niño usa cuantificadores para designar cantidad. Ejemplo: si se ofrecen distintas bolsas de caramelos. En un principio realizaran colecciones por similitud. Conviene estimularlos para que realicen clasificaciones de todas las maneras posibles: todas estas bolsas van juntas porque tienen un caramelo. Primero los niños se limitan a ordenar grupos ya formados, después han de ser capaces de formar grupos con más o menos elementos que el inicial. Es importante, verbalizar las relaciones establecidas, denominarlas correctamente. Los niños, muchas veces dicen una serie de números, expresan con los dedos la edad, cuentan elementos de un grupo, pero

todas estas manifestaciones indican que se está aplicando un esquema intuitivo y que todavía no está asumida la concepción de cantidad, ni de número porque no se puede indicar cuál es el número anterior o posterior que se señala. (Ramos, Santa Cruz, & Tito, 2015)

- **Concepto de medida:** Es una comparación de dos cantidades de una misma magnitud. Si se presenta una misma cantidad de líquido en dos recipientes iguales no dudará en establecer similitud, pero si se traslada uno de los líquidos a otro recipiente más largo, el niño pensará que hay más en el último, porque esta información la adquiere a través de la percepción. La posibilidad de experimentar con las cantidades y medidas es constante en la vida cotidiana del niño. En la escuela infantil la propuesta didáctica ha de optar por establecer nociones básicas relacionadas con la medida estableciendo relaciones de similitud o de diferencia perceptibles como pueden ser: - longitud: largo/corto, ancho/estrecho, -superficie: redondo/cuadrado, -volumen: grande/mediano/pequeño - peso: pesado/ligero Estas nociones aparecen por contraste perceptivo. Fruto de una comparación. (Ramos, Santa Cruz, & Tito, 2015)
- **Concepto espacial:** Noción espacial y esquema corporal: Todas las nociones espaciales de orientación están relacionadas con el propio esquema corporal y la propia motricidad. Para orientarse en el espacio es necesario orientarse en el propio cuerpo, encontrándose los puntos de orientación en referencia a las tres dimensiones: Arriba/abajo Delante/detrás A un lado o al otro. La exploración del espacio comienza por lo tanto con los movimientos propios del cuerpo. Reconocer y situar los objetos de su entorno y su relación

con ellos permite realizar una orientación espacial. La organización del espacio y los materiales El primer espacio del niño es el rincón de la manta, un rincón cómodo, acogedor y con muchos objetos que estimulan el movimiento. La estructuración del aula por rincones de juego facilita la organización espacial. Este conocimiento se amplía con el trabajo de la orientación en la escuela proponiendo a los niños que hagan pequeños encargos desplazándose por las distintas estancias de la clase y posibilitando los desplazamientos motivados por los propios intereses (ir a jugar a otra clase). Esta actividad permite que en algún momento el educador le pida al niño que verbalice donde se encuentra una estancia concreta de la escuela.

Nociones básicas relacionadas con la orientación espacial:

- Nociones de orientación estática: delante/atrás, en relación al propio cuerpo y al espacio inmediato.
- Nociones de direccionalidad: que nace del propio cuerpo: adelante, hacia arriba.
- Situar los objetos en el espacio y reconocer la posición que ocupan
- Observar en el mundo objetos de una, dos o tres dimensiones
- Vivenciar las nociones de frontera y región en el plano y los en los cuerpos.
- Dominar y denominar las nociones básicas relación con la topografía. (Ramos, Santa Cruz, & Tito, 2015)

- **Geometría y medición:** El aprendizaje geométrico tiene doble significado, por una parte, supone el desarrollo de nociones espaciales y, por otra, la comprensión de conocimientos específicos, que los docentes atenderán mediante estrategias metodológicas

apropiadas que comprende experiencias de tipo geométrico como: juegos de desplazamientos, relaciones entre elementos, ubicaciones en el espacio y manipulación de material concreto. Para el niño, a partir de los 3 años, el concepto de nociones espaciales está dado por los desplazamientos que realiza con su cuerpo desde el gatear hasta el caminar. Descubre que puede desplazarse en diferentes direcciones, caminar haciendo círculos y que puede llegar a un lugar por diferentes caminos, avanza y retrocede en un espacio determinado, todos estos desplazamientos son previos a la adquisición posterior de conceptos geométricos. Entre los conocimientos específicos geométricos están considerados las formas geométricas y los cuerpos cilíndricos que los irán descubriendo en su entorno. (Ramos, Santa Cruz, & Tito, 2015)

2.1.4. El Juego

Según Inmaculada Delgado (2011) se refiere al juego como:

Una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que los practican a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social, etc.) El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia.

El juego es de vital importancia en la vida cotidiana de las personas, mediante este desarrollamos múltiples habilidades, cualidades, destrezas, aptitudes y sobre todo valores, lo que hace más fácil la convivencia entre pares

y ayuda al desarrollo integral de los seres humanos. (Ramos M. P., 2016, pág. 17)

2.1.4.1 Importancia

Tierno y Giménez en su libro *La educación y la enseñanza infantil de 3 a 6 años*, manifiesta que:

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño: El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados, el motriz, realizando todo tipo de movimientos, destrezas y habilidades, el social, a través de diversos tipos de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación y el afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes. (Ramos M. P., 2016, pág. 17)

2.1.4.2 Características del juego

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

- a) “Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea”.
- b) “Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices”.
- c) “Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala

que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño”.

- d) “Se desarrolla en un tiempo y espacio propio, en los más estructurados se delimita claramente y con anticipación el lugar y la hora en que se realizarán, mientras que en los juegos más libres el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del mismo, es decir, los niños de hoy no juegan los mismos juegos del ayer, asimismo, los juegos que realizan los niños de nuestro país, por ejemplo, nos son los mismos juegos en otro lugar del mundo”. (Otero, 2015, pág. 17)

2.1.4.3 Juego libre

Según el Ministerio de Educación (2010): Es una actividad espontánea que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo. El juego siempre estará acompañado del afecto positivo que resulta para el infante gozoso y placentero. Si por alguna circunstancia el juego deja de ser placentero, entonces perdería su carácter o esencia de juego. (García Quispe, 2018)

2.1.4.4 Área de matemática en el juego libre

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción

se mantenga en pie y sea sólida. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas. (Silva G. , 2004)

2.1.4.5 Juego libre en los sectores

Para el Minedu (2010), el juego en sectores consiste en “aseverar que el aspecto positivo siempre está al lado del juego, o sea, es gozoso y placentero. Este debe ser impredecible y flexible a la a vez, no se debe conocer como finalizará la actividad lúdica luego de iniciarse” (p. 47). Los sectores en donde se desarrolla el juego libre son lugares donde las niñas y niños potencian actividades lúdicas, interactúan entre sí para desarrollar su creatividad e inteligencia de forma libre. Además, ello le permite al infante a poder crear formas o constructos de su propio aprendizaje. Es una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas de 3 a 5 años, los sectores de juego libre proporcionan experiencias concretas que contribuyen al aprendizaje efectivo. Este tipo de juego permite desarrollar diferentes acciones tomados en cuenta en la programación curricular de las distintas áreas. Se trata de viabilizar los juegos espontáneos para lograr las capacidades e indicadores, pero se tiene que respetar las necesidades e intereses del niño, sus procesos evolutivos, sus ritmos y estilos de aprendizaje. Estos sectores de juego libre en el aula deben ser distribuidos en función del espacio con sus respectivos materiales y mobiliario. Los sectores de juego libre más comunes son: construcción, ciencias, música, biblioteca, hogar y arte. (Silva M. , 2016)

2.1.5. Los sectores

“Cuando hablamos de los sectores de interés, nos estamos refiriendo a los ambientes o zonas que se han implementado refiriendo a los ambientes o zonas que se han implementado dentro de una aula de Educación Inicial y en las cuales, se organizan los materiales motivantes que van a estimular en el niño un aprendizaje y que son resueltos mediante el juego –trabajo” (Valverde, 2015, pág. 20).

“El Ministerio de educación en el 2010 define la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo” (Valverde, 2015, pág. 20).

2.1.5.1 Importancia de los sectores

“Los sectores de juego son importantes en la educación inicial ya que por un lado invita al juego a los niños por otro lado los sectores potencia los conocimientos que el niño tiene. Minedu (2019). Respecto a los espacios llamados sectores, se deben complementar con los materiales brindados por los funcionarios del Estado, los cuales han estado implementado esta área en estos últimos años” (Guevara, 2019, pág. 16).

2.1.5.2 Sector de matemática (construcción)

“El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos,

corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos”. “El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo Lego, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.”. (Cuba & Palpa, 2015, pág. 44)

2.1.5.3 Juegos Tranquilos:

“Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre”. (Cuba & Palpa, 2015, pág. 46)

2.1.5.4 Sector de “matejugando”:

El sector de “matejugando” está diseñado para contribuir la actividad lúdica adaptar juegos tranquilos didácticos en un espacio específico donde el niño podrá tener su campo de juego para el cual cada uno de estos implementos estará hecho por el mismo con material concreto y reciclado, este sector será puesto en casa con el fin de motivar el aprendizaje vivencial y despertar el gusto por la matemática en ellos mediante su juego cotidiano, así indirectamente el estará aprendiendo conceptos básicos matemáticos.

2.2 Antecedentes investigativos

2.2.1 Antecedentes internacionales:

De Patricia Correa (2001). En su tesis: “El material Educativo para un mejor aprendizaje de los niños de nivel inicial”. El estudio fue realizado con 37 niños, utilizando un programa de Micro sesiones, llegando a las siguientes conclusiones: El material Educativo es muy importante en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, permitiendo obtener resultados positivos en el rendimiento de los niños. Toda aula de Nivel Inicial debe estar dotada de material Educativo apropiado y suficiente a fin de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea satisfactorio y gratificante. (Correa, 2001)

2.2.2 Antecedentes nacionales:

Norka Navarro Vargas (2015) en su tesis titulada “Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento matemático en la competencia de número y operaciones en niñas y niños de 3 años del aula los buenos amigos de dora y diego de la IEI “Divina providencia” de Abancay” el presente estudio de investigación acción de carácter cualitativo fue realizado con los niños de 3 años sección “Los Buenos amigos de Dora y Diego” de la Institución Educativa Inicial N°199 “Divina providencia” Abancay.2014; al analizar reflexivamente las sesiones de aprendizaje plasmadas en diario al realizar conteos, agrupaciones y otras nociones matemáticas; Así mismo no lograban trabajar en grupos. Por otro lado, yo tenía dificultad en usar estrategias adecuadas para poder desarrollar mis sesiones en matemáticas, luego de una reflexión y análisis detectados en el diario de campo, decidí solucionar este problema trabajando la competencia de número y operaciones de campo, donde se identificó que los niños y niñas tenían dificultades para Desarrollar

el Pensamiento Matemático en la competencia número y Operaciones. La finalidad del presente trabajo está orientada a validar las “Estrategias didácticas para Desarrollar la competencia Número y Operaciones del área de matemáticas en los niños de 3 años. La investigación realizada es importante, porque se partió de un diagnóstico, que permitió la planificación de sesiones de aprendizaje, a través de un Plan de Acción General y otro Específico, en el que se consideraron elementos, como actividades, estrategias innovadoras, recursos y un cronograma determinado para su ejecución con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los niños y niñas, en cuanto al área de matemática, con su competencia específica de nociones básicas y resolución de problemas. Al término de la ejecución del Plan Específico, se llegó a la conclusión que los resultados fueron progresivos ya que se logró mejorar las habilidades matemáticas en los niños y niñas, empleando sesiones de Aprendizaje usando diferentes materiales concretos; estructurados y no estructurados, aplicando adecuadamente los procesos de construcción del pensamiento Matemático con los juegos tradicionales como estrategia didáctica, evidenciándose que un porcentaje de los alumnos incrementó significativamente mejoras en el Desarrollo del Pensamiento Matemático en la competencia Número y operaciones con el planteamiento de problemas. La reflexión docente permitió un cambio nuevo en mi práctica pedagógica y fortalecimiento del saber pedagógico. (Navarro, 2015)

Esmidia Tavera Arrunategui en su tesis titulada “Estrategias lúdicas de matemática en el nivel inicial” Es conocido las diferentes evaluaciones que se hacen cada año (PISA) respecto al área de matemática, pruebas que nos han mostrado a lo largo de su aplicación cada año que si bien estamos escalando en puestos en cada resultado que se publica, se llegó a la conclusión que no es

suficiente para decir que hemos logrado superar las dificultades en el aprendizaje del área de matemática, así pues desde el nivel inicial en este estudio se hace referencia a las estrategias lúdicas como un aliado principal y elemental para desarrollar aprendizajes significativos, pues el juego es la actividad en la que más interés muestran los niños de nivel inicial y lo que debe ser aprovechado, y aplicado en la enseñanza de la matemática haciéndola más amena. (Tavara, 2018)

Castillo y Ventura (2013) en su investigación “La influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la IEP “Rafael Narváez cadenillas” de Trujillo”, tiene como fin primordial abordar la problemática que presentan la mayoría del educando de pre escolar en el area de matemática según las rutas de aprendizaje, que repercute en el desarrollo de sus aprendizajes. La investigación es aplicable, de diseño cuasi experimental de dos grupos, grupo control y grupo experimental, con pre y post test para ambos grupos. Dicha investigación fue realizada en una muestra de 15 niños de 3 años de una sola aula. Los resultados del pre test muestran que los educandos de ambas secciones experimental y control tenían dificultad en el desarrollo de las rutas de aprendizaje del área de matemática, posteriormente de la aplicación de las sesiones de aprendizaje para el grupo experimental, los resultados muestran un resultado significativo. Se concluyó que la aplicación de las sesiones de aprendizaje plantadas sobre el uso del material didáctico puede ayudar a desarrollar el aprendizaje en el área de matemática. (Castillo & Ventura, El material Educativo para un mejor aprendizaje de los niños de nivel inicial, 2013)

Margot Rivas Silva en su tesis titulada “Los materiales educativos en el

proceso didáctico de las matemáticas en los niños del nivel inicial”. El objetivo de esta monografía es mostrar una relación de los materiales educativos con la didáctica Matemática. Esta área presenta logros de aprendizaje deficitarios; los niños en nuestro país aún no logran los estándares de aprendizaje esperados, teniendo en cuenta que las capacidades se desarrollan desde el nacimiento. Llegaron a la conclusión que, a pesar de los esfuerzos de capacitación a docentes, directores, distribución de materiales educativos, aumento de horas para esta área, acompañamiento y soporte pedagógico a docentes; entre otras medidas asumidas por el MED; este panorama no cambia. Se llegó a la conclusión que los materiales educativos relacionados con el aprendizaje, incide en la didáctica específica y el buen uso de los materiales educativos asociados a la importancia del juego como estrategia del área de matemática. (Rivas, 2018)

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad, clasificación, conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel 18 de confiabilidad adecuado. Se llegó a la

conclusión que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó. (Cuba & Palpa, 2015)

2.2.3 Antecedentes locales:

Valdivia Apaza, Yeraldine Yamilet; Díaz Villa, Gladys Luzmila (2015), en su trabajo de investigación “Aplicación de un programa de actividades para estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa tribuno francisco mostajo del distrito de Paucarpata, Arequipa, 2016” La presente investigación que titula “Aplicación de un programa de actividades para estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa tribuno Francisco Mostajo del distrito de Paucarpata, Arequipa, 2016” nace de la problemática presentada acerca del aprendizaje de la matemática y la inadecuada estimulación que reciben los niños de educación inicial; es decir, mediante la investigación realizada se ha diagnosticado que los niños de 5 años no presentaban un adecuado estímulo en las operaciones lógico-matemático: clasificación, seriación y noción de número; operaciones lógicas base para el aprendizaje de la adición y sustracción en la matemática, así mismo, se pudo comprobar que estos antes de pasar al siguiente ciclo de la educación básica regular, se encontraban en niveles inferiores a los esperados. Entonces, se plantea un programa de actividades constituido por diversas sesiones, los cuales, realzan la importancia del uso de material didáctico concreto y el sistema de metodología de consignas; por consiguiente, la investigación presenta la siguiente estructura. En el Capítulo I, se plantean las teorías en la que se sustenta el trabajo de investigación, por ende, nos enfocamos en la teoría del aprendizaje significativo (Ausubel) en la que realza la metodología

activa y el uso de material significativo en los niños; así mismo, la teoría cognitivista (Piaget) nos brinda las nociones necesarias para estructurar las sesiones de aprendizaje se aplican. En el capítulo II, describimos el proceso que seguimos para la realización de la investigación, en la que planteamos nuestra problemática; es de esta manera, que se plantea como objetivo principal: Demostrar en qué medida favorece la aplicación de un programa de actividades en la estimulación del pensamiento - lógico matemático de los niños de cinco años de la Institución Educativa Tribuno Francisco Mostajo del distrito de Paucarpata, Arequipa, 2016. La metodología que se sigue la científica, inmerso en ella, se hace uso de un diseño pre-experimental. Tomando como variables al programa de actividades y el pensamiento lógico-matemático. Es así, con una muestra de 19 niños de cinco años de la Institución Educativa Tribuno Francisco Mostajo del distrito de Paucarpata, se aplican 21 sesiones de aprendizaje; por consiguiente, por medio de la observación y usando como instrumento una hoja de registro se realiza un pre-test al inicio de la investigación y un post-test al finalizar las sesiones de aprendizaje del programa de actividades. Se concluye de esta manera luego del análisis de la hoja de registro en la que se demuestra que la aplicación del programa de actividades mejora la estimulación del pensamiento lógico-matemático de los niños de cinco años de la Institución Educativa Tribuno Francisco Mostajo del distrito de Paucarpata, Arequipa, 2016. En el capítulo III, se presenta el programa de actividades, el cual consta de 21 sesiones dirigidas a la óptima estimulación del pensamiento lógico – matemático: Clasificación, seriación, noción de número. En conclusión, de los resultados demostrados se acepta la hipótesis de investigación donde señala que La aplicación del programa de actividades mejora la estimulación del pensamiento lógico-matemático de los niños de cinco años de la Institución Educativa

Tribuno Francisco Mostajo del distrito de Paucarpata, Arequipa, 2016.
(Valdivia & Díaz, 2016).

Llacho Martinez, Jesica Marisol; Villafuerte Rojas, Sandra Mercilu (2016), en su investigación “Taller de juegos vivenciales para mejorar el aprendizaje de conceptos básicos del área de matemática en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora Siempre Viva, 12 de octubre del Distrito de Cerro Colorado; Arequipa – 2016”. En el mundo que nos desarrollamos es preciso afrontar desafíos que permitan rescatar a la Matemática de la crisis actual en la cual se encuentra; fomentando un aprendizaje basado en técnicas y métodos activos, que vayan acorde al ritmo acelerado del mundo; además, es necesario enfrentarse a una lucha permanente frente a la gran distancia tecnológica que se nos presenta, convirtiéndose en el gran enemigo didáctico de docentes y padres de familia, si es que no sabemos aprovecharlo en beneficio del aprendizaje de la matemática y por supuesto a favor del desarrollo del pensamiento lógico – crítico. Es por ello que debemos aprovechar todos los recursos que tengamos, realizando actividades centradas en el juego lúdico, que fomente el aprendizaje de conceptos básicos necesarios, para posteriormente desarrollar oportunamente nociones matemáticas. El presente trabajo de investigación consta de tres capítulos: Capítulo I, el marco teórico donde se conceptualizan los términos básicos empleados en el trabajo de investigación, que son el sustento teórico con respecto al papel del juego en el aprendizaje de los conceptos básicos de la matemática. Capítulo II, el marco operativo de la investigación donde se plantean los objetivos, hipótesis, variables, método, técnicas e instrumentos y el procesamiento estadístico. Los datos estadísticos se basan en la aplicación del Test de Pre cálculo de Neva Milicic, que evalúa el desarrollo del razonamiento matemático, además de

orientar la rehabilitación de las áreas que aparecen deficitarias a través de estrategias de aprestamiento. Capítulo III basado en los resultados y logros obtenidos en las interpretaciones de las tablas se enfatizó en la alternativa de solución a desarrollar las condiciones que deberían alcanzar los niños y niñas para el aprendizaje de conceptos básicos del área de matemática. En conclusión, se logró determinar la eficacia del taller de Juegos Vivenciales debido a que los niños y niñas del grupo experimental lograron mejorar el aprendizaje de conceptos básicos, esto se evidencia en los resultados del post test de la prueba de pre cálculo. (Llacho & Villafuerte, 2018)

3. Hipótesis, Variable(s) e indicador (es)

a. Hipótesis

- Dado que los juegos matemáticos con material concreto son un recurso didáctico que llama la atención de los niños, lo hace usar su imaginación, creatividad y la resolución de problemas, por lo tanto, es probable que, los niños y niñas participantes de Actikids / Alerta Bebé logren desarrollar los procesos cognitivos y conceptos básicos mediante la aplicación del sector “matejugando” que estimulará el gusto por las matemáticas y hará que razonen y busquen sus propias soluciones.

b. Operacionalización de variables

VARIABLE(S)	INDICADORE(S)	SUB INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
Variable dependiente: Resolución de	Procesos cognitivos	Atención visual	Técnica: Observación
		Memoria visual	
		Agudeza visual	

problemas	Conceptos básicos	Tamaño	Instrumento: Escala de calificación PRE Y POST TEST
		Forma	
		Cantidad	
		Orden	
		Posición	
Variable independiente: Sector de matejugando	Tamaño	Grande, mediano, pequeño	Observación Registro de observación
	Forma	Cuerpos geométricos Figuras geométricas	
	Cantidad	Mucho- pocos Más que- menos que Uno, algunos, ninguno	
	Número	Números cardinales Números ordinales	
	Posición	Delante- detrás Arriba - abajo Derecha- izquierda dentro -fuera encima -debajo a un lado- al otro.	

CAPITULO II.

PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. Técnicas e instrumentos de verificación

La técnica elegida es la observación permitirá recoger la información de todo el proceso investigativo.

El Instrumento para recoger la información será una Escala de Calificación con 3 opciones que se constituye en el pre y post test. El instrumento pertenece a las autoras Mónica patricia Ramos vejarano, Nitsi katerin Tito Diaz y Marleny Venegas Chura que fue adaptado según la necesidad del presente trabajo de investigación.

2. Campo de verificación

2.1 Ámbito geográfico

Por la coyuntura de la emergencia actual se vio la necesidad de implementar una educación virtual para niños de 3, 4 y 5 años de edad, es allí que se crea la página de Facebook: Actikids / Alerta bebé donde se brinda acompañamiento educativo a los niños de 3,4,y 5 años, a los padres de familia se propuso el programa de “matejugando”, mostrando interés para la participación de sus niños, obteniendo la cantidad de 7 niñas y 3 niños, la autorización y apoyo en la elaboración de materiales, el nombre de la página: Actikids / Alerta bebé Link: <https://www.facebook.com/actikidsalertabebe>

2.2 Unidades de estudio

Se realizará con 10 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la página de Facebook Actikids/Alerta bebé.

- **Universo cualitativo**

- Niños y niñas de la plataforma – página de Facebook: Actikids / Alerta bebé.

- **Universo cuantitativo**

- 3 niños de 3 años
- 4 niños de 4 años
- 3 niños de 5 años

2.3 Ubicación Temporal

- El presente estudio se realizará en un periodo de cuatro meses.

3. Estrategias de la recolección de datos

Se obtendrá el permiso de los padres de familia de los niños que participaran en la aplicación del sector de “matejugando”, en la cual la recolección de datos será durante 5 semanas, donde se harán dos sesiones por semana aplicadas a las diferentes edades, sin embargo, el proceso de evaluación será durante todos los días del mes teniendo evidencia de ello, los videos que serán enviados por los padres de familia. Se utilizará esta técnica de evaluación puesto que los niños pueden tener la iniciativa de jugar cuando deseen en el sector puesto en casa.

Se tendrán en consideración los siguientes pasos:

- Se dialogó con los padres de familia previamente sobre el tema y se explicó a cada uno como iba a ser el procedimiento de cada juego con los niños.
- Se guio con un tutorial a los padres de familia que no podían o sabían ingresar a la plataforma virtual.
- Conseguir la autorización de los padres de familia para la elaboración del sector

en casa.

- Mediante una plataforma virtual se guiará a los niños de 3,4 y 5 años para la realización del sector de matemática puesto en casa durante un periodo de 5 semanas.
- Aplicar el pre-test a los niños que participaran en la investigación.
- Motivar a los niños de la investigación durante la ejecución del programa de actividades significativas.
- Aplicar un registro de evaluación en cada sesión de aprendizaje.
- Anexar videos y fotos del avance de los niños durante el proceso.
- Analizar los trabajos de los niños.
- Administrar el pos-test a los niños, al culminar el programa de actividades significativas.
- Registrar los resultados obtenidos.

CAPITULO III.

RESULTADOS

Nivel de los procesos cognitivos antes (pre test) y después (post test) en niños y niñas de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/ Alerta bebé

Tabla N° 1

Proceso cognitivo	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	10	100,0	0	0,0
Regular	0	00,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$$X^2=20,00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

Figura N° 1



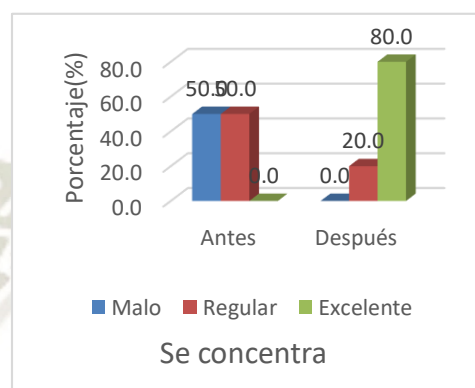
La Tabla N°. 1 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20,00$) muestra que el nivel de procesos cognitivos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presenta diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 100.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de procesos cognitivos, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron procesos cognitivos excelentes en el post test. Es decir, los infantes agrupan objetos con base en las acciones que realizan en ellos. Por ejemplo, succionan o sujetan, y utilizan estas acciones para crear categorías de objetos que pueden succionarse y que pueden asirse.

**Nivel de concentración del niño cuando presentan las actividades educativas antes
(pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé**

Tabla N° 2

Se concentra	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	5	50,0	0	0,0
Regular	5	50,0	2	20,0
Excelente	0	0,0	8	80,0
TOTAL	10	100	10	100

Figura N°2


$$X^2=14.28 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

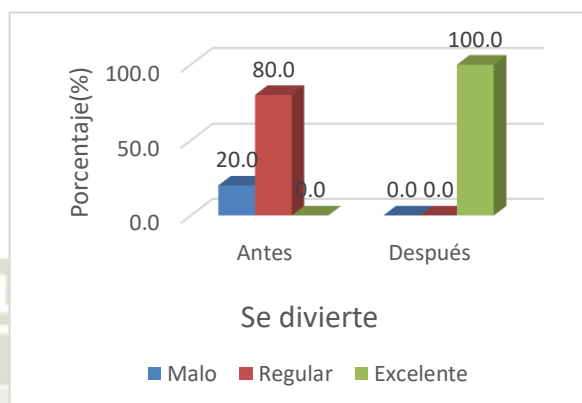
La Tabla N°. 2 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=14.28$) muestra que el nivel de concentración del niño cuando presentan las actividades educativas antes y después de Actikids/ Alerta bebé presenta diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo se observa que el 50.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de concentración cuando presentan las actividades educativas , mientras que el 80.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel de concentración en el post test. En el pre test la mitad de los niños no lograron completar la ficha con la indicación dada, mientras que en post test la mayoría siguieron la indicación correcta al realizar la figura planteada en la ficha y solo 2 niños completaron una parte de la figura planteada.

El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en casa antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 3

Se divierte	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	2	20,0	0	0,0
Regular	8	80,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

Figura N° 3


$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

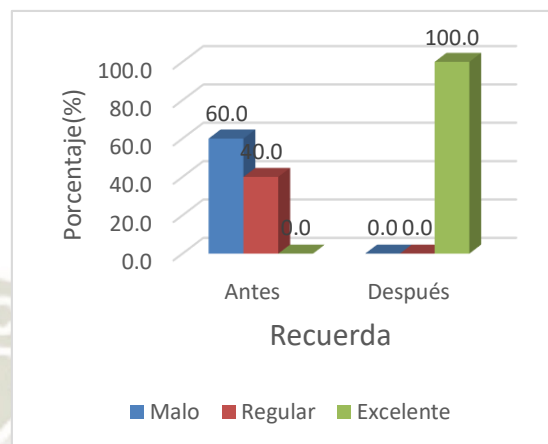
La Tabla N°. 3 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que la diversión en la realización de las actividades desarrolladas en casa antes y después de Actikids/ Alerta bebé presenta diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 20.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de diversión en la realización de las actividades desarrolladas en casa, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel de diversión en el post test.

El niño recuerda formas y secuencias de objetos antes (pre test) y después (post test)
de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 4

Recuerda	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	6	60,0	0	0,0
Regular	4	40,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

Figura N° 4


$X^2=20.00$ $P<0.05$ $P=0.00$

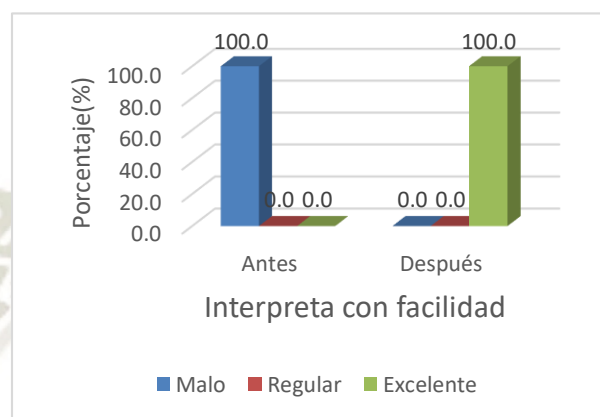
La Tabla N°. 4 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el recordar formas y secuencias antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 60.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test tenían mal nivel en cuanto a recordar formas y secuencias de objetos, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. En el pre test la mayoría no reconocía ni identificaba la forma de las figuras geométricas, pero después de la intervención todos lograron reconocer e identificar la forma de cada figura geométrica. Es importante tener en cuenta que la producción gráfica del niño no puede desvincularse del proceso de percepción. Se nutren los que ven, miran, tocan, escuchan, aprenden, modifican, sienten, viven. Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 5

Interpreta con facilidad	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	10	100,0	0	0,0
Regular	0	0,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

Figura N° 5


$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

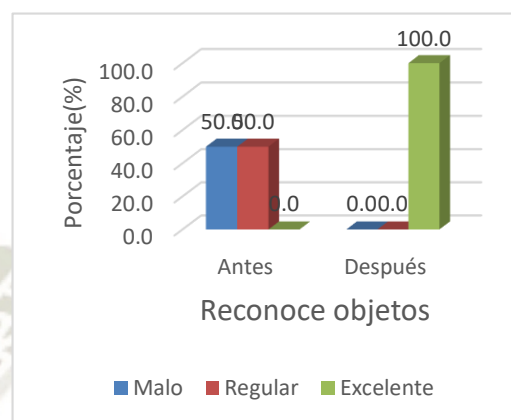
La Tabla N°. 5 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que la facilidad de interpretación gráficos, tablas y diagramas antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 100.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test tenían mal nivel de facilidad de interpretación de gráficos, tablas y diagramas, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. Con esta intervención se logró que los niños identifiquen, interpreten y representen regularidades que se reconocen en diversos contextos, incluidos los contextos matemáticos.

El niño reconoce objetos anteriormente presentados antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 6

Reconoce objetos	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	5	50,0	0	0,0
Regular	5	50,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

Figura N° 6


$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

La Tabla N°. 6 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el nivel de reconocimiento de objetos anteriormente presentados antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

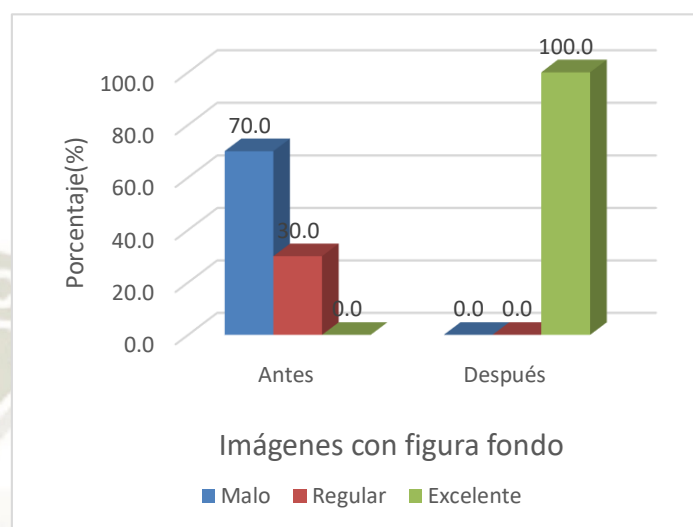
Asimismo, se observa que el 50.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de reconocimiento de objetos anteriormente presentados, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. En el pre test los niños no recordaban las imágenes que se le mostro, mientras que todos en el post test se logró la retención satisfactoria de las imágenes que se le muestran y logra recordarlas con facilidad.

El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 7

Imágenes con figura fondo	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	7	70,0	0	0,0
Regular	3	30,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

Figura N° 7



$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

La Tabla N°. 7 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el nivel de correcto reconocimiento de imágenes con figura fondo antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

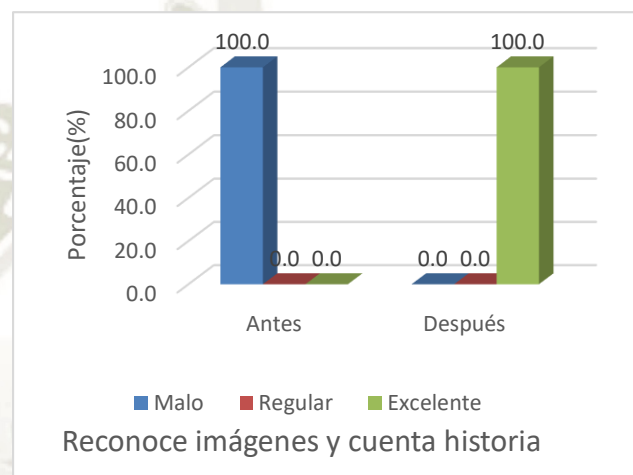
Asimismo, se observa que el 70.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de correcto reconocimiento de imágenes con figura fondo, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. Esta relación de imágenes de figura fondo está destinada a los niños para distinguir la imagen que aparece en primer plano del fondo de la misma. Con estas láminas de dibujos se puede desarrollar esta habilidad en el niño/a. También ayudan a trabajar la atención selectiva y, al mismo tiempo, practicar un ejercicio de atención visual que, de una forma lúdica y motivadora, que invita al niño a discriminar la figura y el fondo en los dibujos.

**El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas antes (pre test) y
después (post test) de Actikids/Alerta bebé**

Tabla N° 8

Reconoce y cuenta historia	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	10	100,0	0	0,0
Regular	0	00,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$X^2=20.00$ $P<0.05$ $P=0.00$

Figura N° 8


La Tabla N°. 8 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el nivel de reconocimiento de imágenes y tratar de contar una historia con ellas antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

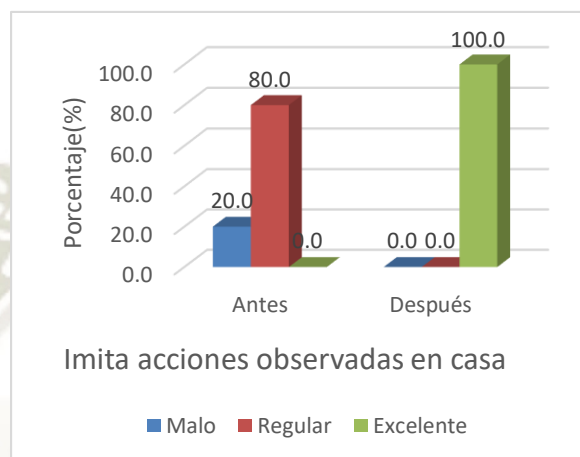
Asimismo, se observa que el 100.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de reconocimiento de imágenes y tratar de contar una historia con ellas, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

El niño imita acciones observadas en casa antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 9

Imita acciones observadas	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	2	20,0	0	0,0
Regular	8	80,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

Figura N° 9


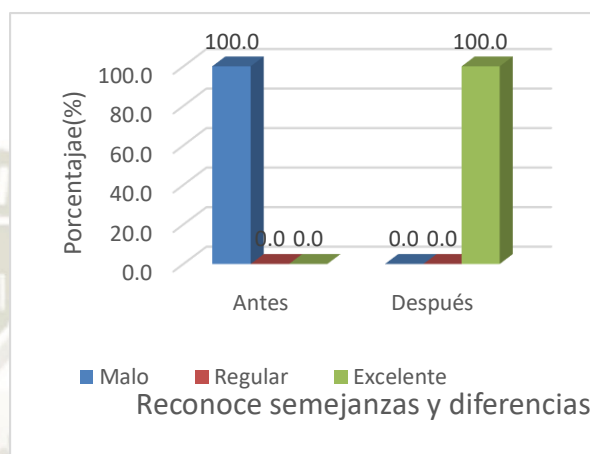
La Tabla N°. 9 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que la imitación de acciones observadas en casa antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 20.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel en cuanto a la imitación de acciones observadas en casa, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. Los niños imitan absolutamente todo lo que ven diariamente en casa y en su ambiente más cercano. Los seres humanos imitamos los comportamientos de nuestros iguales para aprender y encajar en nuestro entorno. Cuando no sabemos muy bien cómo hacer algo, nos fijamos en cómo lo hacen los demás. La imitación, como herramienta de aprendizaje, nos acompaña durante toda nuestra vida, pero este comportamiento es especialmente importante durante la primera infancia.

**El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos antes (pre test) y
después (post test) de Actikids/Alerta bebé**

Tabla N° 10
Figura N° 10

Reconoce semejanzas y diferencias	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	10	100,0	0	0,0
Regular	0	0,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100



$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

La Tabla N°. 10 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el reconocimiento de semejanzas y diferencias en objetos o gráficos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

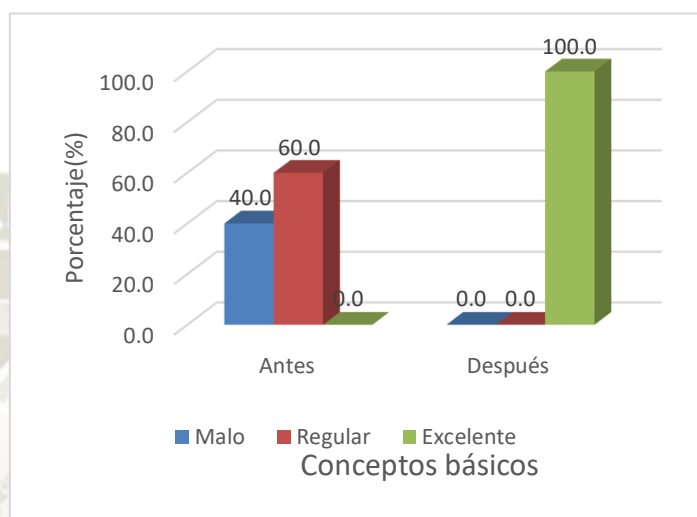
Asimismo, se observa que el 100.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de reconocimiento de semejanzas y diferencias en objetos o gráficos, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. Experimentar con diversos objetos del hogar, determinar sus semejanzas y diferencias y clasificarlos según las características que los hacen semejantes, permite que niños y niñas desarrollen conceptos matemáticos desde temprana edad, con referencia en acciones o percepciones de situaciones o experiencias de la vida cotidiana, haciendo más significativo el desarrollo del pensamiento matemático.

Nivel de conceptos básicos antes (pre test) y después (post test) en niños y niñas de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 11

Conceptos básicos	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	4	40,0	0	0,0
Regular	6	60,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$$X^2=20.00 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

Figura N°11


La Tabla N°. 11 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el nivel de conceptos básicos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

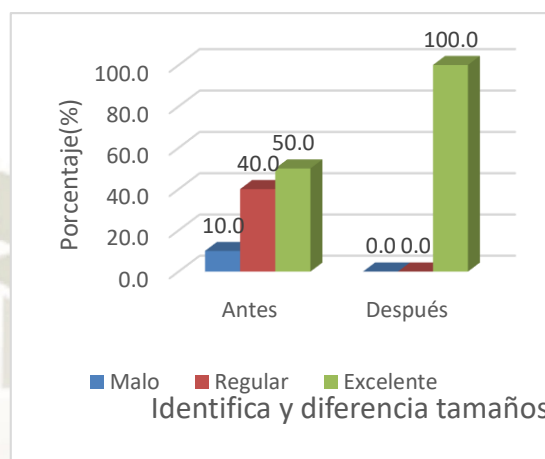
Los conceptos básicos se refieren al conjunto de palabras que el niño utiliza para expresar diversos conceptos, para disponer de un vocabulario amplio y preciso que le permita, por una parte, comunicarse con los iguales y por otra comprender y asimilar los conocimientos que le transmiten los docentes. Los resultados muestran que el 40.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de nivel de conceptos básicos, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

**Identifica y diferencia tamaños en su entorno antes (pre test) y después (post test) de
Actikids/Alerta bebé**

Tabla N° 12

Identifica y diferencia tamaños	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	1	10,0	0	0,0
Regular	4	40,0	0	0,0
Excelente	5	50,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$$X^2=6.66 \quad P<0.05 \quad P=0.03$$

Figura N° 12


La Tabla N°. 12 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=6.66$) muestra que identificar y diferenciar tamaños en su entorno antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

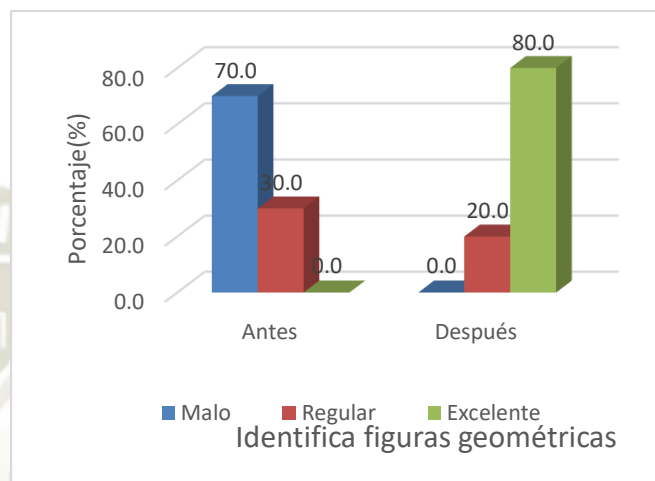
Asimismo, se observa que el 10.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel en la identificación y diferenciación de tamaños en su entorno, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. En este subindicador los resultados del pre test mostraron que casi la mitad de ellos lograron diferenciar el tamaño más no la secuencia o viceversa y eso mejoró con la intervención ya que se logró diferenciar los tamaños en secuencia consecutiva.

**Expresa e identifica formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas antes
(pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé**

Tabla N° 13

Identifica figuras geométricas	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	7	70,0	0	0,0
Regular	3	30,0	2	20,0
Excelente	0	0,0	8	80,0
TOTAL	10	100	10	100

$$X^2=7.17 \quad P<0.05 \quad P=0.02$$

Figura N° 13


La Tabla N°. 13 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=7.17$) muestra que el nivel de expresar e identificar formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

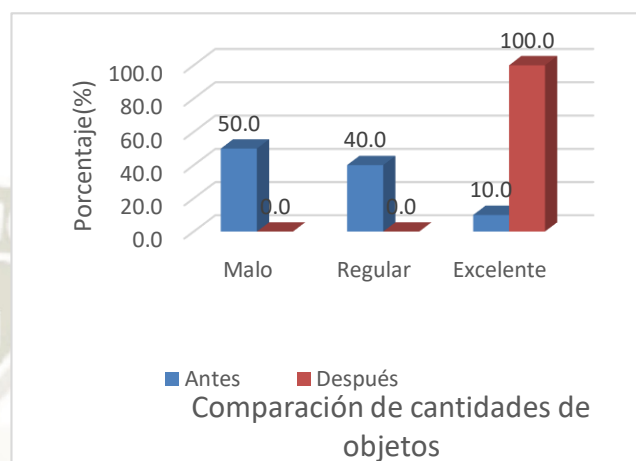
Los aportes de la geometría al desarrollo de habilidades cognitivas se vinculan con: la ciencia del espacio o el estudio del mundo físico mediante modelos idealizados, basados en perspectivas euclidianas y no euclidianas; la distinción entre una geometría estática y una geometría dinámica diferencia que se funda en la continuidad y cambio de los objetos en el espacio. El 70.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de expresión e identificación de formar de objetos relacionados con figuras geométricas, mientras que el 80.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

**Expresa la comparación de cantidades de objetos, antes (pre test) y después (post test)
de Actikids/Alerta bebé**

Tabla N° 14

Comparación de cantidades de objetos	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	5	50,0	0	0,0
Regular	4	40,0	0	0,0
Excelente	1	10,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$$X^2=16.36 \quad P<0.05 \quad P=0.00$$

Figura N°14


La Tabla N°. 14 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=16.36$) muestra que el nivel de expresar la comparación de cantidades antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

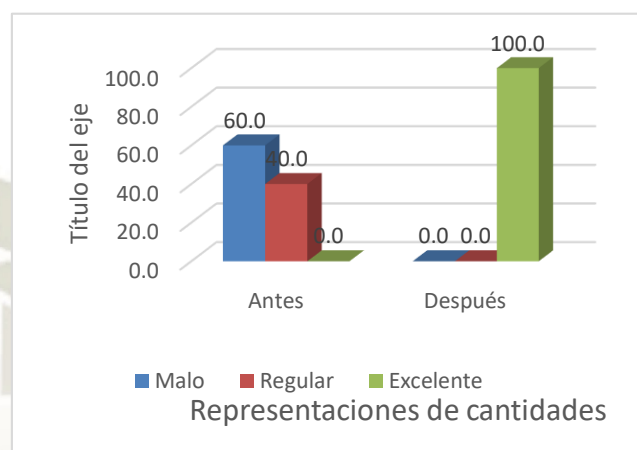
Cuando se habla de cuantificadores en término lógica, son aquellos símbolos que se utilizan para indicar cantidad “Cuantos elementos” elementos de un conjunto determinado. Un cuantificador es la cantidad que “envuelve” un número sin que haya necesidad de precisarla; uno, ninguno, algunos, todos, son cuantificadores. Se observa que el 50.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel al expresar la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

Realiza representaciones de cantidades con objetos de material concreto y reconoce visualmente el número, expresa las cantidades en números ordinales, antes (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 15

Representaciones de cantidades	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	6	60,0	0	0,0
Regular	4	40,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100

$X^2=20.00$ $P<0.05$ $P=0.00$

Figura N° 15


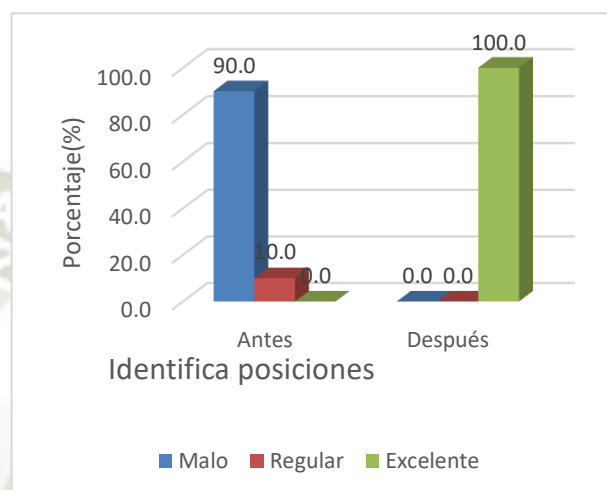
La Tabla N°. 15 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que la realización de representaciones de cantidades con objetos de material concreto y reconoce visualmente el número y expresa las cantidades en números ordinales antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

La ordinalidad es el ordenamiento de una colección de objetos de manera lineal. Es decir, cuando los niños ordenan una colección de objetos, considerando un punto de referencia para señalar la posición que ocupan, determinando el ordinal correspondiente: el primero y el último lugar, para luego identificar, el primero, el segundo y el tercero hasta el quinto lugar. El 60.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mala realización de representaciones de cantidades con objetos del 0 al 3 con material concreto y reconoce visualmente el número y expresa las cantidades en números ordinales 1ro y 2do, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

Identifica según su cuerpo las posiciones de noción espacial (pre test) y después (post test) de Actikids/Alerta bebé

Tabla N° 16

Identifica posiciones	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Malo	9	90,0	0	0,0
Regular	1	10,0	0	0,0
Excelente	0	0,0	10	100,0
TOTAL	10	100	10	100
X²=20.00 P<0.05 P=0.00				

Figura N° 16


La Tabla N°. 16 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.00$) muestra que el nivel de identificar según su cuerpo las posiciones de noción espacial antes y después de Actikids/Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

En el caso de la construcción de nociones espaciales, esas estrategias se aplican para lograr que niños reconozcan e interioricen “relaciones que determinan la posición que ocupa un cuerpo en el espacio: arriba y abajo; dentro - fuera; delante - detrás; cerca - lejos; encima-debajo). El 90.0% de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel al identificar según su cuerpo las posiciones delante, detrás - arriba abajo, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

DISCUSIÓN

La presente investigación la inicie con la intención de Demostrar la eficacia del Sector “Matejugando” para la resolución de problemas en niños de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids / Alerta Bebé.

Respondiendo al primer objetivo se demostró que el nivel de procesos cognitivos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presenta diferencia estadística significativa, ya que todos los niños antes de Actikids / Alerta Bebé tuvieron mal nivel en los procesos cognitivos, mientras que en el post test se demostró una mejoría notable, ya que todos alcanzaron excelente nivel en los procesos cognitivos. Estos resultados coinciden con Norka Navarro Vargas quien concluyó que resultados fueron progresivos ya que se logró mejorar las habilidades matemáticas en los niños y niñas, empleando sesiones de Aprendizaje usando diferentes materiales concretos; estructurados y no estructurados, aplicando adecuadamente los procesos de construcción del pensamiento Matemático con los juegos tradicionales como estrategia didáctica, evidenciándose que un porcentaje de los alumnos incrementó significativamente mejoras en el Desarrollo del Pensamiento Matemático en la competencia Número y operaciones con el planteamiento de problemas. También se encontraron coincidencias con Castillo y Ventura que llegó a la conclusión que la aplicación de las sesiones de aprendizaje planteadas sobre el uso del material didáctico puede ayudar a desarrollar el aprendizaje en el área de matemática.

Con respecto al segundo objetivo se demostró que el nivel de conceptos básicos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P < 0.05$). Casi la mitad de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de nivel de conceptos básicos, mientras que el 100.0% de los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test. Se encontraron coincidencias con Meza quien en su

investigación concluyó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó (Cuba & Palpa, 2015).

Después de analizar los resultados se acepta la hipótesis alterna ya que se comprobó que los niños y niñas participantes de Actikids / Alerta Bebé lograron desarrollar los procesos cognitivos y conceptos básicos mediante la aplicación del sector “matejugando” que estimuló el gusto por las matemáticas e hizo que razonen y busquen sus propias soluciones.



CONCLUSIONES

PRIMERA: A través de los datos recogidos antes y después de la aplicación del sector de “matejugando” para la resolución de problemas en niños de 3, 4 y 5 años participantes de Actikids/alerta bebé se pudo comprobar la eficacia del programa, ya que al comparar los resultados es evidente una mejora en todos los indicadores de los procesos cognitivos. En cada pregunta se evidenció que la mayoría de los niños presentaban un nivel entre malo y regular anterior a la aplicación del programa, luego del desarrollo se observó una mejora significativa en la medición de todos los indicadores, lo que comprueba que el programa fue eficaz.

SEGUNDA: El nivel de los procesos cognitivos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P < 0.05$). Todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel en los procesos cognitivos, mientras que todos los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

TERCERA: El nivel de conceptos básicos antes y después de Actikids/ Alerta bebé presentó diferencia estadística significativa ($P < 0.05$). Poco menos de la mitad de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el pre test presentaron mal nivel de conceptos básicos, mientras que todos los niños y niñas presentaron excelente nivel en el post test.

CUARTA: Se comprobó los objetivos planteados ya que en los resultados se demostró la eficacia del sector de matejugando, así mismo se determinó el nivel de procesos cognitivos y específico el nivel de conceptos básicos. En la hipótesis, se pudo comprobar que los juegos matemáticos con material

concreto ayudaron notablemente a lograr desarrollar los procesos cognitivos y conceptos básicos mediante la aplicación del sector de matejugando.



RECOMENDACIONES

1. Es necesario que en casa se organicen y tengan estrategias para la enseñanza de sus niños.
2. Usar el sector de matejugando para que los niños en este espacio descubran por autonomía e interés propio conceptos matemáticos. Deben proporcionarles un ambiente específico del hogar donde ellos puedan desarrollar su aprendizaje matemático de una manera significativa con juegos lúdicos guiados, dándole uso a la guía para que puedan saber cómo realizar un sector puesto en casa.
3. El uso de esta actividad es para docentes y padres de familia la pueden adaptar según sus necesidades.
4. El niño debe tratar de resolver sus problemas solo ya que cualquier ayuda innecesaria es un obstáculo para su desarrollo.
5. La plataforma virtual es necesaria en estos tiempos de tecnología educativa para el acercamiento virtual entre docentes alumnos y padres de familia, invitar a los padres de familia a estar más familiarizados con la ayuda que estas proporcionan a nuestros hijos en su desarrollo educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, J. (Octubre de 2010). *Talleres Didácticos para desarrollar en niños de 4 a 6 años, habilidades lógico matemáticas, dirigido a maestros/as del sector de Miraflores*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/9972/1/41737_1.pdf: TESIS/41737_1.pdf. Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Bahamonde, S., & Vicuña, J. (2011). *Resolución de problemas matemáticos*. Obtenido de http://www.umag.cl/biblioteca/tesis/bahamonde_villarroel_2011.pdf
- Borja, M. (2012). *Niveles de atención en escolares de 6-11 años de una Institución Educativa Primaria del Distrito de Ventanilla*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1099/1/2012_Borja_Niveles%20de%20atenci%C3%B3n%20en%20escolares%20de%206-11%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20primaria%20del%20distrito%20de%20Ventanilla.pdf?fbclid=IwAR2uhyI-bxohCvy-JcaT4jmTHwF.
- Castillo, M., & Ventura, K. (2013). *El material Educativo para un mejor aprendizaje de los niños de nivel inicial*. Obtenido de <https://docplayer.es/84067030-Universidad-nacional-de-trujillo.html>
- Castillo, M., & Ventura, K. (Agosto de 2014). *Influencia del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje del área de matemática en los niños de 3 años "B" de la I.E.P. Rafael Narváez Cadenillas, en la ciudad de Trujillo, en el año 2013*. Obtenido de <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/973/902>.
- Correa, P. (2001). *El material educativo para un mejor aprendizaje de los niños de nivel inicial*.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR2CSD2CSXC MVNNd-Y26la3jiSNjL6IJqdMBPn-KochxLR1QvK1UhfiinqY>: Universidad

- Nacional de Educación. Facultad de Educación Inicial. Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación
- Escobar. (2006).
- Garcia Quispe , D. (2018). *Juego de sectores en los estudiantes de educación inicial* . Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/712/GARCIA%20QUISPE%2C%20DIOSELINA.....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guevara, F. (2019). *Materiales educativos en los sectores o espacios en el aprendizaje de los niños y niñas del II ciclo del nivel de educacion inicial* . Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2421/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20GUEVARA%20CISNEROS.pdf?sequence=5&isAllowed=y>.
- Jaramillo , L., & Puga, L. (15 de Agosto de 2016). *El pensamiento logico - abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4418/441849209001/html/index.html>
- Llacho, J., & Villafuerte, S. (2018). *Taller de juegos vivenciales para mejorar el aprendizaje de conceptos básicos del área de matemática en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora Siempre Viva, 12 de Octubre del Distrito de Cerro Colorado; Arequipa – 2016*. Obtenido de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6469?fbclid=IwAR09BYMXo82GllrQzyQWleU1i9W9iRvsTSS88Ogh4MbYnPSWNtEiPQBueS0>: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación
- Ministerio de Educación . (Marzo de 2017). *Programa curricular de educación inicial* . Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Navarro, N. (2015). *Estrategias Didácticas para desarrollar el pensamiento matemático en la competencia de número y operaciones en niñas y niños de 3 años del aula los buenos amigos de Dora y Diego de la IEI "Divina Providencia" de Abancay. Apurímac*. Obtenido de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2107/EDSnavan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación. Para obtener el Título Profesional de

Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial

- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Orales en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa n°349 Paloa*. Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- Papalia, D., Duskin Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. Mexico: McGRAW-HILL.
- Ramos, M. P. (2016). *Las técnicas lúdicas y su influencia en el desarrollo de la memoria visual en los niños de 2 a 3 años del centro infantil del buen vivir Gotitas de amor de San Antonio de Ibarra, Provincia de Imbabura en el año lectivo 2014-2015*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/8429/1/05%20FECYT%202872%20TRABAJO%20GRADO.pdf>.
- Ramos, N., Santa Cruz, V., & Tito, T. (2015). *Relación entre Material Educativo y Desarrollo del Pensamiento Matemático en Niños de 5 años de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N°036 San Juan de Lurigancho-Lima*. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación. Universidad Nacional de Educación. Enrique Guzmán y Valle. Departamento Académico de Pedagogía Infantil Aplicada y Experimental. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1880/tesis%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rivas, M. (2018). *Los materiales educativos en el proceso didáctico de las matemáticas en los niños del nivel inicial*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/736/RIVAS%20SILVA%20MARGOT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes. Escuela Profesional de Educación
- Rutas del Aprendizaje. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo. Área curricular matemática 3, 4, 5 años de educación inicial*. Obtenido

- de <https://www.slideshare.net/joansullca/matematica-ii-81045565>.
- Silva, G. (2004). *Organizamos nuestras aulas implementando nuestros Sectores de Juego - trabajo, haciendo uso de material reciclable. Perspectivas en primera infancia*. Obtenido de <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/403>.
- Silva, M. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15018/Silva_RM_A.pdf?sequence=1.
- Tavara, E. (2018). *Estrategias lúdicas de matemática en el nivel inicial*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/909/TAVARA%20ARRUNATEGUI%20CESMIDIA....pdf?sequence=1&isAllowed=y>: Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad de Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes. Escuela Profesional de Educación.
- Tinoco, F., & Rosa, K. (25 de 06 de 2019). *Agudeza visual y rendimiento académico de escolares de la Institucion Educativa San Martin ,San Salvador , Cuzco , 2019*. Obtenido de http://190.119.204.136/bitstream/UAC/2951/1/Fiorella_Tesis_bachiller_2019_Part.1.pdf.
- Valdivia, Y., & Díaz, G. (2016). *Aplicación de un programa de actividades para estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Tribuno Francisco Mostajo del Distrito de Paucarpata, Arequipa, 2016*. Obtenido de http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3083?fbclid=IwAR21I7vSzmAFOgoabNXv_UMBaANz4B1mx6Bvm6ee2b3RpGxd-xBwvDRLSwk: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Valverde, J. (2015). *El juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias multiples con niños del segundo ciclo del nivel inicial.Propuesta.Nvo,Chimbote-2014*. Obtenido de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2800/42792.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

ANEXOS

ANEXO N° 1

INSTRUMENTO PARA 3 AÑOS

INSTUMENTO: Escala de calificación en alumnos de 3, 4 y 5 años de la Plataforma -Página de Facebook

Actikids Alerta bebé

Estos ítems se han elaborado en relación a los aspectos formativos de CN y del modelo remoto a trabajarse.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

VARIABLE	INDICADORES	Sub indicadores	E	R	M
Variable dependiente	Proceso cognitivo	- ¿El niño se concentra cuando presentan las actividades educativas?			
		- ¿El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en casa?			
		- ¿El niño recuerda formas y secuencias de objetos?			
		- ¿Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas?			
		- ¿El niño reconoce objetos anteriormente presentados?			
		- ¿El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo?			
		- ¿El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas?			
		- ¿El niño imita acciones observadas en casa?			
	Conceptos básicos	- ¿El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos?			
		- Identifica y diferencia tamaños(grande-pequeño) en su entorno.			
		- Expresa e identifica formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas.			
		- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”.			
		- Reconoce los números visualmente y en cantidad del 0 al 3			
		- Expresa las cantidades en números ordinales 1ro y 2do			
		- Identifica según su cuerpo las posiciones delante, detrás, arriba abajo.			

LEYENDA:

E: Excelente
R: Regular
M: Malo

INSTRUMENTO PARA 4 AÑOS

INSTUMENTO: Escala de calificación en alumnos de 3, 4 y 5 años de la Plataforma -Página de Facebook

Actikids Alerta bebé

Estos ítems se han elaborado en relación a los aspectos formativos de CN y del modelo remoto a trabajarse.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

VARIABLE	INDICADORES	Sub indicadores	E	R	M
Variable dependiente	Proceso cognitivo	- ¿El niño se concentra cuando presentan las actividades educativas?			
		- ¿El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en casa?			
		- ¿El niño recuerda formas y secuencias de objetos?			
		- ¿Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas?			
		- ¿El niño reconoce objetos anteriormente presentados?			
		- ¿El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo?			
		- ¿El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas?			
		- ¿El niño imita acciones observadas en casa?			
		- ¿El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos?			
	Conceptos básicos	- Identifica y diferencia tamaños(grande-mediano-pequeño) en su entorno .			
		- Expresa e identifica formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas .			
		- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”. “más que”, “menos que”			
		- Reconoce los números visualmente y en cantidad del 0 al 6			
		- Expresa las cantidades en números ordinales 1ro ,2do,3ro y 4to			
		- Identifica según su cuerpo las posiciones delante ,detrás – arriba, abajo-derecha ,izquierda-dentro, fuera.			

LEYENDA:

E: Excelente
R: Regular
M: Malo

INSTRUMENTO PARA 5 AÑOS

INSTUMENTO: Escala de calificación en alumnos de 3, 4 y 5 años de la Plataforma -Página de Facebook

Actikids Alerta bebé

Estos ítems se han elaborado en relación a los aspectos formativos de CN y del modelo remoto a trabajarse.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

VARIABLE	INDICADORES	Sub indicadores	E	R	M
Variable dependiente	Proceso cognitivo	- ¿El niño se concentra cuando presentan las actividades educativas?			
		- ¿El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en casa?			
		- ¿El niño recuerda formas y secuencias de objetos?			
		- ¿Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas?			
		- ¿El niño reconoce objetos anteriormente presentados?			
		- ¿El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo?			
		- ¿El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas?			
		- ¿El niño imita acciones observadas en casa?			
		- ¿El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos?			
	Conceptos básicos	- Identifica y diferencia tamaños(grande-mediano-pequeño) en su entorno .			
		- Expresa e identifica formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas .			
		- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”. “más que”, “menos que”, Uno, algunos, ninguno.			
		- Reconoce los números visualmente y en cantidad del 0 al 10			
		- Expresa las cantidades en números ordinales 1ro ,2do,3ro,4to y 5to.a mas			
		- Identifica según su cuerpo las posiciones delante ,detrás – arriba, abajo-derecha ,izquierda-dentro, fuera.-encima, debajo-a un lado, al otro.			

LEYENDA:

E: Excelente

R: Regular

M: Malo

ANEXO N° 2

AUTORIZACION DE PADRES DE FAMILIA

HOJA DE REGISTRO

- Nombre del niño: _____
- Fecha de nacimiento: _____
- Edad: _____
- Fecha de la prueba: _____
- Nombre del padre: _____
- Nombre de la madre: _____
- Examinador: _____
- Observaciones:

ANEXO N° 3

GUÍA PARA LOS PADRES DE FAMILIA

Sector de matejugando puesto en casa, ¿Qué es un sector de “matejugando”?

El sector de “matejugando” está diseñado para contribuir la actividad lúdica adaptar juegos tranquilos didácticos en un espacio específico donde el niño podrá tener su campo de juego para el cual cada uno de estos implementos estará hecho por el mismo con material concreto y reciclado, este sector será puesto en casa con el fin de motivar el aprendizaje vivencial y despertar el gusto por la matemática en ellos mediante su juego cotidiano, así indirectamente el estará aprendiendo conceptos básicos matemáticos.

Pasos a seguir:

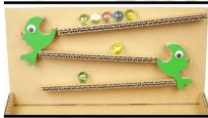
- 1) Buscar un espacio en casa que pueda ser adaptado a las necesidades del niño.
- 2) Este ambiente tiene que estar a la altura del niño para que él pueda manipular los objetos que se encontraran en el sector.
- 3) Decorar el lugar adaptándolo a la necesidad para la cual se va usar
- 4) Dialogar con el niño, para poder indicarle para que servirá este sector y cuáles son las normas para cuidar y jugar en este espacio que será de ellos.
- 5) Los juegos del sector de matejugando se realizarán con material reciclado.
- 6) Al culminar cada juego deberán ser colocados en este sector.
- 7) Al finalizar tendremos todos los juegos en el sector de matejugando debidamente ordenados.
- 8) Los niños tendrán un espacio en casa en donde pondrán auto aprender conceptos básicos del área de matemática mediante el juego en su sector.

Juegos para niños de 3, 4 y 5 años:

NO.	DENOMINACION	EDAD	FECHA	DURACIÓN	MATERIALES
Aplicación de pre test			24/08/2020	20 minutos aprox	24/08/2020
Aplicación del programa de actividades de aprendizaje					
1	Globos locos 	3 años	26/08/2020	1 hora aprox	-Base de cartón de 40cm de largo x 40 cm de ancho. -Tempera negra -Esponja -16 vasos o rollos de papel higiénico -20 globos -5 Cartillas de códigos de colores

2	Memorex 	3 años	28/08/2020	1 hora aprox	-Pedazos de cartón cortados con las medidas indicadas. (enviaremos un video referencial) -2 palitos de anticucho -6 imágenes preferidas del niño -6 imágenes de fondo. -papel de colores picados -goma -silicona caliente
3	Cilindro creciente 	3 años	31/08/2020	1 hora aprox	-Base de cartón de 20cm de largo x 20cm de ancho, de 4 orificios. - 3 rollos de papel higiénico -tijera -tempera roja, verde y negra
4	Cubo interactivo 	3 años	02/09/2020	1 hora aprox	-Cubo de cartón de 20cm de alto por 20cm de ancho. -temperas 4 colores -figuras referenciales -fichas de figuras geométricas
5	Él come canicas 	3 años	04/09/2020	1 hora aprox	-Cartón base de 33 cm de ancho por 20cm de alto; pedazos de 22 cm de largo x 3cm de ancho (3 piezas) -silicona -papeles para decorar -brillantina -canicas o bolitas de colores
6	Quien entra primero a la torre 	3 años	07/09/2020	1 hora aprox	-cajas de leche o jugo -Tijera -hojas de color -silicona -canicas
7	¡El reloj manda! 	3 años	09/09/2020	1 hora aprox	-Juguete preferido -imágenes de 4 objetos -cartón para el reloj de 17cm -Goma

NO.	DENOMINACION	EDAD	FECHA	DURACIÓN	MATERIALES
	Aplicación de pre test		24/08/2020	20minutos aprox	
Aplicación del programa de actividades de aprendizaje					
1	Palos de polo 	4 años	26/08/2020	1 hora aprox	-Temperas de color rojo, amarillo, Azul, verde, Negro, marrón -Palitos de madera -6 cartillas de códigos con palitos

2	Memorex 	4 años	28/08/2020	1 hora aprox	-Pedazos de cartón cortados con las medidas indicadas. (enviare video de referencia) - 3 palitos de anticucho -9 imágenes preferidas del niño -9 imágenes de fondo. -papel de colores picados -goma -silicona caliente
3	Cilindro creciente 	4 años	31/08/2020	1 hora aprox	-Base de cartón con 6 orificios 30cm de ancho x 20cm de alto -4 rollos de papel higiénico -tijera -tempera roja, azul, verde y negra
4	Armando palitos 	4 años	02/09/2020	1 hora aprox	- 25 baja lenguas -temperas de colores -cinta masking tape
5	El canicas 	4 años	04/09/2020	1 hora aprox	-Cartón base de 33 cm de ancho por 20cm de alto; pedazos de 22 cm de largo x 3cm de ancho (3 piezas) -silicona -papeles para decorar -brillantina -canicas o bolitas de colores
6	Quien entra primero a la torre 	4 años	07/09/2020	1 hora aprox	-cajas de leche o jugo -Tijera -hojas de color -silicona -canicas
7	¡El reloj manda! 	4 años	09/09/2020	1 hora aprox	-Juguete preferido -imágenes de 4 objetos -cartón para el reloj de 17 cm de largo -Goma
NO.	DENOMINACION	EDAD	FECHA	DURACIÓN	MATERIALES
test	Aplicación de pre		24/08/2020	20minutos aprox	-----
Aplicación del programa de actividades de aprendizaje					
1	Palos de polo 	5 años	26/08/2020	1 hora aprox	-Temperas de color rojo, amarillo, Azul, verde, Negro, marrón -Palitos de madera -6 cartillas de códigos con palitos

2	Memorex 	5 años	28/08/2020	1 hora aprox	-pedazos de cartón cortados con las medidas indicadas. (se enviará video de referencia) - 4 palitos de anticucho -12 imágenes preferidas del niño -12 imágenes de fondo. -papel de colores picados -goma -silicona caliente
3	Cilindro creciente 	5 años	31/08/2020	1 hora aprox	-Base de cartón con 8 orificios 20cm de alto y 42cm de ancho -6 rollos de papel higiénico -tijera -tempera roja, azul, verde, amarilla y negra
4	Geo plano 	5 años	02/09/2020	1 hora aprox	- 25 chapas -1 base de cartón de 27cm de alto y 35cm de ancho -ligas -silicona
5	Dispara y derriba 	5 años	04/09/2020	1 hora aprox	-5 botellas, cajas de jugo o de leche -2 vasos descartables -2 globos grandes -1 pelota
6	Quien entra primero a la torre 	5 años	07/09/2020	1 hora aprox	-cajas de leche o jugo -Tijera -hojas de color -silicona -canicas
7	¡El reloj manda! 	5 años	09/09/2020	1 hora aprox	-Juguete preferido -imágenes de 4 objetos -cartón para el reloj de 17 cm de largo -Goma

ANEXO N° 4

PRE Y POST TEST PARA EVALUAR EL NIVEL DE LAS CAPACIDADES EN EL AREA DE
MATEMÁTICA

CRITERIOS DE EVALUACION

FECHA DE EVALUACIÓN: _____

SESIONES	EXCELENTE	REGULAR	MALO
atención	Sigue la indicación correcta al realizar la figura planteada en la ficha.	Completa parte de la figura planteada en la ficha.	No logra completar la ficha con la indicación dada.
memoria	Retiene satisfactoriamente las imágenes que se le muestran y logra recordarlas con facilidad.	Retiene algunas imágenes que se le muestran.	No recuerda las imágenes que se le mostro.
Juegos de tamaño	Logra diferenciar los tañamos en secuencia consecutiva.	Logra diferenciar el tamaño mas no la secuencia o viceversa.	No diferencia tamaño ni secuencia.
Juegos de formas	Reconoce e identifica la forma de cada figura geométrica.	Reconoce e identifica la forma de algunas figuras geométricas.	No reconoce ni identifica la forma de las figuras geométricas.
Juegos de cantidad	Reconoce los cuantificadores de cantidad correctamente.	No diferencia muy bien los cuantificadores.	No diferencia los cuantificadores.
Juegos de números	Reconoce números ordinales y cardinales	No logra diferenciar con claridad el orden de los números.(ordinales y cardinales)	No reconoce los números ordinales y cardinales.
Juegos de posición	reconoce las nociones espaciales con claridad.	No logra reconocer las nociones espaciales.	No reconoce nociones espaciales.

ANEXO N° 5

CRONOGRAMA DEL SECTOR ACTIKISD/ALERTA BEBÉ ACTIVIDADES

NO.	DENOMINACION	EDAD	FECHA	DURACIÓN
	Aplicación de pre test		03/08/2020	1 día
Aplicación del programa de actividades de aprendizaje				
1	Globos locos	3 años	27/08/2020	1 hora por cada edad
	Palos de polo	4 años		
	Palos de polo	5 años		
2	Memorex	3 años	30/08/2020	1 hora por cada edad
		4 años		
		5 años		
3	Cilindro creciente	3 años	03/09/2020	1 hora por cada edad
		4 años		
		5 años		
4	Cubo interactivo	3 años	07/09/2020	1 hora por cada edad
	Armando palitos	4 años		
	Geo plano	5 años		
5	Él come canicas	3 años	10/09/2020	1 hora por cada edad
	Él come canicas	4 años		
	Dispara y derriba	5 años		
6	Quién entra primero a la torre	3 años	14/09/2020	1 hora por cada edad
		4 años		
		5 años		
7	¡El reloj manda!	3 años	17/09/2020	1 hora por cada edad
		4 años		
		5 años		

ANEXO N° 6

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN 1

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS - “ATENCIÓN VISUAL”

SECTOR DE MATEJUGANDO	Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.	
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación	
SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “El pato Renato” https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=mi+pollito+amaril+lito - Hablamos acerca de nuestros juguetes favoritos y que es lo que hacemos con ellos. - Nos muestran su juguete favorito - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer nuestro propio juguete para divertirnos - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?	-2 canciones -1 Juguete favorito
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Empezamos a realizar nuestro juego “Globos locos” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo -El cartón lo ponemos como base y lo vamos a colorear con tempera negra con una esponja. -seguidamente alistamos nuestros 16 vasos de tecnopor, plástico o podemos usar el rollo de cartón del papel higiénico. Procedemos a pegarlos en el cartón de la forma en que se les va indicando. - Procedemos a inflar globos pequeños 5 por cada color (rojo, amarillo, azul y verde) - Sacamos las cartillas con los códigos de color para que los niños se guíen de estas. ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego .	-Música de fondo -Base de cartón -Tempera negra -Esponja -16 vasos o rollos de papel higiénico -20 globos -5 Cartillas de códigos de colores
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divertieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Se les dice que en casa habrá un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones	-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS - “ATENCIÓN VISUAL”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción de “Mi gallito” https://www.youtube.com/watch?v=xcMwtG6cT5A - Hablamos acerca de nuestros juguetes favoritos y que es lo que hacemos con ellos. - Nos muestran su juguete favorito - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer nuestro propio juguete para divertirnos - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos?		-2canciones -1juguete favorito -
Desarrollo: - Se les pregunta ¿Cómo creen que se llamará el juguete que haremos hoy? - Empezamos a realizar nuestro juego “palos de polo” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo - Comenzamos pintando los palitos de madera con tempera de distintos colores (rojo – azul-verde- amarillo-negro-blanco-marrón), pintamos 10 palitos por cada color con ayuda. -ponemos los palitos en una tina para que vayan secando uno a uno. -tenemos las plantillas con imágenes formadas por los palos de colores - ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego.		-Temperas de color rojo, amarillo, Azul, verde, Negro, marrón -Palitos de madera -6 cartillas de códigos con palitos
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Se les dice que en casa habrá un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS - “ATENCIÓN VISUAL”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hablamos acerca de nuestros juguetes favoritos y que es lo que hacemos con ellos. - Nos muestran su juguete favorito - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer nuestro propio juguete para divertirnos - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos?		-Canción -adivinanza -juguete favorito
Desarrollo: - Se les pregunta ¿Cómo creen que se llamará el juguete que haremos hoy? - Empezamos a realizar nuestro juego “Palo de polos” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo - Comenzamos pintando los palitos de madera con tempera de distintos colores (rojo – azul-verde-amarillo-negro-blanco-marrón), pintamos 10 palitos por cada color con ayuda. -ponemos los palitos en una tina para que vayan secando uno a uno. -tenemos las plantillas con imágenes formadas por los palos de colores - ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego.		Temperas de color rojo, amarillo, Azul, verde, Negro, marrón -Palitos de madera -6 cartillas de códigos con palitos
Cierre: - Al finalizar se les pide a los niños que muestren su mano en la pantalla si desean intervenir. - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divertieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Se les dice que en casa habrá un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESION 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS –“MEMORIA”

SECTOR DE MATEJUGANDO	Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa. Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación	
SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola ” - Luego cantamos la canción del “El pato Renato” https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=mi+pollito+amarillito - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?	-2 canciones - juego de globos
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “globos locos” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo -sacamos los cartones y los vamos pegando según la indicación que vamos dando, insertamos los palitos de madera en nuestra caja. -seguidamente decoramos el contorno de la caja con papeles picados -sacamos nuestra lamina de imágenes diferentes y las recortamos para pegarlas en la superficie de cada cuadrado, volteamos el cuadrado y procedemos a pegar todas las figuras iguales. ¿Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.	- Música de fondo - pedazos de cartón cortados con las medidas indicadas. - 2 palitos de anticucho - 6 imágenes preferidas del niño - 6 imágenes de fondo. - papel de colores picados - goma - silicona caliente
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones	- imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS –“MEMORIA”

SECTOR DE MATEJUGANDO	Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.	
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación	
SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi gallito” https://www.youtube.com/watch?v=xcMwtG6cT5A - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?	-2 canciones - juego de palos
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Empezamos a realizar nuestro juego “memorex” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo -sacamos los cartones y los vamos pegando según la indicación que vamos dando, insertamos los palitos de madera en nuestra caja. -seguidamente decoramos el contorno de la caja con papeles picados -sacamos nuestra lamina de imágenes diferentes y las recortamos para pegarlas en la superficie de cada cuadrado, volteamos el cuadrado y procedemos a pegar todas las figuras iguales. ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. Damos una demostración a los niños como utilizar el material.	Música de fondo -pedazos de cartón cortados con las medidas indicadas. - 3 palitos de anticucho -18 imágenes preferidas del niño -18 imágenes de fondo. -papel de colores picados -goma -silicona caliente
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones	-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS –“MEMORIA”

Sector de matejugando	Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.	
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación	
SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hacemos unos ejercicios de ritmo (coordinación corporal) - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?	-2 canciones -Juego palos polo
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Empezamos a realizar nuestro juego” memorex” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo -sacamos los cartones y los vamos pegando según la indicación que vamos dando, insertamos los palitos de madera en nuestra caja. -seguidamente decoramos el contorno de la caja con papeles picados -sacamos nuestra lamina de imágenes diferentes y las recortamos para pegarlas en la superficie de cada cuadrado, volteamos el cuadrado y procedemos a pegar todas las figuras iguales. ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.	Música de fondo -pedazos de cartón cortados con las medidas indicadas. - 4 palitos de anticucho -24 imágenes preferidas del niño -24 imágenes de fondo. -papel de colores picados -goma -silicona caliente
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones	-imágenes

SESIÓN 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS –“TAMAÑO”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “este es grande-este es pequeño”
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi pollito amarillito” https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego memorex
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Comenzamos a realizar nuestro juego “cilindro creciente” con ayuda de los papitos: - Debemos tener todo nuestro material listo - Base de cartón con 4 orificios donde los niños con una esponja pintaran el cartón. - Seguidamente pintamos 2 rollos de papel higiénico con tempera roja y el otro rollo de papel lo cortamos por la mitad y pintamos los dos con tempera verde. ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -base de cartón -3 rollos de papel higiénico -tijera -tempera roja, verde y negra
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS –“TAMAÑO”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “este es grande, este es mediano y este es pequeño”
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “La gallina pintadita” https://www.youtube.com/watch?v=ixlHKpnkkiA - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego memorex
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “cilindro creciente” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo -Base de cartón con 6 orificios donde los niños con una esponja pintaran el cartón. -seguidamente pintamos 2 rollos de papel higiénico con tempera roja. -pintamos otros dos rollos de papel higiénico de color verde, pero los recortamos un poco más pequeños que el anterior. -por ultimo recortamos un nuevo rollo de papel higiénico en tres partes y pintamos dos de color azul. (estos serán más pequeños a los anteriores) - ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -base de cartón con 6 orificios -4 rollos de papel higiénico -tijera -tempera roja, azul, verde y negra
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS –“TAMAÑO”

Sector de matejugando		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “este es grande, este es mediano y este es pequeño”
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom		
Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hacemos unos ejercicios de ritmo (coordinación corporal) - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones -juego memorex
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “cilindro creciente” con ayuda de los papitos: -Debemos tener todo nuestro material listo -Base de cartón con 8 orificios donde los niños con una esponja pintaran el cartón. -seguidamente pintamos 2 rollos de papel higiénico con tempera roja. -pintamos otros dos rollos de papel higiénico de color verde, pero los recortamos un poco más pequeños que el anterior. -pintamos otros dos rollos de papel higiénico de color amarillo y los recortamos más pequeños al anterior. -por ultimo recortamos un nuevo rollo de papel higiénico en tres partes y pintamos dos de color azul. (estos serán más pequeños a los anteriores) - ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -base de cartón con 8 orificios -6 rollos de papel higiénico -tijera -tempera roja, azul, verde, amarilla y negra
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN 4

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS –“FORMA”

Sector de matejugando		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidades	Indicadores
Establece relaciones espaciales	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Identifica y representa formas geométricas relacionadas con objetos de su entorno a través de actividades lúdicas.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi pollito amarillito” https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego cilindro creciente
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “cubo interactivo” con ayuda de los papitos: - Tenemos listo el cubo con los orificios correspondientes y forrado de blanco - procedemos a pintar con temperas de distintos colores cada lado - seguidamente con ayuda pegamos en cada lado la figura geométrica correspondiente que deberá insertar - sacamos las fichas plastificadas de las figuras geométricas ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -cubo de cartón -temperas 4 colores -figuras referenciales -fichas de figuras geométricas
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS –“FORMA”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidades	Indicadores
Establece relaciones espaciales	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Identifica y representa formas geométricas relacionadas con objetos de su entorno a través de actividades lúdicas.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “la gallina pintadita” https://www.youtube.com/watch?v=ixlHKpnkkiA - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego cilindro creciente
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Armando palitos” con ayuda de los papitos: -tenemos listo 25 palitos baja lengua que los agruparemos en grupos de 5 -encima de cada grupo de 5 dibujaremos las figuras geométricas, circulo, cuadrado, triangulo, rectángulo y rombo. - procedemos a pintarlos y esperamos que sequen - ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo - 25 baja lenguas -temperas de colores
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS –“FORMA”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidades	Indicadores
Establece relaciones espaciales	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Identifica y representa formas geométricas relacionadas con objetos de su entorno a través de actividades lúdicas.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hacemos unos ejercicios de ritmo (coordinación corporal) - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego cilindro creciente
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “geo plano” con ayuda de los papitos: -tenemos listos los materiales a utilizar -un cartón que será la base la cual pintaremos con tempera -seguidamente pegaremos las 25 chapas en el base del cartón -prepararemos nuestras ligas para poder jugar. - ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo - 25 chapas -1 base de cartón -ligas -silicona
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN 5

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS –“CANTIDAD”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción que realiza. Muchos-pocos.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi gallito” https://www.youtube.com/watch?v=xcMwtG6cT5A - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego cubo interactivo
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Él come canicas” con ayuda de los papitos: - tenemos listos todos los materiales - alistamos nuestros cartones y los pegamos como va indicando la docente - seguidamente pintamos y decoramos - para finalizar sacamos las canicas o bolitas de colores ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -cartón -silicona -papeles para decorar -brillantina -canicas o bolitas de colores
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS –“CANTIDAD”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción que realiza. Muchos-pocos.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi pollito amarillito” https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - armando palitos
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Él come canicas” con ayuda de los papitos: - tenemos listos todos los materiales - alistamos nuestros cartones y los pegamos como va indicando la docente - seguidamente pintamos y decoramos - para finalizar sacamos las canicas o bolitas de colores ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material		Música de fondo -cartón -silicona -papeles para decorar -brillantina -canicas o bolitas de colores
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS –“CANTIDAD”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción que realiza. Muchos-pocos.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hacemos unos ejercicios de ritmo (coordinación corporal) - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - juego geo plano
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Dispara y derriba” con ayuda de los papitos: - Tenemos listo los materiales - un vaso de tecnopor o botella pequeña recortamos la base - amarramos un globo y cortamos la punta - seguidamente ponemos el globo en la parte inferior de la botella o vaso - ponemos 5 botellas paradas en fila - alistamos la pelota dentro de la botella que cortamos ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -5 botellas, cajas de jugo o de leche -2 vasos -2 globos
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divertieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN 6
SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS –“ORDEN”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación)
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi gallito” https://www.youtube.com/watch?v=xcMwtG6cT5A - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - el come canicas
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Quien entra primero a la torre” con ayuda de los papitos: - tenemos listos los materiales que necesitamos - decoramos nuestras cajas de leche o jugo - les abrimos un hueco como una puerita - les hacemos un techito con hoja de color - Alistamos nuestras canicas ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -cajas de leche o jugo -Tijera -hojas de color -silicona -canicas
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS –“ORDEN”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidades	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación)
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Mi pollito amarillito” https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - el come canicas
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Quien entra primero a la torre” con ayuda de los papitos: - tenemos listos los materiales que necesitamos - decoramos nuestras cajas de leche o jugo - les abrimos un hueco como una puertita - les hacemos un techito con hoja de color - Alistamos nuestras canicas ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -cajas de leche o jugo -Tijera -hojas de color -silicona -canicas
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS–“ORDEN”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidades	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación)
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hacemos unos ejercicios de ritmo (coordinación corporal) - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - dispara y derriba
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “Quien entra primero a la torre” con ayuda de los papitos: - tenemos listos los materiales que necesitamos - decoramos nuestras cajas de leche o jugo - les abrimos un hueco como una puertita - les hacemos un techito con hoja de color - Alistamos nuestras canicas ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -cajas de leche o jugo -Tijera -hojas de color -silicona -canicas
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN 7

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 3 AÑOS –“POSICIÓN”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidades	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa su ubicación y la de los objetos usando expresiones: delante – atrás.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “la gallina pintadita” https://www.youtube.com/watch?v=ixlHKpnkkiA - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - Quien entra primero a la torre
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “El reloj manda” con ayuda de los papitos: - tenemos listos los materiales que necesitamos - tenemos nuestro juguete preferido - hacemos nuestro reloj de cartón con su manija - pegamos 4 objetos diferentes en el reloj - sacamos una silueta de esos 4 objetos para que el niño pueda manipular ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -Juguete preferido -imágenes de 4 objetos -cartón para el reloj -Goma
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS –“POSICIÓN”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	Capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa su ubicación y la de los objetos usando expresiones: delante – atrás, arriba – abajo.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: No saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego cantamos la canción del “Fui al mercado” https://www.youtube.com/watch?v=aDqdPEFFTvg - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - Quien entra primero a la torre
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “El reloj manda” con ayuda de los papitos: - tenemos listos los materiales que necesitamos - tenemos nuestro juguete preferido - hacemos nuestro reloj de cartón con su manija - pegamos 4 objetos diferentes en el reloj - sacamos una silueta de esos 4 objetos para que el niño pueda manipular ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -Juguete preferido -imágenes de 4 objetos -cartón para el reloj -Goma
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divirtieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE 5 AÑOS –“POSICIÓN”

SECTOR DE MATEJUGANDO		Fecha:
Intereses y necesidades de los niños y niñas: El interés de los niños al reconocer que pueden jugar o inventar su propio juguete de acuerdo a cosas que hay en la casa.		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
Competencias	capacidad	Indicador
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa su ubicación y la de los objetos usando expresiones: -delante -atrás, -arriba-abajo, -encima -debajo, -cerca-lejos.
Organización del espacio y materiales Juguete favorito, materiales para hacer el juguete, laptop, vía zoom Instrumento de evaluación Escala de calificación		
SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales
Inicio: Nos saludamos con la canción “Hola, hola te decimos hola” - Luego hacemos adivinanzas a los niños - Hacemos unos ejercicios de ritmo (coordinación corporal) - Preguntamos sobre el juguete que hicimos en la anterior sesión. - Nos muestran su juguete y como lo utilizan. - Indicamos a los niños que el día de hoy vamos a hacer un nuevo juguete para divertirnos muchísimo más. - Se les pregunta: ¿Quieren hacer su propio juguete? ¿Están contentos ?		-2 canciones - Quien entra primero a la torre
Desarrollo: - Se les pregunta ¿estamos listos niños? - Indicamos los materiales que utilizaremos y les preguntamos: ¿pueden imaginarse que podrá ser? - Empezamos a realizar nuestro juego “El reloj manda” con ayuda de los papitos: - tenemos listos los materiales que necesitamos - tenemos nuestro juguete preferido - hacemos nuestro reloj de cartón con su manija - pegamos 4 objetos diferentes en el reloj - sacamos una silueta de esos 4 objetos para que el niño pueda manipular ¡Nuestro juego está listo! Nos divertimos jugando y descubriendo como funciona este lindo juego. - Damos una demostración a los niños como utilizar el material.		-Música de fondo -Juguete preferido -imágenes de 4 objetos -cartón para el reloj -Goma
Cierre: - Al finalizar se les pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿se divertieron haciendo su juguete? ¿Qué utilizan en casa para jugar?, entre otras preguntas que surjan en el momento. - Les recordamos que en casa hay un lugar especial para estos juguetes y ellos pueden divertirse cuando quieran con ellos y se les da las indicaciones correspondientes. - FEEDBACK - Se escucha atentamente cada una de sus intervenciones		-imágenes

ANEXO N° 7
FICHAS

Sector de matejugando
Sesión 1: “Globos locos”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
sesión 1: “Palos de polo”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 1: “Palos de polo”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 2: “Memorex”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 2: “Memorex”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 2: “Memorex”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 3: “Cilindro creciente”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 3: “Cilindro creciente”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 3: “Cilindro creciente”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 4: “cubo interactivo ”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 4: “armando palitos”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 4: “Geo plano”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 5: “Come canicas”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 5: “Come canicas”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 5: “Dispara y derriba ”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando

Sesión 6: “Quien entra primero a la torre”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando

Sesión 6: “Quien entra primero a la torre”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando

Sesión 6: “Quien entra primero a la torre”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 7: “El reloj manda”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 7: “El reloj manda”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



Sector de matejugando
Sesión 7: “El reloj manda”

1) ¿Qué jugaste?, dibújalo.



ANEXO N° 8
CUADRO COMPARATIVO DE PRE TEST Y POST TEST

Sub indicadores	June		Isabella		Patrick		Paula A		Jade		Ariadne		Paula C		Santiago		Benjamín		Mikaela	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
¿El niño se concentra cuando presentan las actividades educativas?	R	E	M	E	M	R	M	R	R	E	R	E	R	E	R	E	M	E	M	E
¿El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en casa?	M	E	R	E	M	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E
¿El niño recuerda formas y secuencias de objetos?	R	E	R	E	R	E	M	E	R	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E
¿Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas?	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E
¿El niño reconoce objetos anteriormente presentados?	R	E	R	E	M	E	M	E	M	E	M	E	R	E	R	E	R	E	M	E
¿El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo?	R	E	M	E	M	E	M	E	M	E	R	E	M	E	M	E	M	E	R	E
¿El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas?	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E
¿El niño imita acciones observadas en casa?	M	E	R	E	M	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E
¿El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos?	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E
Identifica y diferencia tamaños(grande-pequeño) en su entorno .	E	E	R	E	E	E	M	E	R	E	E	E	R	E	R	E	E	E	E	E
Expresa e identifica formas de objetos relacionándolo con figuras geométricas.	M	E	M	R	M	E	M	R	M	E	M	E	R	E	R	E	M	E	R	E
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”.	E	E	M	E	M	E	R	E	R	E	R	E	M	E	M	E	R	E	M	E
Realiza representaciones de cantidades con objetos del 0 al 3 con material concreto y reconoce visualmente el número .Expresa las cantidades en números ordinales 1ro y 2do.	M	E	R	E	M	E	R	E	M	E	M	E	M	E	R	E	R	E	M	E
Identifica según su cuerpo las posiciones delante ,detrás -,arriba abajo.	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	M	E	R	E	M	E	M	E	M	E

LEYENDA:

E-Excelente

R-Regular

M-Malo

ANEXO N° 9
MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN

ID	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Proceso cognitivo	C1	C2	C3	C4	C5	Conceptos básicos
1	Regular	Malo	Regular	Malo	Regular	Regular	Malo	Malo	Malo	Malo	Excelente	Malo	Excelente	Malo	Malo	Regular
2	Malo	Regular	Regular	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo
3	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Malo	Malo	Malo	Malo	Malo	Excelente	Malo	Malo	Malo	Malo	Malo
4	Malo	Regular	Malo	Malo	Malo	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Malo	Malo	Regular	Regular	Malo	Malo
5	Regular	Regular	Regular	Malo	Malo	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Regular	Malo	Malo	Malo
6	Regular	Regular	Malo	Malo	Malo	Regular	Malo	Regular	Malo	Malo	Excelente	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular
7	Regular	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Regular	Malo	Malo	Regular	Regular
8	Regular	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Regular	Malo	Regular	Malo	Regular
9	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Regular	Malo	Malo	Excelente	Malo	Regular	Regular	Malo	Regular
10	Malo	Regular	Malo	Malo	Malo	Regular	Malo	Regular	Malo	Malo	Excelente	Regular	Malo	Malo	Malo	Regular

ID	P1Post	P2Post	P3Post	P4Post	P5Post	P6Post	P7Post	P8Post	P9Post	Proceso cognitivo_A	C1Post	C2Post	C3Post	C4Post	C5Post	Conceptos básicos_A
1	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
2	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
3	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
4	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
5	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
6	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
7	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
8	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
9	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
10	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente

ANEXO N° 10
EVIDENCIAS DEL PROYECTO



Imagen N° 1. Pre test en niños de 3 años



Imagen N° 2. Pre test en niños de 3 años



Imagen N° 3. Pre test en niños de 4 años



Imagen N° 4. Pre test en niños de 5 años

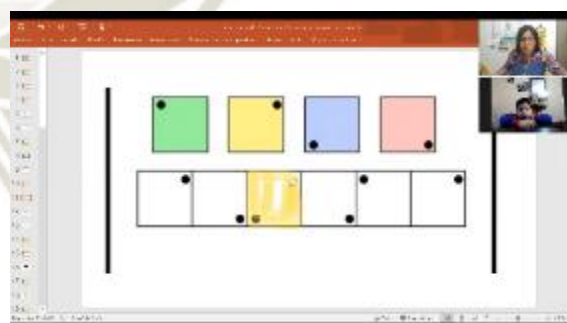


Imagen N° 5. Pre test en niños de 5 años.

- Juegos realizados con niños de 3,4 y 5 años de edad:



Imagen N° 6. “Cilindro creciente” en 5 años



Imagen N° 7. Juego “Geo plano” en 5 años



Imagen N° 8. Juego “Memorex” en 4 años



Imagen N° 9. Juego “Cilindro creciente” en 3 años



Imagen N° 10. Juego “Globos locos” en 3 años

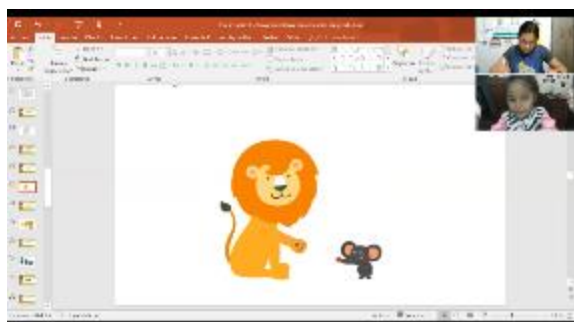


Imagen N° 11. Pos test de 3 años de edad

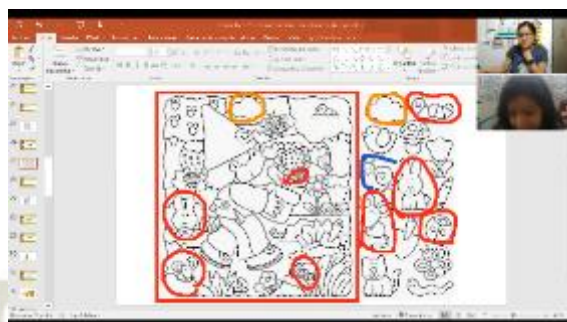


Imagen N° 12. Pos test de 4 años de edad

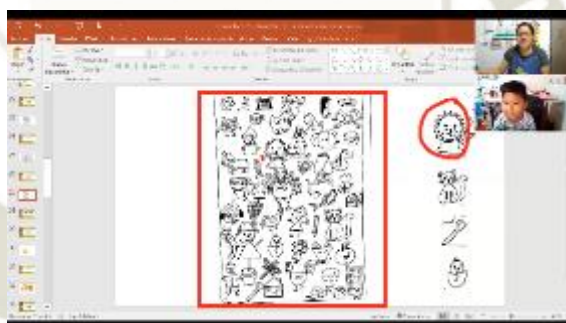


Imagen N° 13. Pos test de a 5 años de edad

- Sector “Matejugando” puesto en casa:

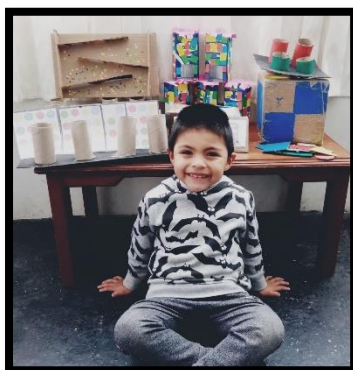


Imagen N° 14. Sector puesto en casa de 3 años



Imagen N° 15. Niña en el sector puesto en casa de 4 años



Imagen N° 16. Niño en el sector puesto en casa de 4 años



Imagen N° 17. Sector puesto en casa de 5 años