

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

Estrategias didácticas en el área de matemática para niños de 3 años

INFORME DE INVESTIGACION BIBLIOGRAFICA PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN;
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Bach. Caballero Ochoa, Kelyn Margoth

ASESOR:

Dr. Paredes Gavidia, Saul Edgar

Código ORCID: 0000-0003-4533-6176

Nuevo Chimbote - Perú

2022

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Saul Edgar Paredes Gavidia, Dr. con DNI, 32919386 y código ORCID: 0000-00034533-6176 mediante la presente certifico mi asesoramiento de informe de investigación bibliográfica titulado: "ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA PARA NIÑOS DE 3 AÑOS", que tiene como autora a la bachiller Kelyn Margoth Caballero Ochoa de la escuela de Educación Inicial. La elaboración de informe de investigación bibliográfico considerado el Reglamento para obtener la licenciatura en la Universidad Nacional Del Santa, expida para dar evaluada por el jurado Evaluador Correspondiente.



Dr. Saul Edgar Paredes Gavidia

DNI: 32919386

ORCID: 0000-00034533-6176

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO

Los miembros del jurado evaluador otorgan por unanimidad su aprobación al trabajo monográfico titulado:

“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA PARA NIÑOS DE 3 AÑOS”,
elaborado por la bachiller Kelyn Margoth Caballero Ochoa, para obtener el título profesional de Licenciada
en Educación Inicial en la Universidad Nacional del Santa, bajo la modalidad de Examen de Suficiencia
Profesional en tal sentido, suscriben en señal de conformidad.

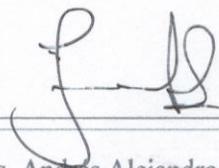


Mg. María Magdalena Huerta Flores

PRESIDENTE

DNI: 32929994

ORCID: 0000-0002-4108-4760



Ms. Andrés Alejandro Angeles Busto

INTEGRANTE

DNI: 32926681

ORCID: 0000-0002-2212-9433



Dr. Saul Edgar Paredes Gavidia

INTEGRANTE

DNI: 32919386

ORCID: 0000-00034533-6176



E.P. EDUCACIÓN INICIAL

ACTA DE CALIFICACIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Siendo las 8.00 am del día 19 de diciembre del año 2022, se instaló en el Aula Multimedia de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador designado mediante Resolución N° 670 -2022- UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- Mg. María Magdalena Huerta Flores (Presidente)
- Dr. Saul Edgar Paredes Gavidia (Integrante)
- Ms. Andrés Alejandro Angeles Bustos (Integrante); para procesar el Examen de Suficiencia Profesional del (la) Bachiller en Educación detallado(a) a continuación, con la finalidad de Optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad: Educación Inicial. Terminado el Examen Escrito, el (la) bachiller obtuvo los siguientes resultados:

APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA	CONDICIÓN
Kelyn Margoth Caballero Ochoa	16	aprobada

Por lo que según el Art. 62° del Reglamento General para obtener el Grado Académico de Bachiller y el Título Profesional de la UNS (Resolución N° 471-2002-CU-R-UNS), quedó expedito(a) para la sustentación de la Monografía.

Terminada la sustentación de la Monografía el(la) bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, obteniendo la **NOTA 16**

Concluido el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, se obtuvo el siguiente resultado:

APELLIDOS Y NOMBRES	EXAMEN ESCRITO	SUSTENT. MONOGRAF.	PROM.	CONDICIÓN
Kelyn Margoth Caballero Ochoa	16	16	16	aprobada

Siendo las 10:00 del día martes 20 de diciembre, se dió por terminado el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 20 de diciembre del 2022é


.....
Mg. María Magdalena Huerta Flores
Presidente


.....
Dr. Saul Edgar Paredes Gavidia
Integrante


.....
Ms. Andres Alejandro Angeles Bustos
Integrante

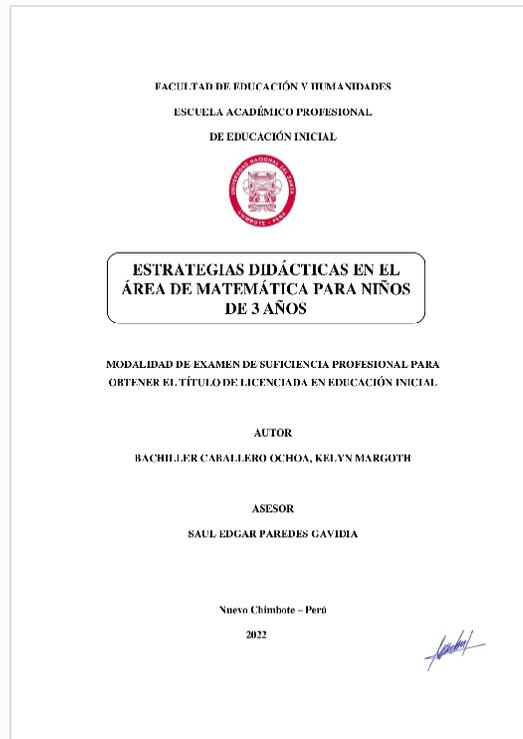


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: KELYN MARGOT CABALLERO OCHOA
Título del ejercicio: MONOGRAFIA
Título de la entrega: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA PAR...
Nombre del archivo: CABALLERO_OCHOA,_KELYN_MARGOTH_-_TESIS.pdf
Tamaño del archivo: 658.11K
Total páginas: 39
Total de palabras: 6,535
Total de caracteres: 36,619
Fecha de entrega: 20-dic.-2023 08:48a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2263130485



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.unjfsc.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
3	www.cigna.com	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.unh.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
5	www.lingokids.com	2%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.ucp.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
8	repositorio.ucss.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más.

Ustedes han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida. Hoy cuando concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro amados padres, como una meta más conquistada. Orgullosa de haberlos elegido como mis padres y que estén a mi lado en este momento tan importante.

AGRADECIMIENTO

De manera especial, agradecer a mi docente de tesis, por haberme guiado, no solo en la elaboración de este trabajo de titulación, sino a lo largo de mi carrera universitaria y haberme brindado el apoyo para desarrollarme profesionalmente y seguir cultivando mis valores.

INDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INTRODUCCIÓN	viii
CAPITULO I	
1. ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EDUCACION INICIAL	11
1.1 Definición de estrategias Didácticas.....	11
1.2 Características de las Estrategias Didácticas	12
 CAPITULO II	
2. AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS	19
2.1 Fundamentación	19
2.2 Competencias	19
2.3 Capacidades	20
2.4 Dimensiones	21
2.5 Materiales didácticos en el área de matemática en niños de 3 años	22
2.6 L4 a matemática en los primeros años de vida del niño de 3 años.....	25
2.7 Conocimiento matemático de los niños en Edad Infantil	26
2.8 Características de juegos que pueden utilizarse para las Matemáticas.....	26
 CAPITULO III	
3. ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN LAS MATEMATICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS	
3.1 Desarrollo del niño de 3 años: cognitivo, psicomotor	29
3.2 Estrategias basadas en el juego.....	31
3.2.1 El juego y las enseñanzas en las matemáticas	32
3.2.1.1 El juego y el material didáctico	33
3.2.1.2 El juego en la clase de matemáticas	33
3.2.2 Tipos de juegos	33
3.2.3 Clases de juego	34
3.3 Rol del docente	35
3.4 Materiales educativos que se utilizan	36
COCLUSIONES.....	38
REFERENCIAS	39

RESUMEN

La etapa de la primera infancia es de gran importancia en la vida del ser humano, tanto para la escuela, la familia como la comunidad.

Durante esta etapa, se establecen los cimientos de conocimientos fundamentales para futuros aprendizajes. El crecimiento y desarrollo cerebral juegan un papel crucial en el logro de un aprendizaje incomparable y el desarrollo de habilidades en diferentes áreas, como las sociales, emocionales, cognitivas, sensoriales y motoras. Estas habilidades serán la base de toda una vida.

Las estrategias didácticas para desarrollar las habilidades de clasificación en niños de segundo ciclo son un problema concreto que los maestros deben abordar en las aulas de educación inicial. El objetivo es fomentar el pensamiento matemático, por lo que es importante que los niños sean capaces de agrupar objetos según un criterio determinado, como el color, la forma, el tamaño u otra característica inherente a los objetos. Esta clasificación de actividades en los niños tiene un impacto significativo en su aprendizaje durante la etapa preescolar.

Cuando mencionamos la didáctica, nos referimos a los procesos que acompañan y facilitan el aprendizaje. Este concepto implica el cambio que experimentan las personas al recibir instrucción en determinadas materias. Se realizarán enseñanzas de acuerdo con las necesidades existentes. Para lograr esto, será necesario contar con un acompañamiento constante para llevar a cabo los aprendizajes.

Las Estrategias Didácticas son metodologías estructuradas que buscan alcanzar un objetivo previamente establecido. Para que los maestros puedan aplicar estas estrategias de manera efectiva, es fundamental que las lleven a cabo de manera pertinente y seleccionen el enfoque apropiado para los aprendizajes que van a promover.

Palabras Claves: Estrategias Didácticas, Área de Matemática.

ABSTRACT

The stage of early childhood is of great importance in the life of a human being, both for the school, the family and the community.

During this stage, the foundations of fundamental knowledge for future learning are established. Brain growth and development play a crucial role in achieving incomparable learning and developing skills in different areas, such as social, emotional, cognitive, sensory and motor skills. These skills will be the foundation of a lifetime.

Teaching strategies to develop classification skills in second cycle children are a specific problem that teachers must address in early education classrooms. The objective is to promote mathematical thinking, so it is important that children are able to group objects according to a certain criterion, such as color, shape, size or another characteristic inherent to the objects. This classification of activities in children has a significant impact on their learning during the preschool stage.

When we mention didactics, we refer to the processes that accompany and facilitate learning. This concept implies the change that people experience when receiving instruction in certain subjects. Teachings will be carried out according to existing needs. To achieve this, it will be necessary to have constant support to carry out the learning.

Didactic Strategies are structured methodologies that seek to achieve a previously established objective. For teachers to be able to apply these strategies effectively, it is essential that they carry them out appropriately and select the appropriate approach for the learning they are going to promote.

Keywords: Teaching Strategies, Mathematics Area.

OBJETIVO GENERAL

Conocer las estrategias didácticas con niños de 3 años.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Capítulo I

Describir el fundamento teórico de las matemáticas con niños de 3 años

Capitulo II

Describir las áreas de matemática de los niños de 3año.

Capitulo III

Explicar las estrategias didácticas que se utilizan con los niños de 3 años para el área de matemática

CAPITULO I

1. ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EDUCACION INICIAL

1.1 DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Se le otorga gran valor a la estrategia didáctica, ya que se concibe como una herramienta que dirige y organiza de manera efectiva el proceso de enseñanza, permitiendo alcanzar los objetivos de formación académica de manera exitosa. En otras palabras, se busca que tanto los maestros como los estudiantes se comprometan en un proceso de aprendizaje enfocado en el desarrollo de habilidades, actitudes, valores y destrezas de manera tangible. Hernández, et al. (2015)

Por otro lado, Las estrategias didácticas, se pueden considerar como herramientas que guían los procesos educativos. En términos generales, se entiende la estrategia didáctica como un recurso fundamental que ayuda a planificar, organizar y dirigir el proceso educativo con el propósito de lograr los objetivos de enseñanza-aprendizaje. En otras palabras, la idea es que tanto los maestros como los estudiantes realicen un proceso de aprendizaje de manera práctica con el objetivo de desarrollar habilidades, actitudes, valores y diversas destrezas. Jiménez y Robles (2016)

Asimismo, se considera importante, que la aplicación de una estrategia requiere que el docente considere cinco aspectos esenciales durante ciertos momentos de la enseñanza. las cuales son: (Díaz y Hernández 2002)

1. Considerar las características generales de los estudiantes (nivel cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, etc.).
2. El subtipo de información procesada en general y el contenido del currículo en particular.
3. La meta u objetivo que se desea alcanzar, y las actividades cognitivas y pedagógicas que el estudiante debe realizar para lograrlo.

4. Seguimiento continuo del proceso de aprendizaje (si es necesario, estrategias didácticas utilizadas previamente) y del proceso y aprendizaje de los estudiantes.
5. Determinación del contexto intersubjetivo. Creado hasta ahora junto con los estudiantes si es posible.

Además, el docente debe ser consciente de los tipos de estrategias disponibles para utilizar en el aula en un momento dado y los objetivos que busca implementar en el entorno docente. Las clasifican según el momento de su presentación en una secuencia de enseñanza: Díaz y Hernández (2002)

- a) Estrategias de educación preescolar. Son ellos quienes preparan y advierten al alumno sobre qué y cómo aprenderá, en esencia, intentan incidir en la activación o generación de conocimientos y experiencias previas relevantes.
- b) Estrategias de coenseñanza. Apoyan por sí solos la enseñanza-aprendizaje de los contenidos curriculares.
- c) Estrategias post-aprendizaje. Se presentan al final del período de estudio y brindan al estudiante la oportunidad de formarse una visión sintética, integradora e incluso crítica del material.

1.2 TIPOS DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Una estrategia consiste en la organización secuencial de los contenidos a aprender por el docente, la selección de una herramienta didáctica adecuada para presentar el contenido y la organización de los estudiantes para este propósito. Por tanto, se puede decir que las estrategias de enseñanza se originan en el docente y su amor por la educación. Smith y Ragan citado en Alfonso (2003)

Las estrategias sólo pueden modernizar la enseñanza-aprendizaje si se interpretan como un conjunto de acciones conscientes y disposiciones organizativas para el desarrollo. Por lo tanto, las estrategias no deben ser tratadas por separado,

sino en conexión con sus relaciones mutuas con otros elementos del currículo, de modo que el docente pueda transferir sus conocimientos y los estudiantes puedan participar activa y críticamente en el desarrollo de los cursos y su propia información. Castro, Peley y Morillo (cómo se citó en Luzardo, 2004)

1.3.1 Estrategias de tipo pre instruccional

De esta manera, cuando se menciona la forma anterior o preinstruccional, se hace indicación al usufructo de conocimientos adquiridos anteriormente. Esto implica ocasionar horizontes en los estudiantes mediante actividades como la afluencia de ideas, la especificación de objetivos claros, la implementación de organizadores previos, la preparación de predicciones y la reincorporación de ilustraciones, entre otras técnicas. Cooper (2015)

Además, se activan los conocimientos y experiencias previas para que el alumno pueda situarse en el contexto del aprendizaje adecuado. Existen varias estrategias preinstruccionales que suelen ser utilizadas con el objetivo de mejorar los resultados del aprendizaje. Algunas de estas estrategias incluyen el establecimiento de objetivos, la lluvia de ideas y el uso de un organizador previo. Navas (2011)

1.3.2 Estrategias de tipo coinstruccional

Las estrategias coinstruccionales tienen el propósito de respaldar los contenidos curriculares mientras los estudiantes aprenden o leen un texto instructivo. Cubriendo funciones como: detección de la información principal, conceptualización de contenidos, delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre los contenidos y mantenimiento de la atención y motivación. (Navas 2011 párr. 12).

1.3.3 Estrategias de tipo post instruccionales

Se sabe que los estudiantes han estado tratando de convertirse en estudiantes independientes durante años, es decir buscar el propio conocimiento, aprender a aprender. Peley (2015)

EL JUEGO

El juego es una actividad de la vida, pero no se puede definir desde un punto de vista lógico, biológico o estético. El concepto de juego debe separarse de otro tipo de ideas que muestran la estructura de la vida mental y social. Por eso, es importante que nos detengamos en la descripción de sus características más famosas. (Gallardo - 2018).

El juego se utiliza como estrategia para combinar ideas, crear relaciones, planificar situaciones, alcanzar metas y explorar el mundo que te rodea, crear relaciones sociales, compartir diversidad y aprender unos de otros comunicando abiertamente tus mensajes y necesidades. Es por tanto una herramienta de aprendizaje compartido mientras se divierte, que refuerza el aprendizaje porque ayuda a desarrollar aspectos afectivos, cognitivos y comportamentales.

Según el aporte de Piaget, en Aizencang (2005), se pone énfasis en la importancia constructiva del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Se pueden identificar tres formas fundamentales de actividad lúdica que caracterizan la evolución del juego a lo largo de las etapas de desarrollo de los mismos:

- **Juegos de ejercicios sensoriales motores:**

Durante este período, el ser humano experimenta una serie de cambios y adquisiciones que sientan las bases para su desarrollo cognitivo, comunicativo y social. El juego infantil comienza con los ejercicios sensoriomotores, los cuales consisten en repetir gestos y movimientos.

- **Juego simbólico:**

Durante la etapa de 2 a 6 años, la tendencia lúdica se evidencia principalmente a través del juego simbólico. En otras palabras, Un juego que requiere de inventiva, imaginación y capacidad de imitación. En esta categoría se encuentran las transformaciones de objetos. Además, cuento con juegos de rol que implican representar distintos roles como madre e hijo, profesora y

alumna, médico y paciente, entre otros. La repetición de los roles de profesor y alumno implica tanto la creación de nuevos escenarios como la imitación de situaciones experienciales reales.

- **Juegos de reglas:**

En el campo de las actividades recreativas, surge una tercera forma de juego: el juego basado en reglas. Este tipo de juego tiene su inicio alrededor de los 5 años de edad, pero se desarrolla principalmente entre los 7 y 12 años. Sin embargo, continua dominando a lo largo de toda la vida. Los juegos con reglas son mezclas de actividades no físicas (como carreras y juegos de pelota) o intelectuales (como cartas y ajedrez), en los cuales la competencia se establece entre individuos (ya que sin reglas carecería de sentido), y está regida por un código transmitido de generación en generación.

- **Juego motor.**

El objetivo es meramente disfrutar de la operación. La gran mayoría de los planes de movimiento sirven como base para la práctica lúdica. Dichos ejercicios de movimiento se caracterizan por repetir gestos y movimientos simples con un valor de investigación. Durante los primeros meses de vida, el bebé tiene el hábito de tirar y manipular sus piernas y brazos, agitando activamente sus manos y dedos. También se muestra curioso al tocar y sacudir objetos, mientras emite diversos sonidos y ruidos. Aunque estos ejercicios son motores, tienen un valor de investigación.

- **Juego cognitivo:**

De acuerdo con el Minedu en 2010, los juegos cognitivos reciben su nombre debido a su uso de habilidades cognitivas para mejorar el rendimiento del jugador. Estos juegos abordan diversos aspectos cognitivos y sugieren la convergencia entre juego, diversión y pensamiento.

La utilización de juegos en el ámbito educativo permite desarrollar habilidades emocionales y sociales, ya que promueve la interacción y la cooperación entre los estudiantes.

El empleo de juegos cognitivos conduce a los participantes a situaciones de negociación, conflicto y confrontación, ya que es una actividad basada en reglas en la que cada individuo debe controlar su propio comportamiento y aprender a enfrentar la frustración que surge al perder, estableciendo así un ejemplo.

En este trabajo, se considera que las habilidades cognitivas son aquellas que fortalecen al individuo y le posibilitan interactuar simbólicamente con su entorno. Estas habilidades engloban la capacidad de distinguir objetos, el reconocimiento y agrupamiento de conceptos, la habilidad para solucionar problemas y la capacidad de aplicar las reglas proporcionadas por estos mismos. La estructuración continua de los procesos mentales es un concepto fundamental en el estudio de la mente. Implica que los procesos mentales no son estáticos, sino que están en constante evolución y cambio. Esta idea nos permite entender cómo funcionan nuestros pensamientos, emociones y percepciones, y cómo se relacionan entre sí.

- **Juego social:**

Según el Minedu (2010) Los juegos sociales le dan al niño la oportunidad de internalizar las reglas sociales, respetar los espacios, los materiales y los compañeros. Así, el juego como hecho social adquiere una imagen, un significado que cada sociedad le atribuye.

Este es el aspecto que nos muestra por qué el juego se presenta de tantas formas diferentes, según el lugar y el momento. Otros aspectos del juego social incluyen el trabajo, el uso o la educación infantil, que ocurren en diferentes sociedades en diferentes períodos históricos.

Finalmente, cada contexto social construye una imagen del juego acorde a sus valores y estilo de vida, que se expresa a través del lenguaje.

- **El juego simbólico:**

De acuerdo con el Minedu (2010) El juego simbólico brinda al niño la oportunidad de imaginar, pensar, dosificar, dando un nuevo poder a la adquisición de conocimientos físicos o mentales, cuya realización va acompañada de un placer que estimula el movimiento. El juego simbólico es una actividad de fantasía que implica actividad física en la que los niños consideran la realidad. Pero si la realidad es una estructura que cada persona va desarrollando poco a poco, no hay nada que cambiar en la primera infancia, simplemente porque la realidad del niño todavía está en construcción.

El niño utiliza el juego simbólico que más le gusta y que está relacionado con su estilo de vida. Cuando hablamos de juego simbólico y de fantasía, nos referimos a una experiencia que todos tuvimos cuando éramos niños. La escuela tiene dificultades para crear una relación entre actividades prácticas y actividades simbólicas.

CAPITULO II

2. AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS

2.1 FUNDAMENTACIÓN

Las matemáticas existen en cada lugar y situación cotidiana donde podemos encontrar y comprender el mundo, ubicarnos y representarnos en él. Las habilidades matemáticas se desarrollan a través de la actividad en un contexto real; Por lo tanto, es muy importante comprender cómo se desarrollan en niñas y niños en una etapa temprana. Esto lo entendemos cuando hacemos un recorrido por nuestra historia y nos asomamos al aula para reflexionar sobre las prácticas pedagógicas aún existentes que frecuentemente vemos en la educación infantil. Giarrizzo 2012

2.2 COMPETENCIAS

El estudiante podrá alcanzar competencias adecuadas a su nivel al desarrollar habilidades matemáticas. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2015), se establece que en el nivel inicial es necesario desarrollar 4 competencias.

- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Vivimos en una sociedad donde la mayor parte de la información nos la dan a nosotros. En otras palabras, debido a que tenemos la forma de edad y tamaño, no solo debemos comprenderlos, sino también dominarlos, porque la información es parte de nuestra vida diaria. Este conocimiento se logra a través de habilidades matemáticas: la capacidad de comunicar, relacionar, razonar y argumentar en términos matemáticos. (MINEDU, 2015 p. 26)

- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.

La importancia de las habilidades matemáticas y su desarrollo proviene de que necesitan analizar, interpretar y explicar el mundo, en la vida de la gente común, en la investigación, en el trabajo, en los negocios, etc. , piensa y conecta. Otra información

La idea es acercar al niño a este mundo en situaciones cotidianas. (MINEDU, 2015 p. 26)

Lograr esta competencia implica (MINEDU, 2015)

- O Identificar, interpretar y representar regularidades en diversos contextos, en el colegio, la casa, el parque, el mercado, etc
- O Comprender que diversas figuras o situaciones matemáticas pueden darse en situaciones distintas, cantidades, formas, colores, tamaños, etc (MINEDU, 2015 p. 26)
- O Diferencia cantidades, tamaños, formas utilizando objetos de la casa como juguetes, utensilios, etc (MINEDU, 2015 p. 26)
- O Jugar con equivalencias, mucho, poco, nada; poniendo su aprendizaje en situaciones comunes de su edad (MINEDU, 2015 p. 26)
- O Hacerles reflexionar, intuir, analizar sobre lo que pasaría si alguien, por ejemplo, se le cae su refresco, que harían, como solucionarían, etc. Buscar soluciones o alternativas a diferentes problemáticas (MINEDU, 2015 p. 26)
- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

La geometría se considera relacionada con el desarrollo de la comprensión, la intuición y la relación entre la realidad, la capacidad de describir objetos verbalmente y con la ayuda de dibujos, copiar modelos, encontrar patrones geométricos en varios objetos, dibujar patrones en el aire, calcular tamaños, distancia, etc. (MINEDU, 2015 p. 26)

2.3 CAPACIDADES

- Reconocen formas en el mundo real
- Empiezan a ordenar las cosas por color, forma, tamaño o función
- Comparan y contrastan usando clasificaciones como altura, tamaño o género

- Cuentan hasta 20, y señalan y cuentan con exactitud los objetos en un grupo
- Entienden que los números representan el nombre del número (5 corresponde a cinco)
- Usan la conciencia espacial para armar rompecabezas
- Empiezan a predecir causa y efecto (como qué ocurrirá si dejan caer un juguete en una bañera llena de agua)

2.4 DIMENSIONES

Las dimensiones consideradas en el estudio están relacionadas a:

a) Conteo y orden

considera que; Existe un sistema de representación numérica simbólica no verbal e innato cuyo desarrollo se ajusta a los principios de conteo (Domingo, 2014, p.8)

b) Cantidad y clasificación

Domingo (2014) menciona que; Es la capacidad de establecer entre objetos relaciones de semejanza, diferencia y pertenencia e inclusión (p.5)

Se refiere a la agrupación de objetos en función de una o más características. Por la misma razón, los niños que participan en esta actividad pueden distinguir objetos, cosas y sus grupos en función de su similitud o diferencia.

e) Comparación

Por su parte Domingo (2014) considera que; Este aspecto está referido al uso de conceptos de comparación entre dos situaciones no equivalentes relacionados con el cardinal, el ordinal y la medida (p. 12)

2.5 MATERIALES DIDACTICOS EN EL AREA DE MATEMATICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS

La función del material educativo para desarrollar el pensamiento lógico matemático es importante particularmente durante las clases, es el soporte de la actividad; y para ello hay que dar a los niños la oportunidad de que manipulen libremente el material y a la vez orientarlos, de modo que logremos alcanzar los objetivos planteados. El material de acuerdo a la convergencia o divergencia de la actividad, puede ser estructurado y no estructurado.

Art. MA 031 Plantado numerico. Contiene una caja de madera con números del 0-9. Permite trabajar la noción de cantidad con números y palitos.

Edad: + 3 años.

Art. MA 032 Ábaco Plano

Contiene 5 tarugos para ordenar argollas por color y cantidad de 1 hasta 5 Estimula la adquisición del concepto de orden Favorece también la incorporación de las nociones de mayor y menor. Permite trabajar conteo.

Edad: + 4 años.

Art. MA 033 Perros Senación y Correspondencia Contiene 5 perros y 5 casas con sus respectivas bases Estimula la adquiscción del concepto de orden y ubicación en el espacio. Favorece también la incorporación de las nociones de mayor y menor Edad: + 3 años

Art. MA044 Conteo Tortas

Contiene 10 tortas de plástico, 72 velas de plásticos y una guia Permite trabajar tamaños, secuencias reconocmuento y asociación entre número y cantidad Edad + 3 años

Art. MA045 Monos práctica

Contiene un mono plástico con 15 plátanos con números del 1 al 10 Colgando un numero de un lado y otro igual del lado contrano balancea perfectamente

Permite enseñar habihdades básicas de matemáticas tales como adroón sustracción, equivalentes Edad + 3 años

Art. MA046 Caia de osos por tamaño Contiene 120 osos plásticos en 3 tamaños distintos. Permite enseñar habilidades básicas de matemáticas tales como conteo, etc. Edad. + 3 años

Art. MA049 Juego de conteo

Contiene 20 puzzles de dos piezas con ilustraciones simples. Permite trabajar habilidades de conteo y de asociación de número y cantidad. Edad: + 3 años

Art. MA050 Juego de adlción

Contiene 20 puzzles de dos piezas con ilustraciones simples Permite trabajar habmdades de suma. Edad + 3 años

Art MA042 Caja de conteo de manzanas

Contiene 10 árboles con 30 manzanas para el desarrollo de hablltdades de conteo de una manera más entretenida También permite uuciarse en el empleo de cuantificadores simples mucho-poco. mas-menos, mayor-menor Edad + 3 años

Art. MA039 Números Magnéticos

Contiene 10 números del 0-9. Permite ir adquinendo el recorrido del trazado de los números. Edad + 3 años

En el aula existen sectores o espacios pedagógicos propuestos por el Ministerio de Educación que orientan al niño a desarrollar su pensamiento matemático,son siete, pero nos centraremos en los más relacionados con el área:

- **Construcción**, Su propósito es representar la realidad a través de la construcción creativa, aplicar la motricidad fina y la organización, y relacionarse con las propiedades del espacio y los objetos.

Aquí tenemos:

./ Material no estructurado: botellas de plástico, conos de papel higiénico, tapas, cajas, lanas, latas limpias sin bordes filudos, chapas, hilos cuerdos, palitos de chupete

./ Material estructurado: bloques de madera de diferentes formas y tamaños, cubos de madera, bloques de plástico

- Juegos de atención concentración, su finalidad es desarrollar su capacidad de análisis y síntesis y ejecutar su coordinación motora. Aquí tenemos:

./ Rompecabezas, ludos, juegos de memoria, bingos, loterías, dominós, cartas, bloques de plástico pequeños, dados, damas, bloques lógicos, ábacos, yupanas, regletas de colores, balanzas, relojes, dados, etc

- **Experimentos**, Su finalidad es descubrir las propiedades de los objetos y seres vivos a través de la observación y/o experimentos sencillos. Interiorizar los conceptos de cantidad, peso y volumen y desarrollar la curiosidad, la observación y la exploración del entorno natural y social.

Aquí tenemos:

./ Material estructurado: pinzas, lupas, frascos de plástico de diversos tamaños, jarras de medida, cucharas de medida, goteros, mecheros

./ Material no estructurado: chapas, semillas, piedras de colores, palitos de chupete pintados de colores diversos, pitas tierras de color, plantas o gerrinadores, botellas transparentes de medio litro o menos, colecciones de plumas, pieles, insectos, hojas de la zona (MEO, 2009, 171)

2.6 LA MATEMÁTICA EN LOS PRIMERO AÑOS DE VIDA DEL NIÑO DE 3 AÑOS

A edades muy tempranas, los niños comienzan desarrollar un pensamiento lógico matemático que se va desarrollando de acuerdo a la edad cronológica del niño, quien comienza a establecer las relaciones entre los objetos y los sujetos, a través de la interacción, la observación, la manipulación y la exploración de su alrededor (Gallego, 2007).

El cerebro humano está compuesto por una variedad de zonas que cumplen con funciones específicas para el procesamiento de la información y la adquisición de conocimientos. Principalmente se divide en dos hemisferios derecho e izquierdo, el primero es el responsable del lenguaje que posibilitan las capacidades de lectura y del cálculo matemático, el segundo permite el procesamiento visual y espacial, ambos unidos por un conjunto de neuronas que colaboran en la resolución de las tareas cotidianas y la implicación de aspectos como la atención, la memoria, el aprendizaje, la toma de decisiones, el procesamiento del lenguaje, las habilidades motoras y la resolución de problemas (Ormrod, 2005).

La resolución de problemas es uno de los aspectos más importantes en el procesamiento de la información realizada por el cerebro y que tiene gran prioridad en el campo de las matemáticas, entendiendo por problema el camino que impide llegar directamente de una situación actual y la situación deseada, por lo que es necesario generar un medio para lograrlo (Cerezo, 2005).

Para muchos, las matemáticas en las edades tempranas representan un aprendizaje informal de este ámbito, ya que se piensa que los niños desarrollan el pensamiento matemático a partir de la recopilación de los acontecimientos que les parecen interesantes.

Las nociones matemáticas que los niños adquieren mediante la interacción con su entorno y con los adultos en la vida diaria, resultan necesarias en la educación Inicial formal, para ello el maestro debe *crear* los ambientes y las situaciones de aprendizaje que propicien y faciliten nuevos saberes matemáticos que propongan a los niños experiencias donde pongan en juego acciones como: comparar, establecer relaciones, clasificar,

ordenar, cuantificar, escribir, anticipar los resultados, elaborar un plan a seguir, ensayar una posible solución, razonar y justificar los resultados.

Es importante mencionar que la influencia de la sociedad en la adquisición de los conceptos matemáticos durante los primeros años de vida es realmente sustancial, pues la información que continuamente se genera en los diversos medios de comunicación es representada por diferentes formas gráficas, numéricas, geométricas, estadística y probabilística; de tal manera que el aprovechamiento de estas representaciones debe orientarse a generar en el niño la curiosidad por aprender (Cardoso, 2008)

2.7 Conocimiento matemático de los niños en Edad Infantil

Respecto al conocimiento de los alumnos, las teorías de aprendizaje mencionadas anteriormente son las siguientes: Según la teoría del comportamiento, los niños Llegan a la escuela como vasos vacíos que hay que llenar, y que aparte de algunas técnicas básicas de cálculo, que por otro lado son un obstáculo para aprender aspectos numéricos, los niños en edad preescolar no tienen ningún otro conocimiento matemático. Baroody (1988)

2.8 Características de juegos que pueden utilizarse para las Matemáticas

Para desarrollar conceptos matemáticos, la naturaleza del juego debe ser, por encima de todo, estimulante. Porque los juegos son una forma para que los niños rompan su ira por las matemáticas. Debemos elegir juegos en función de lo que queremos desarrollar, lo que queremos ayudarlos a pensar, desarrollar la creatividad, promover la amistad y la cooperación.

Consideraciones de los juegos en las matemáticas:

- Que favorezcan:

Las destrezas mentales

El desarrollo de la inteligencia

La vivacidad y agudeza del ingenio

El razonamiento lógico

- Que estimulen: La motivación El interés

El pensamiento

- Que proporcionen: Situaciones abiertas Aprovechamiento didáctico

Intercomunicación con los conocimientos

- Que engloben:

Los contenidos curriculares

Los temas transversales (Sánchez y Casas, 1998, p .17).

CAPITULO III

ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN LAS MATEMATICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS

3.1 DESARROLLO DEL NIÑO DE 3 AÑOS

Los niños suelen pasar de una etapa de desarrollo a otra de forma natural y predecible. Sin embargo, cada niño experimenta el crecimiento y el desarrollo de habilidades a su propio ritmo. Algunos niños destacan en algunas áreas, como el lenguaje, pero tienen dificultades en otras áreas, como el desarrollo cognitivo y motor. Cigna 2021

Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo)

Para cuando tienen 3 años de edad, la mayoría de los niños:

- Saben su nombre, edad y sexo
- Siguen indicaciones de 2 a 3 pasos, como recoge tu muñeco y ponlo en la cama junto al osito de peluche

Comprenden el concepto de dos. Por ejemplo, entienden cuando tienen dos galletas dulces en vez de una. Pero generalmente todavía no pueden comprender el concepto de números más altos

- Disfrutan de armar rompecabezas que tienen 3 o 4 piezas.

La mayoría de los niños también son capaces de clasificar objetos por forma y color

- Tienen imaginaciones activas y una rica vida de fantasía.

Por ejemplo, pueden imaginar que sus juguetes o animales de peluche pueden hablar y jugar con ellos Cigna 2021

a- Desarrollo afectivo y social

Para cuando tienen 3 años de edad, la mayoría de los niños:

- Experimentan una amplia variedad de emociones
- Se separan fácilmente de sus padres
- Expresan cariño abiertamente. Pueden demostrar afecto espontáneamente por compañeros de juego conocidos

Entienden el concepto de "mío" y "tuyo". A veces pueden tener dificultades para compartir juguetes o tener conflictos al jugar con otros

- Pueden identificar a una persona como niño o niña. Pero todavía no entienden completamente las diferencias entre los sexos
- Están interesados en aprender a ir al baño. Muchos se mantienen secos cuando están despiertos Cigna 2021

»- **Desarrollo del lenguaje**

Para cuando tienen 3 años de edad, la mayoría de los niños:

- Aprenden nuevas palabras rápidamente. La mayoría de ellos reconocen y pueden nombrar objetos comunes.
- Usan plurales, como "libros" para más de un libro. La mayoría de los niños también usan pronombres (yo, tú, mi, nosotros, ellos) y usan frases completas de 4 a 5 palabras. Las personas desconocidas entienden la mayor parte de lo que dicen.
- A menudo preguntan "por qué" y "qué".
- Entienden la mayor parte de lo que oyen.
- Todavía no pueden expresar completamente sus sentimientos con palabras. Cigna 2021

»- **Desarrollo sensorial y motor**

Para cuando tienen 3 años de edad, la mayoría de los niños:

- Desarrollan movimientos musculares más grandes (habilidades motoras gruesas). Estos suelen incluir
- Correr
- La mayoría de los niños alternan los pies al subir o a bajar las escaleras
- Saltar en el lugar
- Pedalear un triciclo
- Patear una pelota
- Agacharse fácilmente Cigna 2021
- Desarrollan más coordinación de músculos pequeños, lo que comprende las manos y los dedos (habilidades motoras finas). Estas habilidades pueden incluir:
- Copiar un círculo
- Usar una taza, un tenedor y una cuchara con facilidad
- Vestirse, aunque todavía suelen necesitar algo de ayuda para prender botones, usar cierres (cremalleras) y broches
- Volver las páginas de un libro una a la vez
- Armar una torre de 6 bloques
- Sostener plumas y lápices con el pulgar y el dedo índice
- Enroscar y desenroscar tapas de envases Cigna 2021

3.2 ESTRATEGIAS BASADAS EN EL JUEGO

Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura. El juego es placer, pero también es una actividad seria en donde todas sus manifestaciones, hasta las de aparente desorden tienen importancia y significación (Dubovick, 1994: 50).

El juego permite que el niño interactúe con su entorno, fomentando la observación, la creatividad, la capacidad de sacar conclusiones y, en general, el aprendizaje y la diversión.

Podemos afirmar que el juego no solo brinda diversión al niño, sino que también le enseña a colaborar, a ser sociable, a respetar las normas y a desarrollar su inteligencia.

- Los niños descubren y adquieren conocimientos acerca del entorno que los rodea utilizando sus sentidos. Estas vivencias les abren puertas a valiosas posibilidades para aprender.
- Se recomienda brindar a los niños situaciones en las que puedan experimentar con sus cuerpos y movimiento, ya que esto les brinda numerosas oportunidades para explorar su entorno.
- Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.
- Verbalizar las observaciones, las acciones y los descubrimientos efectuados a través de la interacción, el diálogo, y la negociación, con el objetivo de favorecer la comprensión e interiorización de los conocimientos, ya que el lenguaje juega un papel muy importante para el desarrollo del pensamiento matemático.

3.2.1 El Juego y las enseñanzas en las matemáticas

Siempre creyó que las matemáticas se resolvían mejor a través de los juegos, al igual que para mantener despierto a un estudiante se debe proponer un juego matemático (Gardner (Ferrero, 2004, p. 16).

a) Puzles

Es ideal empezar con puzles muy sencillos e ir aumentando la dificultad a medida que el niño se vaya acostumbrando al juego y adquiera habilidades.

b) Juegos de rol

Los rompecabezas ofrecen muchos beneficios a los niños de todas las edades: les ayudan a desarrollar destreza, coordinación ojo-mano, pensamiento estratégico, tolerancia a la frustración y más. 3 años es la edad perfecta para

adentrarse en el apasionante y atractivo mundo de los rompecabezas. Es ideal empezar con puzles muy sencillos e ir aumentando la dificultad a medida que el niño se vaya acostumbrando al juego y adquiera habilidades.

c) **Circuito con obstáculos**

Los tres años son también una buena edad para comenzar a disfrutar al máximo de los juegos al aire libre. Preparar una carrera de obstáculos sencilla es una buena forma de pasar un rato genial

3.2.1.1 El juego y el material didáctico.

El juego es una parte fundamental de nuestra naturaleza infantil. Fortalece tu base espiritual en tres niveles: intelectual, emocional y social. Y este es el punto de partida para encontrar relaciones significativas. Por eso reflexionamos sobre las dos formas culturales en las que los juegos se burlan de las actividades y cierran la brecha entre el ocio y la actividad. Cuando los profesores muestran ese entusiasmo en los juegos, los niños pequeños no se sienten mal cuando cometen errores. Porque también estamos pensando en cómo los juegos pueden cometer errores. Se ejecuta en segundo plano si se seleccionan la depuración y la autocorrección.

3.2.1.2 El juego en la clase de matemática

Se adoptó el juego como una estrategia educativa en el salón de clases.

Además, el juego también fomenta el desarrollo de la imaginación al estimular diferentes ideas para solucionar problemas.

3.2.2 Tipos de Juego

- El juego de entrenamiento durante el período sensorio- motor consiste en la repetición de actividades motoras que eventualmente se convierten en una fuente de placer. Se están creando juegos que estimulan las habilidades sensorio-motrices.

Estos juegos son diseñados para ser jugados de manera individual, aunque en ocasiones también pueden ser jugados con adultos.

- Los juegos de reglas: que van desde los seis años hasta la adolescencia, son aquellos en los que los jugadores deben seguir ciertas normas establecidas. Son juegos de carácter social en los que la disciplina y el cumplimiento de las reglas son fundamentales.

De hecho, según Piaget, nuestros niños aprovechan tres tipos de juego centrado en la realidad, tanto en el aprendizaje como en la vida cotidiana.

3.2.3 Clases de **Juego**

Juegos didácticos:

Juegos para activar conocimientos previos:

- Preparan al estudiante para el contenido matemático que tendrá que desarrollar
- Provocar necesidad de aprendizaje
- Despertar interés en el aprendizaje
- Contribuye la asimilación del conocimiento
- Fortalece la seguridad de lo aprendido
- Es motivador para el aprendizaje
- Provocar necesidad de aprendizaje

Juegos para desarrollar conceptos matemáticos:

- Se expone definiciones en distintas formas y pasa de lo concreto a lo abstracto
- Juegos con distintas representaciones
- Formar el pensamiento teórico y práctico
- Tomar decisiones individuales y colectivas
- Desarrollar habilidades matemáticas

- Desarrolla solución de problemas

Juegos para adquirir destrezas:

- Requiere demostrar lo aprendido con esfuerzo y dedicación
- Desarrolla el pensamiento lógico
- Permite realizar cálculos mentales
- Promueve la creatividad e innovación
- Desarrolla el razonamiento inductivo- deductivo
- Adquiere una experiencia práctica (Solis, 2011).

Por tanto, este tipo de juegos educativos desarrollan y estimulan el aprendizaje matemático, el conocimiento, el cálculo mental, las habilidades matemáticas, la flexibilidad mental, etc.

3.3 ROL DEL DOCENTE

Consideramos al docente de educación infantil como un intermediario entre los niños y la información. Como profesional de la enseñanza hay que dirigir y controlar el proceso de aprendizaje, una realidad más problemática.

../ Tiene como rol brindar la información necesaria, proponer estrategias, dar a conocer procedimientos puestos en acción por los niños.

../ Elaborar secuencias, teniendo en cuenta el saber científico y las prácticas sociales.

../ Esto puede lograrlo a través de la planificación de proyectos de lectura y escritura, adaptados a situaciones reales, en las que los niños pongan en juego sus competencias .

../ Plantear situaciones problemáticas contextualizadas, que sean significativas y favorezcan el intercambio entre los chicos.

../ Crear una atmósfera de respeto, valorando las producciones y logros de cada niño, así como también, un clima de confianza, donde puedan aprender sin inhibición.

Intervención Docente:

../ Realizar preguntas del tipo exploratorio y de justificación.

../ Dejar un tiempo para que los niños intenten responder a nuestras preguntas, sin pretender que su respuesta sea correcta, ni inmediata. Es necesario evaluar cuándo es el momento más adecuado para insistir en una cuestión, y retomarla más adelante o simplemente dejarla sin resolver hasta otra oportunidad .

../ Sistematizar los aportes de los niños y devolver los datos al grupo.

3.4 MATERIALES EDUCATIVOS QUE SE UTILIZAN

Bloques lógicos

Los bloques lógicos son una herramienta didáctica básica cuya finalidad es introducir al estudiante en los primeros conceptos lógico-matemáticos.

Suelen ubicar a los estudiantes en un contexto que les permita adquirir conocimientos precisos para desarrollar su pensamiento lógico.

Abaco

Es uno de los materiales didácticos de matemáticas más antiguos utilizados por los estudiantes para comprender las técnicas de secuenciación, conteo y conteo del sistema numérico natural. Básicamente, se encarga de crear e ingresar cálculos matemáticos utilizando números naturales. Antes de usarlo, se recomienda que los estudiantes se familiaricen con las cantidades para que comprendan lo que significan los números. A

través de la aplicación, los estudiantes comprenderán los métodos y estrategias básicas de cálculo.

Ganchos de ropa

Los ganchos de ropa son de madera o plástico. Su utilización ayuda en el desarrollo de la habilidad motora fina, la coordinación de ojos con manos, ubicación espacial dentro o fuera relacionados con la numeración.

Chapas

Están hechas de polipropileno plástico, un tipo de material diferente al de las botellas. Las chapas son consideradas un recurso. El uso de material reciclable como recurso didáctico ha permitido desarrollar habilidades y destrezas en la creatividad, las chapas ayudan a los estudiantes a contar y a clasificar facilitando su aprendizaje.

CONCLUSIONES

Por tanto, la enseñanza debe convertirse en un proceso que proporcione a los estudiantes un aprendizaje integral y relevante, y el docente no puede adaptarse a un modelo didáctico, sino que por el contrario, puede adoptar cualquier modelo y estrategia en función de las necesidades del estudiante y recursos disponibles.

Los niños en edad preescolar no necesitan dominar muchos conceptos matemáticos, pero deben conocer los números del 0 al 10, incluido contar hasta 10 objetos y reconocer y escribir números escritos hasta el 10. También deben comenzar a sumar y restar números del 0 al 5 de manera informal.

La forma en que un docente es capaz de atraer a sus alumnos, expresar alegría, felicidad y buena actitud en los primeros tiempos, es un factor determinante en el manejo de la clase, lo que luego favorece sus resultados.

REFERENCIAS

Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial

Alfonzo, A. (2003), Estrategias instruccionales. Recuperado de: <http://files.estrategias2010.webnode.es/20000004161b8e62b27/estrategias%20instruccionales%20alfonso.pdf>

BARODY A. 1988. El pensamiento matemático de los niños. Visor. Madrid

Cigna 2021 - ETAPAS DEL DESARROLLO PARA NIÑOS DE 3 AÑOS
<https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/hw/etapas-de-1-desarrollo-para-niños-de-3-años-ue5314>

Giarrizzo 2012 Matemáticas en niños preescolares
<https://www.noveduc.com/noticia/650#:~:text=La%20enseñanza%20de%20la%20matemática%20y%20la%20medida.>

Hernández, I., Recalde, J. y Luna, A. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 11(1), 73-94.
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>

Jiménez, A. y Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Edúcate con ciencia, 9(10), 106-113.
<http://tecnificadigital.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/articulo/vie w/218>

Minedu (2019). PISA: Perú sigue siendo el país de América Latina que muestra mayor crecimiento histórico en matemática, ciencia y lectura. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-peru-sigue-siendo-el-pais-de-america-latina-guemuestra-mayor-crecimiento-historico-en-matematica-ciencia-y-lectura/>

Ministerio de Educación (2015). Cartilla para el uso de las Unidades y Proyectos de Aprendizaje. II ciclo. Recuperado desde <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4536/Cartilla%20para%20el%20uso%20de%20las%20unidades%20y%20proyectos%20de%20aprendizaje.%20II%20ciclo%20de%20educacion%20inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Muñiz, M y Pelaez, M. (2010). La utilización del juego como estrategia didáctica en el proceso de inter-aprendizaje para favorecer el desarrollo bio-psico-social de los niños y las niñas de kínder del Jardín de Infantes Richard Macay , año lectivo 2009- 2010. Tesis de licenciatura Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí de Ecuador.

Navas (Mayo de 2011), Nuevos retos sociales de la educación superior en el siglo XXI.

Edupsique. [Mensaje de Blog] Recuperado de: http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/20100609095130/estrategias_metodologicas.pdf

Cardoso E. & Cerecedo M. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. Revista Iberoamericana de Educación. 47 (25), recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/2652Espinosa2.pdf>

Cerezo, F. (2005). Psicología del pensamiento. Barcelona: UOC.

Domingo, V. J. (2014). Investigación sobre conteo infantil. Lima Universidad San Martín de Porres

Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. 2da ed. Lima: MINEDU