



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGIAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Título

Entornos Virtuales Lúdicos en el Aprendizaje del Ámbito Lógico - Matemático en Niños
de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera Cantón Riobamba

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial**

Autor:

Sayay Herrera Mishell Carolina

Tutor:

MgSc. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Mishell Carolina Sayay Herrera, con cédula de ciudadanía 0605821016, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: “Entornos Virtuales Lúdicos en el Aprendizaje del Ámbito Lógico Matemático en Niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera Cantón Riobamba”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 21 días del mes de octubre del año 2025.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mishell Carolina Sayay Herrera', is written over a horizontal line.

Mishell Carolina Sayay Herrera

C.I: 0605821016

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs.Marcela Elizabeth Cadena Figueroa** catedrático adscrito a la Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado :” **Entornos Virtuales Lúdicos en el Aprendizaje del Ámbito Lógico Matemático en Niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera Cantón Riobamba**”, bajo la autoría de **Mishell Carolina Sayay Herrera**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los días 21 días del mes de octubre del año 2025.



Mgs.Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación ” **Entornos Virtuales Lúdicos en el Aprendizaje del Ámbito Lógico Matemático en Niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera Cantón Riobamba**”, presentado por **Mishell Carolina Sayay Herrera**, con cédula de identidad número **0605821016**, bajo la tutoría de la **Mgs.Marcela Elizabeth Cadena Figueroa**; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 21 días del mes de octubre del año 2025.

Mgs.Nancy Patricia Valladares Carvajal
Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi
Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño
Miembro del Tribunal de Grado



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **SAYAY HERRERA MISHALL CAROLINA** con CC: **0605821016**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ENTORNOS VIRTUALES LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁMBITO LÓGICO – MATEMÁTICO EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LA PRIMAVERA CANTÓN RIOBAMBA**", cumple con el 7%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 21 de octubre de 2025



Firmado electrónicamente por:
**MARCELA ELIZABETH
CADENA FIGUEROA**
Validar únicamente con FirmaEC

Mgs. Marcela Cadena Figueroa
TUTOR(A)

DEDICATORIA

A **Dios**, mi guía eterno y luz en los momentos de oscuridad. Gracias por darme la vida, por sostenerme en cada de tropiezo, por darme fuerza cuando pensé que no podía continuar y por enseñarme que la fe y el esfuerzo siempre encuentran su recompensa.

A mis padres, **Manuel Sayay Naula y Nicolasa Herrera Yungán**, pilares indiscutibles de vida, ejemplo eterno de amor, entrega, valentía, disciplina, sacrificio y fortaleza. Hoy me encuentro en uno de los momentos más significativos de mi vida académica, a punto de recibir el título de Licenciada en Educación Inicial, y no hay palabras que puedan expresar con exactitud todo lo que significan para mí. Gracias por enseñarme que la verdadera riqueza no está en lo material, sino en el conocimiento, en los valores, en la educación y en el esfuerzo constante por ser mejor cada día. Gracias por darme las herramientas más poderosas para enfrentarla vida: la fe, la honestidad y la perseverancia. Cada sacrificio que han hecho, cada día de trabajo duro y cada decisión que tomaron en mi nombre son el fundamento de mi éxito. Esta meta no solo es mía, sino que es un pedacito de cada uno de ustedes que con su entrega y apoyo incondicional la hicieron posible. Los amo profundamente

A mis hermanos, **Jhonny Vinicio y Richard Patricio Sayay Herrera**, los únicos y más grandes regalos que la vida me dio. Gracias por cuidarme desde que era pequeña, por protegerme con tanto amor y por ser mi ejemplo constante de fortaleza y bondad. Ser la única hermana entre ustedes ha sido una bendición inmensa. Gracias por cada consejo,

por cada palabra de aliento, por ser mi soporte, por enseñarme a perseverar, por compartir sus experiencias y por estar a mi lado en los momentos más importantes de mi vida. Hoy que cumplo una de mis metas más grandes, quiero dedicarles este logro con todo mi corazón.

A mis sobrinos, **Eipril, Lucia, Emilio y Rick**, que iluminan mi vida con su inocencia, alegría y curiosidad. Gracias por ser mi inspiración más pura, por llenar mis días de sonrisas sinceras y por enseñarme a mirar el mundo con la inocencia del corazón, cada uno de ustedes ha despertado en mí el amor por la docencia, ese deseo de enseñar con paciencia, cariño y dedicación, a través de sus juegos, de sus palabras y de sus abrazos, he aprendido que educar también es aprender, y que no hay enseñanza más hermosa que nace del amor. Gracias por ser mi alegría y mi razón de ser creciendo como persona y como futura maestra.

A mi novio, **Brayan Sánchez**, compañero de vida, amigo incondicional y amor sincero, Gracias por estar a mi lado en cada paso de este camino, por ayudarme cuando más lo necesitaba y por levantarme cuando la tristeza tocaba mi corazón. Gracias por creer en mí, por confiar en mis logros y por recordarme siempre que soy capaz de alcanzar mis sueños. Tu apoyo constante, tus palabras de aliento han sido mi motor y tu paciencia infinita han sido mi fuerza en los momentos difíciles y mi alegría en los días de triunfo. Eres el reflejo del amor verdadero, de ese que se demuestra con gestos, comprensión y presencia. Esta meta también te pertenece, porque sin tu amor, tu compañía y tu fe en mí, este sueño no habría sido igual. Gracias por ser mi calma, mi impulso y mi refugio, por

motivarme a seguir adelante y nunca rendirme. Gracias por sostener mi corazón y mis sueños, haciendo que todo sea posible porque detrás de cada esfuerzo y cada meta alcanzada esta tu amor, tu apoyo, y esa manera tan tuya de hacerme sentir capaz, por caminar conmigo en esta hermosa historia llamada vida. Te Amo

A mi amada abuelita, **Lucia**, quien partió cuando era pequeña, aunque no pude crecer a tu lado, cada recuerdo de tu amor sigue viviendo en mi corazón. Extraño mucho tus abrazos, tus besos, tu ternura y tu hermosa sonrisa, ese calor que solo tú sabías darme. A veces siento tu ausencia en los momentos más importantes y mi corazón suspira por volverte a ver y escucharte decir “mi guagua”, por recibir una vez más ese amor que me marcó para siempre. Este logro también es para ti, porque, aunque no estés conmigo físicamente, siempre te recordaré. Besos al cielo, a ese ángel que siempre me cuida.

Mishell Carolina Sayay Herrera

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, por darme la oportunidad de formar parte de esta prestigiosa institución, donde crecí académica y personalmente. Gracias por brindarme las herramientas, conocimientos y espacios necesarios para desarrollarme como profesional y alcanzar este importante logro.

A mis docentes, por su dedicación, paciencia y amor por la enseñanza. Gracias por compartir sus conocimientos con pasión, por guiarme en cada etapa de mi formación y por inspirarme a valorar y amar la docencia. Cada lección y consejo recibido ha dejado una huella imborrable en mi vida y ha fortalecido mi compromiso con la educación.

En especial, a mi tutora de tesis **Mgs, Marcela Elizabeth Cadena Figueroa**, por su acompañamiento constante, sus valiosos consejos y su confianza en mis capacidades. Gracias por guiarme, motivarme y apoyar cada paso de este proceso; su orientación ha sido fundamental para que este proyecto se convierta en una realidad.

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento, porque gracias a su enseñanza, ejemplo y apoyo, hoy puedo cumplir un sueño y avanzar en mi camino profesional con gratitud y amor por la docencia.

Mishell Carolina Sayay Herrera

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....16

1.1 INTRODUCCION.....16

1.2 Antecedentes.....17

1.3 Planteamiento del Problema18

1.4 Justificación20

1.5 Objetivos21

1.5.1 Objetivo General21

1.5.2 Objetivos Específicos.21

CAPÍTULO II.22

2.1 Tecnología en la Educación Preescolar.....22

2.2 El Rol del Docente22

2.3 Entorno virtual de aprendizaje.....23

2.4	Tipos de entorno virtual de aprendizaje	23
2.5	Entornos Virtuales Lúdicos	24
2.6	Aprendizaje Lógico-Matemático en preescolar.....	25
2.7	Contenido del Área lógico-matemático de educación inicial nivel 2	26
2.7.1	Contenidos que debe abarcar el área de Relaciones Lógico- Matemático.	26
CAPÍTULO III.....		32
3.1	Enfoque de la investigación.....	32
3.2	Tipos de Investigación	32
3.4	Técnicas de recolección de Datos	33
3.5	Población de estudios y tamaño de muestra	33
3.5.1	Población	33
3.5.2	Muestra	33
CAPÍTULO IV		35
4.1	Resultados.....	35
4.2	Discusión	44
CAPÍTULO V.		45
5.1	CONCLUSIONES	45
5.2	RECOMENDACIONES	46
6 BIBLIOGRAFÍA		47
7. ANEXOS.....		51
7.1	Instrumento de recolección de datos	51
7.2	Fichas de actividades.....	53
7.3	Aplicación del instrumento	58

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Población y Muestra	33
Tabla 2 ¿El niño cuenta elementos con apoyo visual?	35
Tabla 3 ¿Resuelve problemas sencillos usando el entorno virtual?	36
Tabla 4 ¿Se utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemático?	37
Tabla 5 ¿Se proyectan videos educativos o canciones con contenido lógico-matemático (por ejemplo, contar, clasificar, seriación)?	38
Tabla 6 ¿Los niños interactúan con imágenes digitales (en pantalla o impresas) para resolver ejercicios de conteo o reconocimiento de formas?	39
Tabla 7 ¿Se evidencia una mejora en la participación de los niños cuando se incluyen elementos digitales en el proceso lógico-matemático?	40
Tabla 8 ¿Se mantiene atento durante la interacción con el recurso?	41
Tabla 9 ¿Las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, formas o secuencias?	42
Tabla 10 ¿Pide volver a usar el entorno virtual en otro momento?	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿El niño cuenta elementos con apoyo visual?	35
Figura 2 ¿Resuelve problemas sencillos usando el entorno virtual?	36
Figura 3 ¿Se utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemática en casa?.....	37
Figura 4 ¿Se proyectan videos educativos o canciones con contenido lógico-matemático (por ejemplo, contar, clasificar, seriación)?.....	38
Figura 5 ¿Los niños interactúan con imágenes digitales (en pantalla o impresas) para resolver ejercicios de conteo o reconocimiento de formas?	39
Figura 6 ¿Se evidencia una mejora en la participación de los niños cuando se incluyen elementos digitales en el proceso lógico-matemático?	40
Figura 7 ¿Se mantiene atento durante la interacción con el recurso?	41
Figura 8 ¿Las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, formas o secuencias?.....	42
Figura 9 ¿Pide volver a usar el entorno virtual en otro momento?.....	43

RESUMEN

La presente investigación” Entornos Virtuales Lúdicos en el Aprendizaje del Ámbito Lógico - Matemático en Niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera, cantón Riobamba”, tiene como objetivo principal analizar el impacto del uso de entornos lúdicos en el aprendizaje del ámbito lógico matemático en los niños de Educación Inicial 2 en la institución antes mencionada. Para comprender de mejor manera el tema de investigación se llevó a cabo una metodología con un enfoque cualitativo con diseño no experimental, ya que, se observa el desarrollo del aprendizaje lógico-matemático en un contexto real, sin modificar las variables de su entorno. Se trata de una investigación básica y descriptiva. A su vez una investigación de campo, que permitió la aplicación de una ficha de observación a una población conformada por 30 niños de Educación Inicial 2. Los resultados de este estudio permiten recomendar la integración de estrategias digitales en la educación inicial, acompañadas de capacitación docente y políticas de acceso tecnológico equitativo para garantizar aprendizajes de calidad y calidez. De esta manera se concluye que los entornos virtuales lúdicos fortalecen el aprendizaje significativo, estimulan la curiosidad y la atención, y potencian el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas desde edades tempranas, siempre que exista acompañamiento docente y recursos tecnológicos básicos.

Palabras claves: Entornos Virtuales Lúdicos, herramientas digitales, curiosidad, atención, aprendizaje significativo

Abstract

The present research, "Playful Virtual Environments in Logical-Mathematical Learning for Children in Early Childhood Education Level 2 at the La Primavera Early Childhood Education Center, Riobamba Canton," aims to analyze the impact of using playful environments on logical-mathematical learning in children in Early Childhood Education Level 2 at the institution. To better understand the research topic, a qualitative methodology with a non-experimental design was employed, as it observes the development of logical-mathematical learning in a real-world context without altering the variables of their environment. This is a basic and descriptive study. It also includes field research, which involved applying an observation checklist to a population of 30 children in Early Childhood Education Level 2. The results of this study recommend integrating digital strategies into early childhood education, accompanied by teacher training and policies to ensure equitable access to technology and guarantee high-quality, engaging learning experiences. Thus, it is concluded that virtual play environments strengthen meaningful learning, stimulate curiosity and attention, and enhance the development of logical-mathematical skills from an early age, provided there is teacher support and basic technological resources.

Keywords: Playful Virtual Environments, digital tools, curiosity, attention, meaningful learning

SONIA
LLAQUELLIN
GRANIZO
LARA

Firmado
digitalmente por
SONIA LLAQUELLIN
GRANIZO LARA
Fecha: 2025.12.04
22:01:03 -05'00'

Reviewed by:

Mgs. Sonia Granizo Lara.

ENGLISH PROFESSOR.

c.c. 0602088890

CAPÍTULO I.

1.1 INTRODUCCION

Durante la última década el uso de la tecnología ha sido de gran ayuda en la adquisición de conocimientos mediante la elaboración de entornos virtuales lúdicos que han contribuido al ámbito educativo ofreciendo recursos interactivos y herramientas digitales innovadoras dentro del proceso educativo, especialmente en los primeros años de formación. Estos espacios digitales interactivos permiten que la información sea más comprensible, dinámica y personalizada además promueve el trabajo colaborativo entre estudiantes y profesores, desarrolla competencias digitales que hoy en día es crucial para el ámbito profesional y motivan al estudiante a participar en su autoaprendizaje.

Froebel fue el primero en crear un entorno educativo donde los niños puedan aprender y desarrollarse de manera integral a través de juegos, permitiendo a los niños experimentar, descubrir y construir su conocimiento de manera activa y autónoma (Moya, 2024)

El enfoque de aprendizaje en el ámbito lógico-matemático constituye una base esencial en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite establecer relaciones, clasificar objetos, identificar cantidades y resolver problemas cotidianos. El aprendizaje en el ámbito lógico-matemático busca convertir el conocimiento en recurso didáctico logrando aumentar la retención de conocimientos y crear un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo.

La integración de entornos virtuales lúdicos en el aprendizaje del ámbito lógico-matemático representa una oportunidad innovadora para potenciar las habilidades de los niños en educación inicial 2. La combinación de la tecnología y el juego ofrece un medio atractivo para fortalecer la comprensión de conceptos matemáticos básicos, al tiempo que promueve la participación activa y el aprendizaje significativo. De esta manera, se busca que los niños desarrollen su pensamiento lógico mediante experiencias digitales interactivas, favoreciendo un proceso educativo más motivador, inclusivo y participativo que serán fundamentales para su aprendizaje futuro.

La presente investigación cuenta con cinco capítulos establecidos de la siguiente manera:

CAPITULO I. INTRODUCCIÓN: se presentan antecedentes, planteamiento del problema, justificación y objetivos generales y específicos.

CAPITULO II. MARCO TEORICO: proporciona la estructura conceptual necesaria para entender, contextualizar y abordar eficazmente el problema de la investigación.

CAPITULO III. METODOLOGÍA: se menciona el tipo de alcance de la investigación detallando las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos.

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN: se despliegan las gráficas junto al análisis e interpretación de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento de investigación.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: se responde a los objetivos planteados brindando sugerencias para atender próximas dificultades referente al tema.

1.2 Antecedentes

Durante el proceso de búsqueda de información en diferentes repositorios digitales, se encontraron los siguientes trabajos de investigación relacionados con las variables de estudio.

A nivel general, en el repositorio de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, se encontró la investigación titulada “El Juego Como Estrategia Didáctica En La Educación Infantil” siendo autora Ana María Leyva Garzón (2011). En este estudio, la autora concluye que para que el juego sea utilizado como estrategia didáctica el docente deberá saber escoger el tipo de juego que va utilizar para desarrollar sus contenidos. Esto le permitirá desarrollar sus propuestas acordes a los conocimientos que quiere transmitir.

En el repositorio institucional de la Universidad Central del Ecuador-Quito presenta el trabajo de investigación “El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil Amaguaña en el periodo lectivo 2019-2020” , siendo las autoras (Granda & Guachagmira), concluyen que el juego constituye una estrategia fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estimula el desarrollo integral del niño, favoreciendo la creatividad, la interacción social y especialmente el pensamiento lógico- matemático.

De la misma forma en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valles-Perú una investigación titulada “ Aprendo jugando al interactuar en entornos virtuales en el ciclo II de educación inicial” de (Tiwi Shijap, 2022), en la que la autora concluye que, los entornos virtuales diseñados con actividades lúdicas aportan a la educación inicial al promover la participación, la motivación y experiencias de aprendizaje significativas cuando se integran en estrategias pedagógicas propias del nivel inicial II.

Mientras que, a nivel local, indagando en el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo, se evidenciaron los siguientes trabajos de investigación:

Un primer trabajo corresponde a (Sátan Londo, 2021), autora del trabajo de investigación titulada “ Los juegos digitales en el proceso de las nociones matemáticas de los niños de 3 años del Centro de Educación Inicial Benjamín Franklin ubicado en la ciudad de Riobamba en las calles Mariana de Jesús y Luz Elisa Borja período octubre 2020- marzo 2021”.En esta investigación, la autora concluye que, es indispensable contar con juegos lúdicos digitales infantiles enfocados en las nociones lógico-matemático para la educación inicial, ya que estos instrumentos contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje además, recomienda que estos juegos sean diseñados con las características de nivel inicial y el contexto de los niños.

Un segundo trabajo de (Moyon Pala, 2025), autora del trabajo denominado “ Propuesta de utilización de recursos digitales interactivos para el aprendizaje de relaciones lógico-matemático en educación inicial”, concluye que, la implementación de recursos digitales interactivos en educación inicial favorece la comprensión de relaciones lógico-matemático (como la clasificación seriación y correspondencia) estos recursos aumentan la motivación, permiten el aprendizaje significativo y requieren de planificación didáctica para ser efectivos.

1.3 Planteamiento del Problema

A pesar de los grandes avances en cobertura educativa, existen una crisis mundial significativa en el aprendizaje, especialmente en matemática y lectura se estima que en 2015 más de 617 millones de niños y adolescentes de edad primaria y secundaria baja más de 55% del total mundial en ese grupo de edad carecían de la competencia mínima en lectura y matemática. (UNSD, 2015) , en la misma línea, el informe de la (UNESCO, Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2024), indica que, solo el 44% de los niños que completan la educación primaria en todo el mundo logran competencias básicas en matemáticas, lo que evidencia una brecha grave en aprendizaje fundamental.

Por ende, menos de la mitad de los niños acceden a programas de educación, lo que limita la preparación lógica-matemática temprana. En Latinoamérica y el Caribe, la expansión de los servicios de educación de la primera infancia ha avanzado, pero con brechas persistentes, el porcentaje de niños de 3 años hasta el inicio de la primaria que asistían a educación pre escolar rondaba el 77.5%, dejando a casi un cuarto de los niños fuera de estos programas (NPH, 2024), estudios muestran que, el aprendizaje en la primera infancia están fuertemente marcadas por la situación socioeconómica, con diferencias significativas en el desarrollo cognitivo entre niños de hogares más pobres a los mejores situados.

En el caso de Ecuador, aunque la tasa de matrícula en educación preprimaria se situó en aproximadamente 55.29% en 2021, lo cual revela que casi la mitad de los niños de edad inicial aún no están formalmente ingresados en programas de educación temprana, esta baja cobertura y lento avance representa un contexto desafiante para el aprendizaje (The Global Economy).

No obstante, con el avance de las tecnologías de la información y la comunicación, se ha evidenciado una progresiva integración de los entornos virtuales de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, incluido el ámbito matemático. (Benavides, 2022), La educación en el Ecuador, en los últimos años, ha atravesado cambios radicales; durante la pandemia todos los docentes se vieron obligados a hacer uso de los medios virtuales para aplicar sus conocimientos.

(Mok, 2022) pues pasó por dos años lectivos de educación virtual debido a la crisis sanitaria mundial del COVID-19, la cual trajo consigo un cambio a la modalidad de estudios totalmente virtuales. (Pillajo & Sierra, 2022).

Es fundamental reconocer que los métodos de aprendizaje han evolucionado con el tiempo, lo que exige que la práctica educativa se adapte a estas transformaciones. La capacidad de un docente para innovar, integrar nuevas estrategias y actualizar continuamente sus conocimientos se convierte en un factor determinante de la calidad educativa. Adoptar enfoques pedagógicos modernos no solo mejora la efectividad del aprendizaje, sino que también fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes.

En el Centro de Educación Inicial La Primavera, se ha identificado una limitación significativa en la implementación de estrategias virtuales lúdicas para fortalecer el aprendizaje del ámbito lógico-matemático. Aunque los docentes utilizan metodologías tradicionales y algunos recursos físicos, la incorporación de entornos virtuales interactivos es inexistente, lo que genera que los niños tengan pocas oportunidades de explorar, experimentar y consolidar conceptos matemáticos básicos, esta carencia se refleja en la observación de que los niños muestran dificultades en habilidades fundamentales como clasificación, seriación, correspondencia y conteo competencias esenciales para la formación del pensamiento lógico-matemático.

Así mismo, la falta de recursos tecnológicos limita la posibilidad de implementar estrategias innovadoras. Sin embargo, se ha observado que tanto docentes como padres de familia presentan una limitada familiaridad con las tecnologías digitales, lo que conduce a la persistencia de métodos tradicionales de enseñanza.

Esta situación puede resultar en un aprendizaje menos atractivo, dificultando la captación del interés y la motivación de los estudiantes.

Una vez contextualizado el tema, compete formular el problema de investigación:

¿De qué manera los entornos virtuales lúdicos pueden mejorar el aprendizaje del ámbito lógico-matemático en niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera cantón Riobamba?

A partir de este eje se delinearon los objetivos del presente trabajo de investigación.

1.4 Justificación

La investigación se centra en analizar el impacto del uso de entornos virtuales con enfoque lúdico, específicamente en los niños de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial La Primavera. La indagación realizada resulta relevante al ofrecer un entendimiento más profundo de los beneficios pedagógicos que los medios virtuales aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales que potencian el rendimiento académico, motivación y contribuyen al progreso integral de los estudiantes a lo largo de su formación educativa.

Este estudio se realiza proponer actividades digitales lúdicos que fortalezcan el aprendizaje del ámbito lógico-matemático, fomentando experiencias significativas que motiven al niño a descubrir, explorar y razonar. Por lo tanto, busca brindar una alternativa pedagógica accesible y adaptable que permita a los docentes integrar la tecnología en su labor diaria, convirtiéndose en una herramienta poderosa para estimular la curiosidad, la creatividad y participación de los niños.

Finalmente, la investigación servirá como referente para futuras propuestas educativas, promoviendo una educación inicial más innovadora, donde la virtualidad y la ludicidad se conviertan en pilares fundamentales para el desarrollo integral del niño.

Se espera que los resultados logrados contribuirán a comprender la relevancia de implementar nuevas metodologías en la enseñanza, aportando significativamente al aprendizaje de las matemáticas y generando experiencias educativas que perduren durante los próximos años escolares.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Analizar el impacto del uso de entornos virtuales lúdicos en el aprendizaje del ámbito lógico matemático en niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial La Primavera del cantón Riobamba.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Comprender las características pedagógicas y funcionales de los entornos virtuales lúdicos empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito lógico-matemático en niños de Educación Inicial 2.
- Identificar el contenido del ámbito lógico-matemático y su relación con el desempeño académico en los niños de inicial 2
- Proponer actividades virtuales lúdicas que fortalezcan el aprendizaje para el ámbito lógico-matemático en los niños del Centro de Educación Inicial La Primavera cantón Riobamba.

CAPÍTULO II.

2.1 Tecnología en la Educación Preescolar

En los últimos años, la atención internacional y nacional se ha concentrado en la primera infancia, promoviendo políticas públicas y programas orientados a garantizar condiciones que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas menores de seis años. Este interés no solo se fundamenta en los beneficios económicos derivados del retorno de inversión a largo plazo para el Estado, sino, de manera primordial, en la evidencia científica que demuestra cómo los procesos de desarrollo cognitivo, socioemocional y físico durante los primeros años de vida constituyen la base para la adquisición de competencias esenciales, incluyendo habilidades lógico-matemáticas.

La estimulación temprana de estas habilidades se reconoce como un factor determinante para el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de resolución de problemas y el rendimiento académico en etapas posteriores de la educación. (Briceño et al ., 2019)

El uso de las TIC en la educación enriquece los entornos de aprendizaje mediante la incorporación de diversos dispositivos tecnológicos, actuando como un elemento motivador que impulsa el interés y la participación estudiantil. Además, favorece el aprendizaje autónomo, permitiendo a los estudiantes avanzar según sus propias capacidades e interactuar con sus pares para colaborar y construir conocimiento de forma conjunta, con la tecnología como herramienta mediadora (Rodríguez, Humani, Deneri, Ramos, & Milagritos, 2023)

La aplicación de las herramientas tecnológicas en la educación inicial se ha convertido en una necesidad ineludible, dado que estas forman parte del entorno cotidiano del niño desde sus primeros años de vida. El uso de recursos tecnológicos en los procesos educativos favorece el aprendizaje y estimula el desarrollo integral desde edades tempranas.

Así mismo, la educación inicial se reconoce como una etapa clave para potenciar al máximo el desarrollo humano, sustentado en valores, competencias y habilidades esenciales para la vida. (Collantes & Aroca, 2024)

2.2 El Rol del Docente

El docente cumple un papel fundamental en la selección, adaptación y mediación de los entornos virtuales lúdicos. No se trata únicamente de incorporar tecnología, sino de asegurar que esta se utilice con un enfoque pedagógico intencional.

De acuerdo con Cabero (2020), la formación docente en competencias digitales es esencial para aprovechar el potencial educativo de las TIC. Además, el acompañamiento adulto durante el uso de herramientas digitales permite reforzar el aprendizaje, resolver dudas y fomentar la interacción significativa entre pares por lo tanto la incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza del ámbito lógico-matemático representa una oportunidad para mejorar la calidad del aprendizaje en los primeros años de vida.

Estudios recientes evidencian que los recursos virtuales lúdicos, como aplicaciones, juegos interactivos y plataformas digitales, pueden potenciar habilidades matemáticas tempranas (Lee, 2018). Al permitir que los niños manipulen objetos virtuales, reciban retroalimentación inmediata y avancen a su propio ritmo, estos entornos se ajustan a las necesidades individuales y promueven el aprendizaje autónomo (Romero & Silva, 2019).

2.3 Entorno virtual de aprendizaje

Los Entornos de Aprendizajes Virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo. A su vez lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a las nuevas tecnologías.

Según Gorozabel et al., (2020, p. 238) determinaron que los entornos virtuales de aprendizaje ayudan a focalizar a los docentes en el empleo de metodologías de enseñanza, los cuales están fundamentados en avances científicos y tecnológicos que facilitan la incorporación de modelos de aprendizaje que ayudan a mejorar la calidad de vida de los estudiantes al promover el desarrollo de habilidades interpersonales que les permitan relacionarse y establecer vínculos estables y efectivos con otras personas, complementando la educación presencial y facilitando el seguimiento del aprendizaje por medio de la implementación de estrategias y actividades sistemáticas ampliando los temas analizados y se produce retroalimentación interactiva. (Pibaque & Lareal, 2023)

2.4 Tipos de entorno virtual de aprendizaje

Para los autores Pibaquey Lareal (2023) existen 4 tipos de espacios virtuales que se desarrollan como mecanismo de aprendizaje para los estudiantes con el uso de los tics entre las que se encuentran:

1. Las plataformas de E-learning: que funcionan por el establecimiento de módulos que hacen que la comprensión de los contenidos sea más sencilla.

2. Blogs educativos: desarrollar las diversas temáticas a fin de que puedan ser discutidas de forma abierta por los alumnos.

3. Wikis: son desarrollados como estrategias didácticas pedagógicas conocidas como páginas webs que permite la creación y edición de contenidos de forma colaborativa.

4. Las redes sociales: tienen la capacidad de funcionar como entornos de aprendizajes debido a la gran capacidad que poseen en relación con el alcance a la comunidad de usuarios.

Efectivamente, Ibaceta y Villanueva (2021, p. 3) indica que los tipos de entornos virtuales de aprendizaje más empleados en los centros educativos son la plataforma de e-learning, blogs, wikis y redes sociales. Los cuales se distinguen entre sí, debido a su dimensión tecnológica, el mismo que ofrece múltiples oportunidades que ayuden a sustentar un modelo didáctico, donde cada uno se fortalece por medio de las potencialidades y soporte que ofrecen a cada una de las actividades de aprendizaje, para promover la innovación curricular.

2.5 Entornos Virtuales Lúdicos

Los entornos virtuales de aprendizaje bien asistidos favorecen la colaboración e intercambio colectivo de producción de conocimientos, donde el niño aporta activamente formulando ideas que son compartidas y construidas a partir de las reacciones y respuestas de los demás.

Los entornos virtuales lúdicos e interactivos en educación inicial, se presentan como el camino idóneo para procesos de aprendizaje potenciadores, donde la flexibilidad, la cooperación, la atención personalizada, la interacción e interactividad, permitan construcción y emergencia de alternativas que constituyen verdaderos espacios de intercambios entre pares y entre todos los actores del proceso educativo.

Tomando en consideración que en la educación inicial se privilegia a la familia como el primer escenario de socialización, donde se asegura la formación de la personalidad, de los valores y de la ciudadanía; concibiéndola como una etapa de atención integral al niño con la participación de la familia y la comunidad. (Meneses & Morillo, 2022)

Para alcanzar la participación y los logros en el aprendizaje, los docentes de educación inicial, aplican acciones denominadas generación de materiales educativos virtuales, se debe implementar diversos materiales necesarios para las actividades virtuales de los estudiantes, que sean lúdicas basadas en la integración docente-alumno-familia para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual en niños de 3 a 5 años, como también utilizaron videos, canciones,

PPT, imágenes, fotografías, cuentos digitales, audios, mensajes por diversos medios y en cuanto al acceso en la comunicación se ha venido ejecutando a través de Zoom, Meet, WhatsApp, Facebook, televisión, grabaciones de clases del docente, mientras que en los pueblos alejados no cuentan con señal wifi, por lo que se ha tenido que usar otras estrategias de comunicación mediante el envío de material físico, mensajes radiales con retro emisoras, pues es conocido que los contextos de los pueblos, en cada ciudad o país es diverso (Bejarano, Narvaste, & Silva, 2023, pág. 2662)

2.6 Aprendizaje Lógico-Matemático en preescolar

Según Crespo (2023), en el aula donde realizaba su práctica se empleaban diversas metodologías, seleccionadas en función de las necesidades y características de los niños. No obstante, un principio esencial era que los estudiantes pudieran experimentar directamente: tocar, observar y actuar por sí mismos.

Al analizar esta forma de trabajo, la autora comprendió la importancia de diseñar una intervención pedagógica basada en el aprendizaje a través del juego. Mediante esta estrategia, los niños pueden adquirir y consolidar conocimientos de manera natural, sin ser plenamente conscientes de ello, convirtiéndose además en los protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje.

Las matemáticas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo y progreso de la sociedad. Esta disciplina, producto del ingenio humano, constituye una herramienta esencial para interpretar y comprender el entorno que nos rodea. En el ámbito educativo, el conocimiento matemático cobra especial importancia durante la educación infantil, considerada una etapa clave en la formación intelectual, física, social y afectiva del niño.

En este periodo se desarrollan las capacidades básicas que sustentan su crecimiento integral y se establecen las bases del saber intelectual, del saber hacer y del saber convivir y sentir. (Collantes & Aroca, 2024)

Por su parte, Alsina (2021) plantea que el pensamiento matemático en las primeras edades debe estructurarse a través de tres niveles de enseñanza: contextos informales, mediante situaciones cotidianas y juegos; contextos intermedios, que fomenten la exploración y la reflexión a través de recursos literarios y tecnológicos; y contextos formales, enfocados en la representación y formalización del conocimiento matemático mediante procedimientos y notaciones convencionales.

De esta manera, el aprendizaje se desarrolla de lo concreto a lo simbólico, favoreciendo una comprensión más profunda mediante el uso de recursos gráficos y significativos. (Collantes & Aroca, 2024)

2.7 Contenido del Área lógico-matemático de educación inicial nivel 2

El Ministerio de Educación en Ecuador en el 2014 nos menciona que educación inicial nivel 2 en el área Relaciones lógico/matemáticas debe:

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento.

Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes. (Educación, 2014)

2.7.1 Contenidos que debe abarcar el área de Relaciones Lógico- Matemático.

El área de Lógico-Matemático para el Nivel 2 de Educación Inicial en Ecuador, según los lineamientos del Ministerio de Educación, se enfoca en el desarrollo de habilidades y conceptos básicos que sientan las bases para el pensamiento matemático. Los contenidos incluyen:

1. *Números y Operaciones.*

- Reconocimiento y uso de números del 1 al 10.
- Correspondencia uno a uno (contar objetos).
- Comprensión de la cantidad y comparación de grupos de objetos (más, menos, igual).
- Introducción a la suma y resta simples a través de objetos concretos.

2. *Patrones y Relaciones.*

- Identificación y creación de patrones simples (colores, formas, tamaños).
- Secuenciación de eventos y objetos.
- Clasificación y agrupación de objetos según características comunes.

3. *Medición.*

- Comparación de tamaños (grande/pequeño, largo/corto).
- Uso de vocabulario relacionado con la medición (más alto, más bajo, más pesado, más liviano).
- Introducción a las nociones básicas de tiempo (día, noche, mañana, tarde).

4. *Geometría y Espacio.*

- Reconocimiento y nombramiento de formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).
- Comprensión de las posiciones en el espacio (arriba, abajo, dentro, fuera, delante, detrás).

5. *Lógica y Resolución de Problemas.*

- Desarrollo de habilidades de observación y razonamiento lógico.
- Resolución de problemas sencillos a través del juego y actividades prácticas.
- Uso de preguntas y diálogos para fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

Estos contenidos se trabajan de manera lúdica y práctica, utilizando materiales concretos y actividades interactivas para facilitar la comprensión y el interés de los niños en el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos.

2.8 Propuesta

Para enseñar entornos virtuales lúdicos a niños de 4 a 5 años, es esencial abordar el tema de manera lúdica y llamativa para los niños, adaptando a su nivel de comprensión. Las actividades prácticas resultan especialmente efectivas, ya que generan un aprendizaje significativo.

Por ello, se propone actividades interactivas y participativas que fortalezcan el conocimiento básico del ámbito Logico-Matemático.

2.9 Actividaes que fortalezcan el aprendizaje para el ámbito lógico-matemático

2.9.1 Actividad N° 1

Tema: Clasificamos los juguetes

Objetivo: Desarrollar la habilidad para clasificar objetos según su color forma o tamaño, fortaleciendo el pensamiento lógico.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: Juguetes de diferentes colores y tamaños(carros, pelotas, bloques)

Destreza: Clasifica objetos y materiales de acuerdo con sus características perceptuales(color, forma, tamaño, textura)

Actividad:

1. Los niños observarán una variedad de juguetes
2. Clasificarán primero por color, luego por tamaño
3. Conversarán sobre las diferencias y similitudes encontradas

Evaluación:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Clasifica los objetos según el criterio indicado			
Explica las diferencias observadas en forma oral			

2.9.2 Actividad N° 2

Tema: Las figuras mágicas

Objetivo: Reconocer y nombrar las figuras geométricas básicas mediante el juego y a la exploración del espacio.

Tiempo: 25 minutos

Recursos: Cartón de figuras (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), música, cinta adhesiva.

Destreza: Reconoce las figuras geometricas basicas (circulo,cuadrado, triangulo, rectangulo) presentes en su entorno inmediato.

Actividad:

- 1.La maestra colocará figuras geométricas en el suelo.
2. Los niños caminarán con musica y se detendrán cuando pare.
4. Al detenerdse, diran el nombre de la figura sobre la que se encuentran

Evaluación:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica y nombra correctamente las figuras			
Participa activamente en el juego			

2.9.3 Actividad N°3

Tema: Contamos frutas

Objetivo: Fortalecer el conteo progresivo del 1 al 5 mediante manipulación de objetos concretos.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: Frutas reales o de juguetes, canastas pequeñas.

Destreza: Cuanta objetos de uno en uno, utilizando la secuencia numérica y relacionando numero con cantidad.

Actividad:

- 1.Cada niño resivira una canasta con frutas.
2. Contarán en voz alta cuántas frutas tienen.
3. Agregarán o quitarán frutas según el número que indique la maestra.

Evaluación:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Cuenta objetos hasta el número 5			
Relaciona número y cantidad adecuadamente			

2.9.4 Actividad N° 4

Tema: El camino de los números

Objetivo: Relacionar los números con la cantidad correspondientes de forma lúdica y dinámica.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: Carteles con números del 1 al 5, imágenes o figuras (autos, animales, pelotas)

Destreza: Relaciona el número con la cantidad que presenta, utilizando materiales concretos y juegos.

Actividad:

1. Se colocan carteles de números en el suelo formando un camino
2. La maestra mostrara cierta cantidad de objetos (por ejemplo, 3 pelotas)
3. Los niños avanzarán y se ubicarán en el número que corresponda a esa cantidad

Evaluación:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Relaciona número y cantidad correcta			
Demuestra interés y participación en el juego			

2.9.5 Actividad N°5

Tema: Los tamaños de mi entorno

Objetivo: Diferenciar y ordenar objetos según su tamaño, fomentando la observación y la comparación.

Tiempo: 25 minutos

Recursos: Objetos del aula , tarjetas con los términos grande, mediano , pequeño.

Destreza: Compara y ordena objetos de acuerdo con un atributo observable.

Actividad:

1. La maestra mostrará tres objetos de distintos tamaños.
2. Los niños los ordenarán del más grande al más pequeño.
3. Luego buscarán en el aula otros objetos para clasificarlos.

Evaluación:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ordena objetos según su tamaño			
Utiliza correctamente los términos grande, mediano, pequeño			

CAPÍTULO III.

3.1 Enfoque de la investigación

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo, con el fin de analizar de manera integral el impacto de los entornos virtuales lúdicos en el aprendizaje del ámbito lógico-matemático en niños de Educación Inicial 2 del Centro de Educación Inicial La Primavera, cantón Riobamba.

El componente cualitativo mediante observaciones examina aspectos subjetivos del aprendizaje, como la motivación, la participación y la interacción de los niños durante las actividades lúdicas, lo que posibilita comprender los procesos de aprendizaje desde la perspectiva de los participantes.

3.2 Tipos de Investigación

3.2.1 Según el nivel

Investigación descriptiva. – Permite conocer de manera detallada los entornos virtuales lúdicos para el aprendizaje del ámbito lógico-matemático.

3.2.2 Según el tipo

Investigación básica. – Se cimentaron las líneas de la investigación sin intervención directa del proceso educativo, describiendo y analizando los entornos virtuales lúdicos en un grupo de niños para comprender factores que influyen en su aprendizaje.

3.2.3 Por el tiempo

Investigación transversal. – Se realizó en el transcurso del periodo académico 2024-2025.

3.2.4 Por el lugar

Investigación de campo. – Permite la aplicación del instrumento, por ende, la recopilación de datos necesarios y verídicos directamente en el lugar donde ocurren los hechos, en niños de educación inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera, cantón Riobamba.

3.3 Diseño de investigación

Investigación no experimental. – No se manipularon las variables, sino que se observaron y describieron los entornos virtuales lúdicos tal como ocurren en su entorno natural.

3.4 Técnicas de recolección de Datos

Observación directa

Se llevó a cabo la observación directa en el aula, utilizando una ficha de observación para registrar los entornos virtuales lúdicos de los niños y su participación en el aprendizaje.

Instrumento: Ficha de observación con indicadores de entornos virtuales lúdicos e influencia en el aprendizaje del ámbito lógico-matemático.

3.5 Población de estudios y tamaño de muestra

3.5.1 Población

La población para este proyecto de investigación son los estudiantes de la inicial 2 de (4 a 5 años) del Centro de Educación Inicial la Primavera del cantón Riobamba en el periodo 2024 – 2025.

3.5.2 Muestra

Se trabajó con la población completa que son 30 niños de inicial 2

Tabla 1 **Población y Muestra**

Beneficiarios	Número	Porcentaje
Niños	17	63%
Niñas	13	37%
Total	30	100%

Elaborado por: Mishell Sayay

Fuente: Centro de Educación Inicial la Primavera

3.6 Métodos de Análisis y Procesamiento de Datos

3.6.1 Métodos de Análisis

- **Análisis Cualitativo**

Los datos recolectados en las fichas de observación serán analizados utilizando estadísticas descriptivas para obtener un perfil general de los entornos virtuales lúdicos y su relación con el aprendizaje del ámbito lógico-matemático. Se utilizará Excel para realizar los gráficos y tablas que permitan identificar patrones y correlaciones.

3.6.2 Procesamiento de Datos

El proceso para la recolección de datos obtenidos se realizó mediante:

- 1. Fase de preparación**

Contacto con la institución educativa, los niños y docentes
Selección de población.

- 2. Toma de datos de acuerdo con los instrumentos aplicados**

Aplicación de la ficha de observación en el aula de educación inicial

Registro de participación en los entornos virtuales lúdicos

Revisión de la información

- 3. Procesamiento de datos**

Elaboración de tablas y gráficos de la información recolectada

Análisis e interpretación de los resultados obtenidos

CAPÍTULO IV.

4.1 Resultados

La población observada tiene una edad comprendida entre 4 a 5 años, sector urbano del Centro de Educación Inicial La Primavera, cantón Riobamba, en el periodo académico 2024-2025. Se aplicó una ficha de observación con la finalidad de analizar los entornos virtuales lúdicos para el aprendizaje en el ámbito lógico-matemático en los niños.

La ficha de observación consta de dos dimensiones: la una denominada entornos virtuales lúdicos y la otra: aprendizaje en el ámbito lógico-matemático, cada dimensión se subdivide en 10 indicadores.

Indicador 1. El niño cuenta elementos con apoyo visual

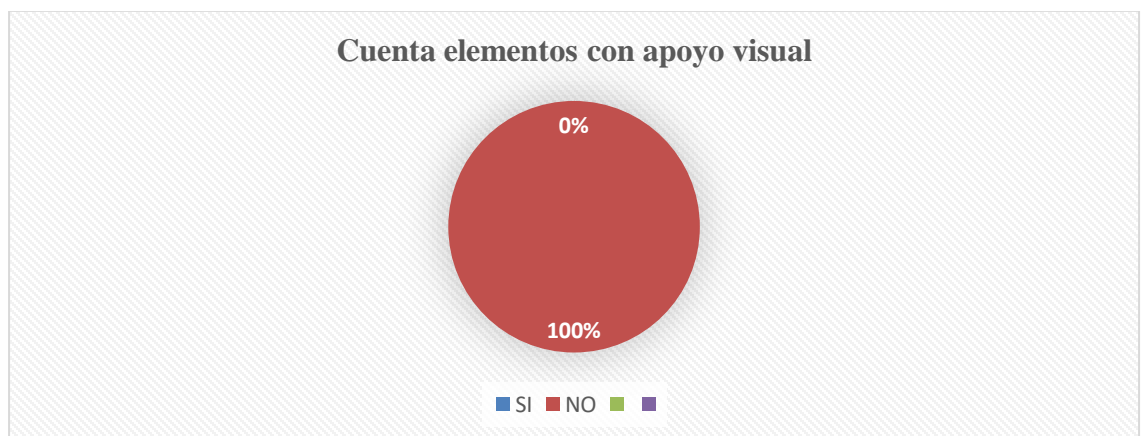
Tabla 2 ¿El niño cuenta elementos con apoyo visual?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	30	100%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 1 ¿El niño cuenta elementos con apoyo visual?



Fuente: Tabla 2

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el primer ítem se pudo evidenciar que el 100% de niños observados, no cuentan con elementos con apoyo visual. Esto refleja una limitación importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que los recursos visuales fortalecen la comprensión de los contenidos.

Indicador 2. Resuelve problemas sencillos usando el entorno virtual

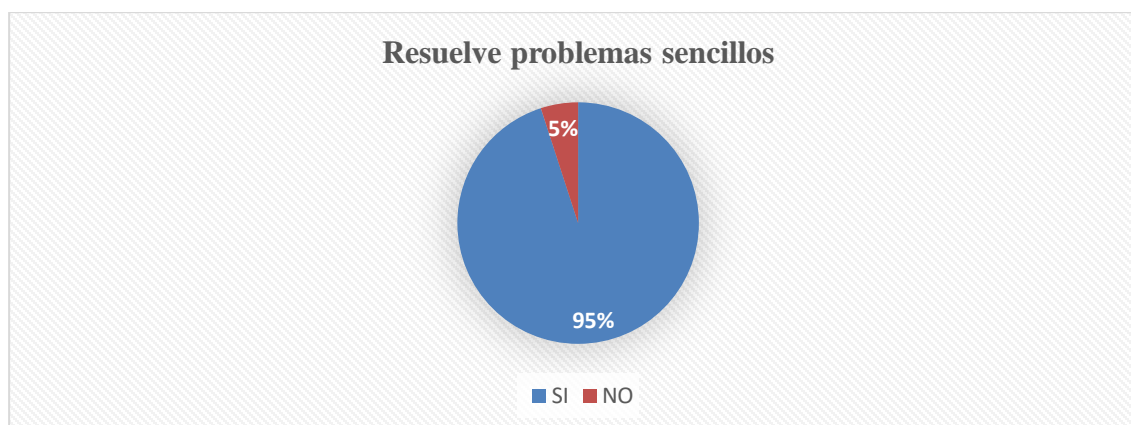
Tabla 3 ¿Resuelve problemas sencillos usando el entorno virtual?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	26	95%
No	4	5%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 2 ¿Resuelve problemas sencillos usando el entorno virtual?



Fuente: Tabla 3

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el segundo ítem se evidenció que, de los 30 niños observados, 26 (equivalentes al 95%) demostraron habilidad para resolver problemas sencillos utilizando el entorno virtual, mientras que los 4 restantes (5%) no evidenciaron dicha capacidad.

Indicador 3. Se utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemático.

Tabla 4 ¿Se utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemático?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	5%
No	26	95%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 3 ¿Se utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemática en casa?



Fuente: Tabla 4

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el tercer ítem se pudo evidenciar que, de los 30 niños observados, 4 niños que equivalen al 5%, muestran que utilizan dispositivos, mientras que 26 niños, es decir el 95% no muestran que utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemática.

Indicador 4. Se proyectan videos educativos o canciones con contenido lógico-matemático (por ejemplo, contar, clasificar, seriación)

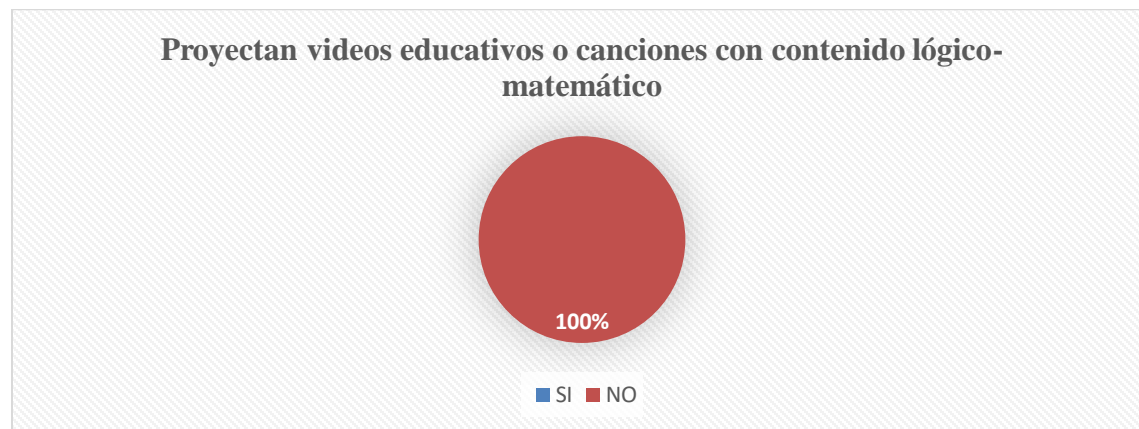
Tabla 5 ¿Se proyectan videos educativos o canciones con contenido lógico-matemático (por ejemplo, contar, clasificar, seriación)?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	30	100%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 4 ¿Se proyectan videos educativos o canciones con contenido lógico-matemático (por ejemplo, contar, clasificar, seriación)?



Fuente: Tabla 5

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el cuarto ítem se evidenció que el 100% de los niños observados no proyectan videos educativos ni canciones con contenido lógico-matemático, como contar, clasificar o realizar seriaciones. Este resultado refleja que no se están utilizando recursos audiovisuales como apoyo pedagógico para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los niños, lo cual limita la posibilidad de aprovechar herramientas tecnológicas que favorecen la atención, la motivación y el aprendizaje significativo en esta área.

Indicador 5. Los niños interactúan con imágenes digitales (en pantalla o impresas) para resolver ejercicios de conteo o reconocimiento de formas

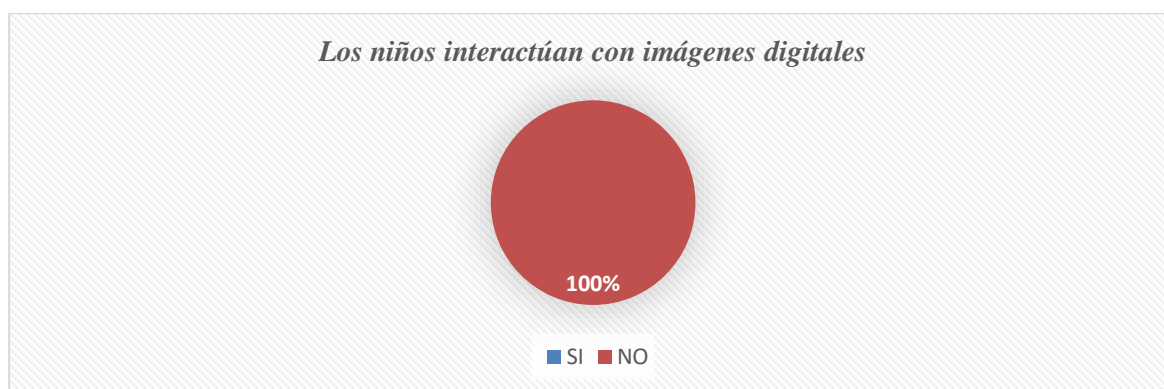
Tabla 6 ¿Los niños interactúan con imágenes digitales (en pantalla o impresas) para resolver ejercicios de conteo o reconocimiento de formas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	30	100%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 5 ¿Los niños interactúan con imágenes digitales (en pantalla o impresas) para resolver ejercicios de conteo o reconocimiento de formas?



Fuente: Tabla 6

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el quinto ítem se evidenció que el 100% de los niños observados no interactúan con imágenes digitales, lo que refleja la ausencia del uso de recursos tecnológicos visuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta falta de interacción limita el desarrollo de habilidades cognitivas y de pensamiento lógico, así como la motivación y el interés por aprender mediante medios digitales, los cuales podrían enriquecer significativamente las experiencias educativas en el nivel inicial.

Indicador 6. Se evidencia una mejora en la participación de los niños cuando se incluyen elementos digitales en el proceso lógico-matemático.

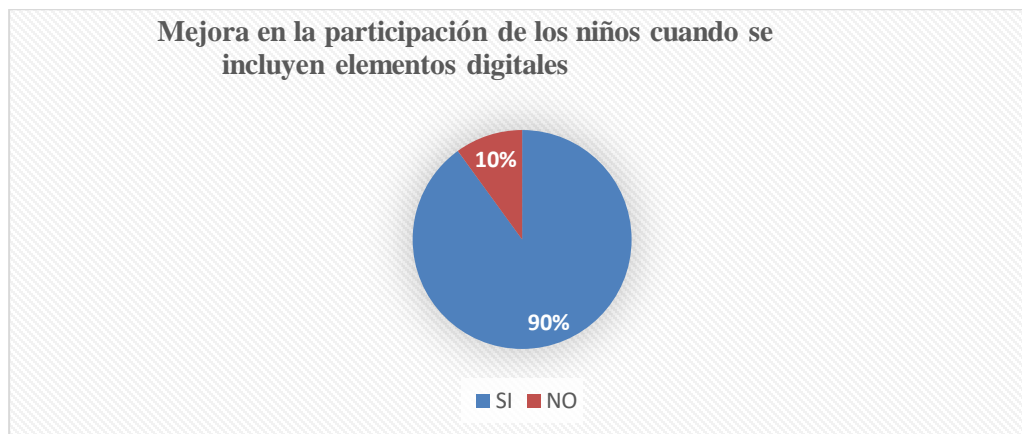
Tabla 7 ¿Se evidencia una mejora en la participación de los niños cuando se incluyen elementos digitales en el proceso lógico-matemático?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	90%
No	3	10%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 6 ¿Se evidencia una mejora en la participación de los niños cuando se incluyen elementos digitales en el proceso lógico-matemático?



Fuente: Tabla 7

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el sexto ítem se observó que el 90% de los niños mejora su participación cuando se incluyen elementos digitales en las actividades, mientras que solo el 10% no evidencia cambios significativos. Este resultado demuestra que la incorporación de recursos tecnológicos tiene un impacto positivo en la motivación, el interés y la participación activa de los niños, convirtiéndose en una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el aprendizaje y la interacción en el aula.

Indicador 7. Se mantiene atento durante la interacción con el recurso

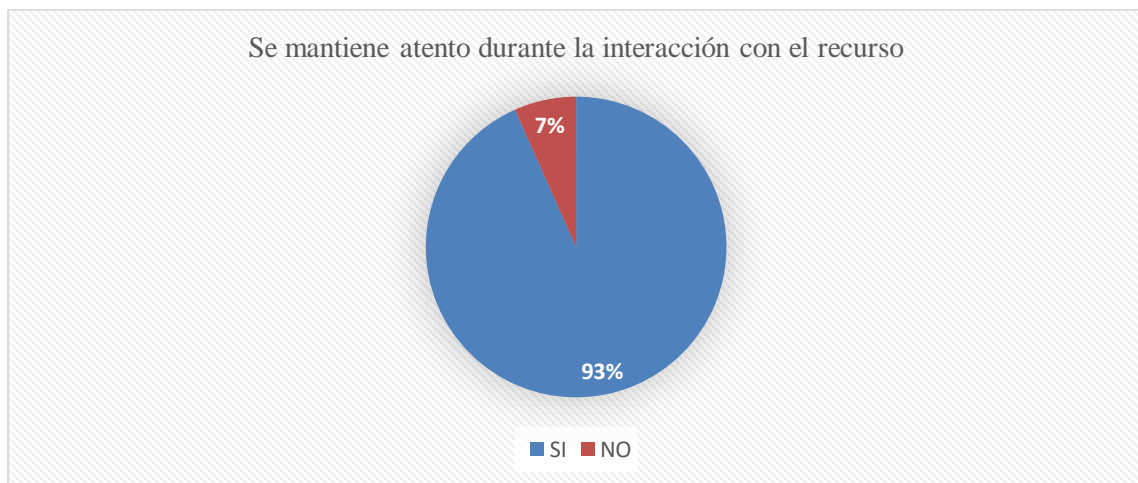
Tabla 8 ¿Se mantiene atento durante la interacción con el recurso?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	28	93%
No	2	7%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 7 ¿Se mantiene atento durante la interacción con el recurso?



Fuente: Tabla 8

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el séptimo ítem se pudo evidenciar que, de los 30 niños observados, 28 niños que equivalen al 93%, muestran que se mantiene atento durante la interacción con el recurso, mientras que 2 niños, es decir el 7% no muestran que se mantiene atento durante la interacción con el recurso.

Indicador 8. Las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, formas o secuencias

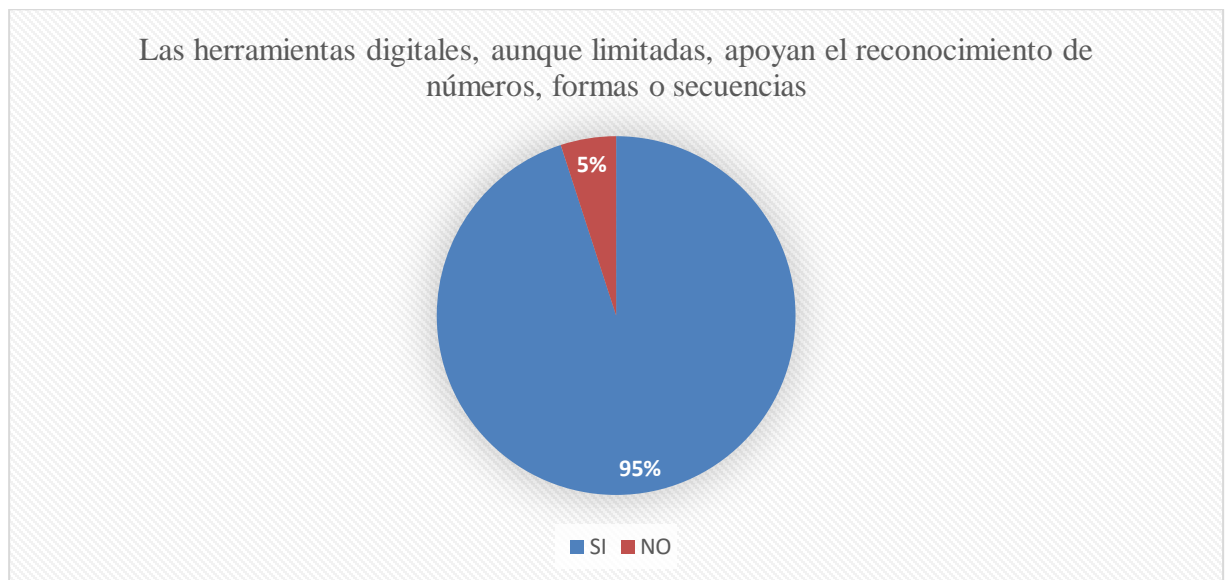
Tabla 9¿Las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, formas o secuencias?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	28	95%
No	2	5%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 8¿Las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, formas o secuencias?



Fuente: Tabla 9

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el octavo ítem se pudo evidenciar que, de los 30 niños observados, 28 niños que equivalen al 95%, muestran que las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, mientras que 2 niños, es decir el 5% no muestran que las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números.

Indicador 9. Pide volver a usar el entorno virtual en otro momento

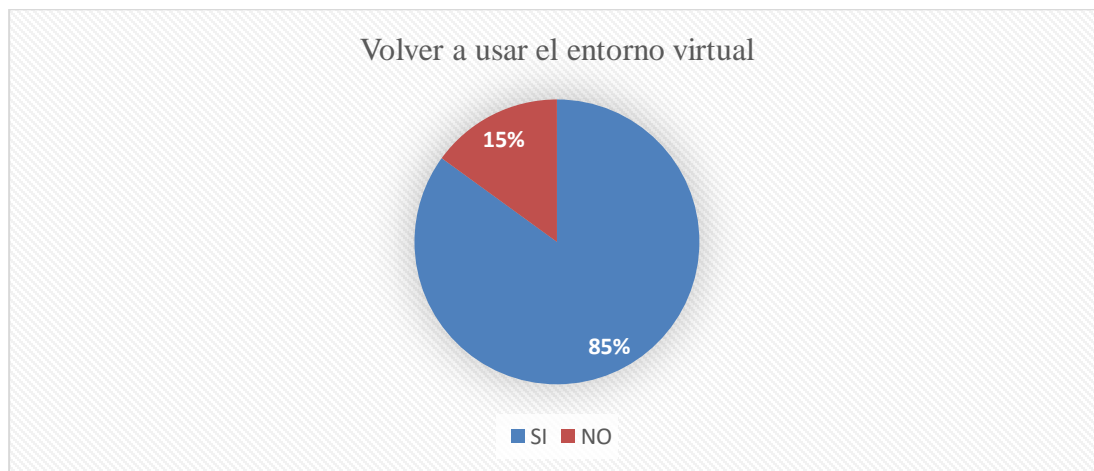
Tabla 10 ¿Pide volver a usar el entorno virtual en otro momento?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	85%
No	9	15%
TOTAL	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Mishell Sayay

Figura 9 ¿Pide volver a usar el entorno virtual en otro momento?



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Mishell Sayay

Análisis: En el noveno ítem se pudo evidenciar que, de los 30 niños observados, 21 niños que equivalen al 85%, muestran volver a usar el entorno virtual en otro momento, mientras que 9 niños, es decir el 15% no muestran volver a usar el entorno virtual.

4.2 Discusión

Los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a 30 niños de 4 a 5 años de inicial 2 del Centro de Educación Inicial la Primavera evidencia la relación de los entornos virtuales lúdicos en el aprendizaje del ámbito lógico-matemático.

En la presente investigación los resultados demuestran que el uso de entornos virtuales lúdica representan una necesidad dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje de la totalidad de la muestra de 30 niños equivalente al 100% , se evidencio que el 83% requiere implementación de estrategias innovadoras, como entornos virtuales lúdicos, para fortalecer sus destrezas lógico-matemáticas, el estudio también revela desafíos logísticos, particularmente la adaptación creativa de las docentes a recursos limitados; un factor crítico si se considera que la literatura sobre la ejecución de entornos virtuales subraya la necesidad de una formación docente continua y la garantía de acceso equitativo y conectividad para asegurar el éxito y la sostenibilidad de estas innovaciones pedagógicas (Revista Mapa, 2024; UPS, 2024).

Por otro lado, el 27% manifestó poseer cierto nivel de familiaridad con el uso de recursos digitales, lo que sugiere una base mínima, sobre lo cual se puede potenciar el aprendizaje mediante experiencias tecnológicas más estructuradas para generar la motivación, participación y la comprensión de los conceptos matemáticos, al convertir la actividad en proceso de exploración activa y lúdica acompañada de capacitación docente y planificación curricular para garantizar que el uso de la tecnología responda a objetivos pedagógicos claros y significativos.

Esto sugiere que los entornos virtuales lúdicos, son un catalizador efectivo del aprendizaje lógico-matemático, cuya plena realización requiere políticas que respalden tanto la infraestructura tecnológica como la capacitación del profesorado para la introducción progresiva de herramientas digitales en la institución. Así mismo, respaldan la necesidad de una transformación pedagógica que incorpore la tecnología educativa de manera inclusiva y contextualiza con enfoques de aprendizaje activo y significativo.

CAPÍTULO V.

5.1 CONCLUSIONES

Se concluye que las características pedagógicas y funcionales de los entornos virtuales lúdicos constituyen una herramienta eficaz para potenciar el aprendizaje en el ámbito lógico-matemático, favoreciendo la atención, la motivación y la participación activa de los niños generando experiencias significativas que estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Se identifico el contenido del ámbito lógico-matemático fundamentada en el currículo de educación inicial 2 la cual se basó en la resolución de problemas, comprensión de relaciones, capacidad de clasificar, ordenar , comparar, reconocer formas, tamaño, secuencia y patrones mediante la aplicación de la ficha de observación concluimos que los niños de inicial 2 requieren estrategias innovadoras basadas en recursos digitales interactivos validando la efectividad para el fortalecimiento de destrezas específicas.

Las actividades pedagógicas es una estrategia efectiva para promover los Entornos Virtuales Lúdicos y potenciar su aprendizaje en el ámbito lógico-matemático. A través de actividades innovadoras, experimentales y lúdicas, los niños adoptan prácticas beneficiosas de manera natural y divertida. Reiterando la capacidad de las docentes para adaptar y gestionar recursos digitales mediante dispositivos personales (móviles), evidencia una alta flexibilidad de la propuesta metodológica para asegurar la continuidad y el éxito de la innovación educativa en escenarios con un bajo índice de dotación tecnológica.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar progresivamente entornos virtuales lúdicos dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje del ámbito lógico-matemático, priorizando el uso de plataformas, aplicaciones o recursos interactivos adecuados para los niños y alineados al contexto educativo con el fin de estimular la curiosidad y el pensamiento a través del juego. Esta integración tecnológica debe planificarse de manera estructurada, considerando los objetivos curriculares, la disponibilidad de recursos y la adaptación del contenido a las capacidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años.

Es recomendable promover la capacitación continua de los docentes en el uso pedagógico de las tecnologías digitales. La formación debe centrarse en el diseño de experiencias educativas que combinen el juego con el contenido lógico-matemático, favoreciendo la adquisición de destrezas mediante la exploración. Además, se sugiere fortalecer las competencias tecnológicos y didácticas del profesorado para que puedan aprovechar y crear actividades atractivas acorde al desarrollo infantil, como se evidenció en este estudio, transformando los desafíos de infraestructura en oportunidades de innovación pedagógica.

Se sugiere aplicar actividades propuestas en el marco teórico de la presente investigación, ya que están diseñadas para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, generando un desarrollo integral en los niños. Se propone fomentar la colaboración entre docentes, familia y comunidad educativa para garantizar el acceso a recursos tecnológicos básicos y promover el uso responsable de las herramientas digitales desde la primera infancia. Esta cooperación permitirá que los niños cuenten con espacios de aprendizaje virtual, contribuyendo así a una educación inclusiva.

6 BIBLIOGRAFÍA

- Pibaque , D., & Lareal, A. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica. *Revista Ciencia Latina*, 7(1). Obtenido de file:///C:/Users/Profesional/Downloads/5048-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19911-1-10-20230306.pdf
- Alruthaya, A., Nguyen, T.-T., & Lokuge, S. (2021). *The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education*. Obtenido de arXiv: <https://arxiv.org/abs/2111.05991>
- Bejarano, M., Narvaste, B., & Silva, J. (2023). Estrategia pedagógica en la educación inicial virtual. . *Revista de Investigación en Ciencia de la Educación*, 7(31). Obtenido de file:///C:/Users/Profesional/Downloads/articulo-34-horizontes-n31v7%20(1).pdf
- Benavides, D. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje en el proceso enseñanzaaprendizaje de matemáticas en los estudiantes de noveno año de. Ambato.*
- Briceño et al . (2019). *USOS DE LAS TIC EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3439/343960948003/343960948003.pdf>
- Cochancela, M., Sumba, V., Carranza, D., Montalvo, L., & Corera, M. (2024). *Una mirada a la implementación de estrategias lúdicas en el ambiente lógico matemático en el subnivel inicial 2*. Obtenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2066>
- Collantes, M., & Aroca, A. (2024). *Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años*. Obtenido de MQRInvestigar: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.596-620>
- Crespo, M. (2023). La enseñanza lógico-matemática en la clase de 3 años de Educación Inicial. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/61969/TFG-L3567.pdf?sequence=1>
- Cundumi, O. (2025). *Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje autónomo de estudiantes de escuelas públicas*. Obtenido de Revista Oratores: https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/oratores/article/view/1528?utm_source=chatgpt.com

- Educación, M. (2014). *Curriculo de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Eleftheriadi, A., Lavidas, K., & Komis, V. (2021). *Teaching Mathematics in Early Childhood Education with ICT: The Views of Two Contrasting Teachers' Groups*. Obtenido de Journal of Digital Educational Technology: https://www.jdet.net/download/teaching-mathematics-in-early-childhood-education-with-ict-the-views-of-two-contrasting-teachers-11117.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Espinoza, N., & Mónica, G. (2024). *Actividades didácticas para mejorar las relaciones lógico-matemáticas mediante las TIC en inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí*. Azoguez: Universidad Nacional de Educación.
- Gómez, E., & Iglesias, M. (Arandu UTIC de 2025). *Herramientas digitales en la educación inicial en Ecuador: Potenciando el aprendizaje infantil*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/389910743_Herramientas_Digitales_en_la_Educacion_Inicial_en_Ecuador_Potenciando_el_Aprendizaje_Infantil?utm_source=chatgpt.com
- Granda, Y., & Guachagmira, I. (2019-2020). *REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*. Obtenido de El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Amaguaña en el período lectivo 2019-2020: <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/21eb8631-cb08-4c8c-a93a-0fb1154415f7>
- María, L. G. (2011). *Pontificia Universidad Javeriana*. Obtenido de EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA: <https://repository.javeriana.edu.co/items/5adcb469-eae9-4a54-93f3-fe02e0f0032b>
- Meneses, M., & Morillo, D. (2022). *ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL. Visión Educativa*. Obtenido de [file:///C:/Users/Profesional/Downloads/ENTORNOS+VIRTUALES+DE+APRENDIZAJE+PARA+EL+NIVEL+DE+EDUCACION%3%93N+INICIAL_+MENESES%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Profesional/Downloads/ENTORNOS+VIRTUALES+DE+APRENDIZAJE+PARA+EL+NIVEL+DE+EDUCACION%3%93N+INICIAL_+MENESES%20(1).pdf)
- Mok, S. (2022). *Innovación docente como resultado de la pandemia por COVID-19: el caso del curso Introducción a la Computación e Informática*. Obtenido de Revista Latinoamericana

- de Tecnología Educativa:
https://www.redalyc.org/journal/440/44070055027/html/?utm_source=chatgpt.com
- Moya, B. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Revista Neuronum:
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>
- Moyon Pala, E. J. (28 de 05 de 2025). *Universidad Nacional de Chimborazo* . Obtenido de Propuesta de utilización de recursos digitales interactivos para el aprendizaje de relaciones lógica-matemáticas en educación inicial.: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/15233>
- Patricia, C., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Científica dominio de las ciencias*, 56-77.
- Pillajo, H., & Sierra, P. (2022). *El impacto de la educación virtual en la universidad durante el COVID-19*. Obtenido de Vínculos-ESPE:
https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/2536/2270?utm_source=chatgpt.com
- Rodríguez, J., Humani, R., Deneri, E., Ramos, D., & Milagritos, R. (2023). *Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios*. Obtenido de Revista de Investigación en Ciencias de la Educación: https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1121/2049?utm_source=chatgpt.com
- Sátan Londo, M. I. (19 de 07 de 2021). *Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de Los juegos digitales infantiles en el proceso de las nociones matemáticas de los niños de 3 años del Centro de Educación Inicial Benjamín Franklin ubicado en la ciudad de Riobamba en las calles Mariana de Jesús y Luz Elisa Borja período octubre 2020-marzo: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7907>
- Tiwi Shijap, N. (20 de 10 de 2022). *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú*. Obtenido de Aprendo jugando al interactuar en entornos virtuales en el ciclo II de: <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/5f22ae41-a114-4024-ba35-59667905d674>
- Tomas, H. (2024). *NPH*. Obtenido de La educación en América Latina: <https://nph.org/education-in-latin-america/?utm>

UNESCO. (2021). *The Global Economy*. Obtenido de Recursos de aprendizaje y datos sobre la economía mundial:

https://www.theglobaleconomy.com/Ecuador/Preprimary_school_enrollment/?utm

UNESCO. (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo*. Obtenido de <https://www.unesco.org/reports/gem-report/en/2024-monitoringsdg4?utm>

UNSD. (2015). *División de Estadística de las Naciones Unidas (UNSD)*. Obtenido de Los alarmantemente bajos índices de competencia en lectura y matemáticas señalan una crisis mundial del aprendizaje.: <https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/goal-04/?utm>

7. ANEXOS

7.1 Instrumento de recolección de datos

Ficha de Observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGIAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo:

Analizar la relación entre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del ámbito lógico matemático en los niños de educación inicial nivel 2 del Centro de Educación Infantil La Primavera.

Ficha de Observación

PREGUNTAS	ESCALA VALORATIVA	
	SI	NO
1. ¿El niño cuenta elementos con apoyo visual?		
2. ¿Resuelve problemas sencillos usando el entorno virtual?		
3. ¿Se utilizan dispositivos como celulares o tablets para actividades relacionadas con el área lógico-matemática en casa?		
4. ¿Se proyectan videos educativos o canciones con contenido lógico-matemático (por ejemplo, contar, clasificar, seriación)?		

5. ¿Los niños interactúan con imágenes digitales (en pantalla o impresas) para resolver ejercicios de conteo o reconocimiento de formas?		
6. ¿Se evidencia una mejora en la participación de los niños cuando se incluyen elementos digitales en el proceso lógico-matemático?		
8. ¿Se mantiene atento durante la interacción con el recurso?		
9. ¿Las herramientas digitales, aunque limitadas, apoyan el reconocimiento de números, formas o secuencias?		
10. ¿Pide volver a usar el entorno virtual en otro momento?		

Elaborado por: Mishell Sayay

7.2 Fichas de actividades

ACTIVIDAD N°1

Clasificamos los juguetes

Objetivo:
Desarrollar la habilidad para clasificar objetos según su color, forma o tamaño, fortaleciendo el pensamiento lógico.

Tiempo: 20 minutos

Recursos :
Juguetes de diferentes colores y tamaños (carros, pelotas, bloques)

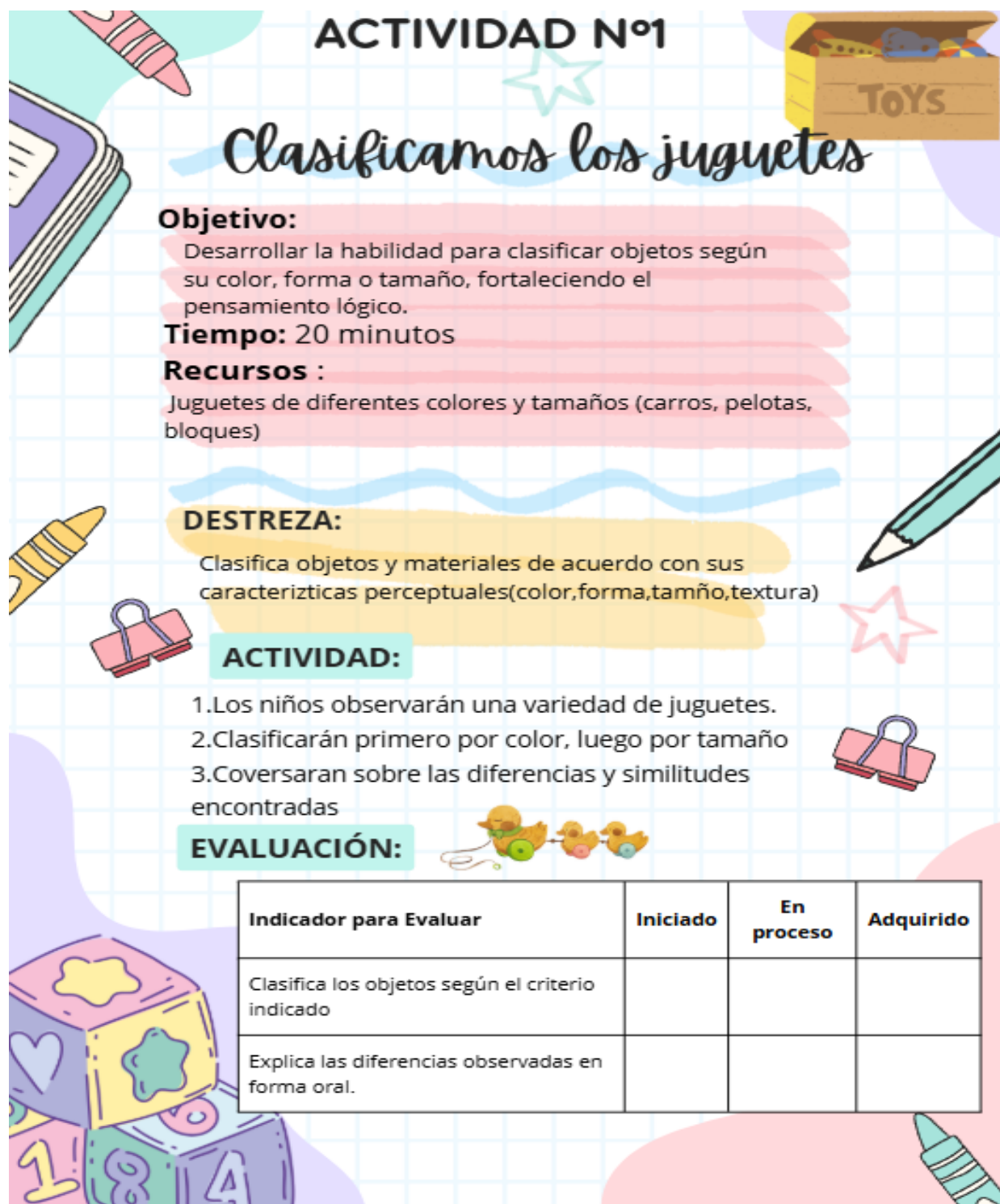
DESTREZA:
Clasifica objetos y materiales de acuerdo con sus características perceptuales(color,forma,tamaño,textura)

ACTIVIDAD:

- 1.Los niños observarán una variedad de juguetes.
- 2.Clasificarán primero por color, luego por tamaño
- 3.Coversaran sobre las diferencias y similitudes encontradas

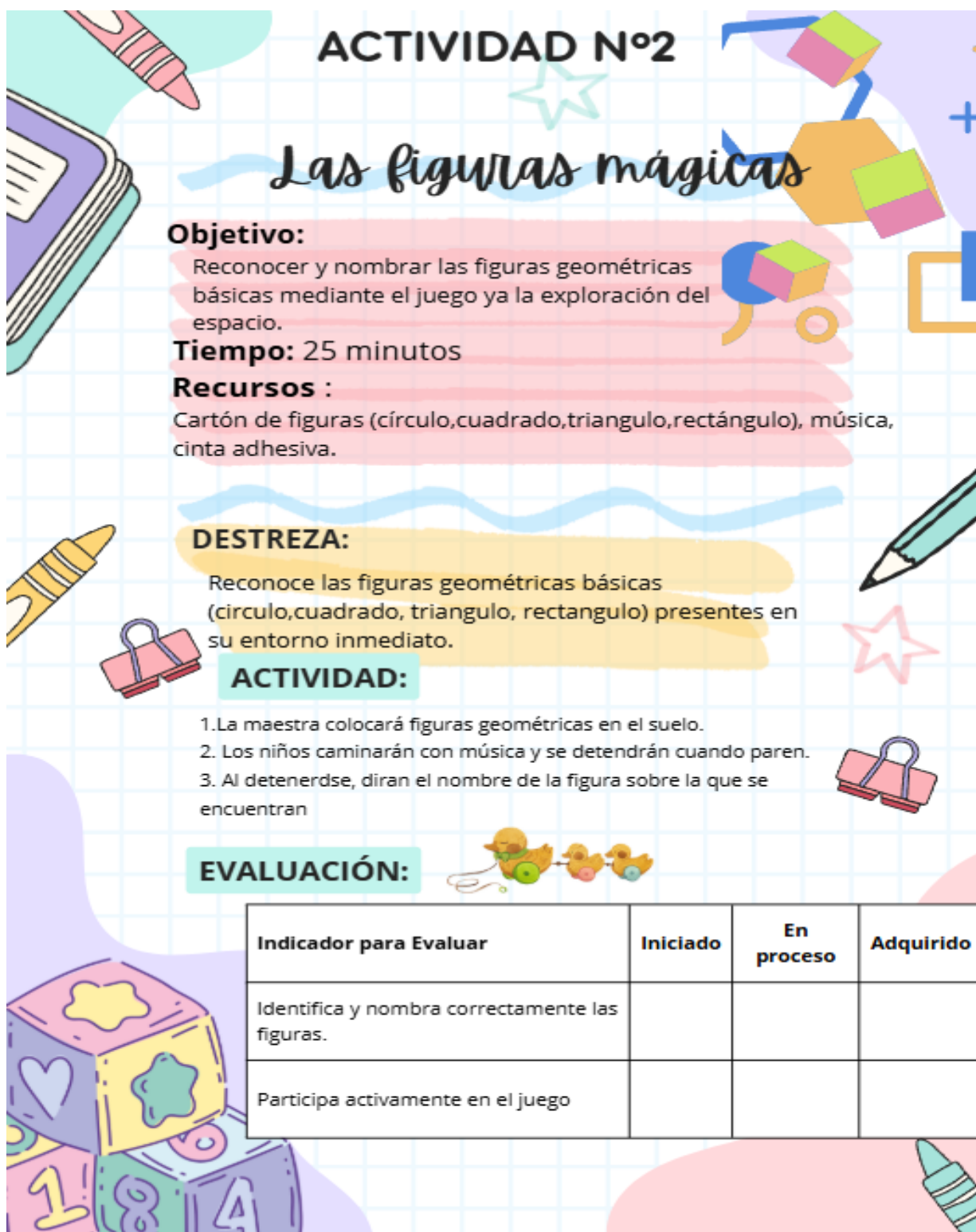
EVALUACIÓN:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Clasifica los objetos según el criterio indicado			
Explica las diferencias observadas en forma oral.			



Fuente: Canva

Elaborado por: Mishell Sayay



ACTIVIDAD N°2

Las figuras mágicas

Objetivo:
Reconocer y nombrar las figuras geométricas básicas mediante el juego ya la exploración del espacio.

Tiempo: 25 minutos

Recursos :
Cartón de figuras (círculo,cuadrado,triangulo,rectángulo), música, cinta adhesiva.

DESTREZA:
Reconoce las figuras geométricas básicas (círculo,cuadrado, triangulo, rectangulo) presentes en su entorno inmediato.

ACTIVIDAD:

- 1.La maestra colocará figuras geométricas en el suelo.
2. Los niños caminarán con música y se detendrán cuando paren.
3. Al detenerdse, diran el nombre de la figura sobre la que se encuentran

EVALUACIÓN:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica y nombra correctamente las figuras.			
Participa activamente en el juego			

Fuente: Canva

Elaborado por: Mishell Sayay

ACTIVIDAD N°3

Frutas

Objetivo:

Fortalecer el conteo progresivo del 1 al 5 mediante manipulación de objetos concretos.

Tiempo: 20 minutos

Recursos :

Frutas reales o de juguetes, canastas pequeñas.

DESTREZA:

Cuanta objetos de uno en uno, utilizando la secuencia numérica y relacionando número con cantidad.

ACTIVIDAD:

1. Cada niño recibirá una canasta con frutas.
2. Contarán en voz alta cuántas frutas tienen.
3. Agregarán o quitarán frutas según el número que indique la maestra.

EVALUACIÓN:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Cuenta objetos hasta el número 5			
Relación número y cantidad adecuadamente			

Fuente: Canva

Elaborado por: Mishell Sayay

ACTIVIDAD N°4

El camino de los números

Objetivo:

Relacionar los números con la cantidad correspondiente de forma lúdica y dinámica.

Tiempo: 20 minutos

Recursos :

Carteles con números del 1 al 5, imágenes o figuras (autos, animales, pelotas)

DESTREZA:

Relaciona el número con la cantidad que presenta, utilizando materiales concretos y juegos.

ACTIVIDAD:

1. Se colocando carteles de números en el suelo formando un camino.
2. La maestra mostrará cierta cantidad de objetos (por ejemplo, 3 pelotas)
3. Los niños avanzarán y se ubicarán en el número que corresponde a esa cantidad

EVALUACIÓN:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Relación número y cantidad correcta			
Demuestra interés y participación en el juego			

Fuente: Canva

Elaborado por: Mishell Sayay

ACTIVIDAD N°5

Los tamaños de mi entorno

Objetivo:

Diferenciar y ordenar objetos según su tamaño, fomentando la observación y la comparación.

Tiempo: 25 minutos

Recursos :

Objetos del aula , tarjetas con los términos grande, mediano , pequeño

DESTREZA:

Compara y ordena objetos de acuerdo con un atributo observable

ACTIVIDAD:

1. La maestra mostrará tres objetos de distintos tamaños.
2. Los niños los ordenarán del más grande al más pequeño.
3. Luegoán buscar en el aula otros objetos para clasificarlos

EVALUACIÓN:

Indicador para Evaluar	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ordena objetos según su tamaño			
Utiliza correctamente los términos grande, mediano, pequeño			

Fuente: Canva

Elaborado por: Mishell Sayay

7.3 Aplicación del instrumento



Fuente: “Centro de Educación Inicial la Primavera”
Elaborado por: Mishell Sayay



Fuente: “Centro de Educación Inicial la Primavera”
Elaborado por: Mishell Sayay



Fuente: “Centro de Educación Inicial la Primavera”

Elaborado por: Mishell Sayay



Fuente: “Centro de Educación Inicial la Primavera”

Elaborado por: Mishell Sayay



Fuente: “Centro de Educación Inicial la Primavera”
Elaborado por: Mishell Sayay



Fuente: “Centro de Educación Inicial la Primavera”
Elaborado por: Mishell Sayay