



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE GUAYAQUIL
CARRERA DE EDUCACION INICIAL

GUÍA DIDÁCTICA PARA POTENCIAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO
EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS MEDIANTE JUEGOS EN GENIALLY

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORES: Paula Andrea Idrovo Velasco
Nicole Geraldine Andrade Toapanta

TUTOR: Lcdo. Carlos Massuh Villavicencio, Mgtr.

Guayaquil-Ecuador

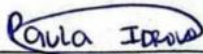
2025

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Nosotras, Idrovo Velasco Paula Andrea con documento de identificación N° 3050082357,
y Andrade Toapanta Nicole Geraldine con documento de identificación N° 0952787760,
manifestamos que: Somos las autoras y responsables del presente trabajo; y, autorizamos
a que, sin fines de lucro, la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir,
reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

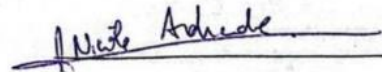
Guayaquil, 25 de agosto de 2025

Atentamente,



Idrovo Velasco Paula Andrea

3050082357



Andrade Toapanta Nicole Geraldine

0952787760


**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotras, Idrovo Velasco Paula Andrea con documento de identificación No. 3050082357, y Andrade Toapanta Nicole Geraldine con documento de identificación No. 0952787760, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras de "Guía Didáctica Para Potenciar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De 4 A 5 Mediante Juegos En Genially.", el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

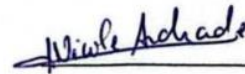
Guayaquil, 25 de agosto de 2025

Atentamente,



Idrovo Velasco Paula Andrea

3050082357



Andrade Toapanta Nicole Geraldine

0952787760

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Carlos Manuel Massuh Villavicencio, con documento de identificación No. 0914691910, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que, bajo mi tutoría, fue desarrollado el trabajo de titulación: **“Guía Didáctica Para Potenciar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De 4 A 5 Mediante Juegos En Genially.”**, realizado por Paula Andrea Idrovo Velasco, con documento de identificación No. 3050082357. Como resultado final, presentó el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica, el cual cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 22 de agosto de 2025

Atentamente



Carlos Manuel Massuh Villavicencio
CI # 0914691910

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Carlos Manuel Massuh Villavicencio, con documento de identificación No. 0914691910, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que, bajo mi tutoría, fue desarrollado el trabajo de titulación: **“Guía Didáctica Para Potenciar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De 4 A 5 Mediante Juegos En Genially.”**, realizado por Nicole Geraldine Andrade Toapanta, con documento de identificación No. 0952787760. Como resultado final, presentó el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica, el cual cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 22 de agosto de 2025

Atentamente,



Carlos Manuel Massuh Villavicencio
CI # 0914691910

Dedicatoria

Dedico este trabajo con profunda gratitud, amor y dedicación a mi abuela **Nerys Otero Lozano**, a mi madre **Mery Toapanta Otero**, a mi tía **Evelyn Toapanta Otero** y a mi tío **Marco Miranda López**. Gracias de todo corazón por brindarme siempre su apoyo incondicional, por estar a mi lado en cada momento, en las alegrías y en las dificultades, y por darme la fortaleza necesaria para continuar en los momentos más desafiantes de esta gran aventura universitaria.

Este logro no es solo mío, sino también suyo, porque cada palabra de aliento, cada consejo y cada gesto de amor fueron la inspiración que me impulsó a no rendirme. A ustedes les dedico con orgullo este esfuerzo, pues son mi mayor motivación y ejemplo de perseverancia.

Con cariño infinito y eterno agradecimiento, este triunfo es también de ustedes.

Nicole Geraldine Andrade Toapanta.

Quiero dedicar este trabajo con todo mi amor y profunda dedicación a mis abuelos **María Párraga Vélez** y **Luis Eduardo Velasco Granizo**, quienes han estado a mi lado incondicionalmente, brindándome siempre su apoyo, cariño y fortaleza. Su ejemplo de esfuerzo, paciencia y entrega me ha inspirado a luchar por mis sueños y a no rendirme en medio de las dificultades.

También dedico este logro a mi madre, **María Elisa Velasco**, por ser mi mayor pilar y refugio, por acompañarme en los momentos de alegría y también en los instantes de dificultad, dándome siempre palabras de aliento y confianza para seguir adelante. Con su amor inagotable me ha enseñado que todo sacrificio tiene su recompensa y que la perseverancia abre caminos de éxito.

Este trabajo es un reflejo del amor inmenso que me han dado. Cada página escrita lleva parte de ustedes, de sus enseñanzas y de sus abrazos que siempre me han sostenido.

Paula Andrea Idrovo Velasco

Agradecimiento.

En primer lugar, agradezco a **Dios**, fuente de fortaleza, sabiduría y guía en cada paso de mi vida. Sin su bendición y presencia constante, este logro no hubiera sido posible.

A mi querida abuela **Nerys Otero Lozano**, a mi madre **Mery Toapanta Otero**, a mi tía **Evelyn Toapanta Otero**, a mi tío **Marco Miranda López** y a mis hermanos **Adrián Andrade** y **Freddy Andrade**, gracias por brindarme siempre su amor, apoyo incondicional y ánimo en los momentos más difíciles. Cada palabra de aliento y cada gesto de cariño se convirtieron en el motor que me impulsó a seguir adelante.

Extiendo también mi más sincero agradecimiento a mi tutor de tesis, **Carlos Masshu Villavicencio**, quien con su paciencia, dedicación y compromiso estuvo siempre pendiente de nuestra formación. Su guía fue fundamental para culminar este trabajo, brindándonos no solo orientación académica, sino también motivación en los momentos de risas, lágrimas y desafíos. Su acompañamiento constante ha sido invaluable en este camino.

A la **Unidad Educativa LEMAS**, por abrirnos las puertas y permitirnos llevar a cabo nuestras actividades, convirtiéndose en un espacio de aprendizaje y experiencia práctica que fortaleció mi formación docente. Su apoyo constante fue clave para el éxito de este proceso.

De manera especial, agradezco a mi compañera de tesis, **Paula Idrovo**, por todas las experiencias compartidas, por el esfuerzo conjunto y por la entrega en cada paso de este desafío académico. Supimos apoyarnos mutuamente, sin rendirnos en ningún momento, compartiendo no solo responsabilidades, sino también sueños, perseverancia y cariño.

No puedo dejar de mencionar a mi amiga Josuany Paredes, una bendición que me regaló la universidad. En estos cuatro años construimos una amistad basada en apoyo, confianza y alegría. Su compañía fue fuerza en los días difíciles y felicidad en los triunfos. Gracias por tu lealtad y por recordarme que nunca estuve sola. Nuestra amistad es uno de los mayores tesoros de esta etapa.

Nicole Geraldine Andrade Toapanta.

Agradecimiento.

En primer lugar, quiero agradecer a Dios, por haberme dado la fortaleza, la salud y la sabiduría para culminar con éxito este trabajo de titulación. Su presencia en cada paso de mi vida me ha sostenido en los momentos difíciles y me ha iluminado en las decisiones importantes.

A mis amados abuelos María Párraga Vélez y Luis Eduardo Velasco Granizo, así como a mi madre María Elisa Velasco, quienes han sido mi más grande fuente de amor, motivación y compañía. Gracias por estar conmigo en cada alegría y en cada dificultad, por creer siempre en mí y por brindarme el aliento que me impulsó a no rendirme. Este logro es tan suyo como mío.

Quiero expresar mi reconocimiento al Mgs. Carlos Masshu Villavicencio, mi tutor de tesis, por su entrega, orientación y constante apoyo durante este proceso. Con paciencia y dedicación supo guiarnos no solo en el aspecto académico, sino también motivarnos en aquellos momentos en los que las emociones eran parte del camino. Su compromiso y cercanía marcaron una huella invaluable en mi formación.

Agradezco profundamente a la Unidad Educativa LEMAS, institución que nos abrió sus puertas y nos permitió llevar a cabo nuestras actividades con éxito. Fue un espacio de aprendizaje que enriqueció mi experiencia docente, brindándome las herramientas necesarias para crecer tanto en lo personal como en lo profesional.

Finalmente, quiero dar un agradecimiento de corazón a mi compañera de tesis, **Nicole Andrade**, por haber sido mi apoyo incondicional en cada paso de este camino. Juntas vivimos momentos de cansancio, risas, desvelos y también lágrimas, pero nunca dejamos de creer en nosotras ni en lo que podíamos lograr. Gracias por tu amistad sincera, por tu cariño y por no soltar mi mano en este proceso; este logro también es tuyo y lo guardaré siempre como uno de los recuerdos más lindos de mi vida.

Paula Andrea Idrovo Velasco

Resumen

Este estudio tiene como propósito fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 a 5 años mediante la aplicación de juegos interactivos diseñados en la plataforma Genially. La investigación surge ante la necesidad de incorporar recursos digitales en el aula inicial que motiven el aprendizaje activo y significativo. El enfoque metodológico es cualitativo con alcance descriptivo, utilizando entrevistas a docentes y observaciones a los niños para identificar los avances en las habilidades lógico-matemáticas. Como resultado, se diseñó una guía de actividades basada en juegos digitales que favorecen la clasificación, seriación, noción de número y relaciones espaciales. Los datos evidencian que el uso de herramientas como Genially mejora la participación, comprensión y desarrollo del pensamiento lógico en los infantes. Las conclusiones destacan la importancia de integrar la tecnología con estrategias pedagógicas adecuadas para potenciar los procesos cognitivos desde la primera infancia.

Palabras clave: pensamiento lógico matemático, educación inicial, juegos interactivos, Genially, tecnología educativa

Abstract

This study aims to strengthen the development of logical-mathematical thinking in children aged 4 to 5 through the application of interactive games designed on the Genially platform. The research arises from the need to incorporate digital resources in early childhood classrooms that motivate active and meaningful learning. The methodological approach is qualitative with a descriptive scope, using interviews with teachers and observations of children to identify progress in logical-mathematical skills. As a result, an activity guide based on digital games was designed, promoting classification, seriation, number concept, and spatial relations. The data show that the use of tools like Genially improves participation, understanding, and the development of logical thinking in young children. The conclusions highlight the importance of integrating technology with appropriate pedagogical strategies to enhance cognitive processes from early childhood.

Keywords: logical thinking, early childhood education, interactive games, Genially, educational technology

INDICE DE CONTENIDOS

EL PROBLEMA.....	13
ANTECEDENTES	16
DELIMITACIÓN	18
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	19
OBJETIVOS	20
JUSTIFICACIÓN	21
MARCO TEORICO.....	23
Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.....	24
Competencias Docentes y Formación en TIC para Educación Inicial.....	26
Uso de Genially en la Educación Inicial	28
Estrategias para el Aprendizaje Lógico-Matemático.....	29
El currículo nacional recomienda incluir actividades tales como:	30
Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático con Genially	31
METODOLOGÍA.....	33
Métodos	33
Diseño y enfoque	33
Participantes y contexto.....	33
Métodos teóricos	33
Métodos empíricos	33
Técnicas	34
Instrumentos	34
Procedimiento.....	34
Fase 0. Alcance y criterios de calidad.....	34
Fase 1. Diagnóstico breve del contexto.....	35
Fase 2. Objetivos y criterios de logro	35
Fase 3. Alineación curricular y marco didáctico	35
Fase 4. Arquitectura de la guía y módulos	35
Tabla 1	35
Módulos y objetivos.....	35
Fase 5. Plantillado y storyboard	36
Fase 6. Prototipos en Genially.....	36
Fase 7. Instrumentos para uso y mejora	36
Fase 8. Revisión de escritorio y ajustes.....	36

RESULTADOS.....	37
Tabla 2	37
Tabla 3	38
Autonomía digital y autorregulación	38
Tabla 4	38
Participación y clima de aula.....	38
Tabla 5	39
Voces de las docentes (síntesis)	39
Tabla 6	39
Recomendaciones surgidas → Ajustes incorporados a la guía	39
RESULTADO DE REDISEÑO DE LA GUÍA	41
A) Conteo.....	41
B) Patrones Y Seriación	41
C) Secuencias Numéricas	41
D) Figuras Y Colores (Incluye Clasificación).....	42
E) Nociones Temporales Y Espaciales.....	42
PROPUESTA METODOLÓGICA	43
Introducción	43
Cómo usar la Guía	43
Detalles de las 30 Actividades.....	45
CONCLUSIONES	116
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	117

EL PROBLEMA

Contexto del Problema

En el nivel de Educación Inicial, especialmente en niños de 4 a 5 años, se evidencia una limitada estimulación del pensamiento lógico-matemático, atribuida a la persistencia de metodologías tradicionales, descontextualizadas y poco motivadoras. Estas prácticas restringen la participación del niño y obstaculizan la construcción de aprendizajes significativos en una etapa crítica del desarrollo cognitivo (Zambrano et al., 2024).

Las docentes de educación parvularia enfrentan múltiples desafíos al integrar tecnologías en sus prácticas pedagógicas, especialmente en el área de matemáticas. Según Arroyo Hernández y López Flores (2021), “muchas docentes carecen de una formación sólida en el uso didáctico de herramientas digitales, lo que limita la implementación de estrategias tecnológicas en el aula” (p. 6). A esto se suma la falta de infraestructura, tiempo y apoyo institucional, lo cual, como indican Nacipucha et al. (2021), “genera una brecha entre el conocimiento pedagógico y el tecnológico que impide una verdadera integración de las TIC” (p. 3). A nivel internacional, se reconoce la urgencia de incorporar tecnología en la enseñanza de las matemáticas desde edades tempranas, ya que “el uso de aplicaciones interactivas promueve la comprensión conceptual y la motivación de los niños en el aprendizaje matemático” (Presser & Busey, 2016, p. 15). De acuerdo con el National Council of Teachers of Mathematics (2003), “la tecnología es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, ya que permite representar ideas, explorar conceptos y reforzar habilidades de forma visual y dinámica”

Aunque existen recursos tecnológicos y multimedia, su aprovechamiento suele carecer de intencionalidad pedagógica, lo que limita el interés y la motivación infantil (FIPCAEC, 2023). Además, su uso en Educación Infantil continúa siendo limitado y requiere un replanteamiento hacia fines educativos significativos (Digón Regueiro, 2024). Esta limitación está relacionada con la preparación pedagógica del profesorado: incluso en la formación inicial de docentes de preescolar se describen retos y carencias en la enseñanza de las matemáticas (Morales & Torres López, 2023). Frente a ello, Genially se perfila como alternativa didáctica para crear contenidos visuales, lúdicos e interactivos que favorecen la comprensión de conceptos y el aprendizaje significativo (Camarena & Mendoza, 2023; Presser & Busey, 2016).

La Unidad Educativa LEMAS está ubicada en Guayaquil, Ecuador, y cuenta con dos sedes principales: Mucho Lote 1 y Mucho Lote 2. La presente investigación se desarrollará en la sede Mucho Lote 1, específicamente en el paralelo Inicial 2, que está conformado por 19 niños y niñas con edades entre 4 y 5 años. La institución ofrece educación desde el nivel Inicial hasta Bachillerato, destacándose por su compromiso con una formación integral basada en valores humanos, éticos y académicos. La Unidad Educativa LEMAS tiene como misión formar estudiantes críticos, responsables y comprometidos, con una educación integral basada en valores éticos y académicos. Su visión es ser una institución educativa de excelencia, promoviendo el desarrollo humano y académico en un ambiente seguro y motivador. La infraestructura de la sede Mucho Lote 1 cuenta con aulas adecuadas y equipamiento tecnológico que favorece el aprendizaje innovador, incluyendo tablets, proyector y pantalla digital, recursos que serán fundamentales para la implementación de la guía didáctica basada en herramientas digitales como Genially, que busca potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en el nivel inicial.

Considerando este panorama —marcado por la persistencia de metodologías tradicionales, el uso pedagógico limitado de los recursos tecnológicos disponibles y las brechas de formación docente en TIC—, la Unidad Educativa Particular LEMAS se configura como un escenario idóneo para transformar la práctica en Inicial 2 (4–5 años). La institución cuenta con infraestructura tecnológica (tablets, proyector y pantalla digital) y una propuesta educativa orientada al desarrollo integral, condiciones que permiten articular estrategias didácticas activas con herramientas digitales. En este marco, integrar Genially no solo responde a las recomendaciones internacionales sobre el valor de los entornos interactivos para el aprendizaje matemático desde edades tempranas, sino que además convierte la disponibilidad tecnológica en experiencias de aprendizaje dinámicas, motivadoras y contextualizadas. De esta manera, la plataforma puede contribuir directamente al fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en Inicial 2 mediante actividades gamificadas e interactivas —como las que se diseñan en Genially—, alineando la intervención con las necesidades detectadas y con la misión y visión institucional (Rojas Gallegos & Ávila Mediavilla, 2022; Novo, 2021)

El pensamiento lógico-matemático constituye una habilidad cognitiva esencial para que los niños comprendan su entorno, desarrollen una estructura mental organizada y sean capaces de resolver problemas de forma autónoma (Celi et al., 2021; Rodríguez, 2017). No obstante, estudios recientes muestran que la enseñanza tradicional, al enfocarse

en procesos mecánicos y rutinarios, resulta menos efectiva en el desarrollo de competencias matemáticas en Educación Infantil, lo cual podría impactar negativamente la motivación del alumnado (Valero Rodrigo & González Fernández, 2020)." Por tanto, se hace necesario investigar qué tipo de actividades digitales pueden desarrollarse con Genially para fomentar el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, contribuyendo así a una educación inicial más inclusiva, dinámica y de calidad (Muñoz, 2024).

ANTECEDENTES

Diversos estudios han destacado la relevancia de fomentar el pensamiento lógico-matemático desde edades tempranas. El Currículo de Educación Inicial del Ecuador (MINEDUC, 2014) señala que esta habilidad es fundamental para estructurar el razonamiento, resolver problemas, tomar decisiones y comprender el entorno. A nivel internacional, la UNESCO (2022) resalta que el fortalecimiento de la enseñanza de las matemáticas es clave para el desarrollo sostenible y la igualdad de oportunidades.

Desde una perspectiva constructivista, autores como Piaget y Vygotsky sostienen que el aprendizaje se construye a través de la manipulación, la exploración y la interacción social (Ortiz, 2015; Chacha, 2022). En este sentido, el uso de herramientas digitales como Genially permite crear experiencias lúdicas, visuales e interactivas que incrementan la motivación y favorecen aprendizajes matemáticos más significativos (Lino-Rocafuerte et al., 2024; Rojas Gallegos & Ávila Mediavilla, 2022). En esta misma línea, el pensamiento de Juan Amos Comenio (1592–1670), considerado el “padre de la pedagogía moderna”, constituye un referente fundamental en la historia de la educación. En su obra *Didáctica Magna*, Comenio defendía que el aprendizaje debía ser agradable, progresivo, visual y acorde al desarrollo de los niños. Propuso una educación basada en la observación, la manipulación y el uso de materiales didácticos que permitieran comprender conceptos abstractos desde la experiencia. Estas ideas anticipan los principios actuales del enfoque constructivista y se relacionan directamente con las metodologías activas utilizadas en la Educación Inicial. La propuesta de esta investigación — centrada en el uso de plataformas digitales como Genially— retoma la visión comeniana al promover experiencias de aprendizaje lúdicas, visuales e interactivas que permiten desarrollar el pensamiento lógico-matemático desde la infancia (Comenio, 1657/2023).

Sin embargo, investigaciones recientes advierten que la integración de tecnologías en la educación inicial continúa siendo limitada, debido a la escasa formación docente y la falta de propuestas pedagógicas innovadoras adaptadas a este nivel educativo (Zambrano et al., 2024; Pibaque & Vélez, 2021). En este contexto, resulta relevante lo señalado por González- Rivera (2024), quien sostiene que “las pedagogías emergentes — como procesos en pleno desarrollo apoyados en las TIC— asumen roles más protagónicos en los modelos pedagógicos y curriculares más recientes desde la innovación educativa” (p. 7). Esto refuerza la necesidad de repensar las prácticas pedagógicas en Educación

Inicial e incorporar estrategias activas apoyadas en tecnologías que respondan a las demandas contemporáneas del aprendizaje infantil.

En el contexto de la educación inicial, se reconoce que “el aprendizaje debe ser significativo, activo, social, flexible, integrador, reflexivo, entre otros atributos” (González- Rivera, 2024, p. 21). Estas características exigen una transformación en el rol del docente, quien debe asumir funciones de mediador y facilitador, capaz de diseñar experiencias de aprendizaje adaptadas a las características de cada niño. Además, se resalta que el aprendizaje activo “pretende que los niños/as sean protagonistas de su propio aprendizaje, a través de actividades prácticas, experimentación y trabajo en grupo” (p. 22), lo cual resulta crucial para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

El juego-trabajo, según González-Rivera (2024), se presenta como una estrategia pedagógica fundamental para el nivel inicial, ya que “permite la exploración, la experimentación, el descubrimiento y la construcción significativa de conocimientos” (p. 33). A través de actividades lúdicas planificadas, los niños desarrollan competencias en diversas áreas, entre ellas el pensamiento lógico-matemático, gracias a que el juego promueve la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico en un entorno motivador y significativo.

En este mismo sentido, González-Rivera (2023) destaca que “la estimulación temprana —entendida como el sistema de acciones y técnicas que se realizan con bebés y niños pequeños— se encamina a maximizar la efectividad en el proceso de promoción del desarrollo infantil” (p. 10). Asimismo, sostiene que “el aprendizaje debe ser significativo, activo, social, flexible, integrador, reflexivo, entre otros atributos” (p. 21), lo cual exige al docente crear ambientes de aprendizaje innovadores y adaptados a las características individuales de los niños. Estas ideas sustentan la necesidad de aplicar metodologías activas apoyadas en tecnologías digitales que potencien el pensamiento lógico-matemático desde edades tempranas

DELIMITACIÓN

El presente estudio se desarrollará en la Unidad Educativa Particular Lemas, ubicada en la ciudad de Guayaquil, durante el período lectivo 2025–2026. Estará enfocado en niños y niñas de 4 a 5 años que cursan el nivel de Inicial 2, así como en los docentes responsables de este nivel.

Figura 1

Croquis de la ubicación de la Unidad Educativa LEMAS



PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Pregunta General

¿Qué tipo de actividades digitales pueden diseñarse en Genially para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años?

Preguntas específicas:

1. ¿Cuáles son las necesidades y características del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, y qué beneficios pedagógicos ofrece Genially para diseñar actividades interactivas en esta área?
2. ¿Cuál es el nivel actual de desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Lemas?
3. ¿Qué tipo de actividades interactivas diseñadas en Genially pueden favorecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años?
4. ¿Qué percepción tienen las docentes y estudiantes del nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Lema sobre la pertinencia y efectividad de la guía tras su aplicación en un grupo piloto?

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica basada en actividades interactivas con Genially para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años.

Objetivos Específicos

1. Analizar bibliográficamente las necesidades y características del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años.
2. Diagnosticar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Lemas.
3. Elaborar actividades didácticas con Genially que potencien el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años.
4. Explorar la pertinencia y la percepción de efectividad de la guía mediante su aplicación en un grupo piloto del nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Lemas.

JUSTIFICACIÓN

El pensamiento lógico-matemático es una habilidad cognitiva esencial en la formación integral del ser humano, ya que permite a los niños organizar experiencias, resolver problemas y comprender su entorno de forma crítica y estructurada (Celi et al., 2021). Sin embargo, en la actualidad, su desarrollo en el nivel de educación inicial suele abordarse desde metodologías tradicionales, lo cual limita la motivación y participación activa de los niños (Zambrano et al., 2024).

A pesar de que muchas instituciones educativas cuentan con recursos tecnológicos, como tablets o proyectores, estos no siempre se utilizan con fines pedagógicos innovadores.

La falta de capacitación docente en el uso didáctico de herramientas digitales dificulta su integración efectiva en el aula; por ello se requieren propuestas metodológicas concretas (Arroyo Hernández & López Flores, 2021; Campoverde, 2020). En consecuencia, la intervención no solo debe centrarse en el alumnado, sino también en fortalecer las estrategias didácticas del profesorado, atendiendo a las necesidades detectadas en la formación inicial de docentes (Morales & Torres López, 2023). En este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias lúdicas e interactivas que incorporen tecnología educativa, motivando el aprendizaje significativo desde edades tempranas.

La plataforma Genially permite crear actividades visuales, dinámicas y gamificadas que incrementan la atención y la motivación, y apoyan la comprensión de nociones lógico-matemáticas (clasificación, seriación, conteo, patrones y relaciones espaciales) (Camarena & Mendoza, 2023; Presser & Busey, 2016; Novo, 2021). Desde

un enfoque constructivista, se reconoce que el niño construye el conocimiento a partir de su experiencia con el entorno y de la manipulación activa de los objetos (Piaget, 1999; Ortiz, 2015). Por ello, la combinación de propuestas lúdicas con tecnología educativa, como Genially, responde a las características del pensamiento infantil, respetando su ritmo de aprendizaje y fomentando su autonomía (Chacha, 2022).

En concordancia con el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014), que establece el juego como eje metodológico para desarrollar relaciones lógico-matemáticas, esta investigación propone una guía metodológica que responda a las necesidades actuales de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Lemas. Además, este estudio se alinea con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que promueve el desarrollo de capacidades mediante estrategias innovadoras y la inclusión de tecnologías en el proceso educativo (LOEI, 2011, art. 2 y art. 93).

Asimismo, la LOEI establece que “la educación inicial forma parte del Sistema Nacional de Educación y tiene como finalidad el desarrollo integral de las niñas y los niños menores de seis años” (LOEI, 2011, art. 40), y que “es responsabilidad del Estado garantizar el acceso gratuito y universal a la educación inicial” (art. 3). Estos principios refuerzan la importancia de garantizar propuestas pedagógicas inclusivas, dinámicas y accesibles para todos los niños.

Por su parte, la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (art. 26), y que “la educación inicial será obligatoria y se garantizará su universalidad” (art. 344). Esto implica que el Estado tiene la obligación de garantizar políticas públicas que aseguren el desarrollo integral desde los primeros años. En este marco, la presente propuesta se alinea con el mandato constitucional al contribuir a una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

Además, se indica que “el Estado garantizará políticas públicas para la atención integral a la primera infancia” (art. 44), y que “la educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades del individuo” (art. 27).

En consecuencia, esta propuesta tiene un valor pedagógico significativo, ya que no solo busca mejorar el desempeño de los niños en el ámbito lógico-matemático, sino también dotar a los docentes de herramientas didácticas prácticas, creativas y contextualizadas.

Los resultados del estudio podrán replicarse en otros escenarios educativos, fomentando una educación inicial de calidad, lúdica e inclusiva.

MARCO TEORICO

Fundamentos Constructivistas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático

Hay varias estrategias metodológicas que los docentes pueden emplear para promover el aprendizaje. Si el enfoque educativo se basa en el constructivismo, se deberían destacar las que promueven el trabajo en equipo. Esto se debe a que los estudios en este ámbito demuestran que los métodos de enseñanza convencionales no contribuyen al aprendizaje significativo, y por consiguiente, al desarrollo del pensamiento matemático. En este campo surgen modelos de enseñanza fundamentados en elementos innovadores que aspiran a transformar el ambiente y las actitudes, creando así una sinergia metodológica orientada a resolver problemas de diversa índole, emergiendo la metodología del aprendizaje basado en problemas (Muñoz, 2024).

Es crucial subrayar que la utilización de recursos tecnológicos y plataformas contribuye significativamente al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, ya que fomentan la resolución de problemas cotidianos y facilitan la participación activa de los estudiantes (Pibaque & Vélez, 2021). El constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso constante y activo, en el que el estudiante construye su conocimiento a partir de sus vivencias anteriores y su interacción con el entorno. Para los niños de 4 a 5 años, la implementación de juegos educativos, particularmente con herramientas interactivas como Genially, posibilita el descubrimiento, la experimentación y la reflexión sobre conceptos matemáticos de manera lúdica y relevante (Chacha, 2022).

El constructivismo también resalta la importancia de la motivación y las emociones en el proceso de aprendizaje. Los juegos, como actividades motivadoras, generan un ambiente estimulante que favorece la atención e interés de los niños (Ortiz, 2015). Al proporcionar recursos interactivos y lúdicos, Genially incentiva esta motivación, promoviendo la participación activa en la resolución de problemas matemáticos y el desarrollo del pensamiento lógico.

Además, de acuerdo con Vygotsky, uno de los fundamentos del constructivismo es la interacción social como motor del progreso cognitivo. Los juegos matemáticos, ya sean tangibles o digitales, promueven la cooperación y el intercambio de ideas, fortaleciendo las competencias comunicativas y de pensamiento lógico (Ortiz, 2015).

En resumen, la teoría constructivista respalda el uso de herramientas interactivas como Genially para promover el pensamiento lógico-matemático en niños pequeños, favoreciendo un aprendizaje dinámico, contextual y social (Ortiz, 2015).

González y Rodríguez (2018) complementan que las actividades lúdicas son fundamentales en Educación Inicial, ya que crean entornos seguros y armónicos que estimulan emociones, sentidos y habilidades cognitivas como el pensamiento lógico, el lenguaje y la motricidad.

Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático

La Educación Inicial constituye una etapa fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que estimula tempranamente el pensamiento lógico-matemático a través de experiencias significativas. Este enfoque promueve el razonamiento por encima de la simple memorización, lo que permite a los infantes identificar patrones, resolver problemas y establecer conexiones entre conceptos numéricos y espaciales (Celi et al., 2021, p. 833).

Según Piaget (1976), el pensamiento lógico-matemático se desarrolla mediante los procesos de asimilación y acomodación, en los cuales el niño reorganiza sus esquemas mentales a partir de la interacción con el entorno. En esta misma línea, Piaget (1979) subraya que el aprendizaje se construye activamente a través de experiencias significativas. Por su parte, Vygotsky (1979) aporta una visión complementaria al destacar el papel del entorno social y la mediación del adulto como facilitadores del aprendizaje, especialmente mediante la zona de desarrollo próximo (Álvarez & Balmaceda, 2020).

Nieves et al. (2019) enfatizan que uno de los propósitos clave de la enseñanza de la matemática es cultivar un pensamiento lógico flexible y creativo, capaz de generar representaciones mentales, abstracciones y demostraciones significativas. De manera concordante, Lugo et al. (2019) señalan que los docentes deben poseer un conocimiento profundo del desarrollo infantil para diseñar estrategias pedagógicas adecuadas desde edades tempranas.

Parada (2018) sostiene que el pensamiento lógico-matemático tiene un carácter subjetivo, ya que cada niño lo construye a partir de sus vivencias particulares. En este sentido, Rodríguez (2017) aclara que dicho pensamiento no se limita al manejo de números, sino que también incluye la capacidad de establecer relaciones entre conceptos y organizar información de forma lógica y estructurada.

Muñoz (2024) profundiza en esta perspectiva al indicar que el desarrollo del pensamiento lógico-matemático implica la detección de patrones, la resolución de problemas y la generación de soluciones mediante el uso del razonamiento. Este proceso se potencia a través de la manipulación de objetos, la experimentación activa y la organización del conocimiento basado en la experiencia.

Díaz y Alay (2023) advierten que los niños que no logran desarrollar adecuadamente estas habilidades pueden enfrentar dificultades no solo en el ámbito matemático, sino también en otras áreas de su desarrollo integral. La construcción del pensamiento lógico-matemático, según los autores, surge a partir de experiencias concretas que se organizan mentalmente en el niño, lo que garantiza aprendizajes perdurables y contextualizados.

El Currículo de Educación Inicial (MINEDUC, 2014) respalda esta visión al señalar que el área de relaciones lógico-matemáticas tiene como propósito fomentar en los niños la exploración del entorno, la comprensión de nociones como cantidad, espacio, tiempo, forma, textura y color, y la construcción activa del conocimiento. Actividades como la clasificación, seriación, cuantificación y asociación, especialmente con el uso de materiales concretos, resultan fundamentales para favorecer el aprendizaje vivencial y significativo.

En este contexto, Rojas (2024) recomienda que el docente proponga secuencias didácticas progresivas, utilizando materiales concretos y promoviendo la exploración

activa. De este modo, el niño puede observar, comparar y razonar a partir de las características de los objetos, lo que facilita la construcción del pensamiento lógico-matemático desde la experiencia directa.

El Currículo de Educación Inicial (MINEDUC, 2014) también enfatiza que “los niños desarrollan capacidades para clasificar, seriarlas, comparar y cuantificar desde experiencias concretas” (p. 55), y que “el juego es la estrategia metodológica fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático” (p. 28). Estas directrices fortalecen la necesidad de utilizar metodologías activas y lúdicas en el aula.

Asimismo, el currículo sostiene que “la educación inicial contribuye al desarrollo integral, fortaleciendo las dimensiones cognitiva, motriz, emocional, social y lingüística” (p. 15), dentro de un enfoque “humanista, social, constructivista e intercultural” (p. 10).

En este marco, resulta clave considerar que “la educación debe ir más allá de la mera transmisión de conocimientos y promover la reflexión crítica y la acción transformadora” (González-Rivera, 2023, p. 37). Por su parte, las “pedagogías emergentes buscan adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes del siglo XXI, fomentando la participación, la creatividad, la colaboración y el uso de las nuevas tecnologías” (González-Rivera, 2023, p. 38). Estas propuestas coinciden con la necesidad de repensar las estrategias en Educación Inicial, especialmente cuando se busca estimular habilidades cognitivas complejas desde edades tempranas.

Además, se destaca que “el juego es una herramienta esencial en la estimulación temprana permite desarrollar habilidades importantes en todas las áreas de su vida, de manera natural y divertida” (González-Rivera, 2023, p. 46), lo cual refuerza el valor de incorporar actividades lúdicas en el diseño de estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Competencias Docentes y Formación en TIC para Educación Inicial

La transformación educativa impulsada por las tecnologías digitales ha redefinido las demandas hacia los docentes, quienes ahora deben estar preparados para desenvolverse en contextos pedagógicos cada vez más digitalizados e interconectados (Vélez, 2023; García Gutiérrez, 2020). Estas herramientas no solo amplían el acceso a recursos educativos, sino que también requieren el desarrollo de nuevas competencias docentes, como el dominio de plataformas virtuales, la aplicación de metodologías activas

e innovadoras y una continua reflexión sobre la práctica pedagógica (Colina, 2019; Castro Morantes, 2019; Campoverde, 2020).

Arango (2020) subraya que la formación docente en tecnologías debe ir más allá del manejo instrumental, integrando aspectos didácticos que permitan incorporar las TIC de manera significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, es fundamental ofrecer propuestas de capacitación flexibles, a través de cursos, talleres y recursos didácticos accesibles —como manuales y tutoriales— que se adapten al nivel de experiencia de cada docente.

Salinas (2011) plantea que esta transformación exige un cambio en el rol tradicional del maestro, quien debe pasar de ser un transmisor de conocimientos a convertirse en un facilitador del aprendizaje, promoviendo la autonomía, la participación activa y el pensamiento crítico del estudiante. En concordancia, Cueva Gaibor (2020) sostiene que el docente del siglo XXI debe fomentar la construcción colaborativa del conocimiento a través de experiencias innovadoras que integren el uso de herramientas digitales.

En esta línea, Larry Cuban (2002) advierte sobre la necesidad de adoptar una postura crítica frente al uso de las tecnologías en el aula. No se trata de incorporar recursos digitales por moda o disponibilidad, sino de analizar su pertinencia pedagógica. El docente debe ser capaz de evaluar el verdadero impacto de estas herramientas en el aprendizaje de sus estudiantes, planificar su implementación con objetivos claros y reflexionar constantemente sobre su uso.

Dentro de este panorama, la capacitación docente en el uso de plataformas interactivas como Genially se posiciona como una estrategia clave para la implementación efectiva del Currículo de Educación Inicial del Ecuador. Además, el contexto educativo pospandemia ha evidenciado fuertes desigualdades en el acceso a tecnologías, afectando particularmente a los niños de sectores rurales. González-Rivera (2023) advierte que “las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se convirtieron en un factor de exclusión, debido a que aproximadamente el 43 % de los estudiantes rurales estaba fuera del sistema por falta de acceso” (p. 41). Este escenario demuestra la urgencia de integrar las TIC de manera pedagógica en los primeros niveles educativos, no solo como medio de acceso, sino como recurso que fortalezca la

motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento lógico desde la infancia.

Esta herramienta, al permitir la creación de contenidos visuales, dinámicos y centrados en el juego y la exploración, responde directamente a los principios curriculares que promueven un aprendizaje activo, significativo y contextualizado. Dotar a los docentes de habilidades para diseñar actividades educativas con Genially no solo fortalece sus competencias digitales, sino que además facilita la planificación e implementación de propuestas pedagógicas alineadas con las áreas del currículo, especialmente en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y la integración de experiencias lúdicas e interactivas desde edades tempranas

Uso de Genially en la Educación Inicial

Genially es una plataforma digital de diseño interactivo que permite a los docentes crear contenidos educativos visualmente atractivos y altamente dinámicos, tales como presentaciones, infografías animadas, mapas conceptuales, líneas de tiempo, juegos didácticos, vídeos interactivos, entre otros recursos. Su interfaz intuitiva, combinada con una amplia galería de plantillas y elementos multimedia —como audios, imágenes, íconos, enlaces y objetos animados—, facilita su uso incluso por docentes con experiencia limitada en herramientas digitales. Estas características hacen de Genially una herramienta pedagógica poderosa y versátil para el nivel de Educación Inicial.

Según Camarena y Mendoza (2023), el uso de recursos digitales como Genially genera experiencias educativas inmersivas al integrar elementos interactivos y audiovisuales que captan la atención del alumnado y favorecen la retención del conocimiento. En concordancia, Novo (2021) subraya que los materiales manipulativos y las actividades lúdicas estimulan la curiosidad natural y el desarrollo cognitivo infantil, permitiendo que los niños interactúen con los contenidos a través del juego y la exploración.

Uno de los aspectos más relevantes de Genially es la posibilidad de crear entornos virtuales altamente visuales, donde los niños pueden navegar libremente, hacer clic sobre objetos para descubrir información oculta, recibir retroalimentación automática y realizar actividades que simulan escenarios reales. Por ejemplo, mediante una escena de aula interactiva, un niño puede seleccionar un número, contar objetos, clasificar figuras

geométricas o resolver rompecabezas de forma autónoma, lo cual fortalece sus habilidades lógico-matemáticas de forma significativa.

Desde el enfoque constructivista, Genially encarna los principios de exploración activa, resolución de problemas y aprendizaje colaborativo. Al permitir que el niño interactúe con los elementos del entorno digital, fomenta el descubrimiento guiado y la construcción del conocimiento a partir de la experiencia. Además, la posibilidad de incluir actividades en grupo o en pareja dentro del mismo entorno interactivo promueve el diálogo, la cooperación y el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales, alineadas con los planteamientos de Vygotsky sobre el aprendizaje mediado por la interacción social.

La plataforma también permite a los docentes adaptar el contenido a las características y necesidades de sus estudiantes, creando recursos inclusivos y personalizados. Se pueden elaborar actividades graduadas por niveles de dificultad, ofrecer pistas visuales o auditivas, y ajustar el ritmo de trabajo de acuerdo con el avance del grupo, lo cual facilita una diferenciación pedagógica efectiva dentro del aula.

Genially en matemáticas permite gamificar actividades, adaptar recursos al currículo, asegurar facilidad de acceso y diseñar evaluaciones interactivas con retroalimentación instantánea, elementos que favorecen la comprensión y el seguimiento del progreso (Tacuri et al., 2024).

En el contexto del currículo ecuatoriano, el uso de Genially resulta coherente con los objetivos de las áreas de desarrollo infantil, en especial en lo referente al pensamiento lógico- matemático, la comprensión del entorno, la creatividad, la motricidad y la comunicación. Al promover una enseñanza vivencial y significativa, centrada en el juego y el descubrimiento, Genially se convierte en una herramienta esencial para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales en experiencias innovadoras y efectivas para los niños de 4 a 5 años.

Estrategias para el Aprendizaje Lógico-Matemático

El pensamiento lógico-matemático en la Educación Inicial cumple una función esencial en la organización del entorno cognitivo del niño y en el desarrollo de habilidades fundamentales que impactan de manera transversal en su formación. Este tipo de pensamiento no solo se relaciona con el conocimiento numérico, sino también con la

capacidad para resolver problemas, identificar patrones, establecer relaciones, y construir nociones de cantidad, espacio y tiempo desde una perspectiva concreta y significativa.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2023) señala que la enseñanza de conceptos lógico-matemáticos desde los primeros años de escolaridad es clave para fortalecer el pensamiento crítico, la resolución autónoma de problemas y la capacidad de análisis.

Además, subraya que estas competencias son indispensables no solo para el aprendizaje posterior de las matemáticas, sino también para el desarrollo integral de los niños en diversas áreas del conocimiento.

En este sentido, el rol del docente se vuelve fundamental. El profesional de la educación debe diseñar experiencias pedagógicas significativas, que estén directamente conectadas con los intereses, el contexto y el nivel de desarrollo de los niños. La implementación de estrategias didácticas que integren el juego, la exploración activa, la manipulación de materiales y la interacción social resulta clave para lograr aprendizajes significativos en este campo.

El currículo nacional recomienda incluir actividades tales como:

- Juegos de conteo y numeración, que permitan al niño comprender la secuencia numérica y la asociación número-cantidad.
- Clasificación y seriación de objetos, lo que desarrolla la capacidad de reconocer atributos y establecer relaciones lógicas.
- Emparejamiento de figuras o elementos, para fomentar la percepción visual, la atención y la lógica.
- Uso de bloques lógicos, fichas y materiales manipulativos, que favorecen la construcción de nociones espaciales, geométricas y cuantitativas.
- Incorporación de recursos digitales interactivos, como plataformas educativas (por ejemplo, Genially), que enriquecen la experiencia de aprendizaje mediante entornos visuales y lúdicos (Ministerio de Educación, 2023, pp. 45–55).

Estas estrategias deben estar organizadas en secuencias didácticas que avancen de lo simple a lo complejo, permitiendo al niño construir progresivamente sus esquemas de pensamiento. El objetivo no es que memorice procedimientos, sino que comprenda y

aplique de manera autónoma los conceptos a situaciones reales y cercanas a su vida cotidiana.

Asimismo, la evaluación continua y formativa del proceso permite al docente adaptar las actividades según las necesidades individuales del grupo, asegurando así la inclusión y el desarrollo integral de todos los niños. En este proceso, la creatividad y la capacidad del docente para integrar lo lúdico con lo pedagógico son determinantes para generar aprendizajes duraderos y motivadores.

Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático con Genially

El uso de herramientas digitales interactivas ha revolucionado las metodologías de enseñanza en la Educación Inicial, al permitir experiencias de aprendizaje más atractivas, inclusivas y centradas en las necesidades particulares de cada niño. Entre estas herramientas, Genially se destaca por su capacidad para transformar los contenidos curriculares en actividades visuales, lúdicas e interactivas, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas esenciales desde edades tempranas.

Las plataformas interactivas como Genially permiten manipular representaciones, animaciones y objetos digitales, lo que favorece la comprensión de nociones abstractas mediante la acción y la experimentación; además, los diseños gamificados incrementan la motivación y la participación del alumnado en matemáticas (Lino-Rocafuerte et al., 2024; Bravo, 2022). En implementaciones educativas, Genially se ha empleado para construir objetos virtuales de aprendizaje con contenidos matemáticos interactivos que aportan andamiaje y refuerzan el aprendizaje (Orellana-Cordero, 2020); en contextos afines se ha señalado que la interactividad proporciona retroalimentación inmediata y facilita el avance autónomo en los retos propuestos (Tacuri et al., 2024).

Esta aproximación es coherente con un enfoque constructivista del aprendizaje matemático en Infantil, que enfatiza la construcción activa del conocimiento a partir de experiencias significativas (Alsina, 2018). Diversas investigaciones señalan que, frente a recursos tradicionales, los entornos digitales con diseño multimedia e interactividad captan mejor la atención y aumentan la participación del alumnado, favoreciendo aprendizajes más significativos. Con Genially, por ejemplo, se ha observado mayor motivación y adquisición de conocimientos al trabajar con animaciones e elementos interactivos (Lino-Rocafuerte et al., 2024; Orellana-Cordero, 2020).

Además, estos recursos permiten proponer secuencias numéricas, juegos de clasificación, seriación y patrones, nociones lógicas fundamentales en Infantil, lo que potencia un aprendizaje vivencial de los conceptos lógico-matemáticos (NCTM, 2008; Mayer, 2002; Novo, 2021). al integrar retos lógicos, secuencias interactivas y simulaciones visuales, Genially facilita que los niños construyan conocimientos a partir de la exploración y la resolución activa de problemas. Esto no solo estimula su curiosidad y motivación, sino que también fomenta la autonomía, la autoevaluación y la toma de decisiones, elementos esenciales en el desarrollo del pensamiento lógico.

Cabe destacar que Genially permite adaptar las actividades al ritmo de aprendizaje de cada niño, promoviendo la inclusión educativa. Gracias a su diseño flexible, los docentes pueden crear recursos ajustados a distintos niveles de dificultad, incorporar ayudas visuales o auditivas, y ofrecer múltiples caminos de exploración dentro de un mismo entorno digital, favoreciendo así la diferenciación pedagógica.

En suma, la implementación de Genially como recurso didáctico en el área lógico-matemática responde a las demandas del currículo de Educación Inicial y a los principios pedagógicos del aprendizaje significativo, activo y contextualizado. Su uso refuerza la mediación docente y potencia las experiencias de aprendizaje en un entorno visualmente estimulante, promoviendo el desarrollo integral del niño desde una perspectiva lúdica y reflexiva.

METODOLOGÍA

Métodos

Diseño y enfoque

Se adoptó un enfoque mixto con predominio cualitativo, organizado como estudio de caso con lógica de investigación-acción. El trabajo principal fue diseñar una guía didáctica para potenciar el pensamiento lógico-matemático en Inicial 2, posterior a un pilotaje de 10 actividades (de un total planificado de 30). El pilotaje se concibió como un pre-experimento con medición antes–después (pretest–postest) en un solo grupo, a fin de contrastar cambios iniciales en indicadores observables y recoger evidencia para mejorar el diseño antes de la versión final.

Participantes y contexto

El estudio se realizó en Inicial 2 de la Unidad Educativa Particular LEMAS (sede Mucho Lote 1, Guayaquil) con $n = 19$ niños/as de 4–5 años y 2 docentes del nivel. La institución cuenta con tablets, proyector y pantalla digital, lo que viabilizó el uso de Genially durante las sesiones.

Métodos teóricos

- Hermenéutico: para interpretar discursos docentes y registros de aula, comprendiendo significados situados (Gadamer, 2001).
- Analítico–sintético: para descomponer entrevistas/observaciones/documentos y re-integrar hallazgos en la guía (Taylor & Bogdan, 1986).

Métodos empíricos

- Inductivo: para derivar categorías y decisiones de diseño a partir de la experiencia de aula y voces de los actores (Strauss & Corbin, 2002).

Técnicas

- Revisión documental de marcos teóricos/curriculares (pensamiento lógico-matemático, didáctica en Inicial, uso pedagógico de TIC).
- Observación no participante de las sesiones (pretest y posttest; y durante las 10 actividades).
- Entrevistas semiestructuradas a las docentes (antes y después del pilotaje), para contrastar expectativas, uso de TIC y valor percibido de Genially (Creswell, 2014).

Instrumentos

- Ficha de observación estructurada (escala 0–3) con 6 indicadores: conteo; relación número-cantidad; clasificación; reconocimiento de formas; patrones ABAB; uso autónomo del recurso digital/seguimiento de instrucciones.
- Guía de entrevista docente (planificación, estrategias lúdicas, uso de TIC, desafíos).
- Matriz de alineación curricular (MINEDUC, 2014) para mapear cada actividad con logros/criterios del ámbito “Relaciones lógico-matemáticas”.
- Rúbrica de validación pedagógica (claridad de instrucciones, adecuación al desarrollo, pertinencia curricular, usabilidad/interactividad). No implica validación estadística o experimental; es validación contextual apoyada en retroalimentación cualitativa y observación directa (Stake, 1995; Lincoln & Guba, 1985).

Procedimiento

Fase 0. Alcance y criterios de calidad

- Propósito: guiar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en Inicial 2 con actividades digitales (Genially) + material manipulativo.
- Destinatarios: docentes de Inicial 2 (4–5 años).
- Criterios de calidad: claridad, pertinencia curricular (MINEDUC), adecuación al desarrollo, inclusividad, usabilidad en aula, accesibilidad, factibilidad técnica.

Fase 1. Diagnóstico breve del contexto

- Acciones: observación no participante de una clase y diálogo inicial con las docentes.
- Producto: nota de campo con fortalezas/retos del aula, recursos disponibles (tablets, proyector, conectividad) y rutinas.

Fase 2. Objetivos y criterios de logro

- Acciones: definir objetivos medibles y descriptores cualitativos (Inicial / En proceso / Logrado) para cada habilidad.
- Producto: lista de objetivos e indicadores observables (conteo, número-cantidad, clasificación, formas, patrones, comparación, ubicación, secuenciación).

Fase 3. Alineación curricular y marco didáctico

- Acciones: matriz de correspondencia con el ámbito “Relaciones lógico-matemáticas” del Currículo; selección de principios didácticos (juego, andamiaje breve, micro-retos, alternancia digital-manipulativo).
- Producto: Matriz de alineación (objetivo ↔ destreza ↔ actividad ↔ evidencia).

Fase 4. Arquitectura de la guía y módulos

- Acciones: organizar 30 actividades en 5 módulos progresivos; definir tiempos, agrupamientos y materiales.
- Producto: Mapa de módulos y secuencia sugerida.

Tabla 1

Módulos y objetivos

Módulo	Nombre	Objetivo del módulo (síntesis)
A	Conteo	Desarrollar el conteo estable, el señalamiento uno a uno y la cardinalidad hasta 10 en contextos cotidianos.
B	Patrones	Identificar y continuar patrones simples (ABAB/AABB) con apoyo visual y rítmico.
C	Secuencias numéricas	Ordenar, completar y anticipar secuencias numéricas (ascendente/descendente) cortas.
D	Figuras geométricas	Reconocer y nombrar figuras básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) en láminas y objetos reales.

Módulo	Nombre	Objetivo del módulo (síntesis)
E	Nociones temporales y espaciales	Comprender nociones de antes/ahora/después y de ubicación (arriba/abajo/dentro/fuera/entre) para seguir consignas.

Fase 5. Plantillado y storyboard

- Acciones: definir una plantilla de actividad (campos fijos), guiones de pantalla (storyboard) y navegación.
- Producto: carpeta de plantillas + guiones con iconografía, audios breves (≤ 8 s) y rutas “siguiente/atrás” + mapa de progreso.

Fase 6. Prototipos en Genially

- Acciones: producir prototipos de 3–4 actividades por módulo; verificar carga, enlaces, retroalimentaciones y accesibilidad (contraste, tamaño de fuente, texto alternativo).
- Producto: versión v0.9 navegable.

Fase 7. Instrumentos para uso y mejora

- Acciones: elaborar ficha de observación (0–3), rúbrica de validación pedagógica, guía de entrevista breve para docentes y checklist técnico.
- Producto: paquete de instrumentos (listos para imprimir o usar en digital).

Fase 8. Revisión de escritorio y ajustes

- Acciones: revisión con 1–2 docentes no autoras; simulación de una clase (mesa técnica); ajuste de instrucciones, tiempos y ayudas visuales.
- Producto: versión v1.0 de la guía, lista para pilotaje (10 actividades seleccionadas).

RESULTADOS

A continuación, se presentan tablas de antes y después que describen los cambios observados durante la prueba piloto. No se reportan números ni pruebas estadísticas, pues el foco fue formativo y descriptivo.

Tabla 2

Habilidades lógico-matemáticas (desempeño observado)

Indicador	Antes del pilotaje	Después del pilotaje	Evidencias observadas
Conteo	En proceso	Logrado	Conteo estable hasta 10 con apoyo gestual; menos dudas al enumerar.
Relación número-cantidad	En proceso	Logrado	Asocia cifras con colecciones pequeñas sin apoyo constante.
Clasificación (color/forma/tamaño)	En proceso	Logrado	Clasifica 2–3 criterios con indicaciones simples.
Formas geométricas	En proceso	Logrado	Reconoce y nombra figuras básicas en láminas y objetos del aula.
Patrones ABAB	Inicial	En proceso	Identifica y continúa patrones simples con pistas visuales.
Comparación/medición (más/menos, alto/bajo)	En proceso	En proceso	Mejora al comparar dos elementos; necesita andamiaje con tres o más.
Ubicación espacial (arriba/abajo/entre)	En proceso	Logrado	Sigue consignas espaciales con menor necesidad de repetición.

Indicador	Antes del pilotaje	Después del pilotaje	Evidencias observadas
Secuenciación (orden y conteo regresivo)	Inicial	En proceso	Ordena 3–4 pasos con apoyo visual; avance incipiente en regresivo.

Tabla 3

Autonomía digital y autorregulación

Aspecto	Antes	Después	Observaciones
Sigue instrucciones en pantalla	Inicial	En proceso	Responde mejor a consignas breves con iconos y ejemplo animado.
Navegación básica (botones, siguiente/atrás)	Inicial	En proceso	Requiere menos intervención adulta cuando la ruta es visible.
Atención sostenida	En proceso	En proceso	Mejora con micro-retos y cambio de ritmo; se distrae si hay muchos pasos.
Solicitud de ayuda y espera de turno	En proceso	Logrado	Pide ayuda con lenguaje simple; respeta turnos con recordatorios cortos.

Tabla 4

Participación y clima de aula

Dimensión	Antes	Después	Evidencias
Motivación e interés	En proceso	Logrado	Alta participación cuando hay personajes y retroalimentación inmediata.
Colaboración entre pares	En proceso	Logrado	Se observan ayudas espontáneas y explicaciones entre compañeros.
Lenguaje matemático cotidiano	Inicial	En proceso	Mayor uso de términos “más/menos”, “primero/después” en voz propia.

Tabla 5

Voces de las docentes (síntesis)

Antes del pilotaje	Después del pilotaje
“Nos falta tiempo para preparar lo digital y eso a veces nos frena.”	“Con la guía, las pantallas ya listas y las pistas de voz, fluye mejor.”
“Cuando hay más de tres pasos, se dispersan.”	“Los micro-retos y las pistas visuales ayudan a sostener la atención.”
“Queremos integrar más juego, pero sin perder el objetivo.”	“Las actividades combinan juego y logro; es más fácil ver el propósito.”

Tabla 6

Recomendaciones surgidas → Ajustes incorporados a la guía

Hallazgo del pilotaje	Ajuste realizado
Instrucciones extensas generaban dudas.	Instrucciones multimodales: icono + audio breve + ejemplo animado.
Pérdidas de ruta en Genially.	Navegación guiada: botones fijos y mapa de progreso.
Dificultades en patrones.	Marcadores visuales y opción “mostrar pista” para ABAB.
Atención cae con muchos pasos.	Secuenciación progresiva (1–3 pasos) y micro-retos graduados.
Necesidad de vínculo con lo concreto.	Sugerencias docentes por actividad (variantes con material manipulable).

Hallazgo del pilotaje	Ajuste realizado
Tiempos muertos por temas técnicos.	Checklist previo (enlaces, audio, carga, pruebas rápidas).

El pilotaje mostró avances claros y observables en las habilidades lógico-matemáticas básicas, en la motivación y en la autonomía digital incipiente. Donde antes se requería una mediación constante, ahora bastan pistas breves y apoyos visuales. Persisten retos en patrones más complejos, secuenciación con múltiples pasos y comparaciones con más de dos elementos; precisamente por ello, los ajustes priorizan instrucciones más visuales, ruta de navegación clara y progresión de pasos.

En conjunto, los cambios descritos orientaron mejoras concretas a la guía, asegurando una versión final más clara, motivadora e implementable por las docentes en el contexto real de Inicial 2.

Las entrevistas con las dos docentes evidenciaron un cambio claro entre el antes y el después del pilotaje. Antes, ambas señalaron falta de tiempo para preparar recursos digitales, inseguridad en el uso didáctico de TIC y dispersión del grupo cuando las consignas tenían muchos pasos. Tras el pilotaje, coincidieron en que la guía “prearmada” y las pantallas con instrucciones breves y multimodales (icono + audio + ejemplo) hicieron que la clase fluyera mejor: aumentó la motivación, se sostuvo la atención con micro-retos y los niños solicitaron menos ayuda gracias a la navegación visible (botones fijos y mapa de progreso). También reportaron que la alternancia entre Genially y material manipulativo facilitó la comprensión y el uso espontáneo de lenguaje matemático cotidiano (más/menos; primero/después).

En los matices individuales, la Docente 1 valoró especialmente el guion paso a paso y las preguntas guía (“¿qué viene ahora?”), observando mayor autonomía para seguir consignas y avances en patrones cuando hubo pistas visuales. La Docente 2 subrayó el impacto del checklist técnico (audio, enlaces, carga), propuso una “hoja de atajos” con iconos y recomendó temporizador visual para ritmar las tareas; destacó mejoras en secuencias numéricas con huecos resaltados y en patrones con la opción “mostrar pista”. Ambas sugirieron registrar evidencias con un checklist breve y capturas rápidas, y

acordaron mantener un Plan B sin internet. Estas recomendaciones se incorporaron en los ajustes finales de la guía.

RESULTADO DE REDISEÑO DE LA GUÍA

Estructura: 5 módulos · 30 actividades (6 por módulo). Cada actividad está pensada para Genially + material manipulativo, con instrucciones multimodales, preguntas guía, adaptaciones e indicadores cualitativos (Inicial / En proceso / Logrado).

A) Conteo

1. Contamos en la granja — Contar objetos hasta 5 con correspondencia 1–1.
2. Conteo: cofre pirata — Contar y descubrir tesoros; cardinalidad hasta 10.
3. Conteo y relación — Emparejar cifra–cantidad en colecciones pequeñas.
4. Conteo: exploramos el jardín — Conteo estable con apoyo visual y rítmico.
5. Conteo en el supermercado — Contar y comparar “más/menos” en compras.
6. Contemos los juguetes — Formar conjuntos por cantidad indicada.

B) Patrones Y Seriación

1. Ordenando y descubriendo patrones — Continuar ABAB con apoyo visual.
2. Patrones y secuencias — Identificar y completar reglas simples.
3. ¿Cuál es el patrón base? — Reconocer la regla y anticipar el siguiente.
4. Juguemos a los patrones — Crear y verificar su propio patrón.
5. Seriación de patrones — Ordenar repeticiones según la regla.
6. Identifiquemos tamaños (grande–pequeño) — Seriación por tamaño en series de 5.

C) Secuencias Numéricas

1. Secuencia: girasoles — Orden ascendente con apoyos visuales.
2. ¡Qué desorden! — Reordenar números mezclados (1–10).

3. Sigue la pista del tren — Completar secuencias con “huecos”.
4. Orden números — Colocar anterior/siguiente en una línea.
5. Juguemos a las secuencias — Anticipar el número que sigue (asc/desc).
6. Recta del 0 al 10 (complementaria) — Ubicar números en recta simple y completar saltos.

D) Figuras Y Colores (Incluye Clasificación)

1. Encontremos las figuras geométricas — Reconocer círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.
2. Juego: figuras — Emparejar icono–nombre de la figura.
3. Memory de figuras geométricas — Recordar y localizar pares iguales.
4. El libro de las figuras encantadas — Identificar figuras en escenas.
5. Colores y figuras en acción — Relacionar color/forma en retos visuales.
6. Clasificando las formas geométricas — Agrupar por color, forma y luego tamaño.
7. Los colores — Reconocimiento y uso de colores básicos.

E) Nociones Temporales Y Espaciales

1. Descubriendo los momentos del día — Ordenar antes–durante–después (mañana/tarde/noche).
2. Nociones espaciales — Seguir consignas: arriba/abajo/dentro/fuera/entre.
3. Día y noche — Clasificar escenas y acciones según el momento.
4. ¡Mira cómo cambia! (noción espacial) — Percibir cambios de ubicación/posición.
5. Desafío espacial — Seguir trayectos de 2–3 pasos en mapa simple.
6. ¿Dónde está? (complementaria) — Describir ubicación con lenguaje sencillo (“entre”, “al lado de”, “detrás de”).

PROPUESTA METODOLÓGICA

Introducción

El pensamiento lógico-matemático es una capacidad esencial en la formación integral de los niños, pues les permite organizar experiencias, establecer relaciones y resolver problemas de manera autónoma. Sin embargo, en la Educación Inicial persisten metodologías tradicionales que limitan el aprendizaje activo y desmotivan la exploración. Frente a este escenario, Genially permite diseñar actividades gamificadas e interactivas que incrementan la motivación y la participación del alumnado en matemáticas, favoreciendo experiencias de aprendizaje más dinámicas. En el estudio reportado, el material gamificado en Genially incentivó la participación, favoreció la adquisición de conocimientos y motivó el aprendizaje del estudiantado (Lino-Rocafuerte et al., 2024). Esta guía metodológica se concibe como una herramienta práctica y pedagógica para potenciar el pensamiento lógico-matemático mediante 30 actividades digitales diseñadas en Genially. Cada actividad se organiza en función de destrezas establecidas en el Currículo de Educación Inicial, abordando aspectos como conteo, clasificación, seriación, patrones, nociones espaciales y temporales. La propuesta combina el juego, la exploración y la interactividad digital, respetando el ritmo e intereses de los niños.

La implementación piloto se realizó en el nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa LEMAS, donde se observaron mejoras en la atención, participación y comprensión de relaciones lógico-matemáticas. La experiencia permitió ajustar la guía, garantizando su pertinencia y aplicabilidad en contextos educativos reales.

Cómo usar la Guía

1. Estructura de las Actividades

Las 30 actividades están organizadas en bloques temáticos: conteo, clasificación, seriación, patrones, figuras geométricas, nociones espaciales y temporales. Cada actividad incluye objetivo, destreza, materiales, desarrollo paso a paso, indicadores de evaluación, lista de cotejo y bitácora de observación, lo que permite al docente implementarlas de forma clara y ordenada.

2. Duración y Organización

- Cada actividad tiene una duración aproximada de 20 a 30 minutos, pudiendo adaptarse según el ritmo del grupo.
- Se recomienda desarrollar al menos dos actividades por semana, combinando distintos bloques para fortalecer varias destrezas de manera progresiva.
- La guía está pensada para un período de aplicación de dos meses, cubriendo así la totalidad de actividades.

3. Rol del Docente y uso de Genially

- El docente es el mediador y guía del proceso: introduce la actividad, explica consignas, motiva la participación y acompaña durante la interacción con el recurso digital.
- El uso de Genially permite transformar cada sesión en una experiencia visual e interactiva, integrando elementos como clics, arrastres, sonidos y animaciones que captan la atención infantil.
- Las actividades se desarrollan en aula con proyector o en dispositivos individuales (tabletas o computadoras), según la disponibilidad institucional.

4. Evaluación y Retroalimentación

- La evaluación es continua y formativa, aplicada en tres momentos: inicial (diagnóstico de conocimientos previos), durante el proceso (ajustes y acompañamiento), y final (logros alcanzados).
- Se emplean listas de cotejo específicas en cada actividad y una bitácora de observación, donde el docente registra avances y dificultades.

- La retroalimentación es inmediata, motivadora y constructiva, resaltando los logros y brindando apoyo en los aspectos a mejorar.

Detalles de las 30 Actividades

- Conteo: juegos interactivos en contextos como la granja, supermercado o jardín, donde los niños cuentan objetos y relacionan número-cantidad.
- Clasificación: actividades para agrupar elementos por color, forma o tamaño, fomentando el razonamiento lógico.
- Seriación y patrones: juegos de secuencias numéricas, figuras geométricas y objetos cotidianos que estimulan la observación y la predicción.
- Ubicación espacial y temporal: actividades que trabajan conceptos como arriba/abajo, cerca/lejos, mañana/tarde/noche, integrando escenas interactivas.
- Figuras y colores: identificación de formas geométricas y colores primarios a través de juegos visuales y dinámicos.

Cada bloque integra entre 4 a 6 actividades, garantizando un proceso progresivo, variado y motivador que potencia el desarrollo lógico-matemático en los niños.

Guía de Actividades para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de 4 a 5 años mediante juegos en genially.

Esta guía tiene como propósito ofrecer un enfoque estructurado y práctico para potenciar el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, a través de la integración de Genially como recurso didáctico digital. La propuesta se organiza en bloques que abarcan diversas destrezas del currículo de Educación Inicial: conteo, clasificación, seriación, identificación de patrones, figuras geométricas, colores, nociones espaciales y temporales.

En cada bloque, los juegos interactivos diseñados en Genially permiten que el aprendizaje sea dinámico, motivador y significativo. El uso de esta herramienta digital transforma las actividades tradicionales en experiencias visuales y lúdicas, logrando captar la atención de los niños y promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

La guía incluye un total de 30 actividades, cada una estructurada con objetivo, destreza, desarrollo paso a paso, recursos necesarios e instrumentos de evaluación. El

tiempo de aplicación de cada actividad oscila entre 20 y 30 minutos, siendo adaptable a las características del grupo. Además, todas las propuestas están alineadas con el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014), que establece al juego como estrategia metodológica central para el aprendizaje infantil.

Como recurso complementario, se incorpora una lista de cotejo y una bitácora de observación, que permiten al docente evaluar el progreso individual y grupal de manera continua y formativa. Asimismo, se incluye una rúbrica de evaluación con criterios claros y niveles de desempeño, que valoran aspectos como la participación activa, la capacidad de razonamiento lógico, la motivación y el logro de la destreza planteada en cada actividad.

En síntesis, esta guía busca no solo fortalecer las capacidades lógico-matemáticas de los niños, sino también dotar a los docentes de un recurso metodológico innovador que integra pedagogía y tecnología, promoviendo aprendizajes significativos desde edades tempranas.

**ACTIVIDADES PARA LA
ENSEÑANZA DEL**

PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO



**USANDO LA APLICACIÓN DE
GENIALLY**

PARA INICIAL 2





BIENVENIDOS



ESTIMADOS DOCENTES DE INICIAL

Con mucha dedicación y entusiasmo , les presentamos esta guía metodológica pensada especialmente para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4- 5 años esta propuesta nace del compromiso con una educación de calidad , en la que se promueva el aprendizaje a través del juego , la curiosidad y el uso de recursos innovadores .

!! Esperamos que esta guía no solo sea útil en el aula , si no que también despierte nuevas ideas , motive a los docentes a seguir innovando y sobre todo contribuyan a que los niños disfruten mientras desarrollan habilidades fundamentales !!



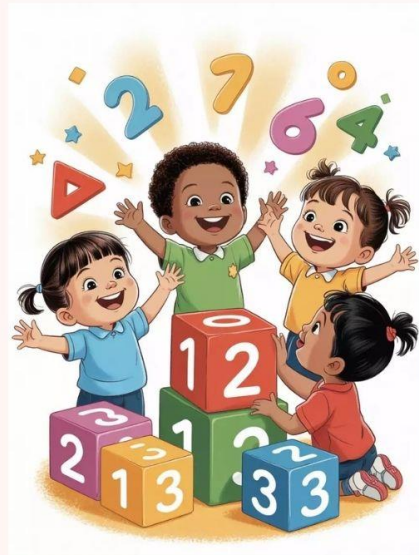
Índice

1	<u>Conteo</u>	4-16
2	<u>Patrones</u>	17-27
3	<u>Secuencia de Números</u>	28-38
4	<u>Figuras Geométricas</u>	39-51
5	<u>Nociones Temporales Y espaciales</u>	52-66
6	<u>Colores</u>	67- 69



1. Conteo

NEXT →



← VOLVER ÍNDICE



ACTIVIDAD 1

Contemos en la granja



OBJETIVO :

DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO MEDIANTE EL CONTEO DE OBJETOS EN UNA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL ENTORNO DE UNA GRANJA.

DESTREZA :

- **CONTAR OBJETOS EN COLECCIONES PEQUEÑAS.**
- **RECONOCER Y USAR LOS NÚMEROS EN ACTIVIDADES COTIDIANAS.**

PASOS :

PASO 1 - INICIO DE LA ACTIVIDAD
LA DOCENTE REÚNE A LOS NIÑOS Y PROPONE CONVERSAR SOBRE LA VIDA EN LA GRANJA. SE LES PREGUNTA QUÉ ANIMALES Y ELEMENTOS CONOCEN, SI LOS HAN VISTO EN PERSONA Y CUÁNTOS RECUERDAN HABER CONTADO.



PASO 3 - EXPLICACIÓN DEL JUEGO
SE INDICA QUE DEBEN OBSERVAR LA ESCENA, CONTAR LOS ANIMALES U OBJETOS Y SELECCIONAR EL NÚMERO CORRECTO ENTRE LAS OPCIONES DADAS.



PASO 2 - PRESENTACIÓN DEL RECURSO
SE PROYECTA EL JUEGO INTERACTIVO "EN LA GRANJA" EN LA PANTALLA O MONITOR.



PASO 4 - REALIZACIÓN DEL JUEGO
POR TURNOS, LOS NIÑOS INTERACTÚAN CON EL JUEGO. CUENTAN ELEMENTOS COMO ABEJAS, CERDITOS, ETC., Y ELIGEN EL NÚMERO QUE REPRESENTA ESA CANTIDAD.

CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67a555c2ef9c696b471f4c3f/interactive-content-contamos-en-la-granja>

ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Cuenta objetos en colecciones pequeñas.				
Reconoce los números del 1 al 5.				
Selecciona el número correcto según la cantidad contada.				
Participa activamente en la actividad digital.				

ACTIVIDAD 2

Conteo — Cofre Pirata



OBJETIVO :

DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE CONTEO Y LA ASOCIACIÓN NÚMERO-CANTIDAD (UNO A UNO) EN NIÑOS DE 4-5 AÑOS.

DESTREZA :

CONTEO, CORRESPONDENCIA UNO A UNO, ATENCIÓN VISUAL Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SIMPLES.

PASOS :

PASO 1 - HOY VAMOS A AYUDAR A UN PIRATA A ABRIR SU COFRE. PARA ESO TENEMOS QUE CONTAR LAS CONCHAS QUE APARECEN." MOTIVA CON ENTUSIASMO..



PASO 2 - MUESTRA LA PANTALLA Y DILE A UN NIÑO VOLUNTARIO: "HAZ CLICK EN LA LLAVE PARA EMPEZAR". (ESA ES LA ACCIÓN INICIAL DEL GENIALLY)



PASO 3 - CUANDO APAREZCAN LAS CONCHAS EN LA PANTALLA PREGUNTA EN VOZ ALTA: "¿CUÁNTAS CONCHAS VES?" ESPERA RESPUESTAS. SI LOS NIÑOS DUDAN, CUENTA EN VOZ ALTA SEÑALANDO: 1, 2, 3... PARA MODELAR LA CORRESPONDENCIA UNO A UNO.



PASO 4 - DURANTE EL JUEGO, LA DOCENTE ACOMPAÑA Y PIDE QUE UN NIÑO SELECCIONE (O DIGA) LA LLAVE QUE COINCIDE CON EL NÚMERO CONTADO. SI EL JUEGO PERMITE HACER CLIC EN LA OPCIÓN CORRECTA, EL DOCENTE O EL NIÑO ENCARGADO HACE EL CLIC.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6891a854ca66c3cb2582b867/interactive-content-conteo-cofre-pirata>

ACTIVIDAD 2

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Cuenta las conchas aplicando correspondencia uno a uno.				
Determina la cantidad total (hasta 5-10) sin ayuda.				
Identifica el número que corresponde a la cantidad contada.				
Selecciona la llave con el número correcto para abrir el cofre..				
Participa activamente siguiendo las consignas del juego.				

ACTIVIDAD 3

Conteo y Relación



OBJETIVO :

DESARROLLAR EL CONTEO, LA COMPARACIÓN DE CANTIDADES, CORRESPONDENCIA UNO A UNO Y HABILIDADES PARA RECONOCER CUÁNTO FALTA PARA COMPLETAR UN NÚMERO DADO.

DESTREZA :

CONTAR OBJETOS Y RELACIONAR CANTIDADES CON REPRESENTACIONES NUMÉRICAS.

PASOS :

PASO 1 – HAZ CLIC EN EL BOTÓN DE INICIO PARA COMENZAR EL JUEGO



PASO 2: OBSERVA LOS OBJETOS EN LA PANTALLA PUEDEN SER BOLAS, OJOS, DEDOS O MANZANAS.



PASO 3 – CUENTA EN VOZ ALTA SEÑALA CADA OBJETO MIENTRAS CUENTAS: 1, 2, 3...



PASO 4 – DURANTE EL JUEGO, LA DOCENTE ACOMPAÑA Y ELIGE LA RESPUESTA CORRECTA HAZ CLIC EN EL NÚMERO O LA IMAGEN QUE CORRESPONDA A LA CANTIDAD CONTADA O QUE COMPLETE LA CANTIDAD INDICADA.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6894f685baa45e9847c308bf/qame-conteo-y-relacion>

ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Cuenta correctamente los objetos en la pantalla estableciendo correspondencia uno a uno				
Reconoce la relación número-cantidad seleccionando la opción correcta.				
Identifica cantidades iguales o diferentes según la consigna.				
Participa de manera activa y se mantiene atento durante el desarrollo de la actividad..				

ACTIVIDAD 4

Conteo – Exploramos el Jardín

OBJETIVO :

FORTALECER EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO A TRAVÉS DEL CONTEO DE ELEMENTOS PRESENTES EN UN ENTORNO NATURAL, FOMENTANDO LA ATENCIÓN, LA OBSERVACIÓN Y LA CORRESPONDENCIA NÚMERO-CANTIDAD.

DESTREZA :

CONTAR COLECCIONES DE OBJETOS CONCRETOS ESTABLECIENDO LA CORRESPONDENCIA UNO A UNO ENTRE EL OBJETO Y EL NÚMERO, EN ACTIVIDADES LÚDICAS."

PASOS :

PASO 1 – HAZ CLIC EN EL BOTÓN DE INICIO PARA COMENZAR EL JUEGO



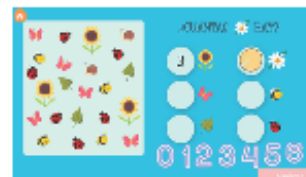
PASO 2: OBSERVA LOS OBJETOS QUE APARECEN PUEDEN SER FLORES, ANIMALES U OTROS ELEMENTOS.



PASO 3 – CUENTA EN VOZ ALTA SEÑALA CADA OBJETO MIENTRAS CUENTAS: 1, 2, 3...



PASO 4 – ELIGE LA RESPUESTA CORRECTA HAZ CLIC EN EL NÚMERO QUE INDIQUE CUÁNTOS OBJETOS HAY. SI NO ACIERTAS, VUELVE A INTENTARLO.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/60d2708e81844e0d151d4452/interactive-content-conteo-exploramos-el-jardin>

ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Cuenta colecciones de objetos del jardín (flores, animales, etc.) con correspondencia uno a uno.				
Reconoce y selecciona el número que representa la cantidad observada.				
Mantiene la atención visual para identificar todos los elementos a contar.				
Participa activamente en la interacción con el recurso digital.				

ACTIVIDAD 5

Contemos en el Supermercado

OBJETIVO :

FOMENTAR EL CONTEO Y LA CORRESPONDENCIA NÚMERO-CANTIDAD EN CONTEXTOS COTIDIANOS, COMO UN SUPERMERCADO, UTILIZANDO SITUACIONES LÚDICAS PARA CONSOLIDAR LA RELACIÓN ENTRE CIFRAS Y OBJETOS

DESTREZA :

CONTAR COLECCIONES DE OBJETOS CONCRETOS ESTABLECIENDO CORRESPONDENCIA UNO-A-UNO ENTRE CADA OBJETO Y EL NÚMERO, EN SITUACIONES DE JUEGO SIMBÓLICO Y COTIDIANO"

PASOS :

PASO 1 - . HAZ CLIC EN "¡ENTRAR!" O "INICIAR" PARA COMENZAR LA EXPERIENCIA DEL SUPERMERCADO.



3. CUENTA EN VOZ ALTA CADA PRODUCTO SEÑALA UNO POR UNO MIENTRAS CUENTAS: "1, 2, 3..."



2. OBSERVA LOS PRODUCTOS EN PANTALLA PUEDEN SER FRUTAS, VERDURAS, CAJAS, ETC.



PASO 4. HAZ CLIC EN EL NÚMERO O CANTIDAD CORRECTA

PARA INDICAR CUÁNTOS ELEMENTOS HAY. SI ES INCORRECTO, EL JUEGO PERMITIRÁ VOLVER A INTENTARLO HASTA ACERTAR.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6891643eb8722531734b76eb/interactive-content-contemos-en-el-supermercado>

ACTIVIDAD 5

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Cuenta correctamente los productos del supermercado (frutas, verduras, cajas, etc.) estableciendo correspondencia uno a uno.				
Identifica y selecciona el número que corresponde a la cantidad contada..				
Aplica estrategias de conteo para verificar la cantidad antes de responder.				
Participa de manera activa y sigue las instrucciones del juego				

ACTIVIDAD 6

Contemos los juguetes

OBJETIVO :

DESARROLLAR EN NIÑAS Y NIÑOS LA CAPACIDAD DE ESTIMAR, OBSERVAR Y DETERMINAR CANTIDADES MEDIANTE EL RECuento VISUAL, FORTALECIENDO EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.

DESTREZA :

COMPARAR Y CONTABILIZAR OBJETOS RESTANTES TRAS UNA MODIFICACIÓN EN LA ESCENA, IDENTIFICANDO CUÁNTOS "DESAPARECIERON" Y CUÁNTOS QUEDAN, FOMENTANDO LA ATENCIÓN, MEMORIA Y HABILIDAD NUMÉRICA BÁSICA.

PASOS :

PASO 1 - . PRESIONA EL BOTÓN "EMPEZAR" O "COMENCEMOS" PARA ACCEDER A LA ESCENA INICIAL, DONDE LA HABITACIÓN ESTÁ LLENA DE JUGUETES.



3. PASO - PRESTA ATENCIÓN AL CAMBIO AL AVANZAR, UNO DE LOS JUGUETES DESAPARECE (SE OCULTA O BORRA DE LA ESCENA)."



2. PASO 2 - OBSERVA LA ESCENA CUENTA MENTALMENTE O VERBALIZA CUÁNTOS JUGUETES HAY EN TOTAL EN ESTA PRIMERA VISTA.



PASO 4. PASO 4 - CUENTA DE NUEVO OBSERVA CUIDADOSAMENTE CUÁNTOS JUGUETES PERMANECEN EN LA HABITACIÓN.

PASO 5 - RESPONDE SELECCIONA O ESCRIBE EL NÚMERO CORRECTO DE JUGUETES QUE VES DESPUÉS DEL CAMBIO.



CÓDIGO QR

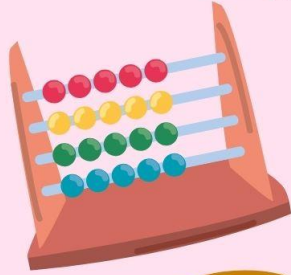
<https://view.genially.com/688af6ddb93a6f1d2cdb4e39/interactive-content-contemos-los-juguetes>



ACTIVIDAD 6

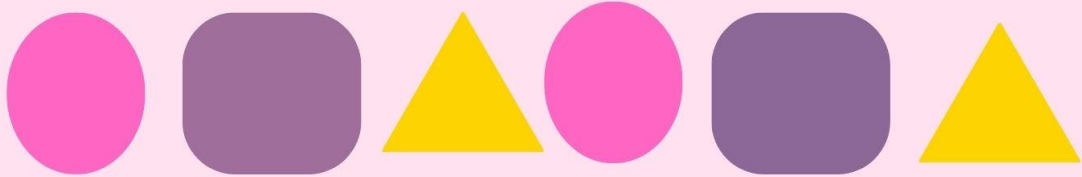
LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Cuenta correctamente la cantidad inicial de juguetes en la escena.				
Identifica el juguete que ha desaparecido y determina la cantidad restante.				
Reconoce y selecciona el número que representa la cantidad final.				
Mantiene la atención y participa activamente durante la actividad.				



2. *Patrones*

NEXT →



← VOLVER ÍNDICE

ACTIVIDAD 1



Ordenando y Descubriendo Patrones"

OBJETIVO :

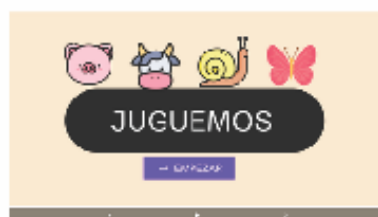
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO MEDIANTE LA IDENTIFICACIÓN Y ORDENACIÓN DE SECUENCIAS LÓGICAS EN PATRONES GRÁFICOS.

DESTREZA :

ORDENAR EN SECUENCIAS LÓGICAS SUCESOS DE HASTA CINCO EVENTOS EN REPRESENTACIONES GRÁFICAS DE SUS ACTIVIDADES DE LA RUTINA DIARIA Y EN ESCENAS DE CUENTOS.

PASOS :

PASO 1 - INICIO DE LA ACTIVIDAD LA DOCENTE REÚNE A LOS NIÑOS EN EL ÁREA DESIGNADA E INTRODUCE EL JUEGO LLAMADO "JUGUEMOS".



PASO 2 - SE MUESTRA EL RECURSO DIGITAL PROYECTADO EN PANTALLA Y EN EL DISPOSITIVO (TABLET):



PASO 3 - . SE EXPLICA QUE OBSERVARÁN PATRONES CON IMÁGENES Y DEBERÁN ARRASTRAR CON SU DEDO INDICE EN LA IMAGEN QUE COMPLETE LA SECUENCIA LÓGICA.



PASO 4 - DURANTE EL JUEGO, LA DOCENTE ACOMPAÑA Y FORMULA PREGUNTAS COMO: "¿QUÉ PATRÓN ESTÁS VIENDO?" O "¿POR QUÉ CREES QUE SIGUE ESA IMAGEN?"



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b2d8d2ba6daf7f083a2cfb/interactive-content-ordenando-y-descubriendo-patrones>

ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente el patrón en la secuencia.				
Selecciona el elemento que sigue en la secuencia lógica.				
Verbaliza su razonamiento al completar el patrón.				
Participa activamente durante la actividad digital.				

ACTIVIDAD 2

Patrones y secuencias

OBJETIVO :

ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE OBSERVACIÓN, ANÁLISIS Y PREDICCIÓN MEDIANTE EL RECONOCIMIENTO Y EXTENSIÓN DE PATRONES O SECUENCIAS VISUALES, FORTALECIENDO LAS BASES DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN CONTEXTOS LÚDICOS.

DESTREZA :

RECONOCER Y CONTINUAR PATRONES DE OBJETOS O FIGURAS MEDIANTE LA OBSERVACIÓN Y LA COMPARACIÓN, ESTABLECIENDO RELACIONES DE REGULARIDAD

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN "SIGUIENTE" O "INICIAR" PARA COMENZAR A OBSERVAR LA SECUENCIA.



PASO 2: OBSERVA LA SECUENCIA PRESENTADA SE VERÁN FIGURAS U OBJETOS EN UN PATRÓN COMO A-B-A-B O SIMILAR.



PASO 3 : ANALIZA Y PREDICE PIENSA: ¿QUÉ FIGURA O ELEMENTO SIGUE EN LA SECUENCIA?



PASO 4. ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA HAZ CLIC EN LA FIGURA QUE CREAS QUE CONTIENE EL PATRÓN. SI ES ACERTADA, APARECERÁ "¡EXCELENTE!" Y AVANZARÁS; SI NO, PODRÁS INTENTARLO DE NUEVO.



CÓDIGO QR

<https://view.genially.com/6892657e67fcf1f1d2db205a/interactive-content-patrones-y-secuencias>



ACTIVIDAD 2

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y analiza la secuencia presentada identificando el patrón.				
Selecciona correctamente el elemento que continúa la secuencia				
Explica o verbaliza el patrón que ha identificado.				
Mantiene la atención y participa activamente durante la actividad.				

ACTIVIDAD 3



¿CUAL ES EL PATRON ¿BASE?

OBJETIVO :

DESARROLLAR LA HABILIDAD DE IDENTIFICAR PATRONES INICIALES MEDIANTE LA OBSERVACIÓN Y EL ANÁLISIS DE SECUENCIAS, FAVORECIENDO EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA ATENCIÓN VISUAL.

DESTREZA :

IDENTIFICAR Y DESCRIBIR PATRONES O SECUENCIAS SIMPLES EN OBJETOS, FIGURAS O COLORES, RECONOCIENDO SU ESTRUCTURA BASE PARA ANTICIPAR SU REPETICIÓN.

PASOS :

PASO 1. HAZ CLIC EN "INICIAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD Y OBSERVAR LAS SECUENCIAS.



PASO 2: OBSERVA ATENTAMENTE LA SERIE DE ELEMENTOS PUEDE SER COLORES, FIGURAS O FORMAS QUE SE REPITEN SIGUIENDO UN ORDEN.



PASO 3 : IDENTIFICA EL PATRÓN QUE INICIA LA SECUENCIA PIENSA: ¿CUÁL ES LA PARTE QUE SE REPITE UNA Y OTRA VEZ?



PASO 4 - SELECCIONA EL PATRÓN CORRECTO HAZ CLIC SOBRE LA OPCIÓN QUE REPRESENTA EL PATRÓN BASE. SI TE EQUIVOCAS, VUELVE A INTENTARLO HASTA ENCONTRAR LA RESPUESTA CORRECTA.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/689275816f9df8bad7256e27/presentation-cual-es-el-patron-base-identifica-los-patrones>

ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa atentamente la secuencia de elementos presentada..				
Identifica correctamente el patrón que se repite en la secuencia.				
Selecciona la opción que representa el patrón base.				
Participa activamente y mantiene la atención durante el desarrollo de la actividad.				

ACTIVIDAD 4

Juguemos a los patrones

OBJETIVO :

ESTIMULAR EL RECONOCIMIENTO DE PATRONES VISUALES MEDIANTE LA OBSERVACIÓN Y CONTINUIDAD DE SECUENCIAS DE COLORES Y ELEMENTOS, FORTALECIENDO LA CAPACIDAD DE ANÁLISIS, ANTICIPACIÓN Y PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.

DESTREZA :

IDENTIFICAR Y CONTINUAR PATRONES O SECUENCIAS SIMPLES MEDIANTE LA OBSERVACIÓN Y SELECCIÓN DEL ELEMENTO QUE SIGUE EN FUNCIÓN DE SU REGULARIDAD (POR EJEMPLO, BASE DE COLOR O FIGURA REPETITIVA).

PASOS :

PASO 1. HAZ CLIC EN "COMENZAR" O "INICIAR" PARA ENTRAR AL JUEGO Y AVANZAR AL PRIMER NIVEL.



PASO 2. OBSERVA LA SECUENCIA DE COLORES Y OBJETOS
POR EJEMPLO: ELIGE "¿CUÁL ES EL COLOR DE LA MANZANA QUE CONTINÚA?"



PASO 3. ANALIZA QUÉ SIGUE EN EL PATRÓN
¿SERÁ LA MISMA MANZANA, LA ESTRELLA O EL CARRO? ¿QUÉ COLOR SIGUE?



PASO 4. SELECCIONA LA RESPUESTA CORRECTA
HAZ CLIC EN LA OPCIÓN QUE CORRESPONDA. SI ACIERTAS, VERÁS "¡MUY BIEN!" Y PODRÁS AVANZAR; SI NO, VUELVE A INTENTARLO HASTA ACERTAR. ELVE A INTENTARLO.



CÓDIGO QR

<https://view.genially.com/689257dcc51cd82df37426c6/interactive-content-juguemos-a-los-patrones>



ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y analiza la secuencia de colores y/o objetos presentada..				
Identifica correctamente el elemento que continúa la secuencia.				
Selecciona la opción correcta para completar el patrón.				
Participa activamente y se mantiene atento durante la actividad.				

ACTIVIDAD 5

Seriaciones

OBJETIVO :

FAVORECER EL RECONOCIMIENTO Y CONTINUIDAD DE PATRONES MEDIANTE LA SERIACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS, FORTALECIENDO LA OBSERVACIÓN, LA COORDINACIÓN MOTRIZ FINA Y EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.

DESTREZA :

IFAVORECER EL RECONOCIMIENTO Y CONTINUIDAD DE PATRONES MEDIANTE LA SERIACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS, FORTALECIENDO LA OBSERVACIÓN, LA COORDINACIÓN MOTRIZ FINA Y EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.

PASOS :

1. HAZ CLIC EN "COMENZAR" O "INICIAR" PARA ENTRAR AL JUEGO Y AVANZAR AL PRIMER NIVEL.



PASO 3. ARRASTRA LA FIGURA CORRECTA COLÓCALA EN EL ESPACIO VACÍO PARA CONTINUAR EL PATRÓN.



PASO 2. OBSERVA EL PATRÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS IDENTIFICA EL ORDEN Y LA SECUENCIA (POR EJEMPLO: CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO...).



PASO 4. COMPRUEBA TU RESPUESTA SI ES CORRECTA, AVANZA AL SIGUIENTE PATRÓN; SI NO, AJUSTA TU ELECCIÓN Y VUELVE A INTENTARLO.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6891ff2105455fcc6a95945a/interactive-content-seriacion-patrones>

ACTIVIDAD 5

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y reconoce el patrón de figuras geométricas en la secuencia				
Identifica el orden correcto de la secuencia..				
Arrastra o coloca correctamente la figura que continúa la serie..				
Participa de forma activa y mantiene la atención durante la actividad.				

3. Secuencia de números



NEXT ➔

← VOLVER ÍNDICE

ACTIVIDAD 1

Secuencia de girasoles

OBJETIVO :

DESARROLLAR LA NOCIÓN DE ORDEN NUMÉRICO Y LA HABILIDAD PARA ANTICIPAR EL SIGUIENTE NÚMERO EN UNA SECUENCIA, FORTALECIENDO EL CONTEO Y LA CORRESPONDENCIA NÚMERO-CANTIDAD EN ACTIVIDADES LÚDICAS

DESTREZA :

RECONOCER, FORMAR Y COMPLETAR SECUENCIAS NUMÉRICAS (ASCENDENTES Y DESCENDENTES) HASTA EL 10, ESTABLECIENDO CORRESPONDENCIA ENTRE NÚMERO Y CANTIDAD EN SITUACIONES DE JUEGO.

PASOS :

PASO 1 INICIA EL JUEGO



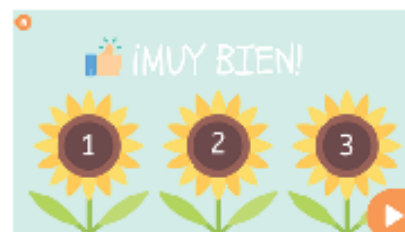
PASO 3 - CUENTA EN VOZ ALTA CUENTA LA SECUENCIA JUNTO CON LOS NIÑOS (PUEDEN USAR LOS DEDOS) PARA IDENTIFICAR CUÁL ES EL NÚMERO QUE SIGUE O QUE FALTA.



PASO 2 - OBSERVA LA SECUENCIA QUE APARECE EN PANTALLA FIJATE SI VA SUBIENDO (1,2,3...) O BAJANDO (5,4,3...) Y LOCALIZA EL ESPACIO VACÍO O EL NÚMERO QUE FALTA.



PASO 4 - SELECCIONA O ARRASTRA EL NÚMERO CORRECTO HAZ CLIC O ARRASTRA LA FICHA CON EL NÚMERO QUE COMPLETA LA SECUENCIA. SI ES CORRECTO, AVANZAS; SI NO, VUELVE A INTENTARLO CONTANDO OTRA VEZ.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b37a802637b52c18d90c54/interactive-content-secuencia-de-girasoles>

ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y reconoce la secuencia numérica presentada.				
Identifica si la secuencia es ascendente o descendente				
Coloca correctamente los números en el orden indicado.				
Participa de manera activa y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 2

Que desorden !!

OBJETIVO :

POTENCIAR EL APRENDIZAJE DEL ORDEN NUMÉRICO A TRAVÉS DE LA ORGANIZACIÓN DE NÚMEROS EN ORDEN CRECIENTE O DECRECIENTE, PROMOVRIENDO EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA CORRESPONDENCIA ENTRE NÚMERO Y POSICIÓN..

DESTREZA :

ORDENAR SECUENCIAS NUMÉRICAS SIMPLES HASTA EL 10 EN FORMA CRECIENTE O DECRECIENTE, Y ENTENDER LA POSICIÓN DE CADA NÚMERO EN LA SECUENCIA.

PASOS :

PASO 1 : 1. HAZ CLIC EN "INICIAR" O SIMILAR PARA LANZAR LA ACTIVIDAD CON LOS NÚMEROS DESORDENADOS.



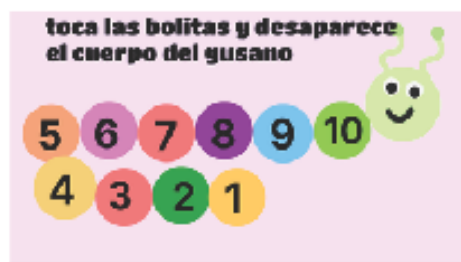
PASO 3 - ARRASTRA LOS DIAMANTES CON NÚMEROS AL LUGAR CORRECTO ORGANIZA LAS FICHAS NUMÉRICAS PARA QUE FORMEN UNA SECUENCIA ORDENADA (POR EJEMPLO: 1, 2, 3 ... O 10, 9, 8 ...).



PASO 2 - . OBSERVA LOS NÚMEROS QUE APARECEN (DEL 1 AL 10 O VICEVERSA) IDENTIFICA SI EL ORDEN DEBE SER ASCENDENTE O DESCENDENTE.



PASO 4. AHORA REALIA EL JUEGO DE LA SERIE DESCENDENTE



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b4fb4d2167943a2b53586f/interactive-content-que-desorden-1>

ACTIVIDAD 2

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Ordena correctamente los números de los diamantes en forma ascendente..				
Identifica la secuencia descendente y selecciona los números para hacer desaparecer el cuerpo del gusano				
Reconoce el orden correcto de los números del 1 al 10 y del 10 al 1.				
Participa de manera activa y mantiene la atención duraParticipa activamente y se mantiene concentrado durante ambas actividades del juego la actividad.				

ACTIVIDAD 3

Sigue la pista del tren

OBJETIVO :

POTENCIAR EL APRENDIZAJE DEL ORDEN NUMÉRICO A TRAVÉS DE LA ORGANIZACIÓN DE NÚMEROS EN ORDEN CRECIENTE O DECRECIENTE, PROMOVRIENDO EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA CORRESPONDENCIA ENTRE NÚMERO Y POSICIÓN..

DESTREZA :

COMPLETAR SECUENCIAS NUMÉRICAS SIMPLES (ASCENDENTES O DESCENDENTES) ARRASTRANDO EL NÚMERO CORRESPONDIENTE AL SIGUIENTE VAGÓN, FORTALECIENDO LA CORRESPONDENCIA NÚMERO-POSICIÓN EN UN CONTEXTO LÚDICO.

PASOS :

PASO 1 :HAZ CLIC EN "INICIAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD Y MOSTRAR LA VÍA CON LA SECUENCIA INCOMPLETA.



PASO 3 - ARRASTRA EL NÚMERO CORRECTO HACIA EL VAGÓN VACÍO SELECCIONA EL NÚMERO ADECUADO Y COLÓCALO EN EL ESPACIO CORRESPONDIENTE.



PASO 2 : OBSERVA LA SECUENCIA NUMÉRICA DE LOS VAGONES IDENTIFICA SI ES ASCENDENTE (1, 2, 3...) O DESCENDENTE, Y LOCALIZA LA POSICIÓN DONDE FALTAR COLOCAR UN NÚMERO.



PASO 4. VERIFICA SI EL VAGÓN ESTÁ EN EL ORDEN CORRECTO SI ESTÁS BIEN, EL TREN CONTINÚA AVANZANDO: SI NO, VUELVE A INTENTARLO CONTANDO EN VOZ ALTA PARA ACERTAR.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6892ec55c51cd82df3ca0fe7/interactiva-content-sigue-la-pista-del-tren>

ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y analiza la secuencia numérica de los vagones.				
Identifica si la secuencia es ascendente o descendente según la consigna				
Coloca correctamente el número que falta en el vagón vacío para completar la secuencia.				
Participa activamente y se mantiene atento durante el desarrollo del juego.				

ACTIVIDAD 4

Orden – Números”

OBJETIVO :

AFIANZAR EL RECONOCIMIENTO DEL ORDEN NUMÉRICO, PROMOVRIENDO EL CONTEO Y LA CAPACIDAD PARA ORGANIZAR NÚMEROS DE FORMA ASCENDENTE EN UN ENTORNO LÚDICO E INTUITIVO.

DESTREZA :

ORDENAR SECUENCIAS NUMÉRICAS SIMPLES ASCENDENTES Y RELACIONAR NÚMERO CON POSICIÓN EN LA SERIE, EN SITUACIONES DE JUEGO INTERACTIVO.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN “INICIAR” O EQUIVALENTE PARA ACTIVAR EL JUEGO Y MOSTRAR LOS NÚMEROS DESORDENADOS.



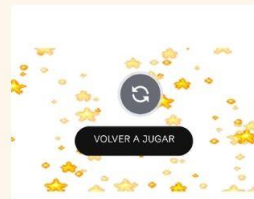
PASO 2 : OBSERVA LOS NÚMEROS EN PANTALLA RECONOCE CUÁLES ESTÁN FUERA DE ORDEN Y PIENSA DÓNDE DEBEN IR EN LA SECUENCIA ASCENDENTE



PASO 3: ARRASTRA CADA NÚMERO A SU POSICIÓN CORRECTA MUEVE CADA TARJETA O FICHA NUMÉRICA AL LUGAR QUE LE CORRESPONDE EN LA SECUENCIA (POR EJEMPLO: 1,2,3,4...).



PASO 4: VERIFICA SI ESTÁ BIEN ORGANIZADO SI LA SECUENCIA ES CORRECTA, VERÁS UNA CONFIRMACIÓN O ANIMACIÓN DE ÉXITO; SI NO, REORGANIZALOS CONTANDO EN VOZ ALTA HASTA QUE TODO ENCAJE.



CÓDIGO QR

<https://view.genially.com/68920fb421df43e02e9d93b8/interactive-content-orden-numeros>



ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y reconoce los números desordenados en la pantalla.				
Identifica el orden ascendente correcto de los números.				
Coloca correctamente el número que falta en el vagón vacío para completar la secuencia.				
Arrastra y coloca los números en la posición adecuada dentro de la secuencia.				
Participa de forma activa y mantiene la atención hasta completar la tarea.				

ACTIVIDAD 5

juguemos a las secuencias

OBJETIVO :

AFIANZAR EL RECONOCIMIENTO DEL ORDEN NUMÉRICO, PROMOVRIENDO EL CONTEO Y LA CAPACIDAD PARA ORGANIZAR NÚMEROS DE FORMA ASCENDENTE EN UN ENTORNO LÚDICO E INTUITIVO.

DESTREZA :

ORDENAR SECUENCIAS NUMÉRICAS SIMPLES ASCENDENTES Y RELACIONAR NÚMERO CON POSICIÓN EN LA SERIE, EN SITUACIONES DE JUEGO INTERACTIVO.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN "INICIAR" O EQUIVALENTE PARA ACTIVAR EL JUEGO Y MOSTRAR LOS NÚMEROS DESORDENADOS.

JUGUEMOS CON LA SECUENCIA NUMÉRICA



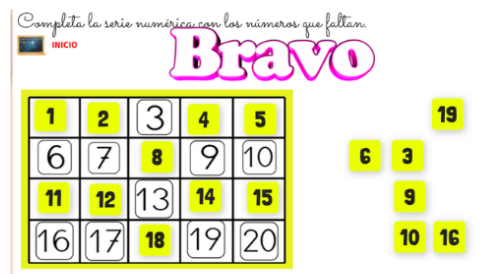
PASO 2 : OBSERVA LOS NÚMEROS EN PANTALLA RECONOCE CUÁLES ESTÁN FUERA DE ORDEN Y PIENSA DÓNDE DEBEN IR EN LA SECUENCIA ASCENDENTE



PASO 3 - ARRASTRA CADA NÚMERO A SU POSICIÓN CORRECTA MUEVE CADA TARJETA O FICHA NUMÉRICA AL LUGAR QUE LE CORRESPONDE EN LA SECUENCIA (POR EJEMPLO: 1,2,3,4...).



PASO 4. VERIFICA SI ESTÁ BIEN ORGANIZADO SI LA SECUENCIA ES CORRECTA, VERÁS UNA CONFIRMACIÓN O ANIMACIÓN DE ÉXITO; SI NO, REORGANÍZALOS CONTANDO EN VOZ ALTA HASTA QUE TODO ENCAJE.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6891ac77405770c7b10de731/interactive-content-juguemos-a-las-secuencias>

ACTIVIDAD 5

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Observa y reconoce la secuencia numérica presentada..				
Identifica correctamente el orden ascendente de los números.				
Coloca cada número en su posición correcta dentro de la secuencia				
Participa de manera activa y mantiene la atención durante la actividad.				

4. figuras geométricas



 VOLVER ÍNDICE

ACTIVIDAD 1

“Encontremos las figuras geométricas”:

OBJETIVO :

ESTIMULAR EL RECONOCIMIENTO Y LA IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS (COMO CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO) A TRAVÉS DE UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA Y VISUAL QUE PROMUEVE LA ATENCIÓN, LA DISCRIMINACIÓN VISUAL Y LA MEMORIA.

DESTREZA :

RECONOCER Y NOMBRAR FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS MEDIANTE LA INTERACCIÓN LÚDICA, FORTALECIENDO LA PERCEPCIÓN VISUAL Y LA CORRESPONDENCIA ENTRE FORMA Y NOMBRE.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN “INICIAR” O BOTÓN INICIAL PARA ABRIR LA ACTIVIDAD DE IDENTIFICACIÓN DE FORMAS (CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ETC.).



PASO 3 - ELIGE O ARRASTRA EL NOMBRE O SÍMBOLO CORRECTO ASOCIA LA FIGURA CON SU NOMBRE O IMAGEN CORRESPONDIENTE Y SELECCIONALA (POR EJEMPLO, CLIC O ARRASTRAR SEGÚN EL JUEGO).



PASO 2 : OBSERVA LA PANTALLA Y DETECTA LA FIGURA MOSTRADA FÍJATE SI ES UN TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO U OTRA FORMA GEOMÉTRICA.

¿QUE FORMA SE ESCONDE DETRÁS?



PASO 4. VERIFICA Y REFUERZA EL APRENDIZAJE SI ACIERTAS, APARECERÁ UN MENSAJE DE FELICITACIÓN O AVANCE; SI NO, IDENTIFICA LA FIGURA NUEVAMENTE Y REPITE HASTA ACERTAR.



¡VUELVE A INTENTARLO!

CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b39198c3bf73c6324174a8/interactive-content-encontremos-las-figuras-geometricas>

ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y nombra correctamente las figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo)..				
Asocia cada figura con su nombre o símbolo correspondiente.				
Identifica las figuras en el recurso digital y selecciona la opción correcta.				
Participa activamente y se mantiene atento durante la actividad.				

ACTIVIDAD 2

Juego de figuras

OBJETIVO :

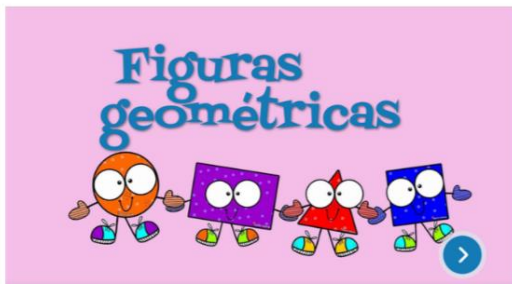
FAVORECER LA ATENCIÓN, LA MEMORIA VISUAL Y EL RECONOCIMIENTO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS (CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, RECTÁNGULO) MEDIANTE LA ASOCIACIÓN DE IMÁGENES IGUALES.

DESTREZA :

RECONOCE Y NOMBRA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS PRESENTES EN SU ENTORNO.
ASOCIA Y EMPAREJA IMÁGENES IGUALES FORTALECIENDO LA MEMORIA VISUAL.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN "PLAY" O "INICIAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD Y MOSTRAR LOS OBJETOS GEOMÉTRICOS MEZCLADOS.



PASO 2 : OBSERVA LA PANTALLA Y DETECTA LA FIGURA MOSTRADA FÍJATE SI ES UN TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO U OTRA FORMA GEOMÉTRICA.



PASO 3 - HAZ CLIC O ARRASTRA LOS OBJETOS PARA COLOCARLOS EN SUS CATEGORÍAS ADECUADAS (TODOS LOS CÍRCULOS JUNTOS, CUADRADOS JUNTOS, ETC).



PASO 4. HAZ CLIC EN "COMPROBAR" Y RECIBE RETROALIMENTACIÓN SI ESTÁS BIEN, APARECERÁ UN MENSAJE COMO "MUY BIEN" O "GENIAL"; SI NO, REORGANIZA Y VUELVE A INTENTARLO.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/68919ff4f0801d5652475610/interactiv-e-content-juego-figuras>

ACTIVIDAD 2

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y nombra correctamente las figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).				
Clasifica las figuras colocándolas en la categoría que les corresponde.				
Identifica semejanzas y diferencias entre las figuras geométricas.				
Participa activamente y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 3

MEMORIA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO :

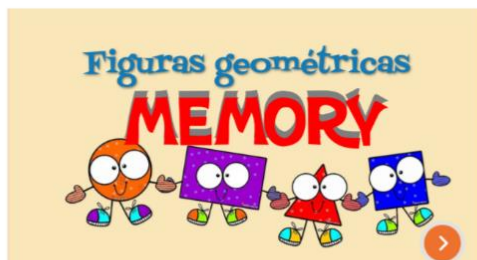
DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y CLASIFICAR FIGURAS GEOMÉTRICAS MEDIANTE UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA DE CLASIFICACIÓN VISUAL, FORTALECIENDO SU PERCEPCIÓN, ATENCIÓN Y RAZONAMIENTO LÓGICO DESDE UN ENFOQUE LÚDICO.

DESTREZA :

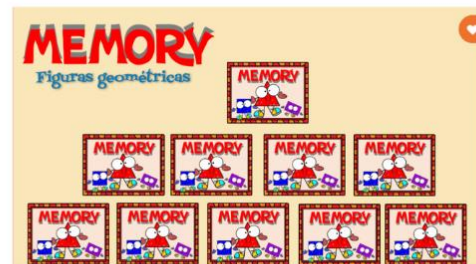
CLASIFICAR OBJETOS SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS GEOMÉTRICAS, ESTABLECIENDO CORRESPONDENCIA ENTRE FIGURA Y CATEGORÍA, Y FORTALECIENDO HABILIDADES DE DISCRIMINACIÓN VISUAL Y CLASIFICACIÓN.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN "PLAY" O "INICIAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD



PASO 2 : EN LA PANTALLA VERÁS VARIAS TARJETAS BOCA ABAJO.



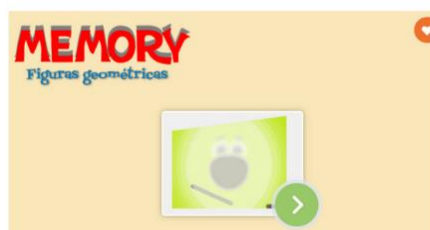
PASO 3 - HAZ CLIC SOBRE UNA TARJETA PARA VOLTEARLA Y OBSERVAR LA FIGURA QUE CONTIENE.



PASO 4. LUEGO, SELECCIONA OTRA TARJETA PARA BUSCAR SU PAREJA.



PASO 5 :
EL JUEGO TERMINA CUANDO LOGRES EMPAREJAR TODAS LAS FIGURAS.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6891a2a07cd2b2689207f9fc/interactiva-content-memory-figuras-geometricas>

ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y nombra las figuras geométricas básicas al encontrarlas				
Empareja correctamente las figuras iguales volteando las tarjetas.				
Mantiene la atención y memoria visual para recordar la ubicación de las figuras.				
Participa activamente durante todo el desarrollo del juego				

ACTIVIDAD 4

EL LIBRO DE LAS FIGURAS ENCANTADAS

OBJETIVO :

ESTIMULAR EL RECONOCIMIENTO, LA COMPARACIÓN Y LA MEMORIA VISUAL DE FIGURAS GEOMÉTRICAS EN UN CONTEXTO LÚDICO Y ENVUELTO DE FANTASÍA, FORTALECIENDO LA PERCEPCIÓN Y EL RAZONAMIENTO ESPACIAL EN LA PRIMERA INFANCIA.

DESTREZA :

IDENTIFICAR, COMPARAR Y NOMBRAR FIGURAS GEOMÉTRICAS (CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ETC.) MEDIANTE ACTIVIDADES INTERACTIVAS, REFORZANDO LA PERCEPCIÓN VISUAL, LA MEMORIA Y LA CORRESPONDENCIA ENTRE FORMA Y NOMBRE.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN "PLAY" O "INICIAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD



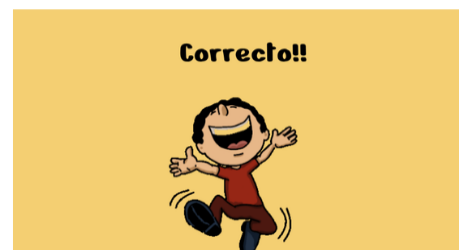
PASO 2 : IDENTIFICA O AGRUPA LAS FIGURAS CORRECTAS SEGÚN LA DINÁMICA SELECCIONAR O EMPAREJAR, RECONOCE LA FIGURA GEOMÉTRICA MOSTRADA Y RELACIONALA CON SU CONTRAPARTE O CONTRAFIGURA.



PASO 3 - RECIBE RETROALIMENTACIÓN Y REFUERZA EL APRENDIZAJE SI LA RESPUESTA ES CORRECTA, EL LIBRO MOSTRARÁ EFECTOS ENCANTADOS O MENSAJES DE FELICITACIÓN.



PASO 4 - SI NO, PODRÁS INTENTARLO NUEVAMENTE HASTA LOGRAR EL RECONOCIMIENTO CORRECTO.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6892294c3b132ee45f1599ff/presentation-el-libro-de-las-figuras-encantadas>

ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y nombra correctamente las figuras geométricas presentadas				
Compara y diferencia figuras geométricas según sus características.				
Relaciona cada figura con su contrafigura o par correspondiente.				
Participa de forma activa y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 5

Colores y Figuras en Acción

OBJETIVO :

PROMOVER EL RECONOCIMIENTO SIMULTÁNEO DE COLORES Y FIGURAS GEOMÉTRICAS, REFORZANDO LA DISCRIMINACIÓN VISUAL Y LA ATENCIÓN EN UN CONTEXTO LÚDICO E INTERACTIVO.

DESTREZA :

IDENTIFICAR FIGURAS GEOMÉTRICAS Y COLORES PRIMARIOS MEDIANTE SELECCIÓN VISUAL, FORTALECIENDO LA PERCEPCIÓN VISUAL, LA CORRESPONDENCIA FORMA-COLOR Y EL VOCABULARIO GEOMÉTRICO.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN "INICIAR" O EQUIVALENTE PARA ACTIVAR LA ACTIVIDAD Y MOSTRAR LAS FIGURAS Y COLORES (CÍRCULO ROJO, CUADRADO AZUL, TRIÁNGULO AMARILLO).



PASO 2 : OBSERVA CON ATENCIÓN LA FORMA Y SU COLOR

PRESTA ATENCIÓN Y REFLEXIONA SI ES UN CÍRCULO ROJO, UN CUADRADO AZUL O UN TRIÁNGULO AMARILLO.

SELECCIONA EL CÍRCULO ROJO



PASO 3 - SELECCIONA LA FIGURA QUE COINCIDE CON LA INSTRUCCIÓN POR EJEMPLO:

- "SELECCIONA EL CÍRCULO ROJO"
- "SELECCIONA EL CUADRADO AZUL"
- "SELECCIONA EL TRIÁNGULO AMARILLO"

SELECCIONA EL CÍRCULO ROJO



PASO 4 : SI SELECCIONAS CORRECTAMENTE, APARECERÁ "¡MUY BIEN!" Y PODRÁS SEGUIR; SI DESEAS PRACTICAR DE NUEVO, PUEDES HACER CLIC EN "VOLVER A JUGAR".



!! MUY BIEN !!

CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b40354f081d761ad89ea91/interactive-content-colores-y-figuras-en-accion>

ACTIVIDAD 5

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente las figuras geométricas básicas presentadas.				
Reconoce y nombra los colores primarios asociados a cada figura.				
Selecciona la figura y color solicitados según la instrucción dada.				
Participa activamente y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 6

Clasificando figuras geométricas

OBJETIVO :

DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y CATEGORIZAR FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS (CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, RECTÁNGULO) MEDIANTE EL AGRUPAMIENTO, FORTALECIENDO LA COMPRENSIÓN DE PROPIEDADES GEOMÉTRICAS Y LA ORGANIZACIÓN LÓGICA DEL PENSAMIENTO.

DESTREZA :

CLASIFICAR IMÁGENES O FIGURAS SEGÚN SU FORMA GEOMÉTRICA, UBICÁNDOLAS EN EL LUGAR CORRESPONDIENTE Y CONSOLIDANDO HABILIDADES DE ANÁLISIS, COMPARACIÓN Y CATEGORIZACIÓN.

PASOS :

PASO 1 – INICIA EL CONTENIDO
PULSA EL BOTÓN ROJO PARA INICIAR LA ACTIVIDAD



PASO 3: INTERPRETA LA ESCENA
APARECERÁ UNA SERIE DE DIBUJOS VARIADOS (POR EJEMPLO, MANZANAS, VENTANAS, SOMBREROS) Y VARIAS ZONAS SEÑALADAS, CADA UNA ETIQUETADA CON UNA FORMA GEOMÉTRICA (CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ETC.).



PASO 2 : PASO 2 – OBSERVA LA INSTRUCCIÓN
SE MOSTRARÁ UNA CONSIGNA QUE INDICA: "COLOCA CADA DIBUJO EN EL LUGAR QUE LE CORRESPONDA SEGÚN SU FORMA GEOMÉTRICA."



PASO 4 : SI SELECCIONAS CORRECTAMENTE,
APARECERÁ "¡MUY BIEN!" Y PODRÁS SEGUIR: SI DESEAS PRACTICAR DE NUEVO, PUEDES HACER CLIC EN "VOLVER A JUGAR".



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6891a405c16882710fed6b7c/interactive-content-clasificando-formas-geometricas>

ACTIVIDAD 6

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y nombra las figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).				
Clasifica correctamente las figuras según su forma.				
Mantiene la atención visual para ubicar cada figura en el lugar correcto.				
Participa activamente y sigue las instrucciones durante la actividad				



5. Nociones Espaciales y Temporales



[← VOLVER ÍNDICE](#)

[NEXT →](#)

ACTIVIDAD 1

Descubriendo los momentos del día

OBJETIVO :

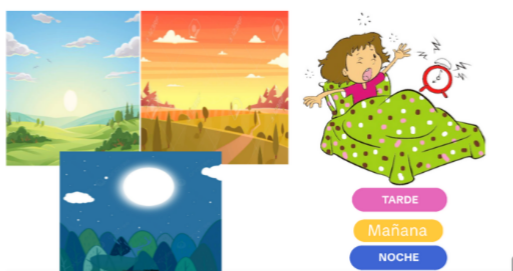
FAVORECER LA COMPRENSIÓN Y SECUENCIACIÓN DE NOCIONES TEMPORALES (MAÑANA, TARDE Y NOCHE) A TRAVÉS DE LA IDENTIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE IMÁGENES, DESARROLLANDO HABILIDADES DE PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.

DESTREZA :

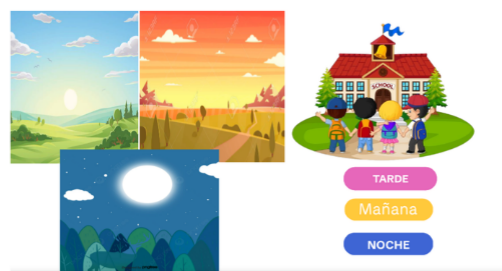
ORDENAR SECUENCIAS TEMPORALES DE HASTA TRES MOMENTOS DEL DÍA EN ESCENAS DE LA VIDA COTIDIANA, IDENTIFICANDO SU ORDEN LÓGICO SEGÚN LA EXPERIENCIA DEL NIÑO.

PASOS :

PASO 1 : OBSERVA LAS ESCENAS APARECERÁN TRES IMÁGENES DESORDENADAS QUE REPRESENTAN ACTIVIDADES DE LA MAÑANA, TARDE Y NOCHE.



PASO 2 : ORGANIZA LA SECUENCIA Y SELECCIONA EN EL ORDEN CORRECTO SEGÚN EL MOMENTO DEL DÍA: PRIMERO MAÑANA, LUEGO TARDE, FINALMENTE NOCHE.



PASO 3 - HAZ CLIC EN EL BOTÓN DE COMPROBACIÓN PARA CONFIRMAR SI EL ORDEN ES CORRECTO. SI ES ASÍ, RECIBIRÁS UN MENSAJE DE FELICITACIÓN; SI NO, VUELVE A INTENTARLO.

!! MUY BIEN !!



¡VUELVE A INTENTARLO!



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b53b81e7297017f601dba8/interactive-content-descubriendo-los-momentos-del-dia>

ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente actividades que corresponden a la mañana, tarde y noche				
Ordena de forma lógica las imágenes según la secuencia temporal (mañana-tarde-noche).				
Comprueba su respuesta y corrige si es necesario.				
Participa de manera activa y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 2

NOCIONES ESPACIALES :

OBJETIVO :

DESARROLLAR EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS LA CAPACIDAD DE IDENTIFICAR Y POSICIONAR OBJETOS EN EL ESPACIO (POR EJEMPLO: DENTRO, FUERA, ENCIMA, AL LADO, ENTRE), PROMOVRIENDO EL RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO Y LA COMPRENSIÓN DE RELACIONES ESPACIALES DEL ENTORNO

DESTREZA :

ORDENAR Y UBICAR OBJETOS EN UNA ESCENA DIGITAL SEGÚN INSTRUCCIONES DADAS, RECONOCIENDO POSICIONES ESPACIALES BÁSICAS Y DEMOSTRANDO COMPRENSIÓN DEL ENTORNO FÍSICO.

PASOS :

PASO 1 : INICIO DEL JUEGO
HAZ CLIC EN EL BOTÓN "JUGUEMOS!!" PARA ACCEDER AL CONTENIDO INTERACTIVO.



PASO 3 - ARRASTRA EL OBJETO
SELECCIONA Y ARRASTRA EL OBJETO CORRESPONDIENTE A LA POSICIÓN INDICADA POR LA FRASE. ESTO PERMITE QUE LOS NIÑOS VISUALICEN Y EXPERIMENTEN CON LA NOCIÓN ESPACIAL CONCRETA



PASO 2 : SE MOSTRARÁ UNA FRASE COMO:

- "LA FRUTA ESTÁ ENCIMA DE LA MESA"
- "EL RELOJ ESTÁ AL LADO DE LA VENTANA"
- "LA LÁMPARA ESTÁ ENTRE EL PERRO Y LA PLANTA"



PASO 4 : SI SELECCIONAS CORRECTAMENTE, APARECERÁ "¡MUY BIEN!" Y PODRÁS SEGUIR; SI DESEAS PRACTICAR DE NUEVO, PUEDES HACER CLIC EN "VOLVER A JUGAR".



!! MUY BIEN !!



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6892887f3b0ae91fb10b3f24/i-nteractive-content-nociones-espaciales>

ACTIVIDAD 2

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente las posiciones espaciales básicas (encima, al lado, entre, dentro, fuera).				
Ubica el objeto en la posición indicada según la instrucción del juego.				
Comprende y aplica la relación espacial entre los objetos.				
Participa de forma activa y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 3

Día y Noche

OBJETIVO :

NIÑAS Y NIÑOS IDENTIFIQUEN Y ORGANICEN PALABRAS O IMÁGENES RELACIONADAS CON MOMENTOS DEL DÍA (AMANECER, MEDIODÍA, ATARDECER, ANOCHECER), FORTALECIENDO LA COMPRENSIÓN DE SECUENCIAS TEMPORALES EN CONTEXTOS COTIDIANOS.

DESTREZA :

ORDENAR CRONOLÓGICAMENTE TRES O MÁS SECUENCIAS TEMPORALES REPRESENTADAS VISUAL O TEXTUALMENTE, BASÁNDOSE EN SU EXPERIENCIA TEMPORAL Y SENTIDO LÓGICO.

PASOS :

PASO 1 : AL INGRESAR AL CONTENIDO INTERACTIVO, PULSA EN EL BOTÓN "JUGUEMOS" PARA COMENZAR.



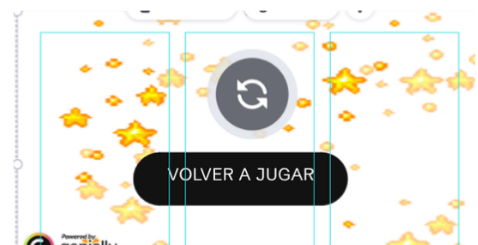
PASO 2 : SE DESPLEGARÁN VARIAS PALABRAS O IMÁGENES QUE REPRESENTAN MOMENTOS DEL DÍA: AMANECER, MEDIODÍA, ATARDECER, ANOCHECER, ETC.



PASO 3 - ARRASTRA CADA PALABRA O IMAGEN HACIA EL LUGAR CORRESPONDIENTE EN LA LÍNEA TEMPORAL: AMANECER ANOCHECER



PASO 4 : PULSA "COMPROBAR" PARA VERIFICAR SI LA SECUENCIA ESTÁ CORRECTA. SI ACIERTAS, RECIBIRÁS UNA FELICITACIÓN. SI NO, PUEDES VOLVER A INTENTARLO USANDO EL BOTÓN "VOLVER A JUGAR"



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6892080b34c10495c2b35d15/interactive-content-dia-y-noche>

ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente las imágenes o palabras que corresponden a cada momento del día				
Ordena cronológicamente las imágenes según la secuencia temporal indicada.				
Comprende y aplica la relación espacial entre los objetos.				
Comprueba y corrige su respuesta cuando es necesario.				
Participa activamente y se mantiene concentrado durante la actividad.				

ACTIVIDAD 4

“¡Mira cómo cambia!” – Noción Espacial y Temporal

OBJETIVO :

ESTIMULAR LA COMPRENSIÓN DE NOCIONES TEMPORALES BÁSICAS (ANTES, AHORA, DESPUÉS) MEDIANTE LA SECUENCIACIÓN DE PALABRAS O IMÁGENES, FOMENTANDO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS HABILIDADES DE ORDEN LÓGICO Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL TIEMPO.

DESTREZA :

ORDENAR SECUENCIAS TEMPORALES SENCILLAS (“ANTES”, “AHORA”, “DESPUÉS”) ARRASTRANDO ELEMENTOS, CONSOLIDANDO LA NOCIÓN DE CONTINUIDAD TEMPORAL Y LA RELACIÓN LÓGICA ENTRE EVENTOS.

PASOS :

PASO 1: HAZ CLIC EN “INICIAR” O EQUIVALENTE PARA ACTIVAR LA ACTIVIDAD



PASO 3: ARRASTRA Y UBICA CADA TÉRMINO EN SU POSICIÓN LÓGICA: PRIMERO ANTES, LUEGO AHORA, FINALMENTE DESPUÉS.



PASO 2: OBSERVA LOS TÉRMINOS SE MOSTRARÁN LOS TÉRMINOS “ANTES”, “AHORA” Y “DESPUÉS”, POSIBLEMENTE EN POSICIONES DESORDENADAS.



PASO 4 : COMPROBAR HAZ CLIC EN “SIGUIENTE” O EN EL BOTÓN DE VERIFICACIÓN. SI ESTÁ CORRECTO, VERÁS “¡FELICITACIONES!”. SI HAY ERRORES, PUEDES VOLVER A INTENTARLO.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6892b8c16f9df8bad752d378/interactuve-content-mira-como-cambia-nocion-espacial>

ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y ordena correctamente las secuencias temporales básicas (antes, ahora, después).				
Ubica cada elemento en la posición temporal que le corresponde.				
Comprende la noción de cambio a través de la comparación de imágenes.				
Participa activamente y mantiene la atención durante toda la actividad.				

ACTIVIDAD 5

Desafío Espacial – Nociones de Espacio

OBJETIVO :

ECONOCER Y UTILIZAR NOCIONES ESPACIALES (COMO ARRIBA, ABAJO, ADETRÁS, AFUERA, AL LADO) PARA COMPRENDER Y DESCRIBIR SU ENTORNO.

DESTREZA :

IDENTIFICAR Y UBICAR OBJETOS EN POSICIONES RELATIVAS DENTRO DE UNA ESCENA DIGITAL, SIGUIENDO INSTRUCCIONES, FAVORECIENDO LA COMPRENSIÓN DEL ESPACIO Y RELACIONES ENTRE OBJETOS.

PASOS :

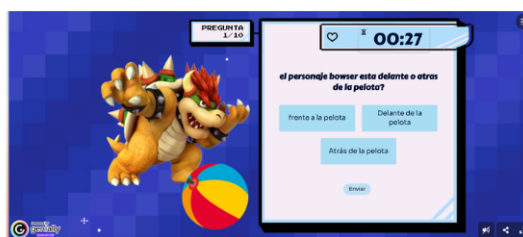
PASO 1 : HAZ CLIC EN "INICIAR" O EQUIVALENTE PARA ACTIVAR LA ACTIVIDAD



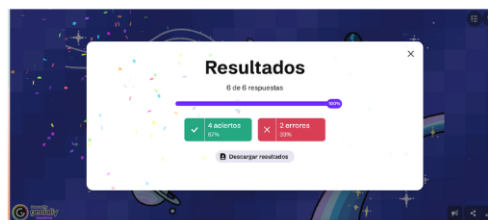
PASO 3 – SELECCIONA SEGÚN LA MECÁNICA (QUIZ, ARRASTRAR, CLIC), EL NIÑO/A DEBE UBICAR O MARCAR EL PERSONAJE CORRECTO CONFORME A LA INSTRUCCIÓN ESPACIAL.



PASO 2 : LEE LA INSTRUCCIÓN ESPACIAL APARECERÁ UNA FRASE COMO: "MARIO ESTÁ ENCIMA DEL BLOQUE", "LUIGI ESTÁ AL LADO DE YOSHI", "PEACH ESTÁ DENTRO DEL CASTILLO".



PASO 4 : PASO 4 – COMPROBAR HAZ CLIC EN "SIGUIENTE" O EN EL BOTÓN DE VERIFICACIÓN. SI ESTÁ CORRECTO, VERÁS "¡FELICITACIONES!". SI HAY ERRORES, PUEDES VOLVER A INTENTARLO.



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/688af767f2af7382caeedc94/interactive-content-desafio-espacial-nociones-de-espacio>

ACTIVIDAD 5

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente las posiciones espaciales indicadas (encima, debajo, al lado, dentro, entre)..				
Ubica el personaje u objeto en la posición correcta según la consigna.				
Comprende y aplica la relación espacial en diferentes escenas.				
Participa activamente y mantiene la atención durante la actividad.				

ACTIVIDAD 6

Exploradores de Lugares – Nociones Espaciales

OBJETIVO :

QUE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS IDENTIFIQUEN Y POSICIONEN OBJETOS O PERSONAJES EN UN ESPACIO DIGITAL UTILIZANDO NOCIONES ESPACIALES COMO ENTRE, LEJOS, DETRÁS, CERCA, JUNTO A, FORTALECIENDO HABILIDADES LÓGICO-MATEMÁTICAS.

DESTREZA :

ESCUCHAR UNA INSTRUCCIÓN, OBSERVAR UNA ESCENA DIGITAL Y MOVER O SELECCIONAR LA IMAGEN CORRECTA PARA UBICARLA DE FORMA ADECUADA SEGÚN LA REFERENCIA ESPACIAL INDICADA.

PASOS :

PASO 1 : HAZ CLIC EN EL BOTÓN "VAMOS !!" O "EMPEZAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD INTERACTIVA.



PASO 3: UBICAR O SELECCIONAR EL ELEMENTO CORRECTO
EL NIÑO DEBE ARRASTRAR EL OBJETO, O HACER CLIC SOBRE LA IMAGEN CORRESPONDIENTE, SIGUIENDO LA INSTRUCCIÓN DADA.



PASO 2 : LEER LA INSTRUCCIÓN ESPACIAL APARECERÁ UNA CONSIGNA COMO LAS SIGUIENTES:

- "COLOCA LA PELOTA ENTRE LOS DOS ÁRBOLES."
- "SELECCIONA EL PLANETA QUE ESTÁ LEJOS DEL COHETE."

Coloca la pelota entre los dos árboles."



PASO 4 : RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA AL INTENTAR, SE MOSTRARÁ:

- "!! MUY BIEN !!" SI LA RESPUESTA ES CORRECTA.
- "¡VUELVE A INTENTARLO!" SI NECESITA CORREGIR.

!! MUY BIEN !!



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/67b55e7e2167943a2ba511e0/interactive-content-exploradores-de-lugares-nociones>

ACTIVIDAD 6

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Identifica correctamente las nociones espaciales indicadas (entre, lejos, detrás, cerca, junto a)				
Selecciona o coloca el objeto/personaje en la posición correcta según la instrucción.				
Demuestra comprensión de la relación espacial en diferentes contextos.				
Participa activamente y mantiene la atención durante toda la actividad.				

ACTIVIDAD 7

¿Qué animal es pequeño?

OBJETIVO :

QUE NIÑAS Y NIÑOS COMPAREN EL TAMAÑO DE DIFERENTES ANIMALES Y RECONOZCAN CUÁL(ES) ES(SON) MÁS PEQUEÑO(S), GUIOS POR LA OBSERVACIÓN, LA COMPARACIÓN Y EL RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.

DESTREZA :

ANALIZAR Y ELEGIR EL ANIMAL MÁS PEQUEÑO ENTRE VARIAS OPCIONES, DESARROLLANDO CAPACIDAD DE OBSERVACIÓN, COMPARACIÓN Y CLASIFICACIÓN POR TAMAÑO.

PASOS :

PASO 1. INICIAR EL JUEGO
HAZ CLIC EN EL BOTÓN "EMPEZAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD.



PASO 2 : APARECERÁ UNA PREGUNTA COMO:
"¿QUÉ ANIMAL ES PEQUEÑO?"
Y "SELECCIONA EL ANIMAL PEQUEÑO."



PASO 3 -OBSERVAR LOS ANIMALES
VERÁS VARIAS IMÁGENES DE ANIMALES DE DIFERENTE TAMAÑO (, PEQUEÑO).



PASO 4 : RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA
AL INTENTAR, SE MOSTRARÁ:

- "!! MUY BIEN !!" SI LA RESPUESTA ES CORRECTA.
- "¡VUELVE A INTENTARLO!" SI NECESITA CORREGIR.

!! MUY BIEN !!



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6894cf850779108347d1ae/ca/interactive-content-identifiquemos-tamanos>

ACTIVIDAD 7

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Compara correctamente el tamaño de diferentes animales.				
Identifica y selecciona el animal más pequeño según la consigna				
Reconoce la diferencia entre animales grandes y pequeños.				
Participa activamente y mantiene la atención durante la actividad.				



6. Colores.



ACTIVIDAD 1

los colores

OBJETIVO :

QUE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS IDENTIFIQUEN Y NOMBRAN COLORES BÁSICOS (COMO ROJO, AZUL, AMARILLO, VERDE) MEDIANTE ACTIVIDADES INTERACTIVAS, FORTALECIENDO LA PERCEPCIÓN, CATEGORIZACIÓN Y VOCABULARIO EN UN ENTORNO VISUAL.

DESTREZA :

RECONOCER, NOMBRAR Y ASOCIAR COLORES BÁSICOS CON OBJETOS O CONTEXTOS, ESTABLECIENDO RELACIONES LÓGICAS Y DESARROLLANDO HABILIDADES DE CLASIFICACIÓN Y DISCRIMINACIÓN VISUAL.

PASOS:

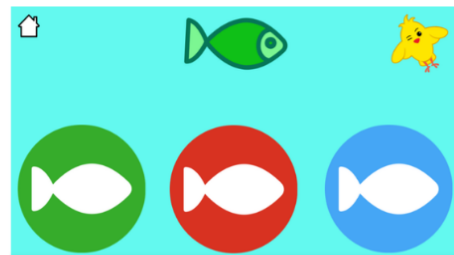
PASO 1 : .HAZ CLIC EN EL BOTÓN "VAMOS !!" O "EMPEZAR" PARA COMENZAR LA ACTIVIDAD INTERACTIVA.



PASO 3: SELECCIÓN DE RESPUESTA



PASO 2 : OBSERVACIÓN Y ESCUCHA SE MOSTRará UN OBJETO, FIGURA O ESCENA EN UN COLOR ESPECÍFICO QUE DEBE SER NOMBRADO POR EL NIÑO O LA NIÑA (POR EJEMPLO, "¿DE QUÉ COLOR ES?").



PASO 4 : RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA AL INTENTAR. SE MOSTRará:

- "!! MUY BIEN !!" SI LA RESPUESTA ES CORRECTA.
- "¡VUELVE A INTENTARLO!" SI NECESITA CORREGIR.

!! MUY BIEN !!



CÓDIGO QR



<https://view.genially.com/6894fd4bbaa45e9847c89bb9/presentation-los-colores>

ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO

Indicador	SI	NO	Observaciones	Fecha
Reconoce y nombra correctamente los colores básicos presentados (rojo, azul, amarillo, verde).				
Asocia cada color con el objeto o imagen correspondiente.				
Selecciona el color correcto según la instrucción dada en el juego.				
Participa activamente y se mantiene concentrado durante la actividad.				

CONCLUSIONES

El diagnóstico inicial confirmó la necesidad de fortalecer habilidades lógico-matemáticas en Inicial 2: conteo, número-cantidad, clasificación y reconocimiento de formas partieron mayoritariamente “en proceso”, mientras que patrones y secuencias se ubicaron en “inicial”. También se observó que la autonomía digital y la atención sostenida mejoraban cuando las consignas eran breves y acompañadas de apoyos visuales.

El diseño de la guía se consolidó en cinco módulos y treinta actividades integradas a Genially con variantes manipulativas, alineadas al Currículo de Educación Inicial y a principios de juego, andamiaje corto y accesibilidad (iconos, audio breve, ejemplo animado, botones fijos y mapa de progreso). La estructura modular asegura progresión y facilita la planificación de clase.

El pilotaje de diez actividades mostró alta motivación estudiantil y mayor fluidez de la sesión: las instrucciones multimodales redujeron repeticiones, la navegación visible disminuyó solicitudes de ayuda y la alternancia digital-concreto potenció la comprensión de consignas y el uso espontáneo de lenguaje matemático cotidiano.

En el contraste antes–después, conteo, número-cantidad, clasificación y formas pasaron a “logrado” en la mayoría de los niños; patrones y secuencias avanzaron de “inicial” a “en proceso”; y en nociones espaciales se observó seguimiento más autónomo de consignas simples. La autorregulación mejoró al trabajar con micro-retos y secuencias de uno a tres pasos.

Las docentes reportaron mayor confianza para integrar TIC cuando existen plantillas y checklist técnico; solicitaron instrucciones más cortas, opción “mostrar pista” para patrones y huecos resaltados en secuencias. Estas recomendaciones fueron incorporadas en la versión final mediante instrucciones multimodales, marcadores visuales, rutas de navegación estables y un plan alternativo sin internet.

Como resultado, se entrega una guía clara, motivadora e implementable, con plantilla por actividad, matriz de alineación curricular y checklist de clase. Por su formato y criterios de accesibilidad, la propuesta es viable y escalable a otros paralelos de Inicial 2 en

contextos con recursos tecnológicos similares, favoreciendo la participación activa, la comprensión conceptual y aprendizajes observables desde edades tempranas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aqueveque, C. (2025). La pedagogía crítica como fundamento en la educación infantil. *Crítica*. <https://critica.cl/educacion/ninos-como-potenciadores-de-preguntas-y-agentes-de-cambio-en-educacion-parvularia-una-perspectiva-desde-la-pedagogia-del-oprimido-de-paulo-freire> critica.cl

Arroyo Hernández, E. O., & López Flores, J. I. (2021). Conocimientos del modelo TPACK desarrollados por docentes de matemáticas en un taller de simulaciones en GeoGebra. Universidad Autónoma de Zacatecas. <https://funes.uniandes.edu.co/17516/1/Arroyo2021Conocimientos.pdf>

Alsina, À. (2018). Principios fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la educación infantil. *EDMA 0-6*, 7(2), 12–31. <https://doi.org/10.24197/edmain.2.2018.24-37>

Bravo, P. G. Z., & Alava, L. A. R. (2022). Genially en el proceso de aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de básica superior. *Didáctica y Educación ISSN 2224-2643*, 13(5), 138-153. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1503>

Campoverde, L. (2020). Innovación en el aula: Herramientas digitales y procesos de enseñanza. *Revista Educativa Digital*, 18(1), 23–34. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9205944.pdf>

Castro Morantes, A. (2019). Transformaciones en la educación inicial: Retos del siglo XXI. *Revista de Educación Infantil*, 12(2), 45–59.

<https://repositorio.uptc.edu.co/server/api/core/bitstreams/78d1903a-9638-4453-9223-e2857bd01adb/content>

Celi, M., Rodríguez, A., & Díaz, J. (2021). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Revista Pedagógica de Educación Inicial*, 25(3), 831–844. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9787383.pdf>

Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues* [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Colina, J. (2019). Competencias digitales docentes: Evaluación y desafíos. *Revista de Tecnología Educativa*, 17(2), 67–80 <https://doi.org/10.61154/metanoia.v10i1.3325>

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications. https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/510378/mod_resource/content/1/creswell.pdf

Arroyo Hernández, E. O., & López Flores, J. I. (2021). Conocimientos del modelo TPACK desarrollados por docentes de matemáticas en un taller de simulaciones en GeoGebra. Universidad Autónoma de Zacatecas. <https://funes.uniandes.edu.co/17516/1/Arroyo2021Conocimientos.pdf>

Campoverde, L. (2020). Innovación en el aula: Herramientas digitales y procesos de enseñanza. *Revista Educativa Digital*, 18(1), 23–34. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9205944.pdf>

Castro Morantes, A. (2019). Transformaciones en la educación inicial: Retos del siglo XXI. *Revista de Educación Infantil*, 12(2), 45–59.

<https://repositorio.uptc.edu.co/server/api/core/bitstreams/78d1903a-9638-4453-9223-e2857bd01adb/content>

- Camarena, M., & Mendoza, A. (2023). Gamificación y recursos digitales en la educación infantil. *Revista Electrónica Educare*, 27(1), 1–20. <https://revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/15323>
- Celi, M., Rodríguez, A., & Díaz, J. (2021). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Revista Pedagógica de Educación Inicial*, 25(3), 831–844. e <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9787383.pdf>
- Chacha, X. (2022). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador] <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Colina, J. (2019). Competencias digitales docentes: Evaluación y desafíos. *Revista de Tecnología Educativa*, 17(2), 67–80. <https://doi.org/10.61154/metanoia.v10i1.3325>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications. https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/510378/mod_resource/content/1/creswell.pdf
- Cueva Gaibor, M. (2020). Educadores digitales y metodologías activas. *Revista Innovación Educativa*, 26(2), 88–102. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1370>
- Díaz, M., & Alay, A. (2023). Pensamiento lógico-matemático en educación inicial: análisis del enfoque constructivista. *Revista de Educación y Pedagogía*, 21(1), 115–132. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.561-586>
- Digón Regueiro, P. (2024). *Prácticas y percepciones sobre los recursos digitales en la educación infantil*. REIDOCREA. Recuperado de <https://www.ugr.es/~reidocrea/13-07.pdf>
- Fernández, C., & López, M. (2022). Programas de intervención matemática en la primera infancia: Estrategias y resultados. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 98–115. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.2.3019>

- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (5.ª ed.). Ediciones Morata.
https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa_prw.pdf
- Gadamer, H.-G. (2001). *Verdad y método* (2.ª ed.). Ediciones Sígueme.
<https://www.sigueme.es/docs/libros/freed-her-034-verdad-y-metodo-ii-r2023-w.pdf>
- González-Rivera, P. L. (Coord.). (2023). *Tendencias en la estimulación temprana: Estudio de caso en la comunidad Nueva Vida*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://doi.org/10.17163/abyaups.27>
- González-Rivera, P. L. (Coord.). (2024). *Educación inicial: Metodología y ambientes de aprendizaje*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi.org/10.17163/abyaups.72>
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill. <https://docer.com.ar/doc/5837896/metodologia-de-la-investigacion-6-edicion-hernandez-sampieri>
- Joya, J. A. (2025). *Fomentando el pensamiento lógico matemático a través de la gamificación en la educación inicial* [Diplomado de profundización]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68778>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
https://us.sagepub.com/sites/default/files/upmbinaries/22512_Naturalistic_Inquiry.pdf
- Lino-Rocafuerte, N. T., Sánchez-Del-Valle, A. E., Maliza-Cruz, W. I., & González-Vizueté, K. (2024). Genially: Innovación en la enseñanza de matemáticas para octavo año de Educación General Básica Superior a través de la gamificación. *MQRInvestigar*, 8(2), 771–796.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.771-796>
- Massuh Villavicencio, C. M. (2024). Los Ava y su Influencia en las Competencias Colaborativas de Futuros Docentes. *Podium*, 2024(2024), 87–106.
<https://doi.org/10.31095/podium.2024.45.6>

Massuh Villavicencio, C. M. (2025). Estrategias para la Integración de Tecnologías en Instituciones Educativas Privadas de Guayaquil-Ecuador: Un Análisis Multidimensional. *Edutec*, 207–230. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.91.3383>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-de-educacion-inicial>

Ministerio de Educación, del Ecuador. (2023). *Conceptos Fundamentales de Lógica-Matemáticas*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/conceptos-fundamentales-logica-matematicas.pdf>

Ministerio de Educación, del Ecuador. (2023). *Currículo de educación inicial*. Quito, Ecuador: Editorial Educativa. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Morales , E. L., & Torres Lopez, L. A. (2023). La Enseñanza de las Matemáticas en Estudiantes de la Licenciatura en Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 9351-9372. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8504

Moyon Pala, E. (2025). *Propuesta de utilización de recursos digitales interactivos para el aprendizaje de relaciones lógico-matemáticas en educación inicial* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/15233/1/Moyon%20P.%20Erika%20J.%20%282025%29%20Propuesta%20de%20utilizaci%C3%B3n%20de%20recursos%20digitales%20interactivos%20para%20el%20aprendizaje%20de%20relaciones%20l%C3%B3gico-matem%C3%A1ticas%20en%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>

Muñoz Arboleda, M. (2024). Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático y su relación con las Prácticas Pedagógicas. *Ciencia Latina*, 8(1), 4556–4565. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9794

Mujica-Stach, A. M., & Márquez Torres, M. (2022). Pensamiento matemático en la primera infancia: estrategias de enseñanza de las educadoras de párvulos. *Mendive*, 20(4), 1338–1352. https://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/en_1815-7696-men-20-04-1338.pdf SciELO Cuba

- Sumba Nacipucha, N., Cueva Estrada, J. M., Conde Lorenzo, E., & Mármol Castillo, M. (2021). Enseñanza superior en el Ecuador en tiempos de COVID 19 en el marco del modelo TPACK. *Revista San Gregorio*, 1(43), 171–186. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i43.1524>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2003). *The Use of Technology in the Learning and Teaching of Mathematics*. NCTM. <https://www.nctm.org/Standards-and-Positions/Position-Statements/Use-of-Technology-in-Teaching-Mathematics/>
- Novo, M. L. (2021). Matemáticas en el Grado de Educación Infantil: la importancia del juego y los materiales manipulativos. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(2), 28–50. <https://revistas.uva.es/index.php/edma0-6/article/view/5455>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19(15), 93–110. <https://www.redalyc.org/journal/4418/441846200008/html/> [ResearchGate](#)
- Orellana-Cordero, M. R. (2020). Objetos virtuales interactivos con Genially: una experiencia de aprendizaje matemático en bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(2), 309–332. (PDF) <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/403/537>
- Llivosaca-Tacuri, A., Mora-Miranda, M. A., Martínez-Isaac, R., & Tapia-Coloma, D. A. (2024). Implementación de la plataforma Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas en estudiantes de sexto de básica. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 2309–2333. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6790>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño (ed. renovada)*. Ediciones Morata.
- Pibaque Cedeño, M. V., & Vélez Villavicencio, C. E. (2021). Aplicación de estrategias virtuales para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico en matemáticas. *Revista Científica Sinapsis*, 2(20). <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/563>
revistas.itsup.edu.ec
- Presser, A. L., & Busey, A. (2016). *Mobile Technology and Mathematics Learning in the Early Grades*. Education Development Center. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED571664.pdf>
- República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449. <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/constitucion-de-la-republica>

- República del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial Suplemento 417. https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/ley_organica_educacion_intercultural.pdf
- Romero, D. L. M. (2021). *Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en niños y niñas a través de la lúdica* (Tesis doctoral, Fundación Universitaria Los Libertadores). <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/bb783e0f-e338-4171-adeb-68ff80768456/content>
- Rojas Gallegos, S. C., & Ávila Mediavilla, C. M. (2022). Gamificación para el desarrollo lógico-matemático en niños de 4 a 5 años. *Explorador Digital*, 6(4), 81–99. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v6i4.2348>
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. SAGE Publications. <https://archive.org/details/artofcasestudyre0000stak> Archivo de Internet
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia. (Reseña/previas) https://books.google.com/books/about/Bases_de_la_investigaci%C3%B3n_cualitativa.html?id=TmgvTb4tiR8C Google Books
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Paidós. (PDF) https://blogs.ead.unlp.edu.ar/introsocio3/files/2017/05/Taylor_y_Bogdan_.pdf blogs.ead.unlp.edu.ar
- Unidad Educativa LEMAS. (2024). Información institucional. <https://www.lemas.edu.ec>
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa Editorial. (Vista previa/compartido) https://www.academia.edu/33180704/Estrategias_de_investigacion_cualitativa_Vasilachis_Academia
- Valero Rodrigo, N., & González Fernández, J. L. (2020). Análisis comparativo entre la enseñanza tradicional matemática y el método ABN en Educación Infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 9(1), 40–61. <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/5455>

