

Taller “Jugando Aprendo” para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021

por Roxana Cabanillas Mendoza

Fecha de entrega: 12-jul-2023 08:23a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2130097100

Nombre del archivo: EDUC._INICIAL_-_Roxana_Cabanillas_Mendoza_1_2.docx (2.9M)

Total de palabras: 18565

Total de caracteres: 102449



Esta obra está bajo una [Licencia
Creative Commons Atribución -
4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





11

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

Tesis

**Taller “Jugando Aprendo” para desarrollar las
habilidades matemáticas en niños de 5 años de
la I.E. N° 288, Rioja, 2021**

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora:

Roxana Cabanillas Mendoza
<https://orcid.org/0000-0002-8084-5614>

Asesor:

Dr. Carlos Alberto Flores Cruz
<https://orcid.org/0000-0003-0321-4349>

Rioja, Perú

2023



11
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

Tesis

**Taller “Jugando Aprendo” para desarrollar las
habilidades matemáticas en niños de 5 años de
la I.E. N° 288, Rioja, 2021**

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora:

Roxana Cabanillas Mendoza

1
Sustentada y aprobada el 26 de abril del 2023, ante el honorable jurado:

Presidente de Jurado

Dra. Carmela Elisa Salvador Rosado

Secretario de Jurado

Dr. Hugo Jaime Mera Naval

1

Vocal de Jurado

Lic. M.Sc. Luis Alberto Fernández Sanjines

Rioja, Perú

2023

² Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Dr. Carlos Alberto Flores Cruz.

² Hace constar:

Que, he revisado la tesis titulada: **Taller “Jugando Aprendo” para desarrollar las** ⁷ **habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021,** en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por la señorita:

Bachiller en Educación Inicial: **Roxana Cabanillas Mendoza**

² La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Tarapoto.

Tarapoto, 26 de abril del 2023.

Atentamente:

¹
Dr. Carlos Alberto Flores Cruz
Asesor

Declaratoria de autenticidad

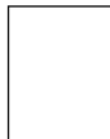
Roxana Cabanillas Mendoza, con DNI N° 71776245, bachiller de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autora de la tesis titulada: **Taller “Jugando Aprendo” para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021.**

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis presentada es de mi autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene la tesis no ha sido auto plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumo bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de mi accionar, sometiéndome a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 26 de abril del 2023.



.....
Roxana Cabanillas Mendoza

DNI N° 71776245

Ficha de identificación

Título Taller "Jugando Aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021	Área de investigación: Educación Línea de investigación: Sociodiversidad Sublínea de investigación: Modelo de gestión pedagógica y metodología del aprendizaje Tipo de investigación: Básica <input type="checkbox"/> , Aplicada <input checked="" type="checkbox"/> , Desarrollo experimental <input type="checkbox"/>
Autora: Roxana Cabanillas Mendoza	1 Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0000-0002-8084-5614
Asesor: 1 Dr. Carlos Alberto Flores Cruz	1 Dependencia local de soporte: Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Secundaria https://orcid.org/0000-0003-0321-4349

² Dedicatoria

A Dios por darme la vida y salud, a mis padres, hijos y a todos mis hermanos por ser mi fortaleza en cada momento de mi vida; de la misma forma al Dr. Carlos Alberto Flores Cruz mi asesor ² por su apoyo moral y académico para que este proyecto se haga realidad.

De: Roxana

Agradecimientos

Quiero agradecer de todo corazón a Dios por la salud que me brindo, así mismo la felicidad y el amor que nos da el cual me impulsa a salir adelante progresando; también por haberme permitido tener unos padres super buenos e impulsadores, ¹ a mis hermanos que siempre me brindaron su amor y apoyo.

A la UNSM, por acogerme con amorosamente y lograr ser mi segunda casa en la cual me impartían saberes y valores para seguir adelante y lograr ser un excelente profesional.

A mis estimados profesores, por dedicarme su tiempo, paciencia, conocimientos y mi estima y gratitud al Dr. Carlos Alberto Flores Cruz ² por ser un excelente docente y asesor ² ejemplar con iniciativa y empatía para dar a todos sus alumnos por igual y entregar lo mejor de sí, ayudándome a despertar mis habilidades, destrezas y dotes, por haberme instruido a jamás rendirme. Estoy muy agradecida con ustedes y sus múltiples virtudes que rescato con mucha consideración.

A mis compañeros de clase, por todo su apoyo y comprensión.

La autora

Índice general

2	Ficha de identificación	6
	Dedicatoria	7
	Agradecimientos	8
	Índice general	9
	Índice de tablas	11
	Índice de figuras	12
	RESUMEN	13
	ABSTRACT	14
	CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN	15
	CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	18
	2.1. Antecedentes de la investigación	18
	2.2. Fundamentos teóricos	20
	CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	31
	3.1. Ámbito y condiciones de la investigación	31
	3.1.1 Contexto de la investigación	31
	3.1.2 Periodo de ejecución	31
	3.1.3 Autorizaciones y permisos	31
	3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad	31
	3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales	31
	3.2. Sistema de variables	32
	3.2.1 Variables principales	32
	3.2.2 Variables secundarias	32
	3.3. Procedimientos de la investigación	32
	3.3.1 Objetivo específico 1	32
	3.3.2 Objetivo específico 2	32
	3.3.3 Objetivo específico 3	33
	CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	34

	10
4.1. Resultado específico 1	34
4.2. Resultado específico 2	34
4.3. Resultado específico 3	35
CONCLUSIONES	42
REFERENCIAS.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS	50
Anexo 1. Cuestionario para evaluar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021	50
Anexo 2. Diseño del Taller “Jugando aprendo”	55
Anexo 3. Confiabilidad de la prueba de habilidades matemáticas	91
Anexo 4. Fichas de validación de instrumentos	92
Anexo 5. Solicitud de autorización para ejecución del proyecto.....	95
Anexo 6. Constancia de ejecución del proyecto.....	96
Anexo 7. Anexo 7. Iconografía	97

Índice de tablas

Tabla 1.	Desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, según pre y pos test 35	29
Tabla 2.	Desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, según pre y pos test..... 36	15
Tabla 3.	Desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, según pre y postest 38	5
Tabla 4.	Prueba de Hipótesis: Taller jugando aprendo y desarrollo de habilidades matemáticas 39	2

⁴ Índice de figuras

<i>Figura 1.</i>	Desarrollo de las habilidades matemáticas, según pre y post test	36
<i>Figura 2.</i>	Desarrollo de las habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad, según pre y post test	37
<i>Figura 3.</i>	Desarrollo de las habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización, según pre y post test.....	39

RESUMEN

Taller "Jugando Aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021

El presente trabajo de investigación Taller "Jugando aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N.º 288 de Rioja, es el resultado de las diferentes actividades pedagógicas realizadas por la autora con la finalidad de emplear y mejorar las habilidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 288 de la ciudad de Rioja. El objetivo principal fue desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N.º 288 de Rioja. Para el logro del objetivo planteado se realizó un estudio cuantitativo de tipo aplicado y nivel experimental, mediante la aplicación del instrumento a 21 niños de 5 años. Los principales resultados obtenidos indican que el Taller "Jugando aprendo" consolidó una mejora significativa respecto a las habilidades matemáticas en los niños de 5 años en: resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en la Institución Educativa N.º 288 de la ciudad de Rioja ubicándose en la escala de bueno. La aplicación del Taller "Jugando aprendo" ha sido efectiva en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años. Por lo que, al 95% de confianza se prueba que, el taller "Jugando aprendo" ha desarrollado significativamente las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 288 de la ciudad de Rioja durante el año 2021, demostrando con un p-valor de 0,000 inferior al 5% ($0,000 < 0,05$).

Palabras clave: Taller, juegos, aprendizaje, matemática y habilidades matemáticas

ABSTRACT

Workshop "Jugando Aprendo" to develop mathematical skills in 5-year-old children of I.E. N° 288, Rioja, 2021

The present research work "Jugando aprendo" workshop to develop mathematical skills in 5 year old children of the I.E. No. 288 of Rioja, is the result of different pedagogical activities carried out by the author with the purpose of using and improving the mathematical skills of the 5 year old children of the Educational Institution No. 288 of the city of Rioja. The main objective was to develop mathematical skills in 5-year-old children of the I.E. No. 288 of Rioja. In order to achieve the stated objective, an applied quantitative study of experimental level was carried out by applying the instrument to 21 5-year-old children. The main results obtained indicate that the "Jugando aprendo" Workshop consolidated a significant improvement in mathematical skills in 5-year-old children regarding: solving problems of quantity and solving problems of form, movement and location, at Educational Institution No. 288 in the city of Rioja, placing them on the scale of good. The application of the "Jugando aprendo" workshop has been effective in the development of mathematical skills in 5-year-old children. Therefore, at 95% confidence it is proven that, the workshop "Jugando aprendo" has significantly developed mathematical skills in 5 year old children of the Initial Educational Institution No. 288 of the city of Rioja during the year 2021, demonstrating a p-value of 0.000 lower than 5% ($0.000 < 0.05$).

Keywords: Workshop, games, learning, mathematics and mathematical skills.

2 CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

A lo largo de la vida somos partícipes y nos damos cuenta de las mejoras en la actualidad, ya sea por la tecnología o globalización dejando de lado lo más importante el sentido humanístico e integral de los infantes.

El uso adecuado de materiales y recursos en educación inicial motivará e incentivará el conocimiento de los estudiantes creando una mejora en la enseñanza aprendizaje.

La educación matemática comienza con una etapa exploratoria, que trata con los materiales del aula, porque, como bien señala Piaget, los niños y niñas necesitan aprendera través de la experiencia concreta.

Este aspecto es el más importante y está avalado por numerosos estudios que destacan el gran impacto de los métodos de enseñanza en el aprendizaje efectivo y significativo; Padilla, Toscano y Vásquez (2019, pág. 69), realizaron una investigación en Colombia en la que se afirmó que la atención es esencial para la ejecución de cualquier proceso, necesitamos examinar la relación entre la atención y cada uno de los otros procesos para desarrollar sistemas para estimular la atención según cada rama. Así mismo se estimulará la memoria sensorial al igual que la memoria a corto y largo plazo por medio de juegos didácticos, también roles y actividades lúdico-pedagógicas la cual favorecerá al estudiante y progresar su memoria acorde a su edad. Del mismo modo, algunos de los inhibidores identificados en los centros de formación se vinculan con las metodologías y procesos de enseñanza, incluida la capacidad de los alumnos para recibir información e intentar memorizarla en lugar de memorizarla, incluidas las medidas tradicionales que se han implementado para los estudiantes. Interacción directa con las partes interesadas relevantes en am Learning. Este dispositivo, está en la mayoría de casos, reduciendo la capacidad de análisis y exploración a clases magistrales que no involucran medios y planes audiovisuales y creativas, se caracteriza por la discreción y, por lo tanto, dificulta el avance de importación de entendimiento importante. El segundo factor reconocido en el medio observado es la falta de herramientas, materiales e intervenciones de ocio en los espacios ajenos a la sala. Esto limita la capacidad exploratoria y de conocimiento de los estudiantes que se encuentran inmersos en metodologías monótonas que inciden en el proceso. Como resultado, los estudiantes ven muchas limitaciones cognitivas que complican el proceso. B. Lapsos de atención más breves hacia estímulos,

situaciones o tareas específicas y es más probable que se distraiga con otros estímulos del entorno. En su mayoría los estudiantes se desvían en alguna ocasión, pero esta condición es duradera, por lo que es muy verídica. Así mismo se ha observado que los roles que adoptan en la totalidad de los niños son perezosos, con pocas ideas intencionales y innovadores.

Con el juego los niños demuestran interés por participar, escuchar y participar en cada momento que conforma el juego, en las situaciones de inteligencias en las que se integra el juego, de igual forma la integración se transforma en participación, amistad, trabajo en equipo, respeto por la oportunidad. para participar, etc.

De igual forma Córdova (2018), realizó una encuesta en la ciudad de Trujillo, Perú; en que ve la verdadera educación, en que nuestra educación no es cooperativa, que es un problema con los estudiantes, sobre el vacío de juegos didácticos que promuevan la inteligencia en el campo en matemáticas, como es el niño el que se le hace difícil formar grupos y hacer juegos con amigos, requiriendo materiales didácticos en el campo de las matemáticas para fomentar que los niños se interesen por hacer sus trabajos con amigos y poder iniciarse, con profesores que no lo tienen con un programa directamente de juegos didácticos y así poder sugerir metodológicamente estrategias para el logro de materiales reciclados y crear un programa activo para el avance de los estudiantes en sus productos con la ayuda de sus padres.

Ante esto es evidente la gran relación que tiene la metodológica lúdica en la inteligencia significativo de los infantes del nivel inicial, esta didáctica tiene una repercusión tan evidente que al tener estudiantes con bajo desenvolvimiento lo primero que se nos ocurre es dar una revisión a la manera en que estamos trabajando y tratar en lo posible de cambiarlo para bien, siendo de esa manera una opción para el aumento del rendimiento de nuestros niños.

De esa forma, en la I.E. N.º 288, Rioja 2021 se observa en la sala de 5 años los estudiantes tienen dificultad para resolver ejercicios matemáticos como seriación, discriminación, correspondencia y clasificación así mismo se les dificulta mucho encontrar semejanzas, diferencias, comparar u ordenar; del mismo modo viendo una opción de solución es necesario aplicar un taller con el objetivo es reforzar las habilidades matemáticas, ya sea con recursos como material educativo, concreto, estructurado y no estructurado en la cuales permitirá reflexionar, cuestionar y construir un nuevo conocimiento de aprendizaje a través de sus saberes previos y generar condiciones para que promuevan su exploración fomentando el desarrollo de su pensamiento.

Ante ello ² me planteo la siguiente pregunta:

¿En qué medida el taller “jugando aprendo” desarrollará ⁴ las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N.º 288, Rioja, 2021?

² La hipótesis principal ⁷ planteada por las tesisas hizo referencia a que el taller “jugando aprendo” desarrollará ¹⁶ significativamente las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N.º 288, Rioja, 2021.

Así mismo en la importancia de la investigación se ha tenido en cuenta porque muestra el desarrollo del pensamiento matemático y el gran aporte que hacen los materiales didácticos a los niños; El uso de material estructurado conduce a un aumento de la motivación, el interés, la atención, la comprensión y el desempeño de la labor educativa, al mismo tiempo que utiliza y refuerza ¹⁶ el desarrollo de: capacidades sensoriales, cognitivas, sentimientos, ¹⁶ actitudes y valores. todos; contexto natural y sociocultural.

² Los resultados de la presente investigación beneficiaron a los maestros, ² estudiantes y padres de familia de la I.E. N.º 288, Rioja.

⁴ El objetivo general consistió en desarrollar el taller “jugando aprendo” ² para desarrollar de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N.º 288, Rioja, 2021. Los ² objetivos específicos hicieron referencia: (a) ⁶ Sistematizar el taller “jugando aprendo” fundamentada en la teoría de Sigmund Freud y la teoría de la dinámica infantil de ² Frederic J. J. Buytendijk. (b) Aplicar el taller “jugando aprendo” estructurado en base a ³ las dimensiones planeación, organización, dirección, ejecución, y control y evaluación. (c) ³ Evaluar las habilidades matemáticas en base a las dimensiones ³ resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización a nivel de pre y post Test.

² La investigación está estructurada en tres ² capítulos: El primer capítulo incluye una reseña bibliográfica que cubre el contexto a nivel internacional, nacional y regional, las ² bases teóricas relacionadas con las variables independientes y dependientes, la teoría que justifica la encuesta y definiciones de términos básicos. El segundo capítulo ¹³ cubre la literatura y los métodos que abarcan el tipo y los métodos de investigación, el ² diseño del estudio, las variables del estudio, la población y la muestra, las técnicas y ² herramientas de recopilación de datos y las técnicas de procesamiento analítico. El ² tercer capítulo consta de los resultados y discusión, explicados estadísticamente, y por último con las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

34
CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Padilla, Toscano y Vásquez (2019), en su investigación titulada: "Jugando Aprendo del mundo que me rodea: propuesta pedagógica para fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años", en Bucaramanga, Colombia; tuvo como objetivo "Diseñar una propuesta pedagógica que integrara al juego como plan para mejorar el avance de los procesos cognitivos básicos del aprendizaje, atención y memoria en los niños"; como resultado se logró aceptar que el juego es una estrategia más certera en los niños.

A nivel nacional

Navarro y Navarro (2021), en su tesis titulada "Estrategias de enseñanza colaborativa en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I. E. San Miguel de El Tambo Huancayo", en Huancavelica; tuvo como objetivo "determinar la influencia de las estrategias de enseñanza colaborativa, que favorecen en el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes el cual se utilizó el método no experimental empleando las técnicas de observación indirecta y el método cuantitativo empleando la estadística descriptiva". El resultado indicó que si hay relación entre la enseñanza colaborativa y las habilidades matemáticas en los niños y se observó que el 40% agrupan una colección de objetos, expresan lo que comprenden acerca de problemas de juntar, quitar y agregar objetos, el 35% de los niños explican el procedimiento que usó para resolver un problema, el 45% señalan relaciones de objetos utilizando diagramas de flechas y muestran actitud empática con cada miembro de su grupo, el 35% asumen su rol que su grupo le designa y el 40% acepta los acuerdos del grupo. En conclusión, las estrategias de enseñanza colaborativa influyen directamente en el desarrollo de las habilidades matemáticas, mostrando una actitud empática con los integrantes del grupo.

Díaz (2020), en su tesis titulada: "Taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018", en Trujillo, Perú; tuvo como objetivo "determinar si la aplicación de un taller de juegos didácticos, influye en el

aprendizaje del área de matemáticas". En conclusión, se muestra que en el Pos-Test el 74% obtuvo A, el 26% obtuvo B.

Linares (2019), en su tesis titulada "Programa "Jugando aprendo" para mejorar la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa del nivel inicial N° 209-Trujillo, 2019", en Trujillo; tuvo como objetivo "determinar en qué medida el programa "Jugando Aprendo" mejora la atención de los niños y niñas el cual manifestaron dificultades para mantener la atención durante la mañana pedagógica". Según los resultados se puede decir que el programa "jugando Aprendo" si mejora la atención de los estudiantes. Concluyendo que si se permitio aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula.

Rojas (2019), en su tesis titulada "Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676, San Martín de Porras- Amay", en Huacho; su objetivo fue "Establecer la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en los niños". "El juego lúdico matemático se relaciona con el progreso de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras – Amay". Se finalizó que después del contraste si hay relación ~~en~~ el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años.

Córdova (2018), en su investigación titulada: "Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo Trujillo 2017", en Trujillo, Perú; su objetivo fue "determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años" según sus resultados si se dio un mejoramiento grandemente en el aprendizaje de los estudiantes de la muestra.

A nivel local

Pinedo (2020), en su tesis titulada "Material didáctico y su influencia en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E. N° 193 - Alianza, provincia de Lamas, región San Martín, 2018"; en Rioja; tuvo como objetivo "Determinar la influencia del material didáctico para desarrollar el pensamiento matemático en los niños". En conclusión, el material didáctico si influye significativamente en el crecimiento del pensamiento matemático en los

estudiantes.

2.2. Fundamentos teóricos

2.2.1. Taller “Jugando aprendo”

Vígy (1986, pág. 36), se refiere a la definición de taller: “Es una organización de múltiples actividades recreativas o educativas que emplea una inteligencia específica, apoyada en la motricidad manual, para crear objetos”.

La palabra “taller” (Molinera 1996), aplicada al ámbito educativo, proviene del término francés taller, aunque su etimología deriva del latín vulgar *astellarium*, nombre utilizado para referirse a un lugar donde se realizan trabajos manuales.

Taller (Gervilla 1995), se refiere a una clase particular guiada a actividades específicas, en el cual los estudiantes acuden, periódicamente o no, a su vez con el resto de los grupos. No hay cambio en la estructura del espacio central, ni en el aula, ni en la continuidad docente/cantidad.

Otro significado general es el que se refiere a la distribución por talleres en la clase (Trueba 1989), pero no se basa en una transformación completa del espacio central. En el cual, docentes y alumnos estudian en el mismo espacio de aprendizaje, diferente al salón de clases tradicional con un enfoque más abierto; tanto en sus dimensiones espaciales y temporales, como en términos de su base pedagógica.

Se suele estructurar el tiempo para actividades conjuntas y se elige más libremente el tiempo libre, en el que los niños realizan las diferentes actividades del aula de forma independiente, según unas normas generales establecidas. Hay un término más apropiado para este diseño, son “esquinas” intrínsecamente clásicas.

Otra variación a considerar determina la concurrencia del aula y del taller, dividiendo el tiempo de permanencia entre ambos. Así, por ejemplo, por la mañana las clases suelen ser aprovechadas por cada grupo con su profesor, y por la tarde, en cambio, el centro funciona en talleres, donde los niños hablan con los profesores de forma propia u optativa e individual, en forma de organización de grupos después de

sorteos, etc.

Podemos concretar una definición más pedagógica de taller, a partir de la cual podemos desglosar el significado de esta metodología:

Un taller es una organización de actividades lúdicas o educativas que utilizan una inteligencia específica, apoyada en la motricidad manual, para producir objetos. “Los talleres suelen proporcionar la base necesaria para el conocimiento ocupacional o para la formación gestual e intelectual necesaria para el empleo posterior, a grandes rasgos, el término taller también se refiere al lugar donde se realiza una determinada actividad o al grupo que la realiza” (Vigy, 1986, p. 36).

2.2.2. Dimensiones del taller “Jugando aprendo”

Sosa menciona en (2002), seguir estos elementos:

Planeación: Implica predecir a mediano y largo plazo el taller en la cual se abarcará los temas, los participantes, el lugar, el tiempo y los recursos que se utilizarán para llevarlo a cabo.

a. Organización: Es la entrega y gestión de todos los componentes de un taller, como los participantes y sus respectivos roles en el grupo, los recursos, el tiempo y el lugar.

b. Dirección: Se coordinará con los administrativos para establecer los procedimientos administrativos y técnicos pedagógicos para aplicar las sesiones de aprendizaje de los talleres.

c. Ejecución: en cada uno de los talleres se tuvo en cuenta estos aspectos: conceptual, procedimental y afectivo.

- Taller 1: Jugamos a clasificar: Empezaremos motivando con un ppt, los infantes observan y responderán las siguientes interrogantes ¿Qué observan?

¿Qué imágenes son? ¿En qué lugar están? ¿Qué características tienen las hojas? Recolectaremos saberes previos. Luego buscaran estrategias, realizaremos acompañamiento y representaran la clasificación de hojas con materiales según su color, tamaño y forma, los niños realizaran su clasificación en un dibujo, enfatizaremos el tema, la maestra menciona que para clasificar tenemos que elegir las características de las hojas,

objetos. Por último, realizaremos preguntas de reflexión ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué han tenido en cuenta para clasificar las hojas?

- Taller 2: Hacemos correspondencia: Empezaremos motivando con un ppt, los estudiantes observan y responderán las interrogantes. ¿De qué trata la imagen? ¿Qué junta la familia de Juan? ¿Cuál es el problema? Luego juegan a hacer correspondencias con objetos de su casa (zapatos, medias, cuchara, plato) se les pregunta: ¿Qué han tenido en cuenta para hacer la correspondencia?, los niños desarrollaran una hoja complementaria y enfatizaremos el tema que para hacer correspondencia tenemos que saber encontrar la relación con parte que le corresponde para estar bien y por último se realizará preguntas de reflexión ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué?

¿Qué debemos tener en cuenta para hacer correspondencia?

- Taller 3: Jugamos a seriar: Se mostrará una ppt, les explicamos que hoy vamos a realizar seriación según el tamaño, longitud y grosor hasta llegar a cinco objetos, los niños observan el ppt y responderán las siguientes preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿Son todos iguales?

¿En qué se diferencian? ¿Qué es seriación? ¿Con que podemos seriar?

¿Qué deben hacer para seriar? Luego busquen estrategias, ordenaran y representaran la seriación con objetos de casa (cucharas y tenedores) enfatizaremos el tema que para seriar tenemos que elegir las características de los objetos, juguetes, piedras, hojas, etc luego ordenar cada uno tiene su lugar. y por último realizaremos preguntas de reflexión

¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué han tenido en cuenta para seriar?

- Taller 4: Jugamos con cantidades; más que, menos que: Se mostrará una ppt, los estudiantes observan y responderán las interrogantes.

¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? Leemos la situación problemática junto con las niñas y niños y respondemos

¿Qué reparte la abuelita? ¿A quiénes reparte los caramelos? ¿Qué cantidad recibe Lenin? ¿Qué cantidad recibe Sofía? preguntamos

¿Cómo se resolverá el problema? ¿Qué debemos hacer? Luego jugaran a repartir cantidades usando tapas o piedras y explicaran usando los términos más que, menos que; así mismo desarrollaran una hoja de aplicación, luego enfatizaremos el tema y por último responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué cantidades de caramelos recibió Lenin y Sofía?

- Taller 5: Jugamos a descubrir formas geométricas: Se mostrará una ppt, los infantes observarán y responderán las interrogantes.

¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? leemos la situación problemática junto con las niñas y niños preguntamos ¿Qué le pasó a la familia? ¿Dónde se perdieron? ¿Qué tuvieron que hacer para regresar?

¿Qué formas geométricas descubrirán al hacer el barco de papel? Preguntamos ¿Cómo se puede resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver? Ahora empezamos a representar con un papel bond y doblaran descubriendo formas geométricas, remarcaran con plumón de color cada forma que descubren, luego de descubrir buscaran objetos en casa que tienen formas geométricas La tesista enfatizara el tema para saber las formas geométricas debemos observar los objetos y descubrir que forma tiene por último responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy?

¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué formas geométricas descubrimos? ¿Para qué nos sirven las formas geométricas?

- Taller 6: Jugamos a contar: Se mostrará una ppt, los niños observan y responderán las siguientes preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? Luego preguntamos

¿Cómo se resolvería el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver?

Luego empezamos a representar jugaran a buscar 5 hormigas utilizando la estrategia de la simulación, usaran tapas, piedras, u otro material, luego contarán ¿Cuántas hay en el piso?, ¿Cuántas cogí?

¿Cuántas quedaron en el piso?; así mismo dibujarán y escribirán el numeral que corresponde, Por último, responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué?

¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas quedaron?

- Taller 7: Jugamos a contar: Se mostrará un ppt, los infantes observan y responderán las incógnitas de motivación ¿Qué observan?

¿Qué imágenes son? ¿De qué se tratará?, leemos con los niños la situación ¿Qué encontramos en la lomada? ¿Cuántas hormigas encontró en la lomada? ¿Cuántas hormigas le dio su mamá? Buscamos estrategias ¿Cuál es el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver? Luego representaremos y empezaremos a jugar, usaran tapas, piedras, u otro material, inferimos con los niños y niñas ¿Cuántas hormigas tienes en total? Por último, mencionamos que para saber contar debemos señalar uno a uno así mismo responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy?

¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas tienes en total?

- Taller 8: Jugamos a contar: Se mostrará un ppt, los infantes observan y responderán las interrogantes ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? ¿Cuántas hormigas tiene? ¿Cuántas hormigas faltan? ¿Cuántas hormigas debe tener en total? En la representación Luego jugaran a buscar hormigas utilizando la estrategia de la simulación, usaran tapas, piedras, u otro material, completaran y descubrirán cuantas

tiene en total; realizaran su dibujo y escribirán el numeral que corresponde, enfatizaremos el tema que para saber contar debemos señalar uno a uno y por último responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas hormigas le falta para tener 5 hormigas?

d. Control y Evaluación: El seguimiento y evaluación implica verificar que

el taller se está desarrollando de acuerdo con los términos para los que fue planificado, al final de cada actividad se reflexiona y brinda ideas del proceso y lograremos el aprendizaje final.

2.2.3. Teorías que sustentan el taller “Jugando aprendo”

a. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Desarrolló un método revolucionario el cual llamo psicoanálisis. En donde los bebés y los niños pequeños son impotentes frente a poderosas fuerzas sociales y biológicas sobre las que tienen poco control. Estas incluyen la energía de los instintos, los orígenes biológicos y las experiencias sociales de los niños, específicamente las que forman parte de la vida familiar.

Sugirió que el ser humano tiene consigo cierta cantidad fija de energía biológica, lo cual es la fuente de todas las motivaciones esenciales y la base de su comportamiento, ideas y motivaciones futuras.

Los infantes solo tienen energía; desde el nacimiento tienen una estructura única, "eso" (como se les llama) es el almacén de la energía instintiva, un caldero hirviendo de estímulos, abierto al cuerpo, lleno de impulsos contradictorios, contradicción. A medida que envejece e invierte su energía en todo, desarrolla paulatinamente otros dos constructos psicológicos: el "yo", la parte poco racional y reflexiva de la personalidad, expuesta a lo que nos rodea, y el "superhombre", que castiga la conciencia moral. con culpa, inferioridad ante el "yo". Cuando el ello, el yo y el superyó estén activos después de cinco o seis años, trabajarán en armonía, a pesar de que el instinto llama al placer y al superyó "hacer los deberes".

Nos menciona que el ser humano para llegar a la maduración pasa por una serie de etapas en la maduración.

En la teoría menciona que el desarrollo de un infante puede verse frenado por experiencias negativas que interfieren con la maduración emocional.

Freud (1898 1906), el juego lo asocia con la expresión del principio del placer, la cual representa las necesidades de los motivos de la vida, o latencia compulsiva hacia el placer.

Los juegos son simbólicos, similares a los sueños, que permiten la expresión sexual y la realización de deseos que en los adultos se expresan a través de los sueños y en los niños se realizan a través del juego. Pero luego, en un libro sobre las obsesiones de la infancia, Freud (1920), admite que hay más en el juego que predicciones de resolución inconsciente y simbólica de conflictos. He involucra experiencias reales, especialmente si lastiman al niño. Al revivirlas en su imaginación, dominó la angustia que le habían causado en primer lugar.

²¹
b. Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)

Buytendijk (1935), menciona que el juego es una expresión enraizada en actitudes o dinamismo infantiles. Si un adulto no tiene esta posición en los jóvenes, no debe participar en la relevancia del juego (Lavega, 1997). Nos dice que: "el juego es una expresión de lo que nos rodea de manera prematura, caótica, impulsiva, tímida y lastimera de la infancia; y los juegos son juegos con objetos, variedad de elementos y no solo". Además, resalta que el juego depende del dinamismo del niño, y que el niño explora porque es infante, por lo tanto, sus características "dinámicas" lo impulsan a solo explorar.

Menciona su dinámica en cinco puntos (Paredes, 2002, p. 89), entre ellos los siguientes: 1. "Jugar siempre es jugar con algo, 2. Todo juego tiene que evolucionar, 3. Siempre hay un elemento de sorpresa y adrenalina, 4. Todo tiene un límite, un campo de juego y algunas reglas,

5. Tiene que existir una alternativa entre la tensión y la relajación. Para este autor, el juego está hecho con algo (concebible)".

“En su teoría de juegos no logra explicar la existencia de formas de juego durante las etapas de desarrollo de la adolescencia y la edad adulta, y también prohíbe el concepto de juego al limitarlo a jugar con objetos, juguetes, excluyendo las actividades lúdicas y o divertidas realizadas de manera físico/motriz” (Martínez, 2002, p. 37).

2.2.4. Habilidades matemáticas

Higueras realiza un hincapié en la investigación liderada por Chamorro (2003, pág. 40) al leer a Piaget “Aprender matemáticas significa construir matemáticas”, porque es justo este concepto el que tiene que estar claro para todas la población que desea enseñar matemáticas debido a que el niño debe comenzar a construir sus conocimientos matemáticos a través de la acción que inicialmente están vinculados con la manipulación, pero que poco a poco se va convirtiendo en anticipación de acciones concretas y construcción de soluciones.

El concepto más conocido dentro de la teoría de Jean Piaget es el de los estadios: *Sensorio motor (0 a 2 años)*, *preoperatorio (2-7 años)*, *operaciones concretas (7-12 años)* y *operaciones formales (12-15 años y vida adulta)*.

Para Maximova (1962, pág. 27) la habilidad es “... un sistema complejo de acciones voluntarias las cuales efectuaran la aplicación eficaz o creadora de los conocimientos y hábitos en mejores resultados en correspondencia con su objetivo”. Según Savin (1976, pág. 71) “... es la capacidad del ser humano para efectuar cualquier operación (actividad) sobre labase de la experiencia anteriormente recibida”.

Esta habilidad constituye un sistema complejo de operaciones vitales para la regulación de la actividad. Efectuar una habilidad consciente, según Petrovski “... es lrealizar un dominio de un sistema complejo de actividades psíquicas y prácticas, vitales para la regulación conveniente de la actividad, de los aprendizajes y de los hábitos que realiza el ser humano” (Petrovski, 1980, pág. 76).

a. Área de matemática inicial –II ciclo

Desde que las personas nacemos, exploramos de manera espontánea nuestro entorno y usamos nuestros sentidos para captar

información y solucionar las situaciones que se les da durante el proceso. En dicha investigación, ellos reaccionan sobre los objetos e implantan vínculos en la cual agrupan, ordenan y realizan y hacen unión con sus propios criterios.

La matemática en los infantes se da a pocos y de manera evolutiva, de acuerdo al crecimiento de su conocimiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las oportunidades que se dan en la sala generando aprendizaje y se lograra avanzar, jerarquizar la inteligencia matemática.

Estas características de los infantes las situaciones de aprendizaje tienen que efectuarse según los criterios que animen el interés por resolver problemas que necesiten brindar vínculos, observar múltiples oportunidades y mencionar los logros.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de múltiples competencias. En el área de matemática se logra que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Kamii, y De Vries (1995), guiadas en la teoría de Piaget, mencionan que: “Los niños van realizando el conocimiento lógico-matemático coordinando relaciones simples que han creado antes entre los objetos”; es así que el Diseño Curricular Nacional (2009) fundamenta que:

El área tiene que:” Dar énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de definiciones, el desarrollo de oportunidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como medio como excelencia para el aprendizaje del niño. Indispensablemente el niño tiene que manipular el material concreto como base para llegar al nivel abstracto de pensamiento (pág.130)”.

2.2.5. Dimensiones de las Habilidades matemáticas

Según el Currículo Nacional (2017):

9
a. Resuelve problemas de cantidad

- *Traduce cantidades a expresiones numéricas.*

Implica convertir los vínculos entre los datos y las condiciones de una situación en una expresión numérica (modelo) que reproduce las relaciones entre ellos; Este concepto actúa como una jerarquía formada por números, operaciones y sus propiedades. Es elegir una dificultad a partir de una situación específica o expresión numérica. Por consiguiente, se trata de verificar los avances obtenidos o las fórmulas de expresión numérica (modelos) satisfacen las condiciones iniciales del problema.

- *Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.*

Es demostrar comprensión de las definiciones, operaciones y propiedades aritméticas, unidades de medida, las relaciones que establece entre ellas; utilizar lenguajes digitales y diferentes representaciones; así como leer sus representaciones e información de contenido digital.

- *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.*

Se selecciona, ajusta, combina o crea muchas estrategias y procesos tales como cálculos escritos y mentales, estimación, aproximación y medición, comparación de cantidades; y utilizar diferentes recursos.

20
b. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

- *Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.*

Se construye un modelo que reproduzca las características de los objetos, sus posiciones y movimientos, a través de formas geométricas, sus elementos y propiedades; posición y transformaciones en el plano. También es una cuestión de si el modelo satisface las condiciones dadas en la situación.

- *Comunica su comprensión sobre la forma y relaciones geométricas*

Se trasmite su comprensión de las propiedades de las formas geométricas, sus transformaciones y su lugar en un marco de referencia; Se trata también de establecer vínculos entre estas

formas, utilizando el lenguaje de la geometría y las representaciones gráficas simbólicas.

- *Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.*

Implica seleccionar, adaptar, mezclar o crear muchas estrategias, procesos y recursos para realizar formas geométricas, dibujar rutas, medir o calcular distancias y áreas, así como transformar formas bidimensionales y tridimensionales.

2.2.6. Teoría que sustenta las Habilidades matemáticas

a. Teoría cognitiva de Jean Piaget

Dolle (1993), menciona que “dada función es la capacidad de evocar objetos o situaciones que no fueron percibidas en el momento, utilizandesignos o símbolos”. Pero es poder sugestivo porque el medio es el lenguaje, la imitación, las imágenes mentales, los dibujos y los juegos simbólicos. Logrando que el niño se acerque al lenguaje y al pensamiento implícito, sin embargo, aún no puede comprender lo general, solo comprende lo particular porque es egoísta.

Las matemáticas son un campo que requiere mucho desarrollo de actividad mental; De ahí la importancia de la investigación evolutiva del pensamiento de los niños centrada en desarrollo de definiciones de la matemática en las primeras etapas del logro intelectual.

Según ³ Kamii y De Vries (1995), enfatizaron que: Según Piaget, de hecho, el conocimiento de la física no puede construirse fueradel marco lógico-matemático. “La razón es que ningún hecho del mundo exterior puede explicarse excepto a través de un marco de relaciones, clasificaciones, medidas o enumeraciones. El niño capta y percibe las cosas de la realidad poniéndolas en relación con sus conocimientos previos”. De no ser así cualquier información que realmente lea será un incidente separado, sin relación con todo el resto de su conocimiento (p.16).

Es así que el aprendiz obtiene saberes de forma activa, ³ para los niños es el juego que necesitan para moldear su pensamiento.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito y condiciones de la investigación

3.1.1 Contexto de la investigación

La investigación fue en la FEH, en la I.E.I N° 288 “Ana Sofía Guillena Arana”, del distrito y provincia de Rioja, Región de San Martín.

3.1.2 Periodo de ejecución

La ejecución del proyecto de investigación se realizó de octubre a diciembre del año 2021.

3.1.3 Autorizaciones y permisos

En el caso de entrega de materiales de enseñanza y desarrollo de los Talleres a los estudiantes estuvieron basadas según el cumplimiento de la normatividad vigente; la cual se solicitó a los directivos de la Institución utilizando una solicitud de autorización para ejecución del proyecto.

3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad

En la coordinación con los niños y niñas para la entrega de materiales se trabajó de manera rigurosa según los protocolos de bioseguridad, y las normas establecidas Anti Covid-19 y para el desarrollo de los talleres se utilizó la plataforma virtual Zoom y videollamadas telefónicas de esa forma se evitó el contacto presencial de acuerdo a lo establecido en las normas dictadas por el gobierno.

3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales

Se desarrollo con las exigencias para la presentación del artículo científico teniendo en cuenta submission del evento o conferencia nacional, del mismo modo, se garantiza la confidencialidad de los participantes en cuanto a sus datos personales y cualquier dato que pueda ponerlos en peligro.

3.2. Sistema de variables

3.2.1 Variables principales

Variable independiente: Taller "Jugando

Aprendo"Variable dependiente:

Habilidades matemáticas.

3.2.2 Variables secundarias

Variable interferente: Protocolos de bioseguridad por el Covid-19.

3.3 Procedimientos de la investigación

3.3.1 Objetivo específico 1

Sistematizar el Taller "Jugando Aprendo" basado en la teoría de Sigmund Freud y la teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk.

Para el logro de las acciones y consignas, se organizó la creación del taller "jugando aprendo" basado en la teoría de Sigmund Freud y la teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk. Se elaboró la Ficha diagnóstica y el pre test según las dimensiones, indicadores e ítems; a partir de la descripción de procedimientos, la aplicación de la Ficha diagnóstica fue aplicada a los estudiantes, la elaboración y presentación de la Propuesta pedagógica: Taller "Jugando Aprendo". El pretest fue validado y confiable para diagnosticar las habilidades matemáticas en los niños de 5 años, mediante el uso del Programa SPSS, versión 28. Se utilizó técnicas de procesamiento y de análisis de datos como: tabulación, medición y síntesis de la Ficha diagnóstica. La presentación de la Propuesta pedagógica Taller "Jugando Aprendo", se esquematizó en Título, Datos informativos, Planificación del taller, teniendo en cuenta la planificación, organización, ejecución, control y evaluación. La validación y confiabilidad del instrumento se realizó según una prueba piloto y se procesarán con el programa SPSS, Alfa Conbrach, versión 28.

3.3.2 Objetivo específico 2

Aplicar el Taller "Jugando Aprendo" basándose en las dimensiones de: planeación, organización, dirección, ejecución, control y evaluación.

Las actividades y tareas realizadas fueron la aplicación del pre test,

aplicación del Taller “Jugando Aprendo” estructurada en las dimensiones de planeación, organización, dirección, ejecución, control y evaluación. Se registro y reporto la asistencia a los 08 talleres. Los procedimientos se describen en la aplicación del pre test estructurado con ítems para evaluar el fortalecimiento de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 288, Rioja. La aplicación del Taller “Jugando Aprendo” estuvo estructurado en las dimensiones de planeación, organización, dirección, ejecución, control y evaluación en un periodo de 08 semanas a través de 08 Talleres. Se consideró el registro de la participación de los niños y niñas en los talleres teniendo en cuenta el registro y reporte de asistencia a los talleres mediante el aplicativo Word. Las técnicas de procesamiento y análisis de datos fueron el uso de la técnica: tabulación, medición y síntesis del pre test a través del programa estadístico SPSS, versión 28, se realizó usando la técnica: tabulación y gráficos referentes a la asistencia de los niños y niñas de 5 años a los talleres, medición y síntesis.

1

3.3.3 Objetivo específico 3

Evaluar las habilidades matemáticas en base a las dimensiones resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización a nivel de pre y post Test.

Las actividades y tareas se realizaron a partir de la elaboración del postest estructurado con ítems para evaluar el desarrollo de las habilidades matemáticas en las dimensiones coordinación viso-manual, coordinación facial y coordinación gestual en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. En cuanto a la descripción de procedimientos, la aplicación del postest para evaluar el desarrollo de las habilidades matemáticas en las dimensiones de resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. Las técnicas de procesamiento y análisis de datos utilizadas se realizarán usando la técnica: tabulación, medición y síntesis, el procesamiento de nuestros datos se procesaron con el programa SPSS, versión 28. Se utilizó las tablas de frecuencia, la cual se emplea cuando la información presentada necesita ser desagregada en categorías o frecuencias, también se utilizaron los Gráficos, los cuales son formas visibles de presentar los datos y permiten que en forma simple y rápida se observen las características de los datos o las variables.

1 **CAPÍTULO IV** **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1 Resultado específico 1

Sistematizar el Taller “Jugando Aprendo” basado en la teoría de Sigmund Freud y la teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk.

La sistematización del Taller “Jugando Aprendo” se basó en la teoría de Sigmund Freud, en la cual Freud reconoce que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos, tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño, al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. Asimismo, se basó en la teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk, esta teoría sustenta al juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil, no explica la existencia de formas de juego en las etapas del desarrollo de la niñez, adolescencia y de la edad adulta, y restringe la definición de juego al limitarlo sólo a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico/motriz (Martínez, 2002, pág. 37).

4.2 Resultado específico 2

Aplicar el Taller “Jugando Aprendo” estructurado en base a las dimensiones planeación, organización, dirección, ejecución, control y evaluación.

La aplicación del Taller “Jugando Aprendo” estructurado en base a las dimensiones de planeación, en la que se consideró a las personas participantes, el lugar, el tiempo y los recursos; de organización, en la que se consideró la distribución y el manejo de todos los componentes del taller, los recursos, el tiempo y el lugar; de dirección, en esta se estableció un coordinador para la elaboración significativa del taller; de ejecución, en esta dimensión se desarrollaron los ocho talleres, el Taller 1: Jugamos a clasificar, el Taller 2: Hacemos correspondencia, el Taller 3: Jugamos a seriar, el Taller 4: Jugamos con cantidades; más que, menos que, el Taller 5: Jugamos a descubrir formas geométricas, el Taller 6: Jugamos a contar, el Taller 7: Jugamos a contar, el Taller 8: Jugamos a contar; de control y evaluación, en el que se controló que se desarrolle el taller según los términos en que fue planeado, se reflexionó y extraer ideas sobre el proceso y se aseguró el aprendizaje final.

4.3 Resultado específico 3

Evaluar las habilidades matemáticas en base a las dimensiones resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización a nivel de pre y post Test.

Las habilidades matemáticas fueron evaluadas a través de sus dimensiones:

Tabla 1

Desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, según pre y pos test

Escala de medición	Pre test		Pos test	
	Fi	%	fi	%
Inicio	-	-	-	-
Proceso	7	33,3	-	-
Logrado	14	66,7	18	85,7
Logro destacado	-	-	3	14,3
Total	21	100	21	100
$\bar{X} \pm S$	2,6 \pm 0,3		3,1 \pm 0,3	
CV%	10,4		9,7	
d (\bar{X}) \pm d(S)	0,5 \pm 0,3			

Fuente: Aplicación de la prueba, octubre-diciembre, 2021.

Nota: \bar{X} = Promedio; S = Desviación Estándar; CV = Coeficiente de variación; d = Diferencia.

En la Tabla 1 se muestra en el pre test, que el 66,7% de los estudiantes obtuvieron un desarrollo de habilidades matemáticas evaluado en logrado y el 33,3% en proceso; en cambio en el pos test, el 85,7% de los niños obtuvieron un desarrollo de habilidades matemáticas evaluado en logrado y el 14,3% en logro destacado, causado por la ejecución del taller jugando aprendo en los estudiantes durante ocho sesiones de clase. Figura 1.

Las medidas estadísticas encontradas evidenciaron en el pre test, un puntaje promedio de desarrollo de habilidades matemáticas de aproximadamente logrado 2,6 \pm 0,3 con bajo grado de variabilidad 10,4%, frente al pos test un puntaje promedio de logrado 3,1 \pm 0,3 y bajo grado de variabilidad 9,7%.

El puntaje de diferencia promedio entre ambas mediciones pre y pos test fue 0,5 \pm 0,3, ocasionado por la aplicación del taller jugando aprendo, el cual obtuvo un logro en el desarrollo de las habilidades matemáticas al haber establecido relaciones entre los objetos; correspondencia uno a uno con objetos de su casa; seriaciones

por tamaño, longitud y grosor hasta cinco objetos; el uso de expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad más que, menos que; relaciones entre las formas que descubrió con las formas geométricas que conoce; el uso del conteo en situaciones cotidianas mediante el dibujo; el uso del conteo en situaciones cotidianas mediante el material concreto y el uso del conteo en situaciones cotidianas mediante el material gráfico.

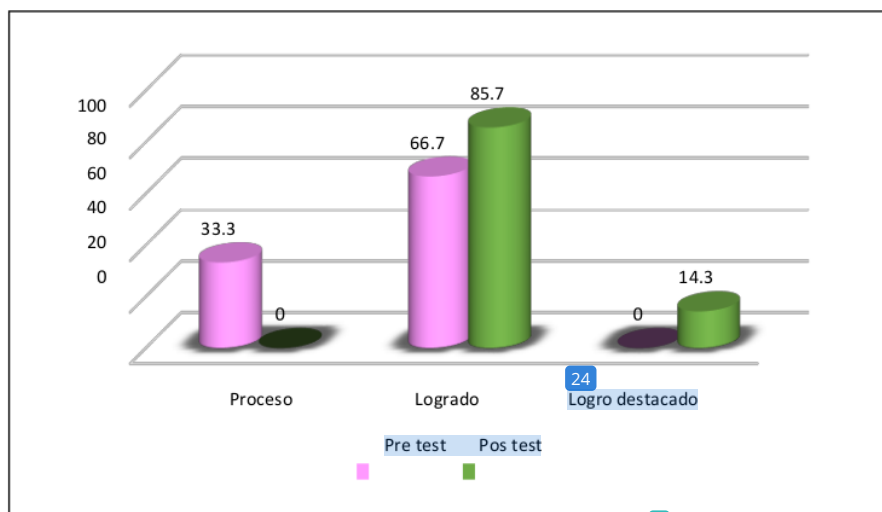


Figura 1. Desarrollo de las habilidades matemáticas, según pre y post test

Tabla 2

Desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, según pre y pos test

Escala de medición	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
Inicio	-	-	-	-
Proceso	14	66,7	4	19
Logrado	7	33,3	17	81
Logro destacado	-	-	-	-
Total	21	100	21	100
$\bar{X} \pm S$	2,3 \pm 0,4		2,9 \pm 0,4	
CV%	17,5		13,3	
$d(\bar{X}) \pm d(S)$	0,6 \pm 0,4			

Fuente: Aplicación de la prueba, octubre-diciembre, 2021.

Nota: \bar{X} = Promedio; S = Desviación Estándar; CV = Coeficiente de variación; d = Diferencia.

En la Tabla 2 se muestra en el pre test, que el 66,7% de los estudiantes obtuvieron un desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad evaluado en proceso y el 33,3% en logrado; a diferencia según el pos test, el 81% de los niños obtuvieron un avance de habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad evaluado en logrado y el 19% en proceso, debido a la aplicación del taller jugando aprendo en estudiantes. Figura 2.

Las medidas estadísticas encontradas evidenciaron en el pre test, un puntaje promedio de desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad en proceso $2,3 \pm 0,4$ con bajo grado de variabilidad 17,5%, frente al pos test un puntaje promedio de aproximadamente logrado $2,9 \pm 0,4$ y bajo grado de variabilidad 13,3%.

La variedad promedio entre ambas mediciones pre y pos test fue $0,6 \pm 0,4$, ocasionado por la aplicación del taller jugando aprendo, el cual obtuvo el 66,7% en el pre test un aprendizaje de logrado al traducir cantidades a expresiones numéricas y en el pos test mejoró al 52,4% en desarrollo logro destacado; así mismo el 61,9% en el pre test obtuvo un aprendizaje en proceso al comunicar su comprensión sobre los números y en el pos test mejoró al 52,4% en desarrollo logrado; así también el 57,1% en el pre test obtuvo un aprendizaje en proceso al usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo y en el pos test mejoró al 52,4% en desarrollo logrado.

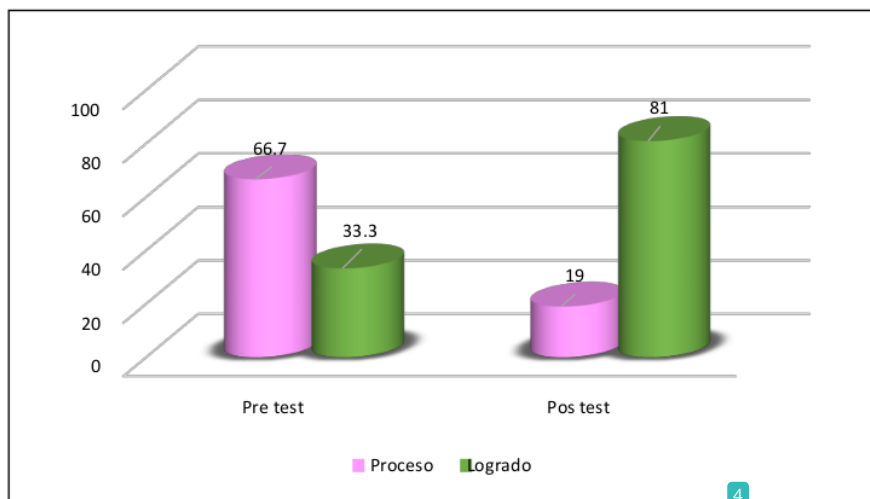


Figura 2. Desarrollo de las habilidades matemáticas en resolución de problemas de cantidad, según pre y post test

Tabla 3

Desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, según pre y pos test

Escala de medición	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
Inicio	-	-	-	-
Proceso	4	19	-	-
Logrado	17	81	12	57,1
Logro destacado	-	-	9	42,9
Total	21	100	21	100
$\bar{X} \pm S$	2,8 ± 0,3		3,4 ± 0,4	
CV%	11,6		11,8	
d (X) ± d(S)	0,6 ± 0,3			

Fuente: Aplicación de la prueba, octubre-diciembre, 2021.

Nota: \bar{X} = Promedio; S = Desviación Estándar; CV = Coeficiente de variación; d = Diferencia.

En la Tabla 3 se muestra en el pre test, que el 81% de los niños de 5 años obtuvieron un desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización evaluado en logrado y el 19% en proceso; en cambio en el pos test, el 57,1% de los niños obtuvieron un desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización evaluado en logrado y el 42,9% en logro destacado, debido a la aplicación del taller jugando aprendo en estudiantes. Figura 3.

Las medidas estadísticas encontradas evidenciaron en el pre test, un puntaje promedio de desarrollo de habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización en aproximadamente en proceso 2,8 ± 0,3 con bajo grado de variabilidad 11,6%, frente al pos test un puntaje promedio de logrado 3,4 ± 0,4 y bajo grado de variabilidad 11,8%.

La diferencia promedio entre ambas mediciones pre y pos test fue 0,6 ± 0,3, producido por la aplicación del taller jugando aprendo, el cual obtuvo el 42,9% en el pre test un aprendizaje logrado al modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones y en el pos test mejoró al 23,8% en desarrollo logro destacado; en el igual modo el 66,7% en el pre test obtuvo un aprendizaje logrado al comunicar su comprensión sobre forma y relaciones geométricas y en el pos test

mejoró al 57,1% en desarrollo logro destacado; así mismo el 52,4% en el pre test obtuvo un aprendizaje logrado al usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio y en el pos test mejoró al 71,4% en desarrollo logro destacado.

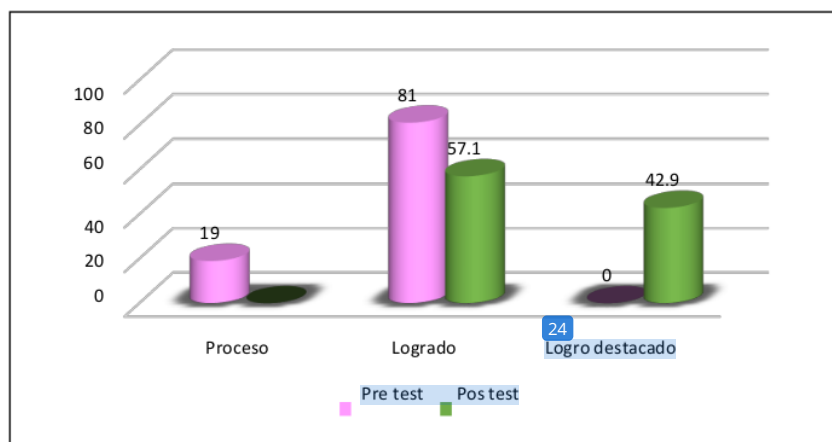


Figura 3. Desarrollo de las habilidades matemáticas en resolución de problemas de forma, movimiento y localización, según pre y post test.

De las Tabla del 1 al 3 se evaluaron las habilidades matemáticas en base a las dimensiones resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización a nivel de pre y post test; en el cual se encontró en el pre test un desarrollo logrado, mejorando en el pos test a logro destacado; respecto a la dimensión resolución de problemas de cantidad, en el pre test estuvo en proceso, mejorando en el pos test a logrado y en la dimensión resolución de problemas de forma, movimiento y localización se encontró en logrado, mejorando en el pos test a logro destacado.

Tabla 4

Prueba de Hipótesis: Taller jugando aprendo y desarrollo de habilidades matemáticas.

Diseño	Estadístico de prueba	Valor de z	p - valor	Decisión
O ₁ - O ₂	W de Wilcoxon	-3,834	0,000	Rechaza H ₀

Fuente: Software estadístico SPSSv.25

Según los resultados de desarrollo de habilidades matemáticas ¹ en el pre y pos test del grupo en estudio, la prueba de W de Wilcoxon arrojó un p-valor de 0,000 inferior al 5% ($0,000 < 0,05$), significando que existen evidencias suficientes para plantear ³⁰ que, el taller jugando aprendo ha sido efectiva en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes. Existe 95% de confianza y se prueba que el taller "jugando aprendo" se desarrolló significativamente en las habilidades matemáticas en los estudiantes.

Discusión

La Tabla 1 muestra que en la prueba anterior, el 66,7 % de los estudiantes lograron el desarrollo de las habilidades matemáticas evaluadas y el 33,3 % estaban progresando; Por otro lado, luego de la prueba, el 85,7% de los niños lograron el desarrollo de la competencia matemática evaluada en conocimientos adquiridos y el 14,3% en conocimientos receptivos especiales; Este resultado es completamente consistente con el estudio de Díaz (2020) ⁴ en su tesis titulada Taller de Juegos Didácticos para mejorar el aprendizaje en el campo de las matemáticas en los resultados favorables obtenidos según su prueba mostraron que el 74% ⁴ logró A, el 26% logró B y el 0% logró C, se puede ver claramente una mejora en la habilidad matemática de los niños en ambos casos.

De igual forma, ⁴ los resultados antes de la prueba y después de la prueba descubrieron una diferencia del 87,0% de los infantes que lograron la escala A, es decir, los niños mostraron los resultados de aprendizaje esperados, demostraron la capacidad de administrar de manera uniforme y se mostraron muy satisfechos. El 26,1% de los niños puntuaron en la escala A, lo que significa que no se desempeñó como se esperaba, lo que indica que los niños lograron desarrollar las competencias que se esperaba.

En la tabla 2 podemos apreciar que la prueba anterior, el 66,7% de los niños si ⁵ logró el desarrollo de habilidades matemáticas en la resolución de problemas cuantitativos evaluados en clase y el 33,3% lo logró; Por otro lado, después de la prueba, el 81% ³² de los niños que lograron el desarrollo de las habilidades matemáticas en la resolución de problemas cuantitativos fueron evaluados como adquiridos, y el 19% avanzaba a través de la aplicación taller jugando aprendo en los niños de 5 años; como resultado es completamente coincidente con el estudio de Pinedo (2020).

La Tabla 3 observa que la prueba anterior, el 81% de los niños lograron desarrollar

¹⁹ habilidades de resolución de problemas en términos de forma, movimiento y posición evaluados como aprobados y el 19% como deficientes; Por otro lado, después de la prueba, el 57,1% de los niños lograron ²⁵ el desarrollo de la competencia matemática en la resolución de problemas de forma, movimiento y posición evaluados en el nivel de logro y el 42,9% logró el éxito. Características especiales gracias a la aplicación de la conferencia. jugar, pero aprender en niños de 5 años; Estos resultados son corroborados y coincidentes ¹⁸ con los resultados obtenidos por Rojas (2019) en su tesis titulada "Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras- Amay", en Huacho; logrando su relación.

En la Tabla 4, al evaluar los puntajes para el desarrollo de habilidades matemáticas en la prueba previa y posterior del equipo, la prueba Wilcoxon W arrojó un valor de p de 0.000 menos del 5% ($0.00 < 0.05$), lo que significa que hay suficiente evidencia para demostrar que el taller de juegos que estoy tomando es efectivo para desarrollar habilidades matemáticas en niños. Así, se comprueba con un 95% de certeza que la clase magistral "Jugando, aprendo" desarrolló significativamente las habilidades matemáticas en los estudiantes se concuerda y confirma ¹⁸ con los resultados obtenidos por Díaz (2020) ⁹ en su tesis sobre el Taller de Juego Didáctico para Mejorar el Aprendizaje Matemático en Niños de 5 años del Instituto. IE N° 1649 Brilliant Beginnings California Virú 2018, si existe un contraste significativo en el nivel de desempeño alcanzado en el pre y post test, se usó un taller de juegos didácticos el cual mejoró significativamente la asimilación de las matemáticas.

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación se concluyó:

- El Taller “Jugando Aprendo” se sistematizó basándose en la parecer de Sigmund Freud, en la cual reconoce que los bebes y niños tiene poco control y tienen que contemplar con experiencias reales y simbólicas, en exclusivo si éstas han sido traumáticas para el niño, al revivirlas en su fascinación lo cual será base de su comportamiento, pensamiento y motivaciones futuras; y la parecer de la dinámica pueril de Frederic J. J. Buytendijk, la cual sustenta al juego como una expresión dela naturaleza, del dinamismo del niño y se da con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas nada más por el jugador físico/motriz.
- El Taller “jugando aprendo” se aplicó de acuerdo a las siguientes dimensiones de planeación, en la que se seleccionó a las personas participantes, el lugar, el lapso y los recursos; de organización, en la que se consideró todos los componentes del taller, los recursos, el lapso y el lugar; de dirección y docente, en esta se establecieron fechas con la docente para la aplicación significativa del taller; de ejecución, en esta se desarrollaron los ocho talleres, el Taller 1: Jugamos a clasificar, el Taller 2: Hacemos correspondencia, el Taller 3: Jugamos a seriar, el Taller 4: Jugamos con cantidades; más que, excepto que, el Taller 5: Jugamos a atinar formas geométricas, el Taller 6: Jugamos a contar, el Taller 7: Jugamos a contar, el Taller 8: Jugamos a contar; y de control y evaluación, en el que se logró que se desarrolle el taller según las características en que fue planeado, se reflexionó y despegar ideas sobre el desarrollo y se aseguró el aprendizaje significativo.
- La habilidad matemática se evaluó utilizando las dimensiones de resolución de problemas cuantitativos, y se encontró que el 81% de los niños desarrollaron habilidad matemática al resolver problemas cuantitativos, la cual fue calificada comolograda y el 19% en proceso, con un grado de variabilidad bajo de 13 .3% y la dimensión de resolución de problemas de forma, movimiento y postura concluye que el 57,1% de los niños logran el desarrollo de habilidades matemáticas para resolver problemas de forma, movimiento y postura como y el 42,9% como bajo nivel de excelencia calificó la variabilidad 11,8% al nivel antes y después de la prueba.

RECOMENDACIONES

Al finalizar la investigación se recomienda:

- A la I.E N° 288; disponer de más espacios al aire libre para que las docentes puedan utilizar al momento de ejecutar sus sesiones pues solo de esa manera se logrará realizar el juego o las actividades lúdicas como recurso para la creación y construcción de nuevos aprendizajes y con ello lograr el aprendizaje certero para los infantes.
- A los docentes y directora de la I.E N° 288; construir actividades lúdicas en cada actividad con sus niños y niñas para que de esa forma logren mantener a los estudiantes motivados y con ganas de lograr su propósito de aprendizaje, asimismo, utilizar material concreto o simbólico por último capacitarse continuamente para estar actualizados con las nuevas metodologías de enseñanza.
- A los PP.FF de la I.E N° 288; apoyar desinteresadamente a las maestras con su participación y facilitarlas con los materiales necesarios para realizar un aprendizaje provechoso y significativo para los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arismendi, C. y Diaz. (2008). *La promoción del pensamiento lógico matemático y su incidencia en el desarrollo integral de niños entre 3 y 6 años de edad*. República Bolivariana de Venezuela: Universidad de los Andes. Facultad de Humanidades y Educación.
- Bassedas, E., Huguet, T., y Solé, I. (2010). *Aprender y enseñar en educación infantil (3a ed.)*. Barcelona, España: Graó.
- Barnachea. N. M. (2018). *Habilidades matemáticas y factores socioafectivos en estudiantes de enseñanza media de nacimiento*. Los Ángeles: Universidad de Concepción.
- Bunge, M. (1997). *Ciencia y desarrollo*. . Buenos Aires: Siglo Veinte.
- Buytendijk, F. J. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Cantor, R. (2000). *El futuro del cálculo infinitesimal: ICME 8, Sevilla, España*. México: Editorial Iberoamérica.
- Carabalí, M., Carabalí, L. y Tello, M. . (2016). *El arte y la motricidad fina*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Carbajal, K. (2013). El pensamiento lógico matemático. *Pensamiento Lógico, estrategias previas a la noción de número* , 64.
- Castro, L. y Villanueva, A. (2018). *Desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de primer grado de educación primaria de la I.E.P. José María Arguedas, distrito de Yurimaguas provincia de Alto Amazonas, en el año 2017*. Rioja, Perú: Universidad Nacional de San Martín.
- Cedeño, K. (2014). *El pensamiento lógico en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años. Propuesta, diseño de una guía didáctica de actividades para docentes*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas, Departamento de Educación Especial.
- Chamorro, C. (2003). *Didáctica de la matemática*. México D.F: Pearson.

- Chiriboga, E. (2016). *Las actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica Municipal Borja, de la Ciudad de Loja. Periodo 2014-2015. Tesis*. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Cordova, C. E. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la I. E. San Gerardo Trujillo*. Trujillo, Perú: Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.
- Córdova, M. (2012). *Propuesta Pedagógica para la Adquisición de la Noción de Número en el Nivel Inicial 5 Años de la I.E. 15027, de la Provincia de Sullana*. Piura, Perú: Universidad de Piura.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implicaciones de una perspectiva de sistemas para el estudio de la creatividad. *Manual de creatividad*. Prensa de la Universidad de Cambridge.
- Díaz, M. R. (2020). *Taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California, Virú 2018*. Trujillo Perú: Universidad Católica de los Ángeles.
- Dolle, J. M. (1993). *Para comprender a Piaget*. México, D.F.: Trillas.
- Duran, Y. & Paucar, E. . (2016). *El origami como estrategia para desarrollar la coordinación motriz fina en los niños de cinco años de la I.E. Konrad Adenauer Cusco*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Durivague, J. (2004). *Educación y psicomotricidad. Ira. Edición*. Edit. Trilles. Ferrero, L. (2001). *El juego y la matemática*. Madrid: Ed, La Muralla, S.A.
- Fournier, J. L. (2003). *Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Freud, S. (1905-1910). *Obras completas. Tomo IV*. Madrid: Biblioteca Nueva. Freud, S. (1915-1920). *Obras completas. Tomo VIII*. Madrid: Biblioteca Nueva. Gervilla, A. (1995). *Metodología en la educación infantil (3-6 años)*".
- Hernández, S.,R., Fernández, C. C. y Baptista, P. L. . (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Huamán, J. W. (2020). *Método didáctico "Trabajo en Equipo" para desarrollar la competencia: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad*

cambio, de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I.EN° 00804, Valle la Conquista, Moyobamba. Tarapoto, Perú: Universidad Nacional de San Martín.

Huamán, M. (2017). *Aplicación de la estrategia didáctica desarrolladora para mejorar la competencia matemática de los estudiantes del tercer grado "A" y "B" del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 00170 - Naciente del Río Negro, 2014.* Tarapoto, Perú: UNSM.

Ibañez Sandín, C. (1992). *El Proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula.*

Madrid: Editorial La Muralla.

Kamii, C. y DeVries, R. (1995). *La teoría de Piaget y la educación preescolar.* Madrid: Aprendizaje Visor.

Kisnerman, N. (1977). *os Talleres, ambientes de Formación Profesional. En: El taller, Integración de Teoría y Práctica. De Barros, Nidia A. Gissi, Jorge y otros. .* Buenos Aires: Humanitas.

L., Cofre L. & Tapia. A. (2003). *Como desarrollar el pensamiento lógico matemático.*

Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

Lavega, P. (1997). *Aplicación educativa/recreativa del juego a partir de sus distintos niveles de organización. Comunicación presentada en el 20th World Play Conference "Play and Society", ICCP-Facultad Motricidad Humana, Lisboa.*

Linares, K. E. (2019). *Programa "Jugando aprendo" para mejorar la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa del nivel inicial N° 209-Trujillo, 2019".* Trujillo: Universidad César Vallejo.

López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica.* Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Martínez, M. T. (2002). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital.* Málaga: Aljibe.

Maximova, V. N. (1962). *Problemas actuales de la didáctica.* Leningrado: Conferencias.

Méro, L. (2001). *Los Azares De La Razón: Fragilidad Humana, Cálculos Morales Y Teoría De Juegos.* Barcelona: Paidós.

Mesonero, A. (1994). *Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar.*

Oviedo, España: Edi Uno.

- Meza, I. y Lino, M. (2018). *Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, 2017*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Perú: MINEDU. Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional*. Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación y Deporte. (2005). *Educación inicial procesos matemáticos*. Lima, Perú: MINEDU.
- Molinera, M. C. (1996). La metodología de talleres. *Comunidad Educativa*, n° 235, 21- 23.
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Navarro, K. y Navarro, M. (2021). *Estrategias de enseñanza colaborativa en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I. E. San Miguel de El Tambo Huancayo*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Nieto, C. (1998). La creatividad y su ponderación. *Revista de Filosofía*, 11(19), 215- 230.
- Niu, W. y Sternberg, R. J. . (2001). Influencias culturales en la creatividad artística y su Evaluación. *Revista Internacional de Psicología*, 36 (4), 225-241.
- Padilla, L. E., Toscano, C. N. y Vásquez, J. (2019). *Jugando Aprendo del mundo que me rodea: propuesta pedagógica para fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años*. Bucaramanga, Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga, Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes.
- Paredes, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Málaga: Aljibe. Petrovski, A. (1980). *Psicología General*. Moscú: Editorial Progreso.
- Piaget, J. (2000). *Introducción a Piaget, edición 15*. España - Madrid: Editorial Fundamentos.
- Pinedo, P. (2020). *Material didáctico y su influencia en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E. N° 193 - Alianza, provincia de Lamas, región San Martín, 2018*. Rioja, Perú: UNSM, Facultad de Educación y Humanidades.
- Puchaicela, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja, Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, Carrera de Educación Básica.

- Puertas, P. (2017). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta "Avelina Lasso de Plaza" período lectivo 2015-2016*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Rencoret, M., y Lira, M. (1990). *imón en Primero. Texto de matemáticas para primer año básico (5a ed.)*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria: Acciones motrices y primeros aprendizajes. Motricidad fina*.
- Rojas, K. F. (2019). *Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras- Amay*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Rodríguez, T. (2012). *Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la Escuela Particular Mixta Gandhi del Recinto Olón en la Provincia de Santa Elena en el año 2011 (Tesis de pregrado)*. Manglaralto, Ecuador: Universidad Estatal "Península de Santa Elena".
- Sanchez, F. (7 de Enero de 2019). *Que son las Manualidades: Concepto, Historia, Tipose Importancia - Manualidades MamaFlor. Manualidades MamaFlor*. Obtenido de Que son las Manualidades: Concepto, Historia, Tipos e Importancia - Manualidades MamaFlor. [Manualidades MamaFlor:https://www.mamaflor.com/2009/01/que-son-las-manualidades.html](https://www.mamaflor.com/2009/01/que-son-las-manualidades.html)
- Sánchez, H. & Reyes, C. . (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Savin, N. V. (1976). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Schultz, D. P. y Schultz, S. E. (2002). *Teorías de la personalidad*. Madrid: Paraninfo Cengage Learning.
- Sosa, G. (2002). *El taller estrategia educativa para el aprendizaje significativo*. Bogotá: Circulo de lectura Alternativa.
- Tenesaca, M. (2015). *Elaboración y aplicación de una guía de estrategias metodológicas cognitivas "pensamiento innovador" para el desarrollo de la iniciación a la matemática en las niñas y niños de primer año de educación básica de la unidad educativa héroes del cenepa*. Riobamba: Universidad Nacional del Chimborazo.
- Tobón, O. N. (2012). *Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3 a 4 años del hogar Campanitas*. Caldas: Corporación Universitaria Lasallista. Facultad de Ciencias Sociales y Educación.

- Torres, M. (2011). *Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad*. Trujillo, Venezuela: Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes.
- Trueba, B. (1989). *Talleres integrales en educación Infantil. Una propuesta de organización del escenario escolar*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Vigy, J. L. (1986). *Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de 2 a 7 años*. Madrid: Cincel.
- Villegas, L. E. (2010). *La etapa preoperacional y la noción de conservación de cantidades niños de 3 a 5 años del Colegio San José de la Salle*. Caldas: Corporación Universitaria Lasallista, Facultad de Ciencias de Ciencias Sociales y Educación, Licenciatura en Preescolar.

Webgrafía

- Usando mis manos. (24 de Febrero de 2009). Tipos de manualidades. Obtenido de Tipos de manualidades:
<http://andrea-blogeducativo.blogspot.com/2009/02/tiposdematerialidades>.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario para evaluar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021.

I. Datos informativos

- 1.1. Nombre y apellidos del niño: _____
- 1.2. Edad: _____
- 1.3. Sección: _____
- 1.4. Docente: _____

II. Indicaciones

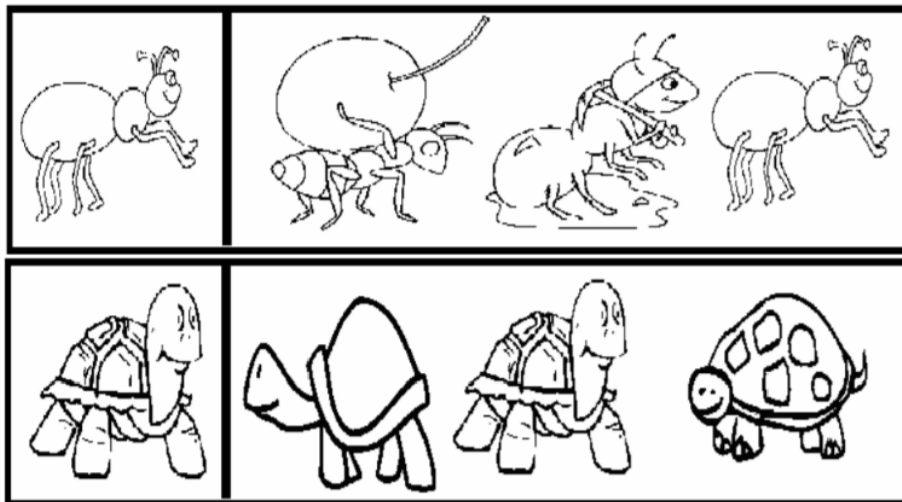
- 2.1. Los niños y niñas deberán desarrollar cada una de las situaciones problemáticas que se les presenta, en caso de alguna duda la tesista estará para absorberlas.

C: En inicio	B: En proceso	A: Logro previsto	AD: Logro destacado
---------------------	----------------------	--------------------------	----------------------------

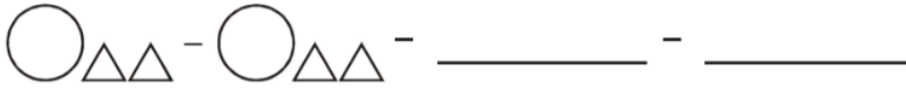
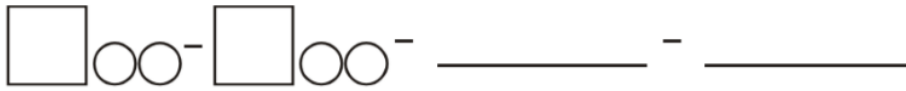
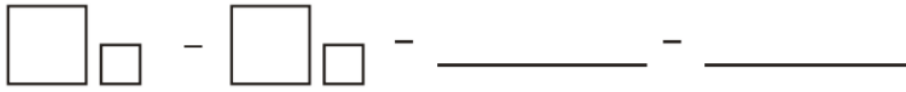
A. Resuelve problemas de cantidad

➤ **Traduce cantidades a expresiones numéricas**

Observa con atención y colorea la figura que es igual al modelo.



Sigue la serie gráfica:

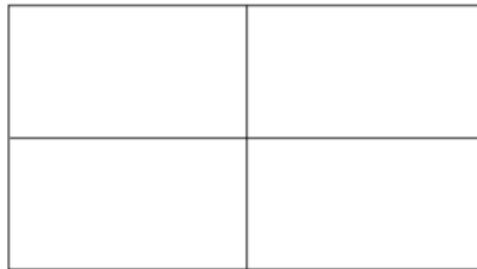


➤ **Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones**

¿Cuántos rectángulos hay?




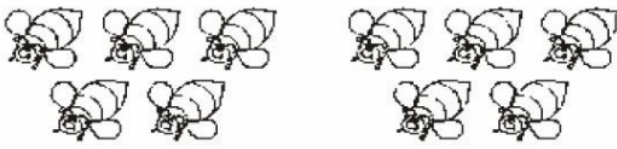

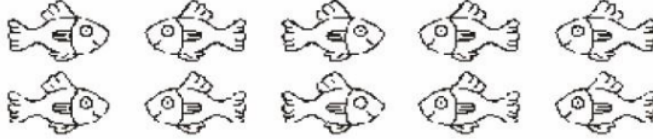

Hay _____



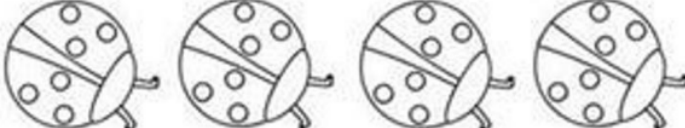
Hay _____


➤ **Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo**

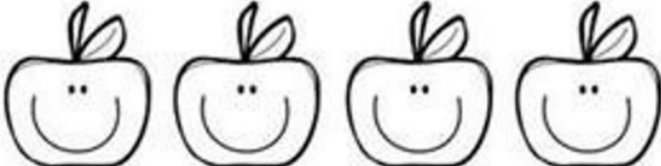
Cuenta y escribe el número que corresponde:

Pinta el que indica:

tercero 

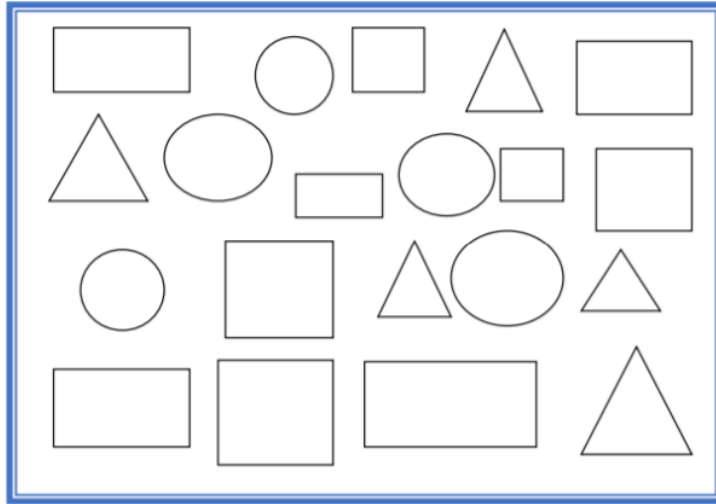
segundo 

Primero 

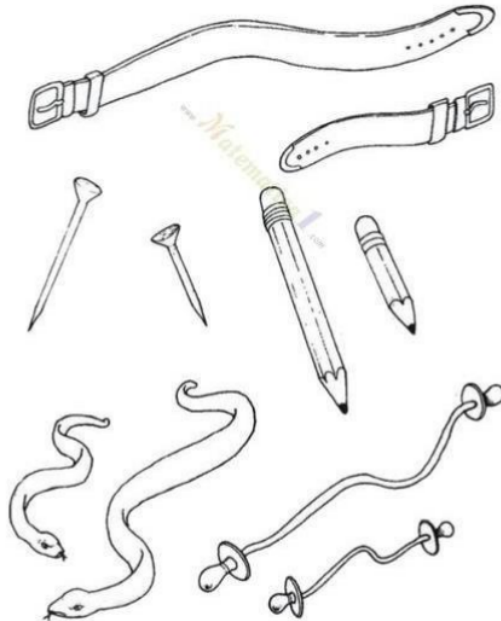
B. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

➤ **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones**

Pinta las figuras geométricas según indican:

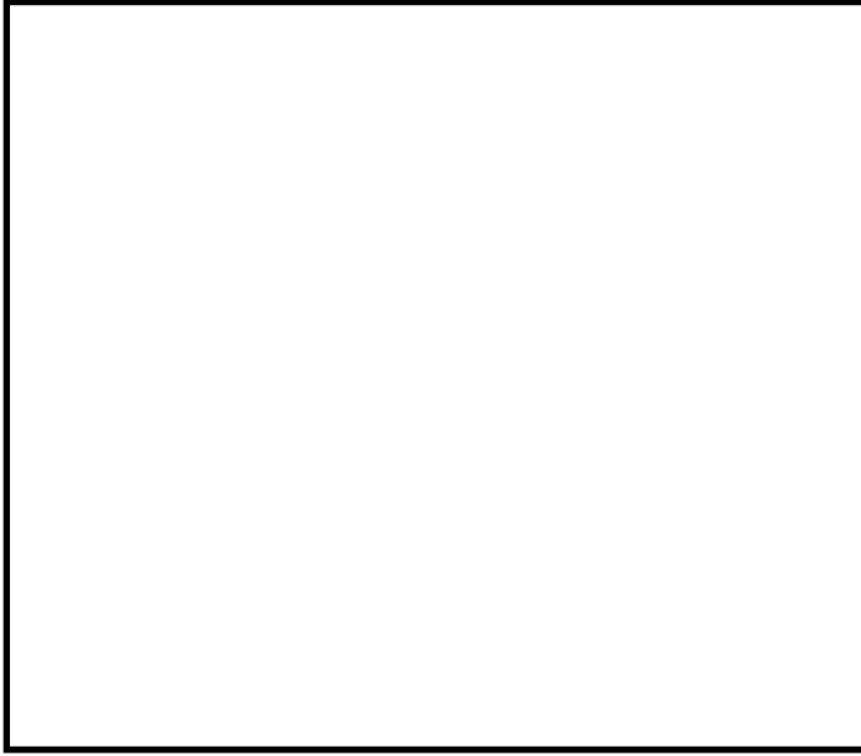


Colorea el más largo:



➤ **Comunica su comprensión sobre la forma y relaciones geométricas**

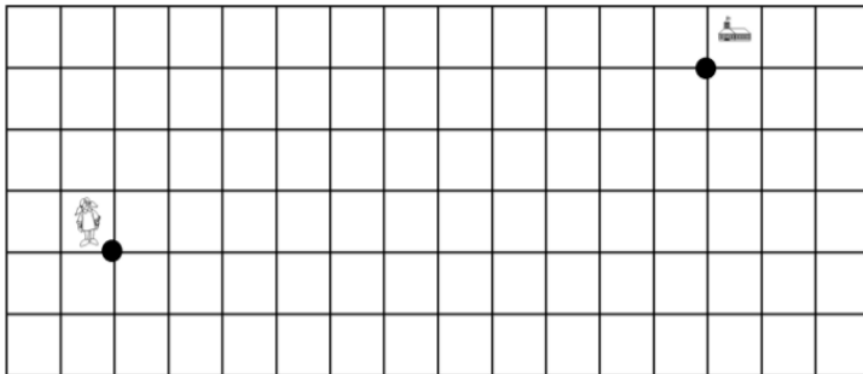
Dibuja a tu familia divirtiéndose juntos:



➤ **Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio**

Ayuda a la niña a llegar a su colegio:

Código: ↓ → → → | ↑ → → → | → → → | → → →



Anexo 2. Diseño del Taller “Jugando aprendo”

1. Planeación

- a. Las personas participantes son 21 niños y niñas del aula de 5 años sección respeto, la Profesora Lic. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN, la tesista Roxana Cabanillas Mendoza y el Asesor Dr. Carlos Alberto Flores Cruz.
- b. El lugar: IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA, Rioja por vía zoom en cada casa.
- c. El tiempo y los recursos: con una duración de un mes, cada sesión se desarrollará en una hora cronológica y utilizaremos:
 - Tiempo: Cada sesión tiene una duración de 60 minutos
 - Recursos:
 - Hojas (sesión 1)
 - medias zapatos, cuchara, platos, ropa (sesión 2)
 - Bandeja, utensilios, juguetes, sorbetes, piedras, hojas, tapas (sesión 3)
 - Piedras, tapas, Papel bond, Lápiz; manzanas, naranja, zanahorias y cebollas (sesión 4)
 - Papel bond, Plumones, lápiz (sesión 5)
 - Piedras, tapas, Papel bond, Lápiz (sesión 6)
 - Piedras, tapas, Papel bond, Lápiz (sesión 7)
 - Piedras, tapas, Papel bond, Lápiz (sesión 8)

2. Organización

- a. Distribución y el manejo de todos los componentes del taller: Toda la documentación correspondiente a la aplicación y ejecución de las ocho sesiones estará a cargo de la tesista con el apoyo de su asesor el Dr. Carlos Alberto Flores Cruz.
- b. Los recursos: laptop, UCV, videos, internet, materiales y copias.
- c. El tiempo y el lugar IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA de la ciudad de Rioja.

3. Dirección

La investigadora coordinará con la dirección de la institución educativa para establecer los procedimientos administrativos y técnicos pedagógicos para aplicar las sesiones de aprendizaje de los talleres.

4. Ejecución

a. Programación de sesiones




N°	Sesión	Competencias	Capacidades	Actividades	Tiempo	Fecha
1.	Sesión 1: <i>Jugamos a clasificar</i>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes interrogantes ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿En qué lugar están? ¿Cómo clasificarán las hojas? Luego buscarán estrategias y representarán la clasificación de hojas según su color, tamaño y forma, los niños realizarán un dibujo y enfatizaremos el tema y por último realizaremos preguntas de reflexión ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué han tenido en cuenta para clasificar las hojas?	60 min	22/11/21
2.	Sesión 2: <i>Hacemos correspondencia</i>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes preguntas ¿De qué trata? ¿Qué junta Juan con su familia? ¿Cuál es el problema? Luego buscarán estrategias Utilizando materiales de casa y representarán la correspondencia, los niños desarrollarán una hoja complementaria y enfatizaremos el tema y por último realizaremos preguntas de reflexión ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué debemos tener en cuenta para hacer correspondencia?	60 min	23/11/21
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			

3	Sesión 3: <i>Jugamos a seriar</i>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes preguntas ¿Son todos iguales? ¿en qué se diferencian? ¿Con que podemos seriar? ¿Qué deben hacer para seriar? Luego buscaran estrategias y representaran la clasificación de hojas según su color, tamaño y forma, los niños realizaran un dibujo enfatizaremos el tema y por último realizaremos preguntas de reflexión ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué han tenido en cuenta para seriar?	60 min	24/11/21
4	Sesión 4: <i>Jugamos con cantidades ; más que, menos que.</i>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? ¿Qué reparte la abuelita? ¿A quiénes reparte los caramelos? ¿Qué cantidad recibe Sofia? Luego jugaran a repartir cantidades usando tapas o piedras así mismo desarrollaran una hoja de aplicación, La testista enfatizara el tema y por último responderán siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué cantidades de caramelos recibió Lenin y Sofia?	60 min	25/11/21
5	Sesión 5: <i>Jugamos a descubrir formas geométricas</i>	Resuelve problemas de movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes interrogantes ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? ¿Qué le pasó a la familia? ¿Dónde se perdieron? ¿Qué tuvieron que hacer para regresar? ¿Qué formas geométricas descubrirán al hacer el barco de papel Luego cogerán un papel bond y doblan descubriendo formas geométricas, remarcaran con plumón de color cada forma que descubren, luego de descubrir buscaran objetos que tiene formas geométricas? La testista enfatizara el tema para saber las formas geométricas	60 min	26/11/21

			espacio.	por último, responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito?		
				¿Por qué? ¿Qué formas geométricas descubrimos? ¿Para qué nos sirven las formas geométricas?		
6	Sesión 6: <i>Jugamos a contar</i>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? La profesora pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema? Luego jugaran a buscar 5 hormigas utilizando la estrategia de la simulación, usaran tapas, piedras, u otro material, luego contarán ¿cuántas hay en el piso?, ¿cuántas cogi? ¿Cuántas quedaron en el piso? Por último, responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas quedaron?	60 min	29/11/21
7	Sesión 7: <i>Jugamos a contar</i>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes interrogantes ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará?. ¿Qué encontramos en la lomada? ¿Cuántas hormigas encontró en la lomada? ¿Cuántas hormigas le dio su mamá? ¿Cuál es el problema? Luego jugaran a buscar 3 hormigas utilizando la estrategia de la simulación, usaran tapas, piedras, u otro material, luego buscaran 2 hormigas más ¿Cuántas hormigas tienes en total? Por último, responderán las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas tienes en total?	60 min	30/11/21

<p>8</p> <p>Sesión 8: <i>Jugamos a contar</i></p>	<p>Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Se mostrará una ppt, los niños responderán las siguientes interrogantes ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? ¿Cuántas hormigas tiene? ¿Cuántas hormigas faltan? ¿Cuántas hormigas debe tener en total? Luego jugaran a buscar hormigas utilizando la estrategia de la simulación, usaran tapas, piedras, u otro material, luego completaran y descubrirán cuantas tiene en total y por último responderán a las siguientes interrogantes de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas hormigas le falta para tener 5 hormigas?</p>	<p>60 min</p>	<p>01/12/21</p>
---	---------------------------------------	---	---	---------------	-----------------

a. Planificador de las sesiones del taller

ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2	ACTIVIDAD 3	ACTIVIDAD 4	ACTIVIDAD 5	ACTIVIDAD 6	ACTIVIDAD 7	ACTIVIDAD 8
<p>JUGAMOS A CLASIFICAR</p> <p><i>Sesión Problemas</i></p>  <p>Res con su mamá y su papá clasificas de a por ¿Cómo clasificamos los jugos que le prendo?</p>	<p>HACEMOS CORRESPONDENCIA</p> <p><i>Intercambio matemático</i></p>  <p>Juan y su familia juegan de la cuenta su ropa. ¿A quién de la familia le corresponde las camisetas y los pantalones?</p>	<p>JUGAMOS A SERIAR</p> <p><i>El universo de los números</i></p>  <p>¿Qué cosas son redondas? ¿Qué cosas son cuadradas? 1. ¿Cómo se relacionan con los números? 2. ¿Cómo se relacionan con los números? 3. ¿Cómo se relacionan con los números? 4. ¿Cómo se relacionan con los números?</p>	<p>JUGAMOS CON CANTIDADES: MAS QUE, MENOS QUE</p> <p><i>Situación Problemas</i></p>  <p>¿A qué cantidad le corresponde más? ¿A qué cantidad le corresponde menos?</p>	<p>JUGAMOS A DESCUBRIR FORMAS GEOMÉTRICAS CAS</p> <p><i>Intercambio matemático</i></p>  <p>¿Qué formas son rectas? ¿Qué formas son curvas? ¿Qué formas son planas? ¿Qué formas son tridimensionales?</p>	<p>JUGAMOS A CONTAR</p> <p><i>Sesión Hablando</i></p>  <p>Si el peso son 50 gramos, ¿cuánto? ¿Cuántas hormigas quedan en el plato? ¿Cuántas hormigas faltan?</p>	<p>JUGAMOS A CONTAR</p> <p><i>Sesión Hablando</i></p>  <p>¿Cuántas hormigas le falta para tener 5 hormigas? ¿Cuántas hormigas faltan?</p>	<p>JUGAMOS A CONTAR</p> <p><i>Situación Problemas</i></p>  <p>Tengo 2 hormigas y para tener 5 hormigas ¿Cuántas hormigas faltan?</p>

Sesiones de aprendizaje Sesión


1: Jugamos a clasificar

I Datos informativos:

- 1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA
 1.1 Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza
 1.2 Sección y edad : Respeto 5 años

II Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias / estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos", "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que", "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer", "hoy" o "mañana". Área: matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>Establece agrupaciones y compara según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos</p>

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<p>Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a establecer relaciones entre los objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Problematización: ¿Por qué debemos saber las características de los objetos?</p> <p>Motivación: presenta en un ppt la situación problemática</p> <p>Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿En qué lugar están?</p>	
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Gestión y acompañamiento</p> <p style="text-align: center;">Situación Problemática</p>  <p>Roni con su mamá y su tía juntan hojas de su jardín ¿Cómo debe clasificar las hojas que ha juntado?</p> <p style="text-align: center;">Comprensión del problema:</p> <p>La profesora lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños</p> <p>Pregunta: ¿Qué junto Roni? ¿Con quién junto hojas Roni? ¿Qué debe hacer con las hojas Roni para clasificar?</p> <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p>La profesora pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p style="text-align: center;">Representación</p> <p>Luego separan las hojas teniendo en cuenta sus características</p> <p>Pregunta: ¿Qué han tenido en cuenta para separarlo? ¿qué más debemos tener en cuenta para seguir separando las hojas?</p> <p>Reto: Representa mediante el dibujo la clasificación</p> <p style="text-align: center;">Formalización de nociones</p> <p>La maestra enfatiza el tema que para clasificar tenemos que elegir las características de las hojas, objetos.</p>	Hojas de diferentes formas, color y tamaño de plantas Papel bond, lápiz
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué han tenido en cuenta para clasificar las hojas?</p>	

III Bibliografía:

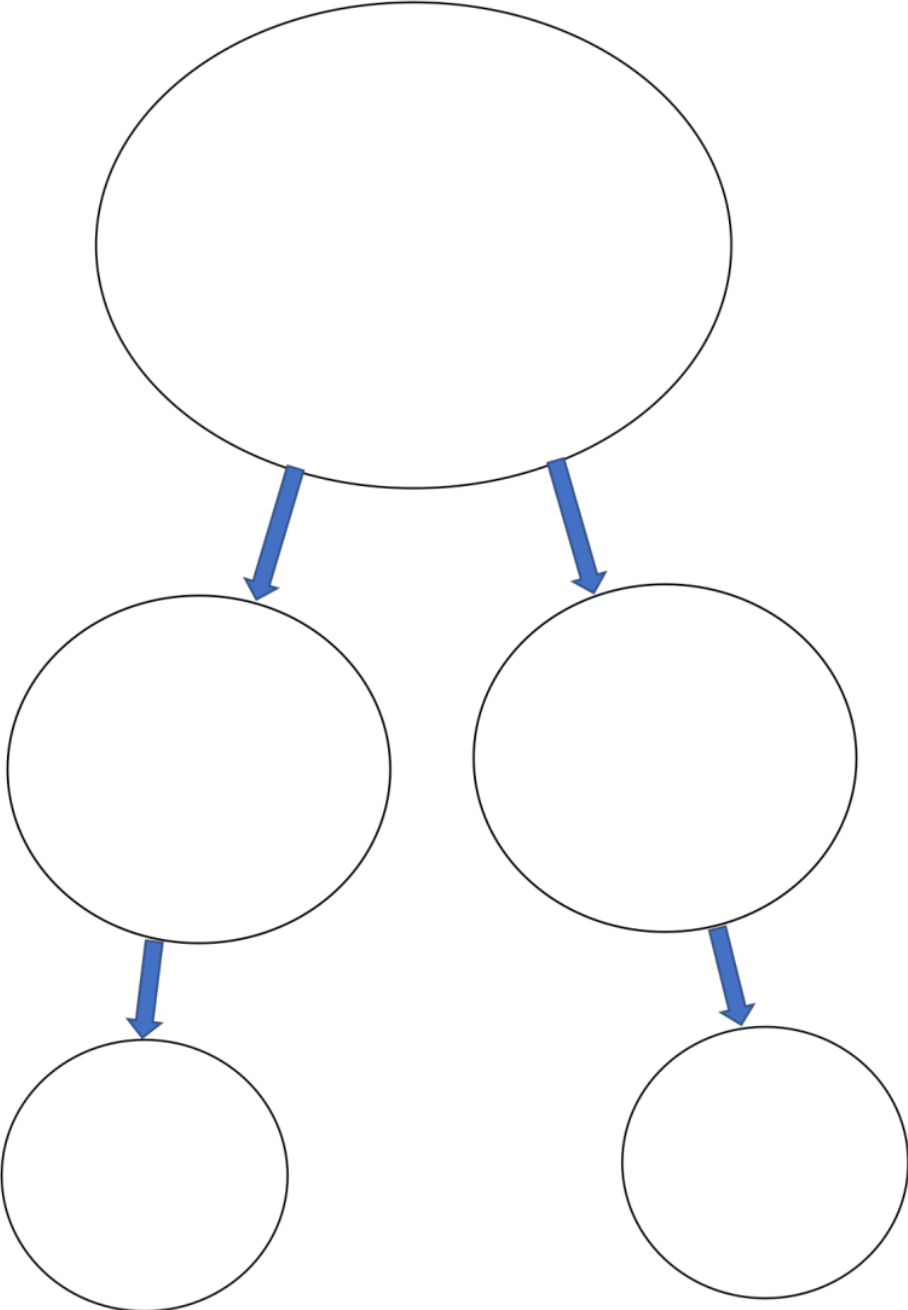
- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

Actividad	Jugamos a clasificar		
Competencia	Resuelve problemas de cantidad		
Criterio de evaluación	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos		
Evidencia solicitada	Establece agrupaciones y compara según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos		
Nombre del niño (a)			
Edad:	05 años	Sección	Respeto
Fecha de observación	22 de noviembre del 2021		
Tipo de evidencia obtenida: (fotografía, video, audio, anotaciones, entrevista, otros)			
Descripción de la evidencia:			
Análisis de la evidencia a la luz de los criterios			
Avances:			
Dificultades:			
Retroalimentación / comentario al estudiante y padres de familia			

Representa mediante el dibujo la clasificación

Nombre:fecha: de noviembre del 2021



Sesión 2:


Hacemos correspondencia

I Datos informativos:

- 1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA
 1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza
 1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias / estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos", "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana". Área: matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Plantea correspondencias uno a uno en situaciones cotidianas.	Las niñas y los niños juegan a hacer correspondencias con objetos de su casa, y explican mediante la clase.

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<p>Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: Plantea correspondencias uno a uno en situaciones cotidianas. Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Problematización: ¿Por qué debemos saber la correspondencia?</p> <p>Motivación: presenta en un ppt la situación problemática Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿En qué lugar están?</p>	
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Gestión y acompañamiento</p> <p style="text-align: center;">Situación Problemática</p>  <p>Juan y su familia juntan de la cuerda la ropa ¿A quién de la familia, le corresponde el polo anaranjado?</p> <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños</p> <p>Pregunta ¿De qué trata? ¿Qué junta Juan con su familia? ¿Cuál es el problema?</p> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La tesista pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación</p> <p>Luego juegan a hacer correspondencias con objetos de su casa</p> <p>Pregunta: ¿Qué han tenido en cuenta para hacer la correspondencia?</p> <p>Reto: Representa mediante el dibujo la correspondencia</p> <p>Formalización de nociones</p> <p>La tesista enfatiza el tema que para hacer correspondencia tenemos que saber encontrar la relación con parte que le corresponde para estar bien.</p>	Objetos de su casa: medias, zapatos, cuchara, platos, ropa, etc
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué debemos tener en cuenta para hacer correspondencia?</p>	

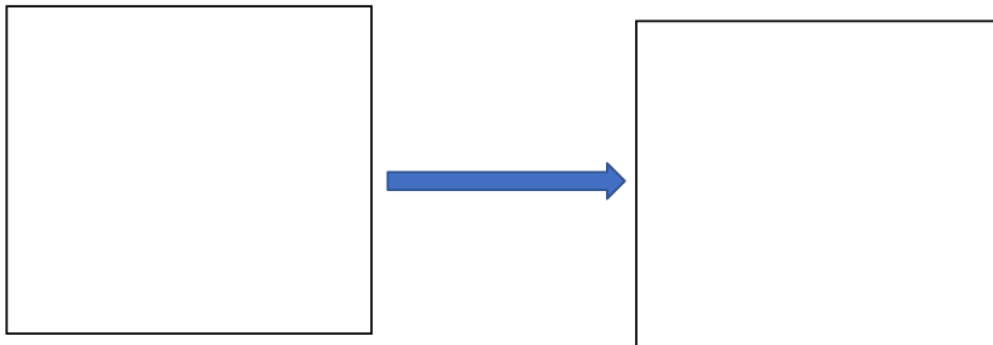
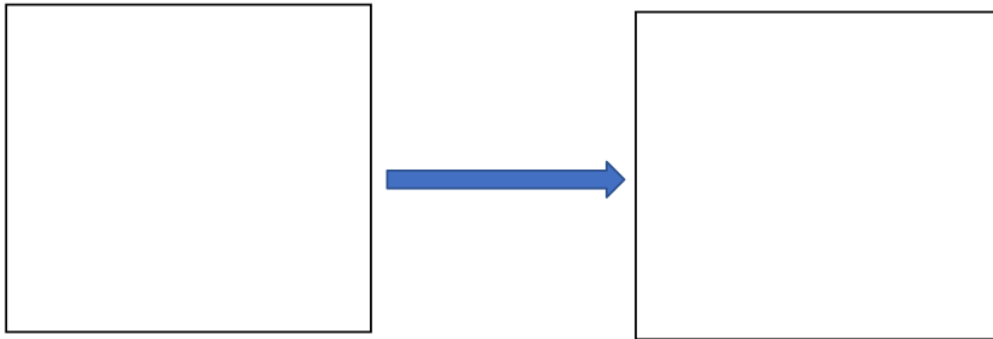
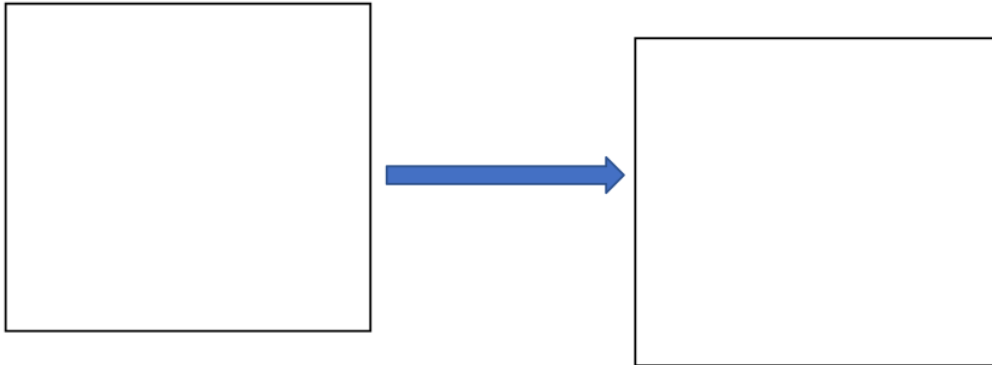
III Bibliografía:

- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD		HACEMOS CORRESPONDENCIAS	
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Las niñas y los niños juegan a hacer correspondencias con objetos de su casa y explican mediante un video.	
EVIDENCIA SOLICITADA		Plantea correspondencias uno a uno en situaciones cotidianas.	
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD:	05 años	SECCIÓN	Respeto
FECHA DE OBSERVACIÓN			
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

- Representa mediante el dibujo la correspondencia
- Nombre:fecha: de noviembre del 2021



Sesión 3:



Jugamos a seriar

I Datos informativos:

- 1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA
 1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza
 1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias / estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana". Área: matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Juega a seriar en la bandeja y representa mediante el dibujo la seriaciones	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<p>Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a realizar seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. <p>Problematicación: ¿Qué es seriación?</p> <p>Motivación: presenta en un ppt la situación problemática Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son?</p>	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento Situación problemática</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">Bandeja de la seriación Utensilios de cocina</p> <p>Busca una bandeja en casa y ordena los objetos que encuentras en casa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observa los utensilios de cocina ¿Son todos iguales? ¿En qué se diferencian? 2. Para iniciar el juego elige una forma y busca los que se parecen 3. Ordena los que elegiste en la bandeja de la seriación 4. ¿Cómo está ordenado? <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños Pregunta: ¿Qué deben tener para seriar? ¿Con qué podemos seriar? ¿Qué deben hacer para seriar?</p> <p>Búsqueda de estrategias La tesista interroga ¿Cómo se resolverá el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación Luego juegan a seriar con diversos objetos de casa: utensilios, juguetes, sorbetes, piedras, hojas, etc Reto: representa mediante el dibujo la seriación</p> <p>Formalización de nociones La tesista enfatiza el tema que para seriar tenemos que elegir las características de los objetos, juguetes, piedras, hojas, etc luego ordenar cada uno tiene su lugar.</p>	Bandeja, utensilios, juguetes, sorbetes, piedras, hojas, etc
Cierre	<p>REFLEXIÓN Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué han tenido en cuenta para seriar?</p>	

III Bibliografía:

- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD		JUGAMOS A SERIAR	
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	
EVIDENCIA SOLICITADA		Juega a seriar en la bandeja y representa mediante el dibujo las seriaciones	
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD:	05 años	SECCIÓN	Respeto
FECHA DE OBSERVACIÓN		22 de noviembre	
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

Representa mediante el dibujo la seriación

Nombre: fecha: 22 de noviembre del 2021



Sesión 4:

Jugamos con cantidades; más que, menos que

I. Datos informativos:

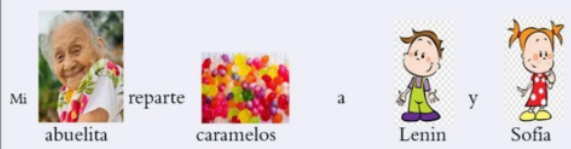
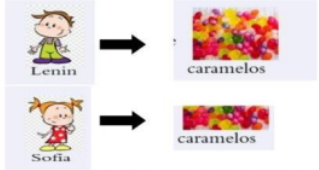
1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA

1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza

1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II. Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias/ estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concretoo dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, "más que", "menos que"</p>	<p>Explica usando las expresiones "más que", "menos que" en cantidades.</p>	<p>Menciona expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, "más que", "menos que"</p>

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<p>Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a usar las expresiones sobre la cantidad, "más que", "menos que"</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. <p>Problematicación: ¿Qué debemos hacer para saber las cantidades más que, menos que?</p> <p>Motivación: presenta en un ppt la situación problemática</p> <p>Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará?</p>	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p style="text-align: center;"><i>Situación Problemática</i></p> <div style="text-align: center;">  <p>Mi abuelita reparte caramelos a Lenin y Sofia</p> <p>¿Qué cantidad de caramelos recibe Lenin?</p> <p>¿Qué cantidad de caramelos recibe Sofia?</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lenin recibe mas caramelos que Sofia</p> <p>Sofia recibe menos caramelos que Lenin</p> </div> <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños</p> <p>Pregunta: ¿Qué reparte la abuelita? ¿A quiénes reparte los caramelos? ¿Qué cantidad recibe Lenin? ¿Qué cantidad recibe Sofia?</p> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La tesista pregunta ¿Cómo se puede resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación</p> <p>Luego juegan a repartir cantidades usando tapas o piedras y explican usando los términos más que, menos que</p> <p>Reto: representa mediante el dibujo lo que representaste con material concreto y explicame usando las expresiones más que, menos que</p> <p>Formalización de nociones</p> <p>La tesista enfatiza el tema que para saber cantidades debemos usar términos más que y menos que.</p>	Piedras, tapas Papel bond Lápiz
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué cantidades de caramelos recibió Lenin y Sofia?</p>	

III. Bibliografía:

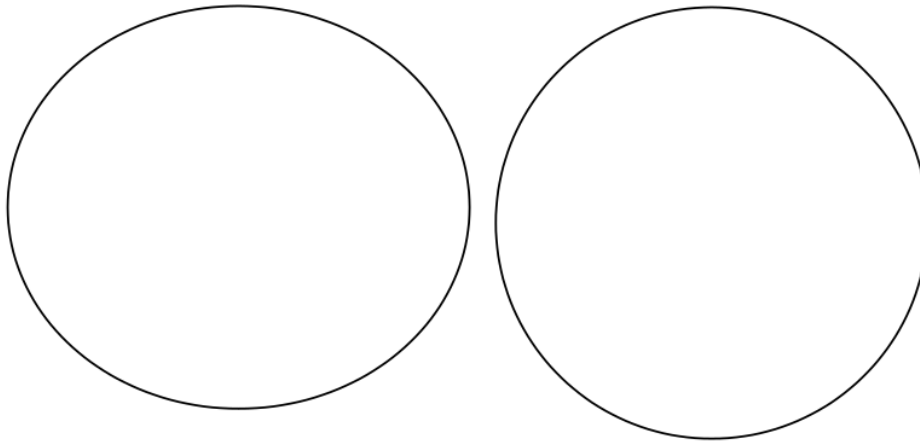
- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD	JUGAMOS CON CANTIDADES; MAS QUE, MENOS QUE		
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Explica usando las expresiones "más que", "menos que" en cantidades.		
EVIDENCIA SOLICITADA	Usa expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, "más que", "menos que"		
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD: 05 años	SECCIÓN	Respeto	
FECHA DE OBSERVACIÓN			
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

Representa mediante el dibujo lo que representaste con material concreto y explícame usandolas expresiones más que, menos que

Nombre: fecha: 25 de noviembre del 2021



Sesión 5:


Jugamos a descubrir formas geométricas

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA
 1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza
 1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II. Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias/ estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización</p> <p>Estándar: Resuelve problemas al relacionarlos objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio</p> <p>Área: matemática</p>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto</p>	<p>Comunica que formas geométricas ha descubierto al doblar el papel para hacer su barco y los relaciona con objetos de su entorno.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas que descubrió con las formas geométricas que conoce.</p>

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<p>Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a establecer relaciones, entre las formas que descubrió con las formas geométricas que conoce.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. Problematización: ¿En un barco de papel que formas geométricas habrá? <p>Motivación: presenta en un ppt la situación problemática</p> <p>Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará?</p>	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p style="text-align: center;">Situación problemática</p> <p>Una familia se perdió en el bosque para regresar tuvieron que hacer un barco doblando papel</p>  <p style="text-align: center;">¿Qué formas geométricas descubrirán al doblar el papel para hacer el barco?</p> <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños</p> <p>Pregunta: ¿Qué le pasó a la familia? ¿Dónde se perdieron? ¿Qué tuvieron que hacer para regresar? ¿Qué formas geométricas descubrirán al hacer el barco de papel?</p> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La tesista interroga ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación</p> <p>Luego cogen un papel bond y doblan descubriendo formas geométricas, remarcan con plumón de color cada forma que descubren, luego de descubrir buscan objetos que tiene formas geométricas.</p> <p>Reto: Representa mediante el dibujo el barco que has hecho de papel bond y remarca las formas geométricas con plumón</p> <p>Formalización de nociones</p> <p>La tesista enfatiza el tema para saber las formas geométricas debemos observar los objetos y descubrir que forma tiene</p>	Papel bond Plumones, lápiz Objetos de casa
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Qué formas geométricas descubrimos? ¿Para qué nos sirven las formas geométricas?</p>	

III. Bibliografía:

- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD	JUGAMOS A DESCUBRIR FORMAS GEOMÉTRICAS		
COMPETENCIA	Resuelve problemas de movimiento y localización		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunica que formas geométricas ha descubierto al doblar el papel para hacer su barco y los relaciona con objetos de su entorno		
EVIDENCIA SOLICITADA	Establece relaciones, entre las formas que descubrió con las formas geométricas que conoce.		
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD:	05 años	SECCIÓN	Respeto
FECHA DE OBSERVACIÓN			
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

Representa mediante el dibujo el avión que has hecho de papel bond y remarca las formas geométricas con plumón

Nombre:

Sesión 6:

Jugamos a contar

I. Datos informativos:



1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA

1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza

1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II. Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias/ estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p> <p>Área: matemática</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en lo que requiere contar empleando material concreto y gráfico.</p>	<p>Utiliza el conteo empleando material concreto y el dibujo.</p>	<p>Realiza el conteo en situaciones cotidianas empleando material concreto y gráfico.</p>

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a utilizar el conteo empleando material concreto y Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. Problematización: ¿Por qué es importante contar? Motivación: presenta en un ppt la situación problemática Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará?	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento Comprensión del problema:</p> <p style="text-align: center;">Situación Problemática</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>En el piso encontré 5 hormigas, cogí 1 hormiga.</p> <p>¿Cuántas hormigas quedaron en el piso?</p> <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños Pregunta: ¿Qué encontramos en el piso? ¿Cuántas hormigas hay en el piso? ¿Cuántas hormigas cogí? ¿Cuál es el problema?</p> <p>Búsqueda de estrategias La tesista interroga ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación Luego juegan a buscar 5 hormigas utilizando la estrategia de la simulación, pueden usar tapas, piedras, u otro material Luego cuentan ¿cuántas hay en el piso?, ¿cuántas cogí? ¿Cuántas quedaron en el piso? Reto: Representa mediante el dibujo las hormigas que has encontrado en el piso y la hormiga que has cogido y escribe su numeral</p> <p>Formalización de nociones La tesista enfatiza el tema que para saber contar debemos señalar uno a uno</p>	Piedras, tapas Papel bond Lápiz
Cierre	<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas quedaron?	

III. Bibliografía:

- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD	JUGAMOS A CONTAR		
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza el conteo en situaciones cotidianas empleando material concreto y gráfico.		
EVIDENCIA SOLICITADA	Utiliza el conteo empleando material concreto y el dibujo		
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD:	05 años	SECCIÓN	Respeto
FECHA DE OBSERVACIÓN			
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

Representa mediante el dibujo las hormigas que has encontrado en el piso y la hormiga que has cogido y escribe su numeral.

Nombre: fecha: 29 de noviembre del 2021

**Sesión 7:
Jugamos a contar**

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA
 1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza
 1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II. Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias/ estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concretoo dibujos. Expresa lacantidad de hasta 10objetos, usando estrategiascomo el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana". Área: matemática</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en lo que requiere contar empleando material concreto y gráfico.</p>	<p>Utiliza el conteo empleando material concreto.</p>	<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas empleando material concreto.</p>

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a utilizar el conteo empleando material concreto y Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. Problematización: ¿Por qué es importante contar? Motivación: presenta en un ppt la situación problemática Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará? 	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento Comprensión del problema:</p> <p><i>Situación Problemática</i></p>  <p>Encuentro 3 hormigas en la lomada y mi mamá me 2 hormig</p> <p>¿Cuántas hormigas tengo en total?</p> <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños Pregunta: ¿Qué encontramos en la lomada? ¿Cuántas hormigas encontró en la lomada? ¿Cuántas hormigas le dio su mamá? ¿Cuál es el problema?</p> <p>Búsqueda de estrategias La tesista pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación Luego juegan a buscar 3 hormigas utilizando la estrategia de la simulación, pueden usar tapas, piedras, u otro material Luego buscan 2 hormigas más ¿Cuántas hormigas tienes en total?</p> <p>Reto: Representa mediante el dibujo las hormigas que tienes en total y escribe el numeral</p> <p>Formalización de nociones La tesista enfatiza el tema que para saber contar debemos señalar uno a uno</p>	Piedras, tapas Papel bond Lápiz
Cierre	<p>REFLEXIÓN</p> <p>Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas tienes en total?</p>	

III. Bibliografía:

- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD	JUGAMOS A CONTAR		
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas empleando material concreto		
EVIDENCIA SOLICITADA	Utiliza el conteo empleando material concreto		
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD:	05 años	SECCIÓN	Respeto
FECHA DE OBSERVACIÓN			
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

Representa mediante el dibujo las hormigas que tienes en total y escribe el

numeral Nombre:fecha: 30 de noviembre del 2021


Sesión 8: Jugamos a contar

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución educativa : IE N° 288 ANA SOFIA GUILLENA ARANA
 1.2. Docente : Est. Roxana Cabanillas Mendoza
 1.3. Sección y edad : Respeto 5 años

II. Propósito y evidencias de aprendizajes:

Competencias/ estándar/área	Capacidades	Desempeño	Evidencias	Criterio de evaluación
<p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad Estándar: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos", "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana". Área: matemática</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en lo que requiere contar empleando material concreto y gráfico.</p>	<p>Utiliza el conteo empleando material concreto.</p>	<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas empleando material concreto.</p>

Secuencia didáctica		
Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Inicio	<p>Propósito: Presenta el propósito en ppt a lograr en la sesión: hoy vamos a utilizar el conteo empleando material concreto Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Problematización: ¿Por qué es importante contar?</p> <p>Motivación: presenta en un ppt la situación problemática</p> <p>Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿De qué tratará?</p>	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p><i>Situación Problemática</i></p>  <p>Tengo 2 hormigas y para tener 5 hormiga ¿Cuántas hormigas faltan?</p> <p>La tesista lee la situación problemática, luego junto con las niñas y niños</p> <p>Pregunta: ¿Cuántas hormigas tiene? ¿Cuántas hormigas faltan? ¿Cuántas hormigas debe tener en total?</p> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>La tesista pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación</p> <p>Luego juegan a buscar hormigas utilizando la estrategia de la simulación, pueden usar tapas, piedras, u otro material Luego completan y descubren cuantas tiene en total.</p> <p>Reto: Representa mediante el dibujo las hormigas que tienes y las que te faltaban, luego escribe el numeral</p> <p>Formalización de nociones</p> <p>La tesista enfatiza el tema que para saber contar debemos señalar uno a uno</p>	Piedras, tapas Papel bond Lápiz
Cierre	<p>REFLEXIÓN</p> <p>Responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Logramos el propósito? ¿Por qué? ¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas hormigas le falta para tener 5 hormigas?</p>	

III. Bibliografía:

- Programa curricular de educación inicial

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD	JUGAMOS A CONTAR		
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas empleando material concreto		
EVIDENCIA SOLICITADA	Utiliza el conteo empleando material concreto		
NOMBRE DEL NIÑO (A)			
EDAD:	05 años	SECCIÓN	Respeto
FECHA DE OBSERVACIÓN			
TIPO DE EVIDENCIA OBTENIDA: (FOTOGRAFÍA, VIDEO, AUDIO, ANOTACIONES, ENTREVISTA, OTROS)			
DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA:			
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DE LOS CRITERIOS			
AVANCES:			
DIFICULTADES:			
RETROALIMENTACIÓN / COMENTARIO AL ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA			

Representa mediante el dibujo las hormigas que tienes y las que te faltaban, luego escribe el numeral

Nombre: fecha: 01 de diciembre del 2021

Anexo 3.
Confiabilidad de la prueba de habilidades matemáticas

Cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K: Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los ítems:

Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla de valoración del Coeficiente de Alfa de Cronbach

Valor del CCI	Fuerza de la concordancia
Superior a 0.90	Excelente
0.81 – 0.90	Bueno
0.71 – 0.80	Aceptable
0.61 – 0.70	Moderado
0.51 – 0.60	Cuestionable
0.30 – 0.50	Pobre
Inferior a 0.30	Inaceptable

Fuente: George y Mallery (2003) citado por Frías-Navarro (2021).

Tablas estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.7717	6

Tabla de Estadísticas de total de elemento

Indicadores de evaluación	Media de escalasi el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1	43.60	55.305	0.674	0.942
2	43.50	55.211	0.687	0.941
3	43.45	56.261	0.553	0.943
4	43.35	54.239	0.898	0.938
5	43.35	54.239	0.898	0.938
6	43.40	54.253	0.859	0.939

Anexo 4: Fichas de validación de instrumentos

Informe de opinión de validación de instrumento de investigación

I. Datos generales:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Dra. Carmela Elisa Salvador Rosado
 1.2. Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín
 1.3. Especialidad : Estadístico
 1.4. Título de la investigación : Taller "Jugando aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021.
 1.5. Instrumentos de evaluación : Prueba de habilidades matemáticas
 1.6. Autora del instrumento : Bach. Roxana Cabanillas Mendoza

II. Aspectos de evaluación:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los niños y niñas.				X	
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento, permiten recoger la información objetiva sobre las variables, en todas sus dimensiones en indicadores sobre las habilidades matemáticas.				X	
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento y habilidades matemáticas de los niños y niñas.					X
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica entre la definición respecto a las variables: Taller "Jugando aprendo" y Habilidades matemáticas de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de investigación.				X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con las variables, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes y adecuados con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variables de estudio.				X	
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir, explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de las variables: Taller "Jugando aprendo" y Habilidades matemáticas					X
Metodología	La relación entre el instrumento propuesto responde al propósito de la investigación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento de investigación.				X	
Sub Puntaje					X	
Puntaje total					20	25
					45	

(Nota: Instrumento es válido cuando obtiene un puntaje de 41 "Excelente", de lo contrario no es válido ni aplicable)

III. Opinión de aplicabilidad:

Esta copia para ser aplicada

Promedio de valoración: Excelente (4,5)

Rioja, 30 julio de 2021.



Informe de opinión de validación de instrumento de investigación

I. Datos generales:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Saevecha Hoyos Fausto*
 1.2. Institución donde labora : *Universidad Nacional de San Martín*
 1.3. Especialidad : *Ciencias Sociales*
 1.4. Título de la investigación : *Taller "Jugando Aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N° 288, Rioja, 2021.*
 1.5. Instrumentos de evaluación : *Prueba de habilidades matemáticas*
 1.6. Autora del instrumento : *Bach. Roxana Cabanillas Mendoza*

II. Aspectos de evaluación:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los niños y niñas.				X	
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento, permiten recoger la información objetiva sobre las variables, en todas sus dimensiones en indicadores sobre las habilidades matemáticas.				X	
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento y habilidades matemáticas de los niños y niñas.					X
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica entre la definición respecto a las variables: Taller "Jugando aprendo" y Habilidades matemáticas de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de investigación.				X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con las variables, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son eherentes y adecuados con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variables de estudio.				X	
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir, explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de las variables: Taller "Jugando aprendo" y Habilidades matemáticas					X
Metodología	La relación entre el instrumento propuesto responde al propósito de la investigación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
Puntaje total					20	25

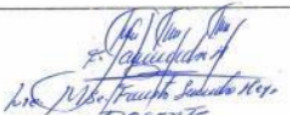
(Nota: Instrumento es válido cuando obtiene un puntaje de 41 "Excelente", de lo contrario no es válido ni aplicable)

III. Opinión de aplicabilidad:

El presente instrumento está APTO para su aplicación.

Promedio de valoración: *Excelente (4,5)*

Rioja, 30 julio de 2021.


 Lic. Roxana Cabanillas Mendoza
 Docente
 DNI: 66259245

Informe de opinión de validación de instrumento de investigación

I. Datos generales:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Rossana Rocío Salvatierra Juro
 1.2. Institución donde labora : Universidad Nacional San Martín
 1.3. Especialidad : Educación Inicial
 1.4. Título de la investigación : Taller "Jugando Aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N° 288, Rioja, 2021.
 1.5. Instrumentos de evaluación : Prueba de habilidades matemáticas
 1.6. Autora del instrumento : Bach. Roxana Cabanillas Mendoza

II. Aspectos de evaluación:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

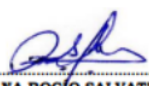
Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los niños y niñas.					X
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento, permiten recoger la información objetiva sobre las variables, en todas sus dimensiones en indicadores sobre las habilidades matemáticas.					X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento y habilidades matemáticas de los niños y niñas.				X	
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica entre la definición respecto a las variables: Taller "Jugando aprendo" y Habilidades matemáticas de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de investigación.				X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con las variables, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes y adecuados con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variables de estudio.					X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir, explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de las variables: Taller "Jugando aprendo" y Habilidades matemáticas				X	
Metodología	La relación entre el instrumento propuesto responde al propósito de la investigación.				X	
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
SUB TOTAL						16
PUNTAJE TOTAL						46

(Nota: Instrumento es válido cuando obtiene un puntaje de 41 "Excelente", de lo contrario no es válido ni aplicable)

III. Opinión de aplicabilidad: Instrumento apto para su aplicación

Promedio de valoración: 46

Rioja, 30 julio de 2021.



Mg. ROSSANA ROCÍO SALVATIERRA JURO
 DNI: 09896061

Anexo 5. Solicitud de autorización para ejecución del proyecto

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA"

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE LA INDEPENDENCIA"

Decreto Supremo N° 001-2021-PCM

Rioja, 18 de octubre de 2021.

OFICIO N° 051-2021-D / IEN° 288 / ASGA-UGEL-R.**SEÑORITA:****ROXANA CABANILLAS MENDOZA.****Bachiller en educación inicial de la Universidad Nacional de San Martín.****Rioja.****ASUNTO: AUTORIZA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

Es grato dirigirme a usted, expresándole mi cordial saludo a nombre del personal docente y administrativo que laboramos en la Institución Educativa N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" del distrito de Rioja, provincia de Rioja, y hacer de su conocimiento que se **le autoriza para que realice la ejecución de su proyecto de investigación denominado Taller "Jugando aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la IE N° 288, Rioja.**

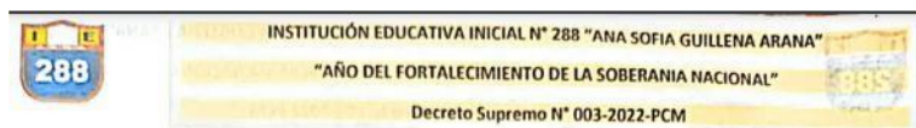
Con la seguridad de que el presente recibirá la atención que se merece, hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal, que Dios le colme de bendiciones en su labor encomendada.

Atentamente,

Of. Regina Jarrota Zepeda
DIRECTORA
R. 19962424

Número Cel. Para coordinación 932129277.

Anexo 6. Constancia de ejecución del proyecto



CERTIFICACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288
 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA" DE RIOJA SUSCRIBE:

HACE CERTIFICAR

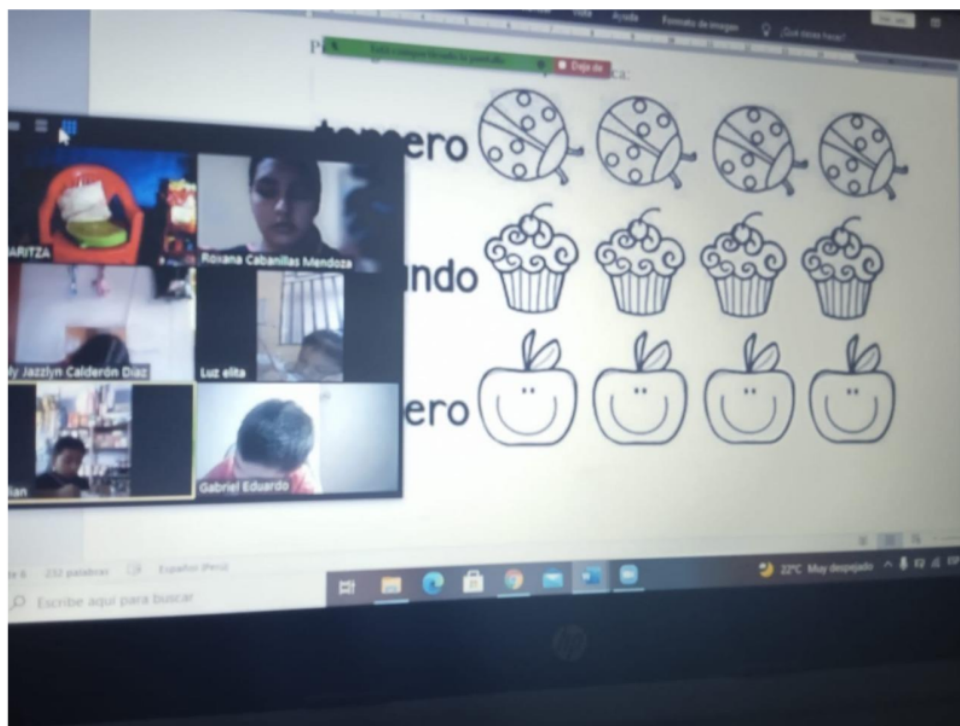
Que, en esta Institución Educativa la Srta. ROXANA CABANILLAS MENDOZA, identificada con DNI N° 71776245, Bach. En educación inicial de la Universidad Nacional de San Martín ha cumplido satisfactoriamente la ejecución del proyecto de investigación denominado "Jugando aprendo para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la IE. N° 288". El cual se ejecutó a partir del 19 de octubre y finalizó el 12 de diciembre del año 2021.

Rioja, 28 de junio del 2022

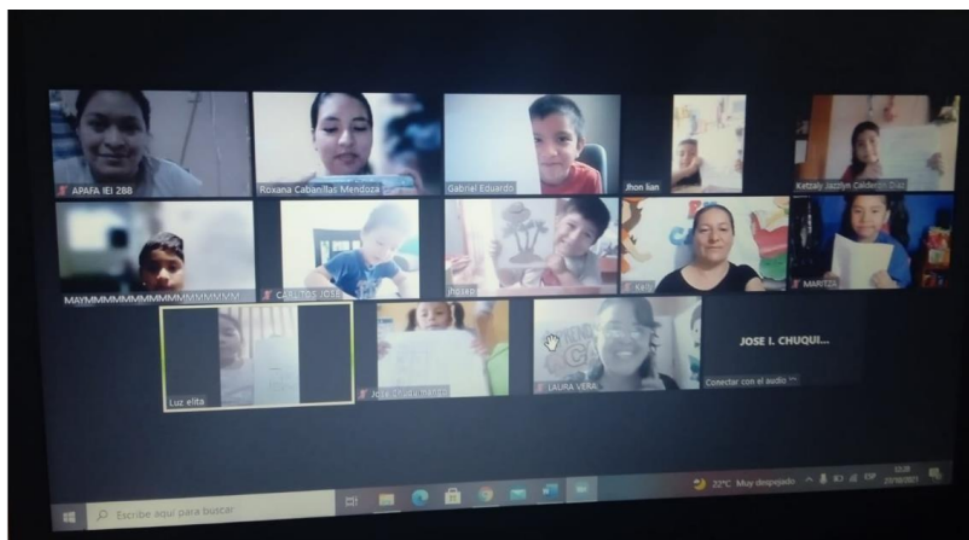
Atentamente,

Regina Barreto Ferrández
 DIRECTORA
 de 11090314428

Anexo 7. Iconografía



Tesista aplicando el cuestionario con los niños y niñas de la I.E.I. 288 de Rioja.



Aplicación del Taller "Jugando aprendo".

Taller "Jugando Aprendo" para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 288, Rioja, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	

<1 %

10

repository.unab.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

11

repositorio.unia.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

12

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

13

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

14

rcientificas

Fuente de Internet

<1 %

15

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

16

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

17

core.ac.uk

Fuente de Internet

<1 %

18

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

19

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

20

sandiegoschoolpiura.pe

Fuente de Internet

<1 %

21

Submitted to Universidad de Nebrija

Trabajo del estudiante

<1 %

22

garciahoz.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

23

repositorio.upeu.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

24

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

25

Submitted to Universidad Femenina del
Sagrado Corazón

Trabajo del estudiante

<1 %

26

Submitted to Universidad Nacional de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1 %

27

Submitted to Universidad Internacional de la
Rioja

Trabajo del estudiante

<1 %

28

repositorio.unapiquitos.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

29

Submitted to Universidad Tecnológica de los
Andes

Trabajo del estudiante

<1 %

30

repository.libertadores.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

31

Submitted to Universidad Andina Nestor
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

32

Submitted to Universidad Nacional
Intercultural de la Amazonía

Trabajo del estudiante

<1 %

33

Militza Novoa-Seminario. "Programa de
actividades psicomotoras para el desarrollo
de habilidades matemáticas en niños y niñas
de educacion inicial", Prohominum, 2020

Publicación

<1 %

34

Submitted to Universidad Nacional de San
Martín

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo