

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas y nociones matemáticas en niños de 5
años Institución Educativa San Isidro N°821010, Sabogal;
Cajamarca, 2024**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Jara Fernandez , Sonia Marleni

Asesora

Codigo Orcid (0000-0001-9730-0568)

Carol Alva Franco

Chimbote - Perú

2024

INDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Palabras clave.....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstrac.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	10
Resultados.....	12
Análisis y discusión.....	18
Conclusiones.....	20
Recomendaciones.....	21
Referencias bibliográficas.....	22
Anexos.....	25

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. La población muestral estuvo constituida por 16 niños de 5 años de la Institución Educativa Sabogal, 2024.....	10
Tabla 2. Niveles de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.....	12
Tabla 3. Niveles de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.....	13
Tabla 4. Comparación de los estadísticos en los niveles de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.....	14

Palabras Clave

Tema	Actividades lúdicas, nociones matemáticas
Especialidad	Educación Inicial

keywords

Topic	Leisure activities, quantity problem solving competition
Specialty	Initial education

Línea de investigación

Líneas de investigación	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Actividades lúdicas y nociones matemáticas en niños de 5 años Institución Educativa San Isidro N°821010, Sabogal; Cajamarca, 2024**" del (a) estudiante: **JARA FERNANDEZ SONIA MARLENI**, identificado(a) con Código N° **2818100243**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 08 de julio de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



Título

**Actividades lúdicas y nociones matemáticas en niños de 5 años
Institución Educativa Sabogal N°821010, Cajamarca,2024**

**Playful activities and mathematical notions in 5-year-old children
Sabogal Educational Institution N°821010, Cajamarca,2024**

Resumen

Desarrollar este estudio de investigación, tiene como finalidad principal: Determinar si la aplicación actividades lúdicas mejorará las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024. Se selecciona una población muestral de un total de 16 escolares de ambos sexos de la edad de cinco años de la Institución Educativa mencionada. Para lograr los propósitos se trabajó con una metodología del método explicativo, con diseño de investigación experimental variante pre experimental. Se usó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la ficha de observación, validada por expertos. Desarrollando métricas antes y después de las aplicaciones de las actividades lúdicas. Concluyendo: que se obtuvo ganancias significativas en el campo pedagógico, alcanzando un puntaje de 10,50 puntos en relación a la estadística de la media aritmética referida al incremento, mejora y desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, asimismo al haber desarrollado la respectiva prueba de análisis y verificación de hipótesis; en la que los cálculos indican que el t calculado es mayor que el t tabulado, lo que nos permite rechazar a la hipótesis nula, aceptando y dando como válida a la hipótesis planteada como hipótesis alterna.

Abstract

To develop this research study, the main purpose is: To determine if the application of recreational activities will improve mathematical notions in five-year-old children of the Sabogal Educational Institution, 2024. A sample population of a total of 16 schoolchildren of both sexes, aged five, from the aforementioned Educational Institution is selected. To achieve the purposes, a methodology of the explanatory method was worked with, with a pre-experimental variant experimental research design. The observation technique was used and the observation form, validated by experts, was used as a data collection instrument. Developing metrics before and after the applications of recreational activities. Concluding: that significant gains were obtained in the pedagogical field, reaching a score of 10.50 points in relation to the arithmetic mean statistic referring to the increase, improvement and development of mathematical notions in five-year-old children of the Sabogal Educational Institution, 2024, also having developed the respective analysis test and hypothesis verification; in which the calculations indicate that the calculated t is greater than the tabulated t , which allows us to reject the null hypothesis, accepting and considering the hypothesis posed as an alternative hypothesis as valid.

Introducción

Se ha realizado estudios anteriores sobre el problema que se está presentando, de los cuales, luego de haber investigado sobre los mismos, se han seleccionado a los siguientes estudios, considerados como antecedentes por su estrecha relación con el problema de investigación que trata este estudio, los mismos que se señalan seguidamente, considerando además sus aportes en el plano internacional, nacional y local:

Antecedentes internacionales

En Ecuador, Iñiga (2023) desarrolló una tesis con fines de obtención de título, el mismo que estuvo orientado principalmente a establecer el nivel de correlación existentes entre las variables actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una unidad educativa de Playa, 2023. La muestra es de 60 estudiantes, a los cuales se les aplicó cuestionarios para evaluar el nivel de las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal. La investigación es de tipo preexperimental con enfoque cuantitativo. Para calcular el índice de correlatividad, se empleó el Coeficiente de Correlación de Rho Spearman. Obteniéndose como resultados del análisis la existencia de un nivel de correlación significativa moderada entre las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una U. E de Playa, 2023.

Por otro lado, en Ecuador el trabajo de investigación de Franco (2022) tuvo por finalidad reconocer que las actividades lúdicas de carácter matemáticas permiten el desarrollo de los aprendizajes en las diferentes áreas curriculares de los escolares del cuarto nivel de Educación General Básica en una determinada entidad educativa del nivel preescolar. El desarrollo del estudio se enmarcó en la metodología de tipo cuantitativa y exploratoria, para lo que se hizo uso de la entrevista, mediante la aplicación de un cuestionario como instrumento; el mismo que fue desarrollado a un total de 13 escolares quienes constituyen el grupo muestral. Los análisis a la información obtenida indican que el desarrollo de las actividades lúdicas como una estrategia didáctica, constituye una herramienta valiosa que permite que los estudiantes estén motivados para el desarrollo y mejora la calidad de los aprendizajes en las diferentes materias curriculares.

Antecedentes nacionales

Pacheco (2022) quien desarrolló su tesis con fines de obtención de titulación, la misma que tiene como finalidad fundamental, establecer el nivel de influencia que ejerce el desarrollo de los juegos didácticos como estrategia pedagógica para el logro de las competencias y capacidades matemáticas, en los escolares de un aula de 5 años en la institución educativa inicial N°1598 Sagrado Corazón de Jesús. La metodología usada es de tipo cuantitativo, el nivel de investigación es explicativo, y utiliza un diseño pre experimental. El estudio tuvo una población de 33 alumnos y una muestra de 12 niños de 5 años. Se efectuó un muestreo no probabilístico por conveniencia y utilizaron como instrumento de investigación la lista de cotejo con 20 ítems para medir la variable dependiente: Aprendizaje del área de Matemática. Las conclusiones del estudio indican que existe relación significativa entre ambas variables.

Carranza (2022) desarrolló su tesis con fines de obtención de grado, la cual estuvo orientada a verificar y corroborar que la propuesta pedagógica denominada: “Programa de aplicación de la estrategia denominada: Actividades lúdicas”, mejora el aprendizaje del área de matemática. El nivel de estudio fue explicativo, de tipo experimental, con diseño pre y post-test con un solo grupo. La población fue de 166 estudiantes y la muestra de 27 niños, escolares de una determinada institución educativa en uno de los distritos de la provincia de Coronel Portillo en la región de Ucayali, con escolares de la edad de 5 años. Se aplicó la técnica del cuestionario y el instrumento fue el test de conocimiento. El análisis de la información indica que el valor del $P = 0.000$, menor que $\alpha = 0.025$. Por tanto, el estudio concluye que la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas, mejoran el desarrollo de los aprendizajes en el área curricular de matemática en los escolares de la muestra seleccionada en la institución educativa en la que se desarrolló esta investigación.

Meza (2020) desarrolló su tesis con fines de obtención de grado, tesis que tuvo como la finalidad de elaborar una propuesta pedagógica basada en la estrategia de actividades lúdicas para el desarrollo y mejora de capacidades y competencias matemáticas en los escolares de un aula de 4 años de una determinada institución educativa inicial. En el desarrollo de la investigación se hizo uso del método cuantitativo, cuyo tipo fue el descriptivo – propositivo y el diseño el no experimental, transversal y descriptivo simple; en el que se contó con la participación de un grupo muestral integrado por un total de 70 escolares de la edad de 4 años. Utilizándose un test para determinar el

aprendizaje de la matemática. Los resultados obtenidos indican que el 44,3% de niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1556 se encuentran en el nivel de logro alto lo que significa que lograron desarrollar las capacidades del área matemática; pero el 31,6% mostraron estar en inicio lo que indica que un tercio tienen deficiencias en el desarrollo de los aprendizajes en el área de las matemáticas, por lo que se propone hacer uso de la estrategia de actividades lúdicas para la mejora y fortalecimiento de logro de competencias matemáticas en los escolares del grupo de muestra, así como bien se puede utilizar en otros ciclos educativos.

Lozada (2020) desarrolló su tesis con fines de obtención de grado, la misma que estuvo orientada a establecer el nivel de relación existente entre las variables: Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la IEI N° 115 Chaclacayo, Lima. La metodología utilizada fue la básica y de tipo descriptiva, siguiendo los parámetros del diseño transversal y no experimental. Para ello, se contó con la participación de un grupo poblacional integrado por un total de 104 escolares de ambos sexos, los cuales, en su totalidad, también formaron parte del grupo de muestra. A estos escolares se aplicó como instrumento de recojo de información dos cuestionarios, uno por cada variable, siguiendo la técnica de la entrevista. El análisis de la información recopilada, muestra la existencia de una relación significativa e importante entre las variables planteadas; debido a que se obtuvo que el estadístico de Spearman fue de 0.782.

Vargas (2019) quien desarrolló una tesis con fines de obtención de su Licenciatura en Educación, la cual tuvo como principal finalidad de establecer el nivel de eficiencia y eficacia del uso del material didáctico estructurado en el desarrollo de los aprendizajes de las nociones matemáticas de los escolares de educación inicial en una determinada institución de este nivel en la provincia de Luya, región Amazonas. Investigación enmarcada en el método explicativo y cuyo diseño fue el pre experimental. En el estudio de investigación se contó con la participación de un total de 20 escolares, quienes forman el grupo poblacional y muestral al mismo tiempo. A los estudiantes se les aplicó dos evaluaciones importantes, tanto antes de la aplicación de la propuesta como al término de esta. Durante el análisis a los resultados del pre test se tiene que el 95% del total de los escolares alcanzó un nivel bajo o de inicio; luego de haber desarrollado doce actividades de aprendizaje, se tienen que los escolares en un 90% alcanzan el nivel de logro esperado. Estos resultados nos llevan a concluir sobre la importancia significativa en cuanto a la

ganancia pedagógica que se obtiene en el desarrollo de las nociones matemáticas haciendo uso de la estrategia de los materiales educativos estructurados. Por lo que se recomienda que esta estrategia sea ampliada en su uso en otras instituciones educativas de este nivel escolar.

Antecedentes locales

Castillo (2022) El trabajo de investigación tiene como finalidad la aplicación de diferentes actividades lúdicas para el logro de capacidades y competencias matemáticas en los escolares de un aula de la edad de 5 años de edad de una institución educativa del nivel inicial de carácter particular en la provincia de Cajamarca, durante el año 2022. El desarrollo de esta investigación tuvo como principal finalidad, hacer uso de las actividades lúdicas a fin de mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa privada Bruning School Cajamarca año 2022. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo experimental, la población estudiada fue 30 niños y una muestra de 10 niños, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas. Entre tanto que para el recojo de la información que se requiere para la investigación se hizo uso de la técnica de la observación mediante la aplicación de la Lista de cotejo como instrumento. Por otro lado, con la finalidad de realizar la verificación de la hipótesis se hizo uso del t de student, la misma que hizo posible que se evidencie que el valor de $T = 0 < 2.35$, lo que indica la existencia de la diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Estos resultados nos permiten concluir que, la propuesta pedagógica denominada “Juegos Lúdicos” desarrolló y mejoró de manera significativa el logro de los aprendizajes matemáticos en los escolares que integran el grupo de muestra.

Becerra (2022) desarrolló una tesis con fines de obtención de Licenciatura en Educación Inicial, la misma que estuvo orientada a establecer los efectos pedagógicos del uso de los materiales didácticos en el desarrollo de la noción matemática del conteo en los estudiantes de la edad de 5 años de edad del Programa no Escolarizado de Educación Inicial en el caserío Nuevo Porvenir- Distrito de Catache, en Cajamarca. EL desarrollo de este trabajo se enmarca en la metodología investigativa cuantitativa cuyo diseño fue el no experimental, de nivel aplicado. Para el recojo de la información y los datos a analizar se hizo uso de la aplicación de una evaluación, la misma que fue evidenciada en dos

momentos importantes del estudio, en el pre test o evaluación diagnóstica y en el pos test o evaluación de salida. En la evaluación de entrada se evidencia al 85% del total de los escolares en un nivel de inicio; mientras que el 10% de ellos se encuentra en el nivel de proceso; el 5% restante, alcanza un nivel de logro satisfactorio. Mientras que en los resultados del pos test se encuentra que el 85% de los escolares alcanza el nivel de logro esperado; entre tanto que el 15% restante se ubica en el nivel de proceso. Estos resultados permiten que se concluya que el desarrollo del Programa de materiales didácticos desarrolla significativamente el logro de capacidades y competencias matemáticas, sobre todo en lo que se refiere a la noción de conteo.

Al hablar de las actividades lúdicas, es importante destacar que estas son las actividades que, de preferencia durante la etapa de la infancia, permite a los infantes el desarrollo de aspectos muy importantes para su desarrollo como la autoconfianza, la formación y consolidación de su personalidad y su autonomía para el desarrollo de aprendizajes y conocimientos, de esta manera, las actividades lúdicas no sólo sirven para la recreación y el esparcimiento, sino en una de las actividades por excelencia para el desarrollo de aprendizajes significativos además del disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.

Cortés (2014), señala que las actividades lúdicas deben dar como resultado pensar creativamente, dar solución a un problema, asimilar algo nuevo, además que también permite fortalecer autoestima, así como el desarrollo del lenguaje el lenguaje.

El desarrollo de actividades lúdicas o de juego, significan actividades trascendentales en la vida y desarrollo de los infantes, pues a través de ellas se consigue brindar a los más pequeños espacios de alegría y que le permite tener una sana diversión, motivándolos también para tener espacios de motivación de acuerdo a sus necesidades, intereses que varían conforme a su edad y a sus contextos. Es significativo que el docente realice aportes que conlleven a generar la necesidad de brindar de manera llamativa actividades en las que la niña y el niño se sientan con independencia de ejercicio mediante la actividad lúdica, que le accedan a opinar, experimentar cambios y sobre todo aprender a satisfacer su curiosidad, al examinar y percibir en situaciones dispensas de riesgo.

Las actividades lúdicas son consideradas como el combustible o motor constante para que los niños o adolescentes puedan desplegar el potencial tanto afectivo, social, cognitivo y corporal y que les permite desarrollarse de manera integral. El desarrollar actividades de juego de manera dinámica e interactuar activamente con sus compañeros, permite no sólo el desarrollo personal, sino que favorece de manera satisfactoria su proceso socializador e integrarse a diferentes contextos en los que se pueda desarrollar. De esta manera, las reglas del juego se convierten en acciones mediadoras de respeto y convivencia, principalmente en este proceso en el que los niños empiezan el proceso de insertarse en el mundo de los adultos; por tanto, el espacio de la escuela se transforma en espacio para este espacio y tipo de socialización.

Entre las características que encontramos son que es de carácter libre ya que da oportunidades para actuar con libertad. Se realiza en un espacio propicio teniendo en cuenta el desplazamiento. Es placentero ya que es una actividad que su propio nombre lo dice genera placer o disfrute. Puede o no presentar en su ejecución reglas. Permite que la persona que lo realiza descargue del exceso de energía, fomenta la creatividad y la innovación, es sencillo de realizar.

Ministerio de Educación (2011) La seriación es un proceso pre lógico que tiene que ver con la capacidad de establecer relaciones comparando los objetos de un conjunto y los ordena teniendo en cuenta sus diferencias, es establecer un orden jerárquico.

Panizza (1999), refiere que los niños pasan por las siguientes etapas:

Etapas 1: Debido a su limitación cognitiva del centrismo, el niño solo divide diferencias de objetos en dos categorías grande y pequeño, es decir extremos y se enfoca en ellos, posteriormente integra un tercer elemento que es una etapa llamada grillete

Etapas 2: En esta etapa, los niños han complementado la secuencia, pero de manera empírica, pero aún tienen dificultad para poder introducir otros elementos.

Etapas 3: Durante esta etapa, los niños siguen de manera exitosa el sistema de juego o actividad lúdica

En diversas observaciones que se han realizado en las instituciones de educación inicial privadas y del estado y además de revisar algunas investigaciones y aportes del especialista en el tema en los niños de 5 años se ha podido verificar que tienen serios problemas con relacionar y agrupar actividades lúdicas de matemática, como es el caso, de que no usan su pensamiento crítico porque son demasiados obedientes, no comprenden las situaciones de aprendizaje, actúan de manera automática, no se detienen en tratar de mejorar, nos les interesa, porque nos saben reflexionar en el logro de sus aprendizajes; en consecuencia, estos niños y niñas afrontan un gran problema y que urge su atención para intentar mejorar sus aprendizajes.

El aporte teórico de la presente investigación se da en la medida en que vamos a dar un sustento teórico- conceptual sobre la variable del pensamiento crítico, empleando la teoría y por otro lado, vamos a conceptualizar las variables de estudio; entonces, resulta que la investigación que se está exponiendo está orientado y sustentado por una determinada teoría (s) que anteriormente lo estamos señalando. También se tendrá en cuenta en que la investigación se valida en la medida que encuentre una teoría que lo ampare y lo garantice en la obtención de los resultados que se obtengan.

El aporte social del presente estudio que se presenta, tiene que ver con el beneficio que debe dar a la comunidad, por qué todo nuevo conocimiento siempre tiene que proyectarse a la sociedad, porque la investigación debe dar soluciones a los problemas prácticos que afronta la comunidad. Por otro lado, con respecto a las maestras de educación inicial van hacer suyos los hallazgos encontrados en la investigación para que solucionen sus problemas prácticos en los jardines de la infancia. Y los niños serán también beneficiados en la medida que ellos y ellas aprenderán en las mejores condiciones. Y con respecto a los padres de familia también son los que encontrarán soluciones prácticas en sus menores hijos porque habrá satisfacción en ellos y por lo tanto de alguna manera deben contribuir en los procesos del aprendizaje significativo y colaborativas de los alumnos de 5 años.

El aporte metodológico de la investigación se puede apreciar cuando los resultados que se obtengan se concretarán en orientaciones metodológicas; es decir en métodos, técnicas o estrategias para que los docentes puedan intervenir mejor pedagógicamente en el aula haciendo más fáciles y comprensibles la enseñanza. Y en relación a los niños y

niñas; de igual les favorecerán en su aprendizaje con el desarrollo de mejores actividades secuenciadas con fácil acceso a lo que deben aprender.

La etapa de desarrollo se da en los primeros años de vida según plantea UNICEF (2018) ya que se da grandes cambios a nivel desarrollo físico principalmente a nivel del neurodesarrollo lo que podemos percibir en los cambios relacionados a las habilidades cognitivas afectivas, sociales y mentales. La estimulación neuronal que se a partir de explorando de su medio, manipulando materiales concretos, participando en actividades lúdicas que serán la base para los aprendizajes integrales; sin embargo, de no recibir el apoyo adecuado por parte de los agentes educativos veremos deteriorado o no optimizado el desarrollo.

Por lo que las actividades lúdicas contribuyen en su desarrollo integral de los escolares, de manera especial en esta etapa de la infancia (UNICEF, 2018). En el Perú, las nociones matemáticas en los infantes de acuerdo a los resultados de las diferentes evaluaciones muestrales, evidencian que los logros alcanzados no son los esperados de acuerdo a los estándares y menos en las zonas rurales, por lo que en nuestra observación nos dimos cuenta que las maestras no usan con frecuencia las actividades lúdicas. En la institución educativa Sabogal notamos que las actividades lúdicas no son realizadas con frecuencia por lo que se evidencia poca probabilidad en el manejo de las nociones e loa niños por lo que nos planteamos la siguiente pregunta: ¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024?

Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable independiente: Actividades lúdicas

Definición conceptual

Guzmán (2016) Son actividades de aprendizajes que se planifican y se realizan a partir del juego y/o recreación, se pueden visualizar dos componente educativo y entretenimiento.

Definición operacional

Las actividades lúdicas se desarrollarán con un programa el cual está conformado de: Fundamentación, objetivos, sesiones. que permitirá mejorar las nociones matemáticas.

Variable dependiente: Nociones matemáticas

Definición conceptual

Salinas (2010 citado por Paniora, 2018), refiere que las nociones matemáticas son los conceptos matemáticos, además ideas, conceptualizaciones o diferentes habilidades que evidencian el desarrollo del razonamiento lógico que da la posibilidad a los niños imaginar la noción que logren tener de número.

Definición operacional

Para la operacionalización de esta variable se usará como instrumento, la aplicación de una Ficha de observación que deberá aplicarse en el momento de la evaluación diagnóstica o pre test y pos test, la misma que se estructura en la evaluación de dos dimensiones y 11 ítems respectivamente. Entre tanto que, la escala de valoración es la de tres niveles, inicio, proceso y logrado.

La hipótesis quedo planteada de la siguiente manera: La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024

Los objetivos son:

Objetivo general

Determinar si la aplicación actividades lúdicas mejorará las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024

Objetivos específicos

Identificar el nivel de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.

Identificar el nivel de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.

Comparar el nivel las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas

Metodología

En el desarrollo de esta investigación se hace uso de la de tipo descriptivo – explicativo, de la misma que según Hernández R. (2003), tiene como finalidad observar el fenómeno sin ejercer la influencia de variable alguna, sólo únicamente para la descripción del fenómeno observado.

Entre tanto, que en lo que se refiere al diseño, el que se utilizó en esta investigación, fue el de tipo pre - experimental con pre test y post test, el mismo que se aplicó a un solo grupo muestral.

Diseño es:

GE O₁ X O₂

Donde:

GE : Grupo experimental

O₁ : Prueba (pre-test)

O₂ : Prueba (post-test)

X : Actividades lúdicas

Para el desarrollo de este estudio, el grupo poblacional y muestral fue el mismo, estuvo constituido por un total de 16 escolares de la edad de 5 años, de la Institución Educativa Sabogal, 2024.

Sexo			
Aula	Hombres	Mujeres	Total
5 años	9	7	16

Fuente: Dirección de la IE

Para el recojo de la información requerida en esta investigación, se hizo uso de la observación de carácter sistemática, como técnica de recojo de información realizada a cada sujeto que constituye el grupo de estudio.

Para la operacionalización de esta variable se usó como instrumento una ficha de observación que se aplicó en el pre y post test. Constó de dos dimensiones y 11 ítems. Su escala de valoración es de inicio, proceso y logrado.

En cuanto a la validez del instrumento: Se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir la validez de un instrumento se refiere al grado hasta el cual las inferencias derivadas de las puntuaciones son significativas.

Entre tanto que, para verificar y corroborar la validez del instrumento aplicado, fue necesario e importante que se recurriera a la opinión o Juicio de expertos, así como de los conocidos pilotos a los elementos del estudio.

Según Hernández & otros (2014) Al referirse a la confiabilidad de un instrumento de medición, se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. Entre tanto que la confiabilidad del instrumento a aplicar, se refiere a la forma en la que se constituyen los ítem o preguntas, a la mayor o menor ascendencia de errores de medida. Es importante aclarar que un instrumento confiable significa que si lo aplicamos por más de una vez a un mismo elemento entonces obtendríamos iguales resultados. Tiene una confiabilidad de 0.95

Por otro lado, la técnica de procesamiento se empleó distribuciones de frecuencia y porcentajes, medidas de tendencia central, y medidas de dispersión como la desviación estándar, la varianza, estadística inferencial como la prueba de diferencia de medias t de student, y para el procesamiento de la información los softwares MS-EXCEL y SPSS v. 23.

Para técnica de análisis de información, se hizo uso de la ficha de observación como instrumento de recojo de información, el mismo que consiste una serie de ítems para recolectar información en dos oportunidades conocidas como la prueba de pre y post test; evaluando el nivel de los logros de aprendizaje de la competencia de matemática.

Resultados

La información analizada para evidencia de nuestros resultados, luego de analizar el pre y pos test; se detallan considerando cada una de las dimensiones e ítems propuestos, cuyos resultados se presentan haciendo uso de gráficos y de tablas estadísticas, las mismas que se acompañan de sus interpretaciones respectivas:

Tabla 2

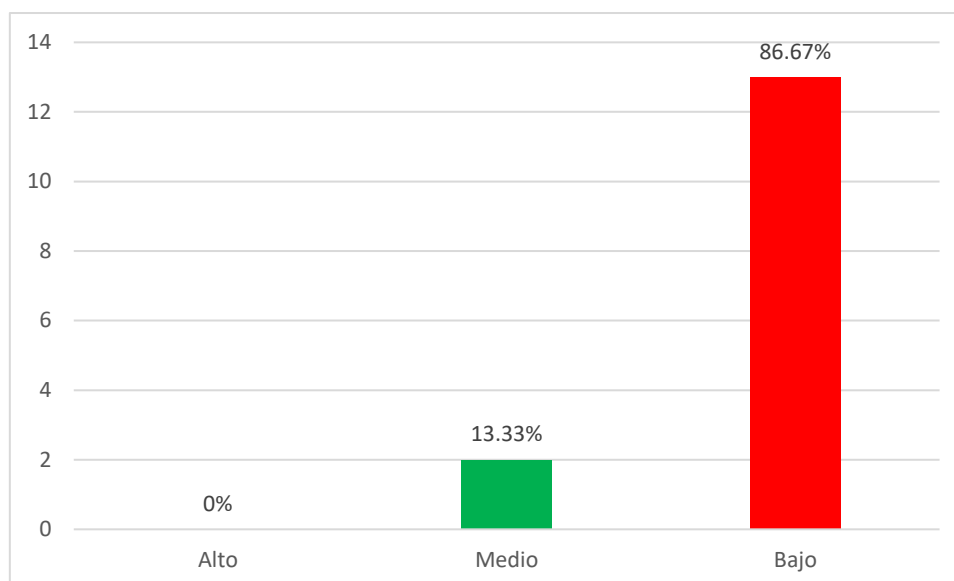
Niveles de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0.00
Medio	2	13.33
Bajo	13	86.67
TOTAL	15	100.00

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 1

Porcentajes de niveles del Pre test de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación, lo que se logra evidenciar, tanto en la tabla como en la gráfica respectiva es que del total de los escolares que integran el grupo de estudio, un 86,67%; es decir 13 de ellos se encuentran en un nivel bajo; mientras que dos de ellos, que equivalen al 13,13% alcanzan el nivel medio de desarrollo; no logrando el nivel de logro alcanzado o alto ninguno de los escolares de la muestra.

Tabla 3.

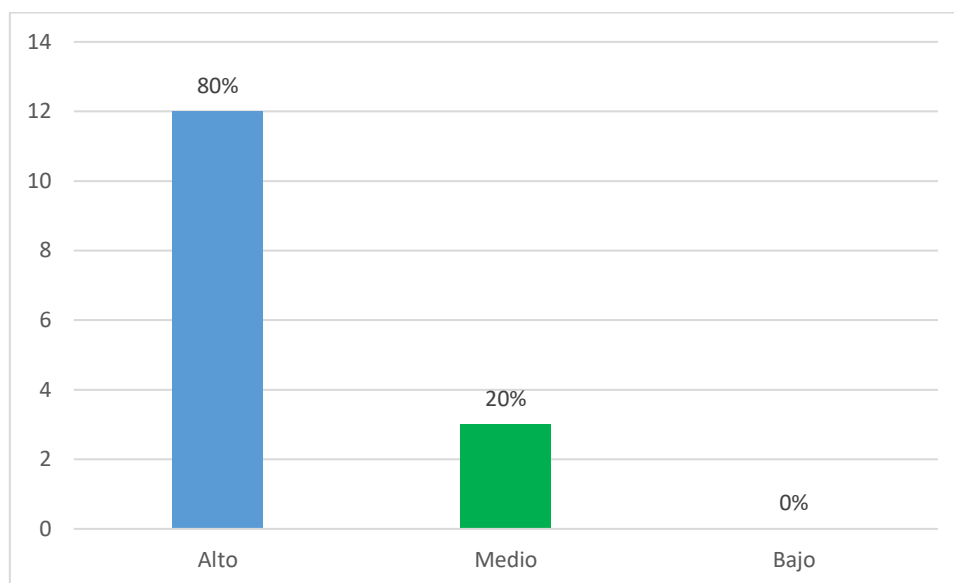
Niveles de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	12	80.00
Medio	3	20.00
Bajo	0	0.00
TOTAL	15	100.00

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 2

Porcentajes de niveles del Pos test de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

Interpretación, lo que la tabla y figura anteriores, evidencian que 12 escolares de los observados, que alcanzan al 80% se encuentran en nivel alto; mientras que 3 de ellos; es decir el 20% se ubican en el nivel medio y ninguno de ellos se encuentran en nivel bajo.

Tabla 4

Comparación de los estadísticos en los niveles de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

Estadísticos	Pre Test	Pos-Test
Media aritmética	15.07	25.60
Desviación Estándar	2.1124	1.7436
Coeficiente de variación	14.02	6.31

Nota. La figura representa las medidas estadísticas.

Interpretación. Apreciamos en la Tabla 4 que la diferencia de media aritmética es de 10.50 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (2.1124 a 1.7436); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación

de las actividades lúdicas, para el estadístico coeficiente de variación encontrándose así mismo una disminución; lo que significa que el grupo de muestra se iba homogenizando luego de la aplicación o puesta en evidencia la variable considerada como independiente.

Luego de haber considerado la respectiva decisión estadística de rechazar la hipótesis conocida como nula y se procede a aceptar la hipótesis alterna, por lo que se indica la existencia de una eficacia en la aplicación de las actividades lúdicas en las actividades pedagógicas.

Prueba de verificación de hipótesis. En el proceso de la comprobación y verificación de la hipótesis, se logró concluir que el uso y aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, mejoran de manera significativa y valiosa el desarrollo de las nociones matemáticas en los escolares de la edad de 5 años de la Institución Educativa Sabogal, 2024

Se desarrolló de la siguiente manera:

Estadístico aplicado. Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Ilustramos mediante pasos::

1° Simbolicamente:

$$H_0 \quad d = 0$$

$$H_1 \quad d > 0$$

2° Estadístico

El estadístico de contraste en este caso es: la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

3° Operaciones respectivas

De las calificaciones del pre y pos tes calculamos las diferencias muestrales

Así:

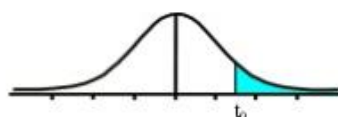
La media de las diferencias es **10.5** y la desviación típica **3.16**, además la raíz cuadrada de 14 = **3.74**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = 12.475$$

4º Tabla t -Student

Como el contraste es unilateral, buscamos en la tabla t -Student, con 14 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser **1.7613**.

Tabla t-Student



Se observa que el
 $t_{(tab)} = 1.7613$

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4573	2.7500
31	0.6825	1.3095	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440
32	0.6822	1.3086	1.6939	2.0369	2.4487	2.7385
33	0.6820	1.3077	1.6924	2.0345	2.4448	2.7333
34	0.6818	1.3070	1.6909	2.0322	2.4411	2.7284
35	0.6816	1.3062	1.6896	2.0301	2.4377	2.7238
36	0.6814	1.3055	1.6883	2.0281	2.4345	2.7195
37	0.6812	1.3049	1.6871	2.0262	2.4314	2.7154
38	0.6810	1.3042	1.6860	2.0244	2.4286	2.7116

5° Matemáticamente

Se logra apreciar que el valor del $t_{(cal)} = 12.475$, resulta ser mayor que el $t_{(tab)} = 1.7613$, por tanto se termina por rechazar el enunciado que se planteó como hipótesis nula.

6° Decisión estadística

Sabiendo que el valor del t calculado, resulta ser mayor que el valor del t tabulado, por tano se tienen que rechazar la hipótesis nula.

Esto significa que el desarrollo y aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el desarrollo de las actividades pedagógicas, mejora de manera muy significativa las nociones matemáticas en los escoales de la edad de 5 años de la I.E. Sabogal, 2024

Análisis y discusión

En el desarrollo de la presente investigación, consignada bajo el “Actividades lúdicas mejorará las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024”, se hizo uso de la investigación de tipo explicativa, para lo cual se hizo uso del diseño experimental variante pre experimental; entre tanto que para el recojo de la información se utilizó la observación sistemática como técnica, el instrumento utilizado fue la Ficha de observación. La población estuvo constituida por 16 niños de cinco años de la Institución Educativa mencionada. Con respecto al análisis de los resultados tenemos: en cuanto a los niveles del desarrollo de los aprendizajes en las nociones matemáticas en los escolares de la edad de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas, apreciamos que del total de los escolares evaluados, 13 escolares que equivalen al 86.67% están en el nivel bajo, que 2 de ellos; es decir el 13.13% y están en el nivel medio, mientras que ninguno de los escolares, alcanza el nivel alto de desarrollo, por lo que se considera que el nivel fue bajo.

Asimismo, se identificó que los niveles de desarrollo alcanzados en lo que se refiere a las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, después de la aplicar las actividades lúdicas, apreciamos que 12 niños representan 80% y están en el nivel alto, que 3 niños representan el 20% y están en el nivel medio, ningún niño está en el nivel bajo, se considera que el nivel fue alto y medio respectivamente.

Lo que se logra evidenciar, es que efectivamente, los niveles de diferencia resultan significativos en cuanto a las nociones matemáticas en el aprendizaje de los escolares de nuestro grupo de muestra, tanto antes como después de aplicar las actividades lúdicas al obtener 10.50 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (2.1124 a 1.7436); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de las actividades lúdicas, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de las actividades lúdicas mejoran significativamente las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, se hizo necesario la aplicación de la conocida Prueba t de student cuyos datos fueron emparejados, considerando que los sujetos fueron los mismos en ambos casos de toma de información o evaluación.

Se puede apreciar por tanto, que el valor del $t_{(cal)} = 12.475$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.7613$, por consiguiente se rechaza la hipótesis nula.

Tomando la respectiva decisión estadística, como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado, resultados que permite que se rechace la hipótesis nula. Es decir, que la aplicación de las actividades lúdicas mejoran significativamente las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024

Conclusiones

Los resultados que fueron presentados anteriormente, permiten que se pueda arribar a importantes conclusiones que los presentamos de manera detallada a continuación:

Luego del respectivo análisis de los resultados, se evidencia y determina que la aplicación de la Propuesta pedagógica basada en el uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, permite ganancias pedagógicas importantes que alcanzan al 10.50 puntos, en relación al estadístico de la media aritmética, lo que permite que se logre incrementar la mejora de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024.

Igualmente se logra identificar que el nivel de desarrollo de las nociones matemáticas en los escolares que constituyen nuestro grupo de muestra, antes de la aplicación de la propuesta de las actividades lúdicas como estrategia, fue bajo, alcanzando este nivel un total del 86.67%, resultado que se puede considerar como válido por tratarse de una prueba de diagnóstico.

Así mismo se puede identificar y determinar que el nivel de logro alcanzado en cuanto a las nociones matemáticas en los escolares de nuestro grupo de muestra, al término de la aplicación de la propuesta en acción, resulta favorablemente ya que resultó alto, alcanzando un 80.00% respectivamente, consideramos válido porque se trató de una prueba de salida.

Igualmente se realizó la respectiva comparación entre el nivel de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas, resultados que evidencian que pasó de ser bajo en la evaluación diagnóstica a un nivel de desarrollo satisfactorio en el pos test y al desarrollar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el t calculado es mayor que el t tabulado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Recomendaciones

- Al cuerpo directivo de la institución educativa en la que se desarrolló y aplicó esta investigación, se hace recomendación que se puedan crear espacios de trabajo colegiado que permitan a las docentes el desarrollo y fortalecimiento del aprendizaje y aplicación de las diferentes teorías pedagógicas que se relacionen con las estrategias didácticas y sobre todo con las actividades lúdicas en el desarrollo y mejora de los aprendizajes y nociones matemáticas en los escolares de nuestro grupo de muestra así como de otras aulas de educación inicial.
- Recomendamos que se puedan desarrollar otras investigaciones que logren fortalecer acerca de la variable nociones matemáticas, a fin de que se pueda mejorar el desarrollo de los aprendizajes, así como de la calidad en el trabajo y rol de los maestros.

Referencias Bibliográficas

- Arroyo, V. (2021) *Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de 3 años de una institución educativa, Trujillo-2020*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Perú. Recuperado de <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/1192>
- Becerra (2022) *Programa De Material Didáctico Para Desarrollar La Noción De Conteo Del Área De Matemática En Los Niños De 5 Años Del Pronoei “Niños Al Futuro” Caserío Nuevo Porvenir Distrito Catache-Santa Cruz-Cajamarca*. Universidad lo Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25857/MATERIAL_DIDACTICO_BECERRA_LOZANO_MARIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Canta, G. (2020). *La actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, I.E. N° 158 Santa María*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46605?locale-attribute=es>
- Carranza. B. (2022) *El programa de actividades lúdicas, mejora el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Niño Jesús N° 232 del Distrito de Calleria, 2019*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI de Trujillo. Perú. Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/52/discover?filtertype_0=dateIssued&filtertype_1=dateIssued&filter_relational_operator_1>equals&filter_relational_operator_0>equals&filter_1=%5B2020%20TO%202024%5D&filter_0=2022&filtertype=subject&filter_relational_operator>equals&filter=Aprendizaje
- Castillo, G. (2022) *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Bruning School Cajamarca año 2022*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31438/APREN>

DIZAJE_PRE_TEST_CASTILLO_JULCAMORO_GUADALUPE_MARDEL
Y.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cortés, J. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco*. Recuperado de: [epositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUTJCDA-spa-2015](https://repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUTJCDA-spa-2015).
- Chateau, J. (1996). *Los Juegos Dramatizados como Estrategias Educativas*. Colombia: Cincel S.A.
- Franco, D. (2022) *Incentivar El Aprendizaje Por Las Matemáticas A Través Del Juego En Estudiantes De Cuarto Año De La Escuela De Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez” Periodo Lectivo 2021-2022*. Universidad Estatal Península De Santa Elena. Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7451/1/UPSE-TEB-2022-0050.pdf>
- Hernández R., Fernández C. y Baptista M. (2014) *Metodología de la Investigación*. Editorial Mcgraw-HILL. México. Recuperado de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Iñiga, S. (2023) *Actividades lúdicas para la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una U. E de Playa - Ecuador, 2023*. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123826/I%c3%bliga_PSM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lozada, C. (2020) *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la IEI N° 115 Chaclacayo, 2019*. Universidad César Vallejo. Perú. recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50862>
- Lozano, N. (2022) *Juegos didácticos para la clasificación y seriación, estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 943, Sócuta*. Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/22417/Tesis_75802.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Meza, L. (2020) *Lúdica para mejorar el aprendizaje de matemática en estudiantes de 4 años I.E.I. 1556, Casma, 2019*. Universidad César Vallejo. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48054>
- Ministerio de Educación. (2011). *Guía metodológica para el área de Matemática*. Lima-Perú: Imprenta del Minedu.
- Pacheco, A. (2022) *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de una Institución Educativa Inicial de Huamachuco, 2019*. Recuperado de <https://repositorio.uct.edu.pe/items/5ea989cd-492c-4e7a-b23b-3939de88727c>
- Panizza, M. (1999). *Enseñar matemática en el nivel inicial y el primer ciclo de la EGB: análisis y propuestas*. Paidós.
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*. Dominio de Las Ciencias.
- Quispe, T. (2021) *Juego libre para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Puno. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*. Recuperado de <https://repositorio.uct.edu.pe/items/a5e36159-6491-40e9-8735-0370f14b07d5>
- Paniora, Y. (2018). *Efectos del programa juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la Institución Educativa Inicial N° 112 Callao*, Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14759/Paniora_MYJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vargas, N. (2019) *Materiales didácticos y desarrollo de nociones matemáticas en niños del nivel inicial en una institución educativa pública de la provincia de Luya*. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43026/Vargas_VN_C.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos:

1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Actividades lúdicas	Guzmán (2016) Son actividades de aprendizajes que se planifican, pero se realizan a partir del juego y/o recreación, se pueden visualizar dos componente educativo y entretenimiento.	Las actividades lúdicas se desarrollarán con un programa el cual está conformado de: Fundamentación, objetivos, sesiones. que permitirá mejorar las nociones matemáticas.	Fundamentación	-----	-----	Ordinal
			Objetivos			
			Actividades			
Nociones matemáticas	Salinas (2010 citado por Paniora, 2018), refiere que las nociones matemáticas son los conceptos matemáticos, además ideas, conceptualizaciones o habilidades de razonamiento lógico que permiten que los niños imaginen la noción de número.	Para la operacionalizacion de esta variable se usará como instrumento una ficha de observación que se aplicará en el pre y post test. Consta de dos dimensiones y 11 ítems. Su escala de valoración es de inicio, proceso y logrado.	Clasificación	Agrupar de acuerdo al tamaño y lo explica	1,2,3,4,5,6	
				Agrupar de acuerdo al color y lo explica		
				Agrupar de acuerdo a la forma y lo explica		
				Agrupar de acuerdo a la textura y lo explica		
				Identifica los objeto que no perteneces y lo separa		
			Seriación	Agrupar según los criterios de su preferencia y lo explica.	7,8,9,10,11	
				En una serie, identifica el patrón y lo explica		
				Ordena los objetos del más largo al más corto y lo explica		
				Ordena los objetos del más alto al más bajo y lo explica		
				Propone series ascendentes y explica el patrón que siguió y lo explica		
				Propone series descendentes y explica el patrón que siguió y lo explica		

2. Matriz de consistencia

Actividades lúdicas mejorará las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024				
Problema	Variable de estudio	Objetivo General	Hipótesis	Metodología
¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024?	Variable independiente: Actividades lúdicas	Determinar si la aplicación actividades lúdicas mejorará las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024	La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024	Tipo investigación: Descriptiva Explicativa Diseño investigación: Pre-experimental GE: O ₁ X O ₂ Donde GE = Grupo experimental O₁ = Pre test X = Aplicación de las actividades lúdicas O₂ = Post test Población y muestra. La población estará constituida por 16 niños de 5 años de la Institución Educativa Sabogal, 2024 Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnica La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel de las nociones matemáticas en niños de 5 años. Instrumento: Ficha de observación Escala ordinal
		Objetivos Específicos		
		Identificar el nivel de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas. Identificar el nivel de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, después de la aplicar las actividades lúdicas. Comparar el nivel las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.		

Anexo 03 : Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION

Información general: Institución Educativa Sabogal, 2024

Nivel: Inicial Sección: 5 años

Variable de estudio: Nociones matemáticas

Finalidad: Determinar si la aplicación de una propuesta de actividades lúdicas mejora las nociones matemáticas en los niños de cinco años.

Instrucciones: Marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda su respuesta a preguntas respectivas.

N°	DIMENSION/ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
	CLASIFICACION			
1	Agrupar de acuerdo al tamaño y lo explica.			
2	Agrupar de acuerdo al color y lo explica			
3	Agrupar de acuerdo a la forma y lo explica			
4	Agrupar de acuerdo a la textura y lo explica			
5	Identifica los objetos que no pertenecen y lo separa.			
6	Agrupar según los criterios de su preferencia y lo explica.			
	SERIACION			
7	En una serie, identificar el patrón y lo explica			
8	Ordenar los objetos del más largo al más corto y lo explica			
9	Ordenar los objetos del más alto al más bajo y lo explica			
10	Proponer series ascendentes y explicar el patrón que siguió y lo explica			
11	Proponer series descendentes y explicar el patrón que siguió y lo explica			

Adaptado de Vargas (2019) y Lozano N. (2022)

Baremos

1	Inicio	Bajo	[01 - 11]
2	Proceso	Medio	[12 - 22]
3	Logrado	Alto	[23 - 33]

Anexo 4: Juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco

Fecha: Abril 2024 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: Jara Fernandez , Sonia Marleni

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Actividades lúdicas mejorará las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sabogal, 2024

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				

Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)	0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)
--	--

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171

≡

0.855

Nota: El instrumento tiene calificación Buena.

Abril del 2024

Dra. Carol Alva Franco
DNI 18215183

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION INICIAL

PROPUESTA PEDAGOGICA

**Actividades Lúdicas para mejorar
nociones matemáticas**

Autora

Jara Fernandez , Sonia Marleni

Chimbote – Perú

2024

ACTIVIDAD LÚDICA N°02			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones con los objetos reciclados.	Clasificación
Inicio: Entonamos una canción y nos agrupamos damos la siguiente propuesta primero los hacemos en dos grupos con niños y niñas, luego los niños que usen zapatillas, luego las niñas que tienen cabello largo, etc. Luego hacemos que los niños hagan más propuestas. Les proponemos realizar un juego donde los niños y niñas recolectaran en un recipiente materiales de construcción como bloques y materiales de reúso previamente distribuidos (desordenados) en el aula, les preguntamos ¿Qué pasó con los materiales? Escuchamos sus respuestas, les preguntamos ¿Por qué los materiales están en el suelo? ¿Dónde deberían estar? ¿Qué podemos hacer? Escuchamos sus propuestas Desarrollo: Nos sentamos en equipos y se otorgan cajas con imagen de los diversos materiales impresos, y los invitamos a colocar donde va cada material. Los niños los agrupan y ordenan según sus criterios. Formulamos algunas preguntas como ¿Por qué colocaste este objeto aquí? ¿Qué pasa si coloco uno diferente? ¿Qué podemos construir con estos materiales? ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos? Los invitamos a jugar a construir en grupo. Mencionan que construyeron y cómo lo hicieron. Luego les pedimos que los vuelvan a colocar en los recipientes correspondientes, Luego les proponemos agruparlos por color, cuando finalicen, les preguntamos y ahora ¿En qué parte del aula podremos colocar los recipientes? ¿Qué nombre ponemos a ese sector? Les brindamos algunas propuestas como “me gusta construir” Escuchamos sus ideas. Cierre: Los niños hacen representaciones gráficas y/o artísticas de lo que hicieron. Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicimos?			

ACTIVIDAD LÚDICA N°02			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones con los objetos reciclados.	Clasificación
Inicio: Salimos al patio y hacemos una ronda, giraremos al compás de una canción. Luego recordamos los saludos aprendidos y vamos nombrando a los niños para que realicen el saludo. Los niños y niñas que realizan el mismo saludo se colocan juntos. Los niños y niñas que se van agrupando forman pequeñas rondas y vuelven a girar al compás de la canción Desarrollo: Ingresamos al aula y formamos la asamblea con la canción “Ventanita” Luego mostramos el cartel de asistencia y revisamos el registro de cada uno de los niños y niñas. Les pedimos que observen las fotografías que no están en el cartel de asistencia. ¿Observamos y luego colocamos las fotos de los niños que han venido en un cartel aparte, y las fotos de los niños y niñas que no han venido en otro cartel, las agrupamos y les preguntamos ¿Dónde habrá muchos niños? ¿Dónde habrá pocos niños? Luego observamos el cartel donde están los niños que no han venido y les preguntamos ¿Cuántos niños se habrán quedado en casa hoy? Escuchamos sus ideas. Luego contamos las fotografías y les decimos la cantidad que hay. Desarrollan una hoja de aplicación donde encierran las imágenes de niños y niñas. Cierre: Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó? ¿Dónde había muchos niños y niñas? ¿Dónde había pocos niños y niñas? Colocamos las fotografías en el cartel de asistencia			

ACTIVIDAD LÚDICA N°03			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones con los objetos reciclados.	Clasificación
Inicio: Cantamos la canción: “Yo tengo una casita” realizando los movimientos correspondientes. Luego les proponemos realizar un juego, formaremos casitas con nuestros cuerpos y brazos Les pedimos ¿Qué haremos para formar una casita grande? ¿Qué haremos para hacer una casita pequeña? Escuchamos sus ideas y los invitamos a agruparse para realizarlo. Contando la cantidad de niños que hay en cada grupo. Desarrollo: Ingresamos al aula y formamos nuestra asamblea con la canción Zapatito roto Mostramos a manera de sorpresa diversos materiales del sector del hogar y les preguntamos ¿Qué observan? ¿Para qué sirven? Luego los invitamos a explorar los materiales, les preguntamos ¿En qué parte de la casa deben estar estos materiales? Escuchamos sus ideas Les preguntamos ¿Qué hacemos en la cocina? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hacemos en la sala? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hacemos en la habitación? ¿Qué utilizamos? Escuchamos sus ideas ¿En el aula tenemos una casita? ¿Dónde está? ¿Qué hay en ese sector? ¿Qué le faltaría? Comentamos que, si en ese sector van a jugar, ya no sería solo una casita, si no que se convertiría en nuestro HOGAR Les proponemos jugar en grupos pequeños con algunos materiales y luego les pedimos que los ubiquen en la casita y cuenten cuantos materiales hay en cada parte del sector del hogar Les pedimos que propongan un nombre para el sector. Desarrollan una hoja de aplicación donde dibujan como agruparon los materiales. Cierre: Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales ordenaron en el sector del hogar? ¿Cómo debe quedar el sector después de jugar? ¿Qué pasaría si los materiales están desordenados? ¿Les gustó la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?			

ACTIVIDAD LÚDICA N°04			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Ejemplo: Luisa ayuda a su mamá a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes, luego los medianos y después los pequeños.	Explica con sus propias palabras el criterio que uso para y seriar los materiales.	Seriación
Inicio: Mostramos una bolsa colorida llena de telas de diferentes tamaños. Respondemos a las siguientes preguntas ¿Qué podemos hacer con ellas? ¿Todas son iguales? ¿Se puede usar las telas de diferentes formas? ¿Cómo las podemos organizar? Proponemos el propósito de la actividad: Hoy vamos a aprender a seriar utilizando las telas. Desarrollo: Salimos al patio y les proponemos que se agrupen solamente según el criterio que desean y finalmente les pedimos que se agrupen por género. Luego les pedimos que se agrupen por tramos y finalmente que lo hagan teniendo en cuenta el tamaño de la tela que les toco. Preguntamos ¿Qué tuvieron en cuenta para la organización de las telas? Luego presentamos diversos materiales y de diferentes tamaños como palitos, cañitas, tiras de papel, tiras de cartón, tiras de micas lápices y los niños proponen seguir haciendo sus seriaciones. Finalmente, en grupos grafican su experiencia y socializan sus hallazgos. Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuvimos más dificultades?			

ACTIVIDAD LÚDICA N°05			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Ejemplo: Luisa ayuda a su mamá a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes, luego los medianos y después los pequeños.	Comunica el criterio que uso para seriar.	Seriación
Inicio: Les contamos a los niños que se acerca la fiesta del jardincito y nos ha llegado una cartita de la directora diciendo que tenemos que decorar nuestra aula Preguntamos cómo les gustaría decorar el aula, a través de algunas interrogantes: ¿qué materiales ordenarían del más grande al más pequeño?, ¿del más delgado al más grueso?, ¿por qué? Registra sus respuestas en la pizarra. Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a ordenar colecciones de objetos según su color, grosor y tamaño. Acordamos con los niños y las niñas. Desarrollo: Les presentamos a los niños materiales para elaborar los decorativos. Los niños proponen hacer cadenas, de paletas, conos, etc. Les consulto si que les parece si hacemos lo propuesto utilizando un criterio para seriarlos. Los niños proponen hacerlo de diversos colores y tamaños Conformamos equipos y distribuimos los materiales necesarios para resolver la situación: las tiras de papel arcoíris o cartulina, las fichas con figuras serpentinadas de diferentes colores, colores, gomas, tijeras, etc. Preguntamos: ¿cómo haremos para que las figuras o los objetos se vean ordenados?, ¿qué figuras u objetos pueden ordenar según su tamaño?, ¿qué figuras u objetos pueden ordenar según su color?, ¿cómo ordenarían las figuras u objetos según su grosor? Les permitimos explorar los materiales asignados y ayúdalos a que los identifiquen en función del grosor, color y tamaño que poseen. Por ejemplo, ordenar las trenzas según su grosor, las plastilinas según su tamaño, las serpentinadas según su color. Luego, en una hoja bond, elabora junto con ellos dibujos que tengan diferente tamaño, grosor o color; y, posteriormente, invítalos a elaborar sus adornos en las tiras, según uno de esos tres criterios. Solicitamos a cada grupo que muestre los adornos que elaboraron y pregunta: ¿qué dibujos usaron para diseñar los adornos?, ¿todos los dibujos son iguales?, ¿por qué?			

Cierre:

Para comprobar el aprendizaje de los estudiantes, realizamos las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron hoy?, ¿les pareció fácil ordenar las figuras o los objetos?, ¿de qué manera podemos ordenarlos?, ¿habrá otras formas de hacerlo?

ACTIVIDAD LÚDICA N°06			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones con los objetos reciclados.	Clasificación
Inicio: Les comento en la puerta del jardín me encontré con unos niños que habían estudiado en el jardín y me regalaron muchas cosas para colocar en nuestra aula, pero como la caja estaba muy pesada las he dejado con Doña Luisa en la entrada. Enseguida abrimos la caja y les digo: chicos una mala noticia las cosas se han entreverado ¿Qué podemos hacer para separarlas? ¿Cómo podemos organizarlas? ¿Cómo podemos juntarlas? Les decimos el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a clasificar los objetos de aula. Desarrollo: Nos sentamos en asamblea, observamos el interior de la caja las cosas que nos regalaron, describimos colores, formas, tamaños, usos. Nos damos cuenta que son materiales que podríamos colocar en el sector de dramatización y hogar. Formamos equipos les damos hojas donde dibujaran los materiales observados y les indicamos que en un papelote en el cuadro de doble entrada coloquemos los objetos según lo que hemos conversado. Luego conversamos lo realizado haciendo algunas preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué haremos para que no se mezclen? Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuvimos más dificultades?			

ACTIVIDAD LÚDICA N°07			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Estrabeca agrupaciones por forma.	Clasificación
Inicio: Les cuento que he traído de mi casa muchas cosas para jugar, voy sacando las cosas: cajas de frugos, cajas de leche, botellas de aceite, etc. Los niños al ver los materiales y ante la necesidad, deciden implementar una tiendita en el aula. Aceptamos la propuesta de los niños y les preguntamos ¿Cómo vamos a colocar las cosas que he traigo? ¿Cómo las podemos organizar? Les indicamos el propósito de la actividad: Hoy vamos a organizar clasificando nuestros productos de la tienda del aula. Desarrollo: Nos organizamos para visitar la tienda de doña Carmencita, para que nos pueda orientar. Planificamos que preguntas realizar ¿Qué cosas vende doña Carmencita? ¿De dónde trae sus cosas para que venda? ¿Qué cosas se vende más? Además, nos dijo lo que tenemos que tener en cuenta.: Los productos que se vende. ¿En que estarán colocados los productos? Qué tipo de productos son? Donde están ubicados los productos (sobre, debajo, dentro, fuera, delante, detrás, derecha, izquierda, etc. El tamaño de los productos. Retornamos a la Institución. Dialogamos con todos los niños sobre las repuestas de			

la señora y lo que han podido observar. En el patio de manera grupal, los niños realizan silueta de la tienda de doña Carmencita, como lo han percibido ya sea grande o pequeño. Acordamos construir nuestra tiendita el jardín

Cierre:

Nos comprometemos conversar con papá, mamá u otros familiares sobre cómo podemos construir la tiendita y que materiales podremos utilizar. Colocamos las fotografías en el cartel de asistencia. Mencionan cómo se sintieron

ACTIVIDAD LÚDICA N°08			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupar objetos de su entorno y expresa la cantidad de hasta 3 objetos, usando estrategias como el conteo	Clasificación
Inicio: Salimos al patio y hacemos una ronda, giraremos al compás de una canción. Luego recordamos los saludos aprendidos y vamos nombrando a los niños para que realicen el saludo. Los niños y niñas que realizan el mismo saludo se colocan juntos. Los niños y niñas que se van agrupando forman pequeñas rondas y vuelven a girar al compás de la música. Desarrollo: Ingresamos al aula y formamos la asamblea con la canción “Sale el sol” Luego mostramos el cartel de asistencia y revisamos el registro de cada uno de los niños y			

niñas. Les pedimos que observen las fotografías que no están en el cartel de asistencia

¿Observamos y luego colocamos las fotos de los niños que han venido en un cartel aparte, y las fotos de los niños y niñas que no han venido en otro cartel, las agrupamos y les preguntamos ¿Dónde habrá muchos niños? ¿Dónde habrá pocos niños?

Luego observamos el cartel donde están los niños que no han venido y les preguntamos ¿Cuántos niños se habrán quedado en casa hoy? Escuchamos sus ideas.

Luego contamos las fotografías y les decimos la cantidad que hay

Desarrollan una hoja de aplicación donde encierran las imágenes de niños y niñas

Cierre:

Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó? ¿Dónde había muchos niños y niñas?

¿Dónde había pocos niños y niñas?

Colocamos las fotografías en el cartel de asistencia. Mencionan cómo se sintieron

ACTIVIDAD LÚDICA N°09			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Relaciona, compara y agrupa los objetos de su entorno según sus características al jugar en el sector de construcción	Clasificación
Inicio: Colocamos una melodía y jugamos a agruparnos primero niños y niñas, luego los niños que usen zapatillas, luego las niñas que tienen cabello largo, etc. Les proponemos realizar un juego donde los niños y niñas recolectaran en un recipiente materiales de construcción como bloques y materiales de reúso reúso previamente distribuidos (desordenados) en el aula, les preguntamos ¿Qué pasó con los materiales? Escuchamos sus respuestas, les preguntamos ¿Por qué los materiales están en el suelo? ¿Dónde deberían estar? ¿Qué podemos hacer? Escuchamos sus propuestas Desarrollo: Mostramos recipientes con la imagen de los diversos materiales, podemos utilizar fotografías de los diferentes tipos de material, y los invitamos a colocar donde va cada material. Los niños los agrupan y ordenan según sus criterios. Formulamos algunas preguntas como ¿Por qué colocaste este objeto aquí? ¿Qué pasa si coloco uno diferente? ¿Qué podemos construir con estos materiales? ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos? Los invitamos a jugar a construir en grupo. Mencionan que construyeron y cómo lo hicieron. Luego les pedimos que los vuelvan a colocar en los recipientes correspondientes. Luego les proponemos agruparlos por color, cuando finalicen, les preguntamos y ahora ¿En qué parte del aula podremos colocar los recipientes? ¿Qué nombre ponemos a ese sector? Les brindamos algunas propuestas como “me gusta construir” Escuchamos sus ideas. Cierre: Desarrollan una hoja aplicación donde pintan de cada color las agrupaciones. Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicimos? Les proponemos ordenar los materiales de construcción que tengan en casa.			

ACTIVIDAD LÚDICA N°10			
Competencia	Desempeño	Criterio	Noción matemática
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	grupa objetos de su entorno y expresa la cantidad, usando estrategias como el conteo.	Clasificación
Inicio: Cantamos la canción: “Yo tengo una casita” realizando los movimientos correspondientes. Luego les proponemos realizar un juego, formaremos casitas con nuestros cuerpos y brazos. Les pedimos ¿Qué haremos para formar una casita grande? ¿Qué haremos para hacer una casita pequeña? Escuchamos sus ideas y los invitamos a agruparse para realizarlo. Contando la cantidad de niños que hay en cada grupo. Desarrollo: Ingresamos al aula y formamos nuestra asamblea con la canción “Sale el sol” Mostramos a manera de sorpresa diversos materiales del sector del hogar y les preguntamos ¿Qué observan? ¿Para qué sirven? Luego los invitamos a explorar los materiales, les preguntamos ¿En qué parte de la casa deben estar estos materiales? Escuchamos sus ideas. Les preguntamos ¿Qué hacemos en la cocina? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hacemos en la sala? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hacemos en la habitación? ¿Qué utilizamos? Escuchamos sus ideas ¿En el aula tenemos una casita? ¿Dónde está? ¿Qué hay en ese sector? ¿Qué le faltaría? Comentamos que, si en ese sector van a jugar, ya no sería solo una casita, si no que se convertiría en nuestro HOGAR Les proponemos jugar en grupos pequeños con algunos materiales y luego les pedimos que los ubiquen en la casita y cuenten cuantos materiales hay en cada parte del sector del hogar. Les pedimos que propongan un nombre para el sector. Desarrollan una hoja de aplicación donde encierran los materiales que ordenaron.			

Cierre:

Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales ordenaron en el sector del hogar? ¿Cómo debe quedar el sector después de jugar? ¿Qué pasaría si los materiales están desordenados? ¿Les gustó la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. (2da ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Acuña, J. (2019). *Nivel de habilidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 268 - Distrito De Río Negro, 2019*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19861/CONTEO_DE_NUMEROS_OPERACIONES_DE_PENSAMIENTO_ACUNA_ASTO_JANETH_ARTEMIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caba (2019) *Adquisición del concepto de número en niños de cinco años de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana, 2019*. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43652/Caba_AMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Iza E.y Jima E. (2023) *El desarrollo del pensamiento lógico – matemático en niños del subnivel 2 de educación inicial unidad educativa Gabriela Mistral*. Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9837>
- Luna C. (2021) *La Creatividad Y Pensamiento Lógico Matemático En Niños Y Niñas Del Nivel Pre Escolar De La Unidad Educativa Martin Cárdenas De La Ciudad De La Paz*. Universidad Mayor De San Andrés. Bolivia. Recuperado de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/25604/T%201300.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goñi, J. (2008). *Ideas clave el desarrollo de la competencia matemática*.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw.
- Hilario C. (2019) *Nivel de desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 05 años de Institución Educativa N° 326 – Huaral. Universidad San Pedro.* Perú. Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17095/Tesis_71141.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial.* Lima. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Papalia D. y Feldman R. (2012) *Desarrollo Humano* . Ed. McGrawHill. México. Recuperado de <https://psicologoseducativosgeneracion20172021.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>
- Paquiñauri, L. y Quiña, H. (2019) *Nociones Matemáticas De Los Niños De 5 Años De La I.E. N° 282 - San Pablo De Occo - Anchonga – Huancavelica.* Universidad Nacional De Huancavelica. Perú. Recuperado de [file:///C:/Users/INTEL/Downloads/TESIS-2019-EDUCACI%C3%93N%20INICIAL-PAQUIYAURI%20SOTACURO%20Y%20QUI%C3%91A%20CCAHUANA%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/INTEL/Downloads/TESIS-2019-EDUCACI%C3%93N%20INICIAL-PAQUIYAURI%20SOTACURO%20Y%20QUI%C3%91A%20CCAHUANA%20(5).pdf)
- Tarrillo B. (2021) *Nivel de desarrollo de las nociones de seriación y clasificación en estudiantes de la Institución Educativa N°318-Chota, 2021.* Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/20971/Tesis_74332.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rojas N. Quispe M. (2021) *las características de las nociones de clasificación y seriación en estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial*

N° 269 “Aldea Infantil San Francisco” Del Distrito De Ascensión
Universidad Nacional De Huancavelica. Perú. Recuperado de
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/bbe5f250-1831-4791-bbfd-e499ca549ded/content>

Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: BusinessSupport Aneth.

Sandoval, J. (2022) *Desarrollo De Las Nociones Pre Numéricas En Los Niños De Cinco Años – Chiclayo*. Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo. Perú. Recuperado De
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4836/1/TL_SandovalBancesJully.pdf

Zenteno P. (2022) *Nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de primaria de la institución educativa N°30645 de la provincia de Satipo*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26107>.

1. APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Competencias de matemáticas	Goñi (2008) es la capacidad para desarrollar y aplicar el pensamiento matemático a fin de poder solucionar problemas en situaciones cotidianas. Haciendo uso del cálculo. La competencia matemática se relacionada con la destreza de utilizar modos matemáticos de pensamiento.	La variable se operacionalizará con una ficha de observacion que medirá el desarrollo de las competencias de matematica está estructurado en 2 dimensiones Resuelve problemas de cantidad con 6 items y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con 7 items , haciendo un total de 13 ítems. Cuya escala valorativa fue: A (logrado) con 3 puntos, B (proceso) con 2 puntos y C (Inicio) con 1 punto.	Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales.	1-6	Ordinal
				Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.		
				Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
				Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”.		
				Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
				Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona.		
			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones entre las formas de los objetos.	7-13	
				Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.		
				Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.		
				Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.		
				Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”		
				Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.		

				Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.		
--	--	--	--	---	--	--

Anexo 2: Matriz de consistencia

Nivel de desarrollo de competencias matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024				
Problema	Variable de estudio	Objetivo General	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en	Competencias matemáticas	Determinar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024	el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en	Tipo investigación: Descriptiva. Diseño investigación: No-experimental M -----O Donde M = Niños de 4 años
		Objetivos Específicos		

niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024?		- Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en la dimensión Resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024. - Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024	niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024, es de inicio	O = Desarrollo de las competencias matemáticas Población y muestra. La población estará constituida por 23 niños de 4 años de la IE N°1617, Chimbote, 2024 Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnica La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel desarrollo de la competencia de matemáticas en niños de 4 años. Instrumento: Ficha de observación Escala ordinal
---	--	---	--	--

Anexo 3: Instrumento con ficha técnica

FICHA DE OBSERVACIÓN

Datos:.....

Fecha:

Finalidad: El presente instrumento tiene como propósito recopilar información sobre el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024.

Instrucciones: Marca con una (X) según las acciones que observas

N°	Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad	I	P	L
		1	2	3
01	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales.			
02	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.			
03	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.			
04	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”.			
05	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.			
06	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona.			
	Dimensión 2: resuelve problemas de forma, movimiento y localización	1	2	3
07	Establece relaciones entre las formas de los objetos.			
08	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.			
09	Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.			
10	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.			
11	Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”			
12	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.			
13	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.			

Anexo 4: Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Carol Alva Franco

Fecha: **Mayo 2024** Especialidad: **Educación inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación**

Autor del instrumento: **López Salirrosas, Jesabell Ivone**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 4 años de la
Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1 – 9)	(10 – 13)	(14 – 16)	(17 – 18)	(19 – 20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				X	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				X	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				X	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			X		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				X	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				X	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					X
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					X

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				X	X
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				X	
Sumatoria parcial				16	119	58
Sumatoria total		193				
Valoración cuantitativa		0.965				

Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

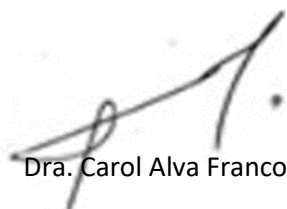
.....
.....
.....

III. Calificación global

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de validez

$$193 = 0.965$$



Dra. Carol Alva Franco

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Hernan Berrospi Espinoza

Fecha: **Mayo 2024** Especialidad: **Educación**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación**

Autor del instrumento: **López Salirrosas, Jesabell Ivone**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 4 años de la
Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1 – 9)	(10 – 13)	(14 – 16)	(17 – 18)	(19 – 20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				X	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			X		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?					X
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?					X
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				X	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					X
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			X		
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				X	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				X	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?					X
Sumatoria parcial				31	71	78
Sumatoria total		180				
Valoración cuantitativa		0.9				

Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

.....
.....
.....
.....

III. Calificación global

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de validez

$$180 = 0.9$$


Dr. Hernan Berrospi Espinoza

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Maria Sanchez Sanchez

Fecha: **Mayo 2024**

Especialidad: **Educación inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación**

Autor del instrumento: **López Salirrosas, Jesabell Ivone**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 4 años de la
Institución Educativa N°1617, Chimbote, 2024**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado

II. Aspectos a evaluar

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1 – 9)	(10 – 13)	(14 – 16)	(17 – 18)	(19 – 20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				X	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?					X
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?					X
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			X		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				X	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			X		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				X	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					X
Propósito	¿Las estrategias responden al				X	

	propósito del estudio?					
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				X	
Sumatoria parcial				32	88	59
Sumatoria total		179				
Valoración cuantitativa		0.895				

Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

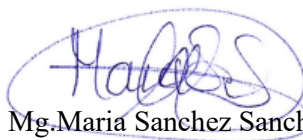
.....
.....
.....
.....

III. Calificación global

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de validez

$$179 = 0.895$$


Mg. Maria Sanchez Sanchez

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

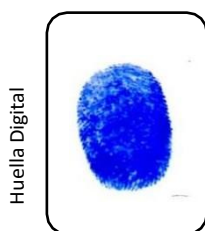
1. Información del Autor					
Sonia Marleni Jara Fernández		46845049		Sonijarafernandez22@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI		Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación					
☒	Tesis	☐	Trabajo de Suficiencia Profesional	☐	Trabajo Académico
☐		☐		☐	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹					
☐	Bachiller	☒	Título Profesional	☐	Título Segunda Especialidad
☐		☐		☐	Maestría
☐		☐		☐	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación					
Actividades Lúdicas y nociones matemáticas en niños de 5 años Institución Educativa San Isidro N° 821010, Sabogal; Cajamarca, 2024					
5. Programa Académico					
Educación Inicial					
6. Tipo de Acceso al Documento					
☒	Abierto o Público ³ (info:eu-repo/semantics/openAccess)			☐ Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo					

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶



Firma



Lugar Día Mes Año

Chimbote 29 octubre Del 2025

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital

Actividades lúdicas y nociones matemáticas en niños de 5 años
Institución Educativa San Isidro N°821010, Sabogal; Cajamarca, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%	28%	%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe	11%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.uladech.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.ucv.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
4	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.ug.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.uct.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	publicaciones.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	apirepositorio.unh.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
9	1library.co	<1%
	Fuente de Internet	
10	Submitted to Universidad Privada San Pedro	<1%
	Trabajo del estudiante	
11	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo	<1%

12	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unicesmag.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
17	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
20	childrenscenternm.org Fuente de Internet	<1 %
21	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	www.efdeportes.com Fuente de Internet	<1 %
24	www.mef.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.undar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

26

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

27

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1%

28

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

< 10 words

Excluir bibliografía

Activo