



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
**Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORAS:**

Briceño Torres, Katherine Alexandra (ORCID: 0000-0001-9764-6446)

Neyra Nieto, Maria Valeria (ORCID: 0000-0002-1892-0898)

**ASESOR:**

Dr. Vidaurre García, Wilmer Enrique (ORCID: 0000-0002-5002-572X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

CHICLAYO – PERÚ

2021

## Dedicatoria

Dedico mi tesis a mi hermano **Fabrico Zavaleta Torres**, gracias por enseñarme que la vida es símbolo de esfuerzo y dedicación, que todo se logra poniéndole el corazón, y sobre todo de la mano de Dios, así como también a mi madre, novio y hermana; quienes, con su apoyo incondicional, paciencia y amor me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más.

Dedico esta tesis a mi madre, hermana y mi abuelito quienes fueron mi motivo e inspiración para poder llegar a cumplir una de mis metas más anheladas que es terminar con éxito mi carrera universitaria.

## **Agradecimiento**

Gracias Dios por permitirme realizar uno de mis más grandes anhelos, ayudarme a convertirme en una docente de vocación y por brindarme tu infinito amor y sabiduría.

A mi docente Patricia Liliana Cruzado Silva, por haberme inculcado valores y aprendizajes con el propósito de formarme como una excelente maestra y “brillar” como siempre me lo menciona.

Para finalizar a mi familia por incentivar me a seguir adelante hasta culminar mi carrera profesional y verdaderas amistades Rosa, Mónica y Joselyn por motivarme a nunca rendirme.

Agradezco mucho a las personas que estuvieron apoyándome en esta meta las cuales fueron mi madre, hermana y mi amiga Sheyla, me colaboraron y me dieron fuerzas en cada pasito que daba a lo largo de este desafío, estoy agradecida de corazón y me siento muy feliz de que hayan participado para poder llegar a ser una gran docente de vocación.

## Índice de contenido

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenido .....	iv
Índice de tablas .....	vi
Índice de figuras .....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA .....	20
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	20
3.2. Variables y operacionalización.....	22
3.3. Población, muestra y muestreo.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.5. Procedimientos .....	27
3.6. Método de análisis de datos.....	28
3.7. Aspectos éticos .....	28
IV. RESULTADOS .....	29
V. DISCUSIÓN.....	58
VI. CONCLUSIONES.....	64
VII. RECOMENDACIONES .....	66
REFERENCIAS.....	67
ANEXOS .....	75
ANEXO N°1.....	76
ANEXO N°2.....	78

ANEXO N°3.....	82
ANEXO N°4.....	87
ANEXO N°5.....	89
ANEXO N°6.....	94
ANEXO N°7.....	100
ANEXO N°8.....	102
ANEXO N°9.....	103
ANEXO N°10.....	176
ANEXO N°11.....	179

## Índice de tablas

Tabla 1: Distribución de aulas de la Institución Educativa Las Flores de la Pradera .....	24
Tabla 2: Distribución de la muestra de 3 años de la Institución Educativa 440 “Las Flores de la Pradera” .....	25
Tabla 3: Jueces expertos para la validez racional del instrumento de medición ..	26
Tabla 4: Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021 .....	29
Tabla 5: Principio de Correspondencia uno a uno.....	30
Tabla 6: Principio de Orden estable .....	31
Tabla 7: Principio de Cardinalidad.....	32
Tabla 8: Principio de Abstracción .....	33
Tabla 9: Principio de Irrelevancia de orden .....	34
Tabla 10: Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021 .....	45
Tabla 11: Principio de Correspondencia uno a uno.....	46
Tabla 12: Principio de Orden estable .....	47
Tabla 13: Principio de Abstracción .....	49
Tabla 14: Principio de Irrelevancia de orden .....	50
Tabla 15: Comparación de dimensiones pre test y post test.....	52

## Índice de figuras

Figura 1: Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera, 2021.....	29
Figura 2: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de correspondencia uno a uno en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021.....	30
Figura 3: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de orden estable en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021 .....	31
Figura 4: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de cardinalidad en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Flores de la Pradera, 2021 .....	32
Figura 5: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de abstracción en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021 .....	33
Figura 6: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de irrelevancia de orden en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021.....	34
Figura 7: Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera, 2021.....	45
Figura 8: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de correspondencia uno a uno en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021.....	47
Figura 9: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de orden estable en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021 .....	48
Figura 10: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de cardinalidad en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Flores de la Pradera, 2021 .....	49
Figura 11: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de abstracción en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021 .....	50
Figura 12: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de irrelevancia de orden en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021.....	51

## **Resumen**

La actual investigación planteó determinar el efecto de un conjunto basado en juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021. El enfoque de estudio fue cualitativo, el diseño pre experimental-descriptiva, la población estuvo conformada por 49 estudiantes, con un muestreo no probabilístico, se utilizó la técnica de recolección de datos de la observación deliberada y el instrumento fue una lista de cotejo sobre la noción de conteo; se aplicó 15 ítems elaborado por las autoras y fue validado por dos expertos que evaluaron su validez, dando como resultado aplicable y aceptable en la prueba de confiabilidad de Kuder Richardson 20 siendo superior a 0,738. De tal manera se considera la muestra de 10 niños y niñas, al igual que se empleó las pruebas de normalidad de Kolmogorov y la prueba de Wilcoxon con los resultados de 0,324 y con una significancia de 0,05; llegado a la conclusión que existe una relación directa entre sus variables, así como también una influencia favorable de los talleres de juegos virtuales en la enseñanza-aprendizaje del desarrollo de la noción de conteo en los infantes.

**Palabras clave:** juegos virtuales, desarrollo, noción de conteo

## **Abstract**

The current research proposed to determine the effect of a set based on virtual games to develop the notion of counting in four-year-old boys and girls from the Educational Institution 440-Las Flores de la Pradera, 2021. The study approach was qualitative, the design pre-experimental-descriptive, the population consisted of 49 students, with a non-probabilistic sampling, the data collection technique of deliberate observation was used and the instrument was a checklist on the notion of counting; 15 items prepared by the authors were applied and it was validated by two experts who evaluated its validity, giving as an applicable and acceptable result in the Kuder Richardson 20 reliability test, being higher than 0.738. In this way, the sample of 10 boys and girls is considered, as well as the Kolmogorov normality tests and the Wilcoxon test were used with the results of 0.324 and with a significance of 0.05; reached the conclusion that there is a direct relationship between its variables, as well as a favorable influence of virtual games workshops in the teaching-learning of the development of the notion of counting in infants.

**Keywords:** virtual games, development, notion of counting

## I. INTRODUCCIÓN

La noción de conteo o noción de números es la habilidad que posee un niño para poder ordenar y seleccionar diferentes objetos dentro de un entorno en específico, otorgándole la simplicidad de ser un número natural, lo cual representa un proceso que no solo depende de la experiencia, sino de la operación de restricciones innatas que guían el aprendizaje. Bautista 2013; Guerrero (2015). A nivel internacional, en la actualidad la educación transita por diversos cambios sustanciales, que se han visto demandados por la crisis sanitaria que afecta a la población mundial (COVID 19), determinando atender al sistema educativo de manera remota con nuevas estrategias y procesos de E-A que se emplean mediante la manipulación de recursos remotos, tecnológicos, multimedia y didácticos.

A nivel Latinoamérica, Pineda (2019) señala que los referentes teóricos sobre la problemática de las nociones de conteos en la primera infancia suelen ser escasos, lo que sumado a currículos educativos donde se considera que el desarrollo de dicha habilidad debe realizarse desde la primaria, a pesar que estándares internacionales establecen que debe desarrollarse desde los 3 años de edad, representa un nivel bajo que afecta el pensamiento matemático de los niños.

A nivel nacional, con la coyuntura actual en la cual se vive, la tecnología y el uso de internet caracterizan a una educación a distancia y remota, es por esto que en la educación inicial se necesita de gran variedad de recursos y herramientas didácticas que, sumado a juegos virtuales y actividades lúdicas, tomadas en cuenta como actividad bandera, podrían brindar condiciones satisfactorias de desarrollar capacidades en los niños de manera eficiente, Quijada (2014).

En efecto, las combinaciones de potenciales medios mencionados crean un entorno donde existe un crecimiento holístico de los infantes en el período de formación, beneficiando de forma dual a través del crecimiento de competencias cognitivas y placer por el juego educativo, situación en donde los infantes muestran mayor interés y se aprovecha optimizar aprendizajes significativos de los mismos, Garrido (2010).

A nivel universal, la UNESCO menciona la existencia alrededor de 617 millones entre niños y adolescentes, de los cuales 387 millones son niños (62%) y 230 millones son adolescentes aproximadamente quienes no logran un buen entendimiento base sobre capacidades vinculadas a la lectura y del manejo esencial de principios matemáticos, UNESCO (2017).

En el Perú, los resultados de investigaciones pudieron determinar que el rendimiento de matemáticas en escolares peruanos ha empeorado, visualizándose mayor retraso en zonas públicas y rurales, en donde se pudo conocer que al llegar al segundo año de primaria solo el 37.8% de niños entiende cabalmente lo que lee y tan solo un 14.5 % tiene la capacidad para realizar operaciones matemáticas básicas con éxito, determinando una necesidad por aplicar nuevas metodologías que contribuyan a mejorar dichas condiciones a nivel nacional, TV Perú (2019).

Como asistentes de aula de la I.E. N° 440-Las Flores de la Pradera, se pudo observar en los niños al momento de realizar actividades matemáticas presentaban dificultades para realizar acciones de conteo, de modo que suelen realizarlo de manera mecánica sin asignar al numeral los elementos correspondientes.

Las causas a dicha problemática se evidencian por la escasa presencia de material lúdico, insuficientes herramientas virtuales y capacitación docente para desarrollar las actividades matemáticas con los estudiantes, que sumado a condiciones de pobreza que caracteriza a las familias de donde provienen los niños y niñas establece serías limitaciones para la supervisión de la formación que se lleva a cabo.

En consecuencia, a la situación observada, los niños presentan falta de estimulación para reconocer constelaciones asignadas, asimismo asociarlos con numerales, problema que se agudiza con la idiosincrasia del padre de familia, pues observan el resultado, más no el proceso, debido a que la noción de conteo, está vinculado a un producto, cuyo proceso se desarrolla en una secuencialidad de actividades tales como la agrupación, la formación de constelaciones para que puedan asignar a dicho grupo que hay uno, dos, tres, cuatro, etc.

Ante lo expuesto, nos lleva a plantearnos la siguiente interrogante ¿Cuál es el efecto de ejecutar los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021?

La presente investigación se justifica por conveniencia porque permitirá a los preescolares desarrollar la noción del conteo con el fin de beneficiar la adquisición de capacidades necesarias para la solución de problemas matemáticos tanto en el aspecto académico y vivencial, quienes evidencian problemas al momento de contar un determinado número que le solicita la maestra; asimismo, lo realiza de una manera mecánica, es decir no pueden asignar al numeral los elementos correspondientes, como también no reconoce las constelaciones asignadas y mucho menos lo relaciona con los numerales.

Respecto al criterio de relevancia social la investigación beneficiará a 10 estudiantes de 4 años de la I.E.I mencionada, desarrollando la noción del conteo que se realizará con juegos virtuales para buscar lograr un aprendizaje significativo. En base al criterio de implicancia de la práctica el presente estudio contribuye con un conjunto de juegos virtuales que será ejecutado y desarrollado en los infantes para poder favorecer a la mejora de las habilidades de la noción del conteo en dicho jardín. Así también, se fundamenta por valor teórico porque se empleó conceptos de las variables de estudio, tesis, artículos científicos, revistas, citados y nombrados con sus respectivos escritores. Mientras que con respecto a la “utilidad metodológica” aporta con instrumentos de evaluación como el pre test y post test, juegos virtuales apropiados, los cuales serán empleados como reseña en indagaciones que se desarrollarán en adelante.

Tenemos como objetivo principal: Determinar el efecto de ejecutar los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021; en cuanto a los objetivos específicos derivan: OE1: Identificar el nivel en que se encuentran los estudiantes al desarrollar la noción de conteo a través de un pre test, OE2: Diseñar y ejecutar juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en preescolares de 4 años de dicha Institución, OE3: Evaluar los resultados obtenidos de la ejecución del taller de los juegos virtuales, OE4: Comparar los resultados del pre test y post

test de los juegos virtuales, OE5: Contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos virtuales, a través de la prueba de hipótesis para desarrollar la noción de conteo. OE6: Validar los juegos virtuales a través de especialistas en el tema.

De tal forma se planteó la siguiente hipótesis: Si se ejecuta los juegos virtuales entonces se desarrolla la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Según Balderas (2020) quien realizó un estudio titulado: Estudio del progreso y del discurso de la noción del número en inicial con utilidad de las TIC. Se propuso como objetivo el análisis de los procesos enseñanza-aprendizaje de kínder, estuvo centrado en la noción mencionada; por otra parte, la utilidad que tienen las TIC para el incremento de este conocimiento. Estudio de enfoque cualitativo, nivel exploratorio, tipo básico y diseño etnográfico. Tuvo una muestra de 23 alumnos, los cuales eran, 9 chicas y 14 chicos. Se aplicó la técnica de recaudación de datos, elaboración de registros, grabadoras y la observación. El producto de la investigación permitió identificar tres bases de adiestramiento para beneficiar el crecimiento del conocimiento de número y el lógico matemático del infante, estas fueron la invención de todo tipo de relaciones, la cuantificación de elementos y la interacción social con amigos y docentes. Concluyó que se incrementa el concepto compartido para el conocimiento de número y el uso de la matemática, culturalmente colocados en ambientes frecuentes.

Por otro lado, Fernández y Macias (2019), realizaron un estudio titulado: Actividades lúdicas en el desarrollo lógico matemático. Talleres educativos. Se tuvo como intención determinar los componentes que perjudican directamente arriba del crecimiento racional matemático en aprendices y profesores del octavo de la Unidad Educativa "Universitaria Francisco Huerta Rendon". Fue una instrucción de rumbo cuantitativo, tipo básico-descriptivo y diseño no experimental. Utilizaron recopilación de datos como método, observación, entrevista, encuesta y como herramienta se empleó el piloto de entrevista. Como instrumento fue utilizado el cuestionario. Los resultados obtenidos permitieron comprobar que los escolares presentan un nivel muy inferior de dominio cognitivo que se basa en el aumento del raciocinio deductivo, trabajado en las matemáticas. Concluyeron que se deben proponer talleres didácticos, a través de numerosas tareas fundamentadas en la enseñanza activa, se desenvuelvan capacidades cognitivas de los alumnos, como un adicional de las asignaturas en las matemáticas.

Por su parte, Encalada (2019) realizó un estudio titulado: Emplear estrategias de juego para la evolución de la noción del número en una E.B.R "Carlos Rigoberto Vintimilla. Tuvo como propósito realizar un compendio de tareas

didácticas a manera de estrategias las cuales favorezcan el aprendizaje de conocimientos de cantidad y números en los infantes. Presentó un rumbo cuantitativo, tipo descriptivo-no experimental. Se tomó como población a niños del nivel inicial de la escuela en mención, tomando como muestra a 8 docentes del nivel inicial 2, caracterizando un muestreo no probabilístico intencional. Como instrumento de recaudación de datos una encuesta. Como consecuencia permitieron establecer que los niños poseen deficiencias sobre nociones de número y cantidad. Concluyó que es conveniente relacionar una proposición metodológica que ayude a los profesores a reforzar las labores para con los niños, creando situaciones de aprendizaje a través de estrategias lúdicas cada vez más ingeniosas.

Gracias a la aportación Pineda (2019), realizó una investigación que intituló: “Estrategia para desarrollar el conteo en el I.E.I. Colombo Británico-Envigado”, tuvo como objetivo vigorizar el crecimiento del entendimiento matemático usando un método de conteo en los alumnos. Presentó una investigación cualitativa, básico, de nivel exploratorio, investigación – acción como diseño. Tuvo una muestra integrada por 12 niños, 11 familias, 5 docentes y 1 coordinadora. Empleó la entrevista, encuesta como técnicas, la observación y la documentación. Los resultados obtenidos permitieron establecer diversas teorizaciones con respecto a la educación preescolar, la educación sensorial y motriz, el pensamiento matemático, el conteo y las estrategias pedagógicas. Se concluyó que Colombia presenta limitaciones en cuanto a los referentes teóricos que sustenten de esta problemática y no se halla un Cv que precise con diafanidad los patrones elementales en estrategias matemáticas para los infantes, es por eso que las directrices curriculares planteadas por el Ministerio de Educación Nacional, indican que los alumnos aprendan desde el nivel primario, en cambio en los estándares internacionales se inicia desde los 3 años de edad.

Por consiguiente, Martínez (2018), quien realizó una investigación titulada “Uso de materiales Montessori para fortalecer el conteo numérico en niños de Aspaen-Bogotá”. La meta de este trabajo de indagación fue constituir el empleo del material de María Montessori, es factible vigorizar la reflexión matemática en el conteo numeral de los chicos y chicas entre 4 - 5 años. Fue un estudio de

orientación cualitativo, modelo básica, nivel exploratorio y diseño fenomenológico. Se realizó el método de recolección de información a través de entrevistas, observación participante. El fruto de este trabajo permitió conocer los procesos que deben originarse en la instrucción sobre el manejo del instrumento computacional en formas distintas y varias labores lúdicas virtuales obteniendo el alcance del aprendizaje del conteo y solución de ejercicios en los chicos de kínder. Concluyó que la pedagogía infantil es trascendental para el desarrollo de la persona, es la primera instrucción siendo importante tomar en cuenta la utilidad que aporta a la población, la presente investigación narra lo atractivo que es la enseñanza precoz, incentivando visualmente, táctilmente, con la percepción, audios, la comunicación, y el vínculo entre personas ya que una enseñanza de índole es el punto de partida para lograr aumentar el progreso pleno de los alumnos.

De acuerdo a los autores Miranda et. al. (2018) realizó un estudio titulado: ¿Cómo cuentan cuando cuentan? Cardinalidad en niños del nivel inicial. Tuvo como objetivo trazar el desempeño de niños con diferentes labores de conteo desde temprana edad. Fue un estudio cuantitativo, básico-descriptivo y diseño no experimental. Una población de 247 infantes del contexto socioeconómico medio, tomando unidades de análisis pertenecientes a la muestra, un total de 48 niños de 30 a 54 meses de edad; y la técnica que se empleó es observación. Los resultados permitieron evidenciar una mayor ejecución con respecto a las habilidades relacionadas con el conteo en infantes que pasen los 36 meses, lo que presentó un enlace positivo lineal entre la edad y la realización de las tareas, incrementando el desempeño de acoplamiento en el modelo que incorpora la ejecución en  $N$  como variable antedicha. Concluyó estableciendo que el crecimiento de las habilidades fundamentales no es imprescindible para la pertenencia de propiedades de conteo más sencillas como carácter exclusivo.

Teniendo en cuenta Hernández y Pérez (2017), quien realizó un trabajo de investigación titulado: Tácticas para beneficiar la capacidad del conteo en infantes de nivel preescolar. Como meta tuvo plantear tácticas que desplieguen la capacidad de conteo en infantes de kínder para obtener una instrucción importante. Presentó un análisis de ruta cualitativa, básica, exploratorio-narrativa.

Empleó la técnica de recopilación de datos, observación y entrevista abierta y como herramienta se empleó videograbaciones. Los resultados permitieron conocer que a mayor desarrollo de tareas con una enseñanza lúdica ayudará a los preescolares en el conteo de números día a día. Concluyó que para los infantes puedan lograr el aprendizaje de los conocimientos matemáticos se deben desarrollar tácticas en las cuales puedan poner en práctica el conteo del número.

Los autores Camac y Ottos (2018), realizaron un estudio titulado: “Aprender mediante juegos las nociones matemáticas en los niños de 5 años de la I.E “El Progreso”-Satipo”. Tuvieron la finalidad principal determinar cuan influyente es el programa de juegos infantiles en el transcurso de la enseñanza básico matemático entre los infantes de cinco años. Mostró un estudio cuantitativo, con el diseño no experimental-básico-descriptivo. Su población estuvo formada por 14 educandos en muestra censal. Se empleó el método de recopilación de datos presentaron la observación y lista de cotejo. Los resultados demostraron que del 100% de estos infantes el 86% de ellos reaccionó de manera positiva al desarrollar el juego aplicativo para obtener nociones básicas, es decir, estos juegos lúdicos vendrían a ser estrategias metodológicas. Se concluyó que estos juegos lúdicos se deben utilizar para poder contribuir con diferentes estrategias metodológicas que aporten con el desarrollo de aprendizaje de los más pequeños en el tema de las nociones matemáticas de esta institución antes mencionada.

Afirman Ramos y Bautista (2018) realizaron una investigación que intitularon: “Nociones pre numéricas en la I.E. N.º 256 “Apóstol San Pablo” Lucanas. Esta investigación tuvo como meta la explicación acerca de las operaciones numéricas de los infantes de 5 años. A su vez fue cuantitativo, nivel básico-descriptivo-no experimental. Este trabajo tuvo una población de un aula que abarcó alumnos de 5 años, se utilizó como instrumento de medición la observación para recolectar información. Los resultados permitieron constatar las diferentes dificultades que los infantes de 5 años de dicha institución tuvieron como el 60% de estos chicos presentaron problemas con el desarrollo de conocimientos básicos pre numéricos. Se finiquitó que el 83% de los infantes de esta institución mostraron dificultad para captar y retener cantidades, el 67% de niños mostraron inconvenientes en la habilidad en el ámbito de resolución de series y el 60%

demonstraron problemas en el momento de desarrollar las operaciones básicas pre numéricas.

Asimismo, Silva y Vásquez (2017), realizaron un estudio titulado: “Ejecutar un taller de juegos didácticos para la noción del número en niños de 5 años del colegio “Las Lomas de la región Piura”. Tuvo como objetivo la formulación y ejecución de un programa didáctico para el progreso del conocimiento de conteo de los escolares. Estudio de ruta cuantitativa, básico-explicativo-experimental. Una población de 20 infantes que, para efecto de esta investigación, se tuvo que estandarizar la muestra en cuanto a la edad, caracterizando una muestra no probabilística intencional, utilizaron como instrumento la recopilación de información a través de una encuesta, como resultando se pudo demostrar en la evaluación de ingreso de la enseñanza, arrojó un porcentaje de aproximadamente el 7%, como en el pos test, el aprendizaje consiguió alcanzar un aproximado de 86%, con la población de 20 estudiantes, esto quiere decir que fue el 100%; obteniendo un logro del 79% en cuanto a la mejora de los infantes, de esta manera se concluyó que los niños realizaron con objetos las diferentes cantidades, mencionando el número hasta el 10 con la utilización de su propio lenguaje.

Del mismo modo el autor Barrientos (2017), realizó un estudio titulado: “Aplicar estrategias para el conteo en niños de 5 años del distrito de Chetilla, Cajamarca 2016. Tuvo como objetivo la mejora de la pedagogía desarrollando diferentes estrategias lúdicas para realizar un correcto conteo de objetos hasta diez del centro educativo antes mencionado. Fue una investigación cuantitativa, básico- descriptivo-no experimental de corte transversal, con 10 sesiones del desarrollo y evolución del aprendizaje en el proceso de la construcción. Se aplicó técnicas de recolección de datos por ejemplo diarios, fichas de campo y otras fichas como autoevaluación de la práctica misma. Los resultados ratificaron que fue válida su hipótesis en este proyecto de investigación, pues este experimento sistemático, tuvo como finalidad la ejecución de estrategias lúdicas las cuales favorecieron el avance del conteo de objetos en los infantes de cinco años. Se concluyó que este juego social permite el aumento del lenguaje matemático del presente establecimiento fortaleciendo la interacción de estas otras personas dentro de su ambiente que lo rodea.

Para Morocho (2018), realizó un estudio titulado: “Desarrollar la noción de matemática con estrategias lúdicas en la I.E.I. N° 1263 – “EL Carmen”. Tuvo como objetivo realizar juegos recreativos con el objetivo de proporcionar esta noción en alumnos de 5 años. El estudio tiene las siguientes características metodológicas que son cuantitativa, tipo básico- descriptivo-no experimental, teniendo la población de 19 infantes de inicial, tomando como entidades de análisis que integran la muestra un total de 9 niños. Emplearon como técnica la observación y de herramienta fichas de observación. Los resultados permitieron observar que el 40% de los alumnos aprendieron matemática de la manera tradicional, aplicando la propuesta de actividades se incrementó en un 85% teniendo como gusto aprender nociones matemáticas. Se concluyó que un plan de actividades lúdicas ayuda a progresar el incremento de las competencias matemáticas en alumnos fortaleciendo la práctica del docente con estrategias didácticas y recreativas para el trabajo pedagógico.

Por su parte Aguilar (2017), realizó un estudio titulado: “Nociones del número entre las I.E. N°384 Los Amiguitos y Rayito de Sol, Carabayllo- 2017. Tuvo como objetivo identificar las nociones numéricas de las instituciones educativas ya nombradas. Se realizó una ruta cuantitativa de nivel básico-descriptivo-no experimental. Contó con la población de 57 infantes siendo pertenecientes a dos diferentes instituciones educativas que se determinaron de forma censal, tomaron como unidades de análisis que formaron parte de la muestra a los niños de 5 años. Se empleó herramienta de datos una ficha de observación y como técnica la observación. Se obtuvieron como resultados en la presente investigación que los infantes pertenecientes a la I.E. N°384 Los Amiguitos, alcanzaron un mayor porcentaje del 65% en cuanto a las nociones numéricas a diferencia de los niños de la Institución Educativa Rayito de Sol, que tuvieron un nivel de logro con un 72,97%. Concluyó que el colegio Rayito de Sol mostró que los educandos en su mayoría poseían indicios de aprendizaje de nociones numéricas mientras que no ocurrió lo mismo con la Institución Los Amiguitos, los cuales tenían un nivel bajo de logro en las aulas de ese colegio.

También los autores Gastelu y Padilla (2017), hicieron una exploración que nombraron: “Los juegos didácticos como dominio en la matemática de la I.E de

Huaycán”. Como meta determinaron que contribuye en la enseñanza del área de matemática en escolares con las estrategias lúdicas. Se empleó una ruta cuantitativa, con cuasi experimental-básico. Esta investigación se realizó con 225 alumnos de ambos sexos entre la edad de 6 y 7 años, con una muestra de 58 niños; emplearon una prueba de pre test y otra al momento de emplear los juegos siendo un cuestionario. Tuvo como producto la evidencia de que los juegos estratégicos influyeron en el desarrollo de la enseñanza en los alumnos de matemática porque generó motivación y mayor disponibilidad para educarse sobre la noción de conteo en la forma como se cuentan los números. Se concluyó que las didácticas ayudan positivamente en el área de números en colegiales del nivel primario.

Por otro lado, Guillen (2021), realizó un estudio llamado: “Potenciar el valor de resolver problemas matemáticos con juegos en estudiantes de 2° grado de primaria”, su finalidad fue ejecutar estrategias que potencien a resolver conflictos matemáticos, siendo una investigación cuantitativa, tipo básico, nivel descriptivo, alcanzando su estudio con 15 estudiantes, asimismo se aplicó un cuestionario, que efectuó con la eficacia y seguridad, fue básica propositiva. La recolección de datos fue a través de técnicas de análisis de contenido y como instrumento se utilizó un cuestionario de resolución de problemas, fichas o guías de análisis. Los resultados evidenciaron que el grado de primaria no lograron el desarrollo satisfactoriamente de cada característica de los indicadores de las diferentes dimensiones matemáticas; se evidenció que los factores responsables abarcan los elementos endógenos como son la motivación, la percepción y la consideración cognitiva fortalecieron el logro de su aprendizaje y desarrollo de sus capacidades. Concluyó afirmando que el juego para potenciar la suficiencia de resolver los problemas en los alumnos, conllevó de este modo a alcanzar el aumento de las habilidades en el área de matemática.

Además, Medina (2020) realizó un estudio titulado: “Desarrollo del conteo en la I.E N° 11521 "María de Lourdes" con ayudada de juegos tradicionales”, se propuso como objetivo elaborar juegos tradicionales para fomentar la capacidad de conteo en infantes de 5 años. Se realizó un estudio minucioso del enfoque cuantitativo con experimentación básica, asimismo tuvo una muestra de 27 niñas,

utilizando la técnica de recopilación de información y la encuesta (Test de Evaluación Matemática Temprana - TEMT). Los resultados permitieron evidenciar que las niñas demostraron tener un bajo nivel de la noción de conteo y que después de la aplicación de la propuesta la habilidad de conteo aumento en la muestra seleccionada. Concluyó estableciendo que al comparar las mediciones establecidas se demuestra que las niñas lograron implementar la capacidad de conteo.

Según Lara (2020), realizó un estudio denominado: “La Ludo motricidad para fomentar la noción matemática en la I.E. N° 10030-Naylamp”. Su finalidad fue precisar el poder de la aplicación del programa ludo motricidad para aumentar los conocimientos matemáticos en alumnos de primer grado. Fue una investigación cuantitativa, básica, explicativa y no cuasi experimental. Presentó una población integrada por 62 niños con 6 años que conformaron los grupos control y experimental respectivamente. Usó como herramienta de recopilación de datos la lista de conteo y un cuestionario. Finalmente se reveló que el 69% de preescolares no presentaron un buen crecimiento en nociones matemáticas previo a realizar la sinopsis de propuesta de mediación pedagógica y luego de ello el 100% presentó haber alcanzado un incremento apropiado de nociones matemáticas. Concluyendo que la ludo motricidad obtuvo una significativa consecuencia, positiva con el juego. Al realizarse consiente y divertida, de tal forma que el niño puede prestar toda su atención, expresarse, y controlar sus emociones.

Considera Huamán (2019), realizó un estudio titulado: Programa de juegos verbales basado en la ruta cognitiva para aumentar la inteligencia matemática en los infantes I.E.I. N.º 174 “Florece” del Caserío de Micarcape-Chiclayo. Se propuso como meta demostrar que la aplicación de un taller de juegos orales fundamentados en la ruta cognitiva, dando así aumentar el razonamiento de las matemáticas en los infantes de ambos sexos de 5 años. El estudio que se realizó fue a través de una ruta cuantitativa, con el diseño básico-cuasi experimental, en donde aplicó una prueba antes y final para la recolección informativa. Las respuestas evidenciaron que la ejecución de un taller de juegos verbales fundamentados en una ruta cognitiva contribuyó mucho al crecimiento del pensamiento matemático en los alumnos del centro educativo. Se concluyó

estableciendo que la investigación terminó satisfactoriamente; lo que permitió elevar de manera significativa el avance progresivo del razonamiento matemático de los niños de inicial.

Posteriormente Vega (2018), realizó un estudio designado: "Emplear juegos para fundamentar la noción del número de la I.E. N°002 - Maravillas de Jesús". Tuvo como objetivo evidenciar que pueden desarrollarse nociones numéricas a través de un taller interactivo de manera lúdica en los infantes. Se realizó con la investigación de ruta cuantitativa, de manera básica-explicativo-experimental utilizando el corte transversal. Una población compuesta por 79 infantes de 5 años en el centro educativo en alusión, tomando como unidades de análisis a 23 niños que formaron parte de la muestra, caracterizando un muestreo no probabilístico intencional. Usó como herramienta y técnica de recopilación de datos un cuestionario y observación respectivamente. El autor evidenció que los infantes en su mayoría manifestaron un nivel medio para alcanzar la noción numérica y deficiencias que se relacionan a las nociones de cantidad de número. Por otro lado, se observó un considerable incremento en el nivel noción numérica al utilizar juegos de enseñanza-aprendizaje para los colegiales. Concluyendo efectivamente al observar la disimilitud explicativa al adaptar el programa de actividades lúdicas entre el pre test y post test del grupo experimental por lo tanto se observó un significativo crecimiento en la enseñanza de aprendizaje de noción numérica en los colegiales de inicial.

Teniendo en cuenta a los escritores Odar y Tepe (2018); realizaron un estudio señalado: "El taller de juegos de implementación para el desarrollo del concepto del número de la I.E.I." Felipe Alva N° 119", Chiclayo". Tuvo como objetivo probar que la utilización del taller de juegos lógicos impacta considerablemente el incremento del conocimiento en estudiantes de 5 años. Este trabajo de investigación fue cuantitativa, básica, explicativo y cuasi experimental. Presentó una población compuesta por 46 educandos de 5 años, que formaron parte de una muestra de 22 niños. Usaron como habilidad la observación y su instrumento fue un test para la recolección de datos. Los resultados ratificaron el requisito de implementar las tareas lógicas como herramienta didáctica, esencial para incrementar las capacidades cognitivas elementales de la reflexión lógico

matemático. Se concluyó que el programa de actividades lógicas dio resultados ya los preescolares alcanzaron un progreso importante en cada uno de los conceptos básicos.

Por último, Balcázar (2017), realizó un estudio titulado: “Desarrollo de clasificar y seriar con juegos estrategias en niños de la I.E.P Colegios y Academias Montessori-Chiclayo, 2017. Se planteó como meta trabajar un taller de juegos que aumenten el conocimiento de clasificar y seriar para los escolares de primer grado del centro educativo, de manera que el alumno sea estimulado, perdiendo el miedo a el área de matemática y sienta amor a por ella. Su estudio cuantitativo, fue explicativo-pre experimental, Una población con 125 estudiantes de 1º al 6º grado de primaria, tuvo como muestra 20 infantes. La recopilación de información empleada fue la técnica sistemática, consecuentemente su instrumento fue la lista de cotejo. El resultado de la prueba de inicio identificó un nivel muy disminuido en el conocimiento de clasificar consiguiendo que, 61 % desconoce y la noción de seriación lo desconoce un 62%; en cuanto a la aplicación del programa evidenció un aumento para los estudiantes, estableciendo un nivel alto en la noción de clasificar del 74 % y la noción de seriación un 72 % respondió favorablemente. El autor concluyó que el programa ayudó con la mejora de los conocimientos y asistió a decretar un aumento crecimiento de competencias lógicas para el clasificar y seriar en las matemáticas.

Para nuestra variable independiente Juegos virtuales es de suma importancia predominar las siguientes teorías: Según Piaget (1965), el juego contribuye al desarrollo de la cognición del infante, ya que simboliza el funcionamiento de las etapas del desarrollo humano con sus diferentes capacidades y características dependiendo la edad.

Por otro lado, Torres et.al (2012), confirman que el uso de las herramientas digitales aporta beneficios de enseñanza-aprendizaje, así como para el docente y para el dicente. Por tal razón, se puede evidenciar que gracias a la virtualidad se podrá adquirir conocimientos significativos sostenibles.

Se debe señalar a Gallardo (2018) los juegos virtuales representan actividades lúdicas recreativas y placenteras que se ejecutan utilizando

plataformas virtuales vinculados a internet con el fin de desarrollar la fantasía, imaginación y creatividad determinando un incremento en las habilidades cognitivas, afectivas y psicomotrices.

Por su parte, Vianca y Conde (2002), definen al juego de una manera de expresión y comunicación de un primer orden para incrementar las competencias de diversas índoles lo cual representa un eje potencial del crecimiento para las potencialidades de afecto, cognitivo, y social en un infante.

Bajo lo expuesto por los autores, los juegos virtuales representan una serie de actividades que despiertan el interés de los niños, lo cual puede ser utilizado estratégicamente con el propósito de poder aumentar la enseñanza de los alumnos en diversas situaciones establecidas.

Con la ayuda de los recursos tecnológicos y multimedia se proveen mayores alternativas para diseñar planes los cuales buscan desarrollar competencias, ya sean bajo dimensiones conceptuales, procedimentales y actitudinales, siempre y cuando se integre de manera secuencial.

El conjunto basado en juegos virtuales que se pretende aplicar a los niños que forman parte del estímulo el cual busca mejorar el comportamiento, actitud y destrezas en los niños presenta las siguientes características de acuerdo con el estudio realizado por Pérez (2017):

-Denominación: Corresponde a un conjunto de actividades didácticas los cuales tienen por objetivo mejorar la noción de conteo en los niños.

-Descripción: Es un conjunto de enseñanza-aprendizaje el cual utilizará medios multimedia tales como plataformas de internet y recursos didácticos integradores los cuales se realizarán en sesiones programadas.

-Objetivos: Mejorar capacidades respecto a elementos cuantificadores y representaciones, así como conteo, cálculo, orden y posición en educandos de 4 años del centro educativo inicial “Las Flores de la Pradera”, Pimentel, 2021.

-Metodología: La metodología a tener en cuenta para el progreso de las acciones respecto a juegos virtuales se basarán en el modelo ASSURE, el cual

proporciona pautas para poder brindar situaciones virtuales en razón de las actividades relacionadas con la enseñanza y aprendizaje.

-Organización: El conjunto se caracteriza por ser flexible y continuo, lo cual se realizará en dos semanas tomando en cuenta 3 horas pedagógicas entre un intervalo de 5 días por semana.

-Evaluación: Para el peritaje se usará una lista de cotejo en donde a través de la observación se podrá cuantificar el comportamiento de los niños respecto a las respuestas determinadas por los juegos virtuales que forma parte del estímulo correspondiente.

Igualmente hemos tenido en consideración para nuestra variable dependiente Noción de conteo los siguientes teóricos:

Considera Piaget (1983) la noción de conteo corresponde a un desarrollo lógico que está atado a la competencia de hacer clasificaciones y seriaciones con los elementos del ambiente otorgándole la multiplicidad de su naturaleza del número para ser cardinalidades y ordinales.

Por otra parte, los autores Orosco y Sevilla (2003), lo definen como un procedimiento de contar que emplean los estudiantes desde sus primeros años de aprendizajes para fijar cantidades y dar solución a diversos problemas.

Según Rencoret (s.f.) los niños y niñas aprenden a temprana edad a hablar de los números en voz alta y manifestarlos en el orden correcto, sin embargo, muchas veces no entienden de manera concreta el sentido de la capacidad de contar. En ese orden de ideas, establecer cinco principios los cuales se basan en la correspondencia, clasificación, seriación y cantidad, siendo uno de los más importantes el principio de orden.

Así también, Bautista (2015) manifiesta que para llegar a dicho proceso los pequeños establecen pocas comparaciones de elementos, sobre el cual los niños y niñas colocan los objetos uno frente a otro identificando características iguales o semejantes, vinculando correspondencia entre objeto-objeto.

De lo expuesto se puede establecer que la clasificación y seriación son capacidades fundamentales a ser desarrolladas en los niños como parte de la

noción de conteo, ya que la primera consiste en agrupar objetos logrando formar clases y subclases, y por otra parte la seriación que responde a la competencia que tiene un infante para ordenar objetos, lo cual se desarrolla según el tamaño.

Bajo lo establecido se puede afirmar que entre los primeros años los escolares tienen la capacidad de poner como costumbres causas que no puedan ser capaces de ejecutar los diferentes trabajos, son importantes y forman parte de un área que necesita tener mayor arraigo para poder ser analizado.

Es importante recalcar sobre lo expuesto por los autores la diferencia de la noción del conteo, mientras tanto interpretar los principios fundamentales que determinan una la acción, en consecuencia, se debe de poner en práctica los principios en cualquier contexto.

De acuerdo con los teóricos Gelman y Gallistel (1978) la noción de conteo representa un sistema innato de forma natural para el aprendizaje de los más pequeños, no es un proceso que dependa solo de la experiencia, estas deben reflejar las restricciones innatas que puedan guiar el aprendizaje de los niños.

Para Piaget (1980) nos dice que es una característica de un desarrollo lógico con respecto a la capacidad que tienen los niños para poder escoger cualquier número cardinal que pueda representar un conjunto de elementos con el objetivo de poder desarrollar problemas matemáticos más adelante.

De lo antes expuesto por los autores se puede manifestar que la noción de conteo es un proceso que se aprende de forma natural donde los niños puedan desarrollar sus capacidades cognitivas en la cual establezcan diferentes comparaciones de objetos identificando características iguales o semejantes.

Con respecto a la noción de conteo, Gelman y Gallistel (1978), citado por Gleman y Meck (1983), establecen que existen cinco principios básicos para su correcto y adecuado desarrollo de aprendizaje de los niños, los cuales tiene como guía la adquisición y ejecución de esta operación numérica. Se considera lo siguiente:

-Principio de correspondencia uno a uno: Corresponde principalmente a la capacidad de escoger una palabra-número a cada uno de los elementos dentro de

una serie de elementos. Esto quiere decir que el niño debe entender que, para poder contar una serie de elementos, estos deben ser contados de forma práctica, ordenada y deben ser contados por única vez.

-Principio de orden estable: Para el orden del numeral a utilizarse debe ser estable y de forma ordenada, donde estos deben repetirse muchas veces en cualquier momento y lugar para poder favorecer el desarrollo y aprendizaje de los infantes.

-Principio de la cardinalidad: Consiste en mencionar el último número de la palabra, que es utilizada al momento de contar un determinado conjunto que ayuda para poder simbolizar la cantidad de objetos que existen en la agrupación completa. Para poder alcanzar la noción de cardinalidad es importante haber adoptado previamente los principios anteriores.

-Principio de abstracción: Este principio debe aplicarse a cualquier clase de elementos reales o imaginarios independientemente de las características, donde no solo los elementos pueden ser contados sino también los sonidos, los movimientos. Este principio debe ser adquirido por los niños que tienen tres años.

-Principio de irrelevancia de orden: El conteo no es irrelevante para el resultado final, es decir la disposición en las cuales se enumeran los objetos de un conjunto no afecta a la determinación del cardinal de ese conjunto.

Sobre lo expuesto por los autores es importante mencionar que existen claras evidencias que permiten aseverar que los niños de menores de 3 años son competentes para llevar a lo expuesto los cinco principios, pero no son idóneos para la aplicación de todas sus tareas y en la realidad de diferentes circunstancias.

Bajo lo establecido se puede sostener que los principios deben fomentarse de manera concreta en la fase infantil, ya que es el origen imprescindible para comprender el trabajo básico del área de matemática y el lugar en que ocupa su valor posicional.

Normalmente estos colegiales adquieren los principios de una forma diferente, de buena calidad o adecuada, de su propia realidad en donde se desenvuelven.

También cabe resaltar que la adquisición de estos principios resulta un proceso complejo, que conlleva la evolución de las diferentes etapas por las que atraviesan los niños, la capacidad de la noción de conteo se desarrolla cuando los más pequeños comprenden e integran los diferentes principios. Orozco y Otárola (2003).

Es fundamental sugerir que los principios de conteo son la base para que el educando desarrolle un razonamiento matemático acorde a su edad, la cual esto le servirá en un futuro para solucionar problemas matemáticos que se presenten en la vida cotidiana, ya que todas las acciones están relacionadas con los números.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

Las características metodológicas para este proyecto de indagación se establecen que el enfoque cuantitativo, tipo básico, nivel descriptivo-aplicado diseño pre experimental en forma de pre y post test, lo que determina actividades a considerar para efectos de responder al objetivo de investigación Hernández et.al (2018).

Los autores Hernández et.al (2018) nos mencionan que las instrucciones de enfoque cuantitativo tienen como característica usar la estadística como herramienta primordial de análisis de datos, en cuyo proceso se suelen probar hipótesis considerando la observación de variables a través de la medición numérica.

Al aplicar un conjunto fundado en juegos virtuales para aumentar el conocimiento de conteo en infantes de cuatro años se medirá una variable sobre la cual se aplicará dos mediciones con el fin de establecer una comparación utilizando la estadística para poder responder al problema planteado, lo cual concuerda con la apreciación establecida por el autor.

Con respecto al tipo de investigación básica, Valderrama (2018), señala que se caracterizan por generar conocimiento base para poder desarrollar a futuros estudios que busquen solucionar problemas prácticos de la realidad, de tal manera que se intervenga en la misma mejorando condiciones en una población de estudio. A través de la presente indagación, se busca generar conocimiento base que pueda dar pie a desplegar futuros estudios que busquen acrecentar el conocimiento sobre las variables observadas en el contexto educativo, lo cual brindará evidencias previas para avanzar en la línea de investigación.

Sobre el nivel descriptivo - aplicada, Hernández et.al (2018) señalan que son estudios los cuales utilizan estadística descriptiva para poder establecer parámetros en relación a una población, con lo cual se pretende determinar relación de las diferentes variables tanto como independiente y dependiente de estudio, propósito que busca afianzar capacidad en los niños de la Institución donde se determinó la muestra de estudio, generando una mejora que tiene

aplicación práctica dentro del contexto educativo relacionado a la educación inicial local, nacional e internacional.

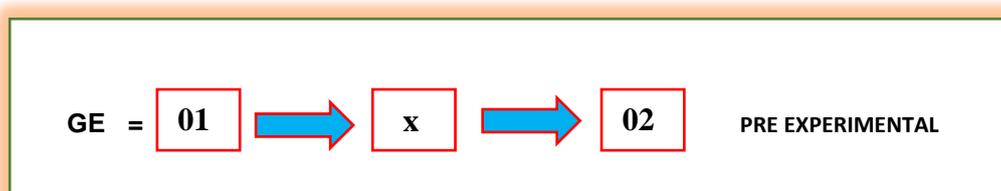
Los fines aplicados de un trabajo de investigación tiene basamentos orientados a la solución de problemas prácticos observados en la realidad social, que de alguna u otra forma van a orientarse a mejorar condiciones para la sociedad, y que, para efectos del presente estudio, busca implementar y desarrollar el perfeccionamiento de las distintas capacidades para la noción de conteo en niños de 4 años edad, Bernal (2016).

En relación con el contexto donde se incrementa el trabajo de investigación se busca demostrar relación causal dentro de la variable independiente (juegos virtuales) y la variable dependiente (noción de conteo) para poder aplicar estrategias que puedan mejorar el aprendizaje y la capacidad lógico matemática en infantes de Educación Inicial pertenecientes al centro de estudio señalado.

Por consiguiente, con respecto al diseño experimental, Valderrama (2018) señala que son estudios donde existe manipulación intencional de la variable, mientras que Hernández et.al (2018) sobre el diseño pre experimental manifiestan que se caracterizan por poseer un grupo de estudio, cuyo grado de control suele ser mínimo.

Ante lo nombrado, la variable que se manipula corresponde a los “juegos virtuales”, la cual se busca que influya de manera significativa sobre el conocimiento de conteo en niños de 4 años de la I.E 440-Las Flores de la Pradera, que en conjunto forman parte de un solo grupo experimental que caracteriza al diseño pre experimental.

Se presenta a continuación el esquema del sub diseño pre experimental



GE: grupo experimental

O1: pre test

O2: post test

X: Estímulo (Juegos virtuales)

### 3.2. Variables y operacionalización

En el presente estudio se tiene dos variables, en primera instancia encontramos:

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS VIRTUALES**

##### **Definición conceptual:**

De la misma manera Piaget (1956), el juego contribuye al desarrollo cognitivo del infante, que identifica la evolución funcional de la vida cotidiana según la etapa de progreso de cada estudiante.

Por otro lado, los autores Torres et.al (2012) confirman que el uso de las herramientas digitales aporta beneficios de enseñanza-aprendizaje para el docente como para el discente. Por esta razón se puede evidenciar que gracias a la virtualidad se podrá adquirir conocimientos significativos sostenibles.

##### **Definición operacional:**

Conjunto de sesiones aplicadas que forman parte del estímulo.

##### **Como dimensiones e indicadores tenemos:**

- La primera dimensión: Denominación

Es la definición de los juegos virtuales que será aplicado a la muestra establecida.

- La segunda dimensión: Descripción

Establece las características particulares del desarrollo de cada sesión.

- La tercera dimensión: Objetivo

Corresponde a los logros trazados mediante la aplicación de las actividades.

- La cuarta dimensión: Metodología

Conjunto de estrategias y métodos de enseñanza aprendizaje virtual establecido como parte de un precepto teórico para cumplir con los objetivos.

- La quinta dimensión: Organización

Cronograma de sesiones y horas establecidas para llevar a cabo la ejecución de las sesiones en la muestra establecida.

- La sexta dimensión: Evaluación

Actividades e instrumentos aplicados para verificar la mejora del desarrollo de la noción del conteo.

En segunda instancia encontramos:

### **VARIABLE DEPENDIENTE: NOCIÓN DE CONTEO**

#### **Definición conceptual:**

Según los autores Orosco y Sevilla (2003) lo definen como un procedimiento de contar que emplean los estudiantes desde sus primeros años de aprendizajes para fijar cantidades y dar solución a diversos problemas.

#### **Definición operacional:**

Para obtener los niveles de conocimiento de la variable dependiente de estudio se utilizó la lista de cotejo.

#### **Dimensiones e indicadores:**

Como dimensiones e indicadores tenemos:

- La primera dimensión: Principio de correspondencia uno a uno.

Es la destreza de unir un elemento de un grupo, con otro elemento de grupo.

- La segunda dimensión: Principio de orden estable.

Es el orden de los elementos a utilizarse debe ser estable, de forma creciente y ordenada.

- La tercera dimensión: Principio de cardinalidad.

Consiste en que el niño repita el último numeral de la secuencia, por consiguiente, deberá representarlo.

- La cuarta dimensión: Principio de abstracción.

Es aquí donde concede al infante debe identificar la cantidad de elementos que se encuentra en un conjunto determinado.

- La quinta dimensión: Principio de irrelevancia de orden.

Para este principio el infante debe de identificar en elemento que desee para poder empezar a contar sin importar el resultado, como también es necesario que el niño o niña pueda contar la cantidad de elementos abstractos.

### **Escala de medición:** Ordinal

#### 3.3. Población, muestra y muestreo

##### Población

De manera precisa Hernández et.al (2014) la población es la agrupación de unidades de estudio. En tal sentido, la población está conformada por 49 estudiantes entre las edades de 3, 4 y 5 años que forman parte de la I.E. N°440- Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021.

Criterios de inclusión: Estudiantes de 4 años que pertenecen a dicho jardín.

*Tabla 1: Distribución de aulas de la I.E. N°440- Las Flores de la Pradera*

Edad	Aula	Varones	Mujeres	N° de estudiantes
3	Azul	9	9	18
4	Amarrilla	10	5	16
5	Roja	8	7	15
Total	3	27	21	49

Fuente: Nómina de matrícula 2021.

##### Muestra

Según, Hernández et.al (2018) muestran que una parte de la población se recalentarán información. De tal manera, la muestra escogida está identificada por 10 infantes de la edad de 4 años.

## Muestreo no probabilístico

Asimismo, Cuesta (2009), citado por García (2017), manifiesta que es la elección de una unidad de la población, la cual se va a integrar a la muestra basándose en el punto de vista del indagador.

Se aplicó un muestreo no probabilístico. En tal sentido, las unidades de análisis representan un total de 16 de estudiantes.

*Tabla 2: Distribución de la muestra de 3 años de la I.E. N°440 “Las Flores de la Pradera”*

EDAD	AULA	VARONES	%	MUJERES	%	N° DE ESTUDIANTES
4 años	Amarilla	10	63%	6	37%	16
TOTAL		10	63%	6	37%	100%

*Fuente: Registro de estudiantes de 4 años.*

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### Técnica

Según Supo (2015) la técnica empleada fue la recopilación de información, representan a la forma de como los investigadores recopilan los datos de la muestra. En ese sentido la técnica utilizada será la observación deliberada. Para Carrasco (2009) la observación deliberada es aquella que se realiza con previsión y objetivos predefinidos. Dicha técnica será utilizada para calibrar la variable dependiente noción de conteo.

#### Instrumento

Supo (2015) sostiene que el instrumento de recopilación de datos es un medio físico para recopilar información. En ese sentido, Así también Córdova (2019) manifiesta que la lista de cotejo representa ser un instrumento caracterizado por poseer un listado de características, capacidades, conductas y eventos propios de un conjunto de unidades de análisis sobre los cuales el investigador se interesa identificar la ausencia o presencia. Dichos instrumentos son utilizados dentro de la investigación en la educación para observar actitudes, desempeños y conocimientos de los alumnos.

La variable noción de conteo fue separada en cinco dimensiones, para iniciar es la dimensión una que tiene de 3 ítems, luego, la siguiente dimensión consta de 3 ítems, por consiguiente, la sucesiva de 3 ítems, la cuarta de 3 ítems y la quinta de 3 ítems, haciendo un total de 15 ítems que serán medidas en forma ordinal.

#### Validez

Afirma, Vara (2015), que es el criterio por el cual se puede determinar que un instrumento mida la variable que pretende calcular, lo que en otras palabras representa a la evidencia acumulada sobre lo que el instrumento va a encaminarse a medir. Por ende, el autor, nos da a conocer que cuando se construye un instrumento el investigador debe garantizar que existe una validez racional de tal manera que los ítems o preguntas del mismo se encuentren relacionados con el concepto que se pretende evaluar en un conjunto de unidades de estudio.

Para la verificación de la validez se ha utilizado el programa V de Aiken, el cual se obtuvo como resultado un promedio de 0,942, de esta manera se ha considerado como valido. El instrumento se validó con el criterio de expertos, quienes se encuentran plasmados en la siguiente tabla.

*Tabla 3: Jueces expertos para la validez racional del instrumento de medición*

Variable	N°	Nombres de los especialistas	Especialidad	Promedio de validez	Opinión del experto
Noción de conteo	1	Cruzado Silva patricia Liliana.	Dra. Educación Inicial.	1	Aplicable
	2	Figueroa Chambergó Maritza Cristina.	Dra. Educación Inicial.	1	Aplicable
	3	Nazario Urbina Mayra Russel del Carmen.	Dra. Educación Inicial.	1	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

## Confiabilidad

En tal sentido, Córdova (2019) señala que es la capacidad que un instrumento posee para hacer una medición real de una variable, garantizando la consistencia o estabilidad de la medición, lo cual evalúa las propiedades métricas de un instrumento.

De este modo, dicho procedimiento por lo general se hace a través de métodos estadísticos los cuales tomando como criterio la característica dicotómica o polinómica de un instrumento de medición utilizan procedimientos que conlleven a obtener datos pertinentes para garantizar el rigor cuantitativo de un estudio.

Con respecto a la investigación para obtener una confiabilidad, basándose en el instrumento sobre la noción de conteo, se ha empleado a Kuder Richardson - 20 para escalas dicotómicas, es decir, se consiguió como resultado 0,738, que pertenece a la categoría de confiabilidad aceptable, por lo que es se encuentra entre los valores de 0,7 y 0,8.

### 3.5. Procedimientos

Por otra parte, un proceso de investigación se refiere a las actividades que un investigador realiza para recopilar los datos de una muestra o población seleccionada con el fin de poder responder al objetivo de estudio, Valderrama & Velásquez (2019).

En ese mismo contexto, se revisó primero instrumentos de medición los cuales fueran acordes con las variables observadas, coordinando con la directora del centro educativo mencionado obteniendo el permiso correspondiente. Posteriormente se procedió a brindar a los jueces expertos para emitir el veredicto correspondiente que conlleve a establecer el criterio de confiabilidad mediante una prueba piloto que fue realizada a 5 niños de un aula la cual no fue considerada para la muestra. De esta manera, la aplicación futura del instrumento se resolvería con el desarrollo del estímulo como parte de la secuencialidad de actividades programadas para con la muestra establecida.

### 3.6. Método de análisis de datos

Para este procedimiento de estudio definido como cuantitativo se encuentra caracterizado por la aplicación de estrategias relacionadas con la estadística descriptiva e inferencial en referencia de los datos obtenidos Supo (2015).

Para efectos del presente estudio se aplicará estadística descriptiva e inferencial. López (2020), señala que la estadística descriptiva busca recoger, ordenar y realizar gráficos y/o tablas para poder ubicar parámetros básicos en relación de un conjunto de unidades de análisis que forman parte de una población. Por otra parte, Rodríguez et. al. (2016), señaló que la estadística inferencial busca generalizar conclusiones útiles acerca de un conjunto de observaciones fundamentados por datos extraídos de una muestra para poder establecerlas en razón de toda una población.

En ese sentido, la estadística descriptiva se realizará a través del uso de medidas de distribución (frecuencia y porcentajes) y la parte inferencial a partir de un estadístico de comparación en base de información antes de la aplicación del pre y pos test de los “Juegos Virtuales” en la muestra establecida, lo cual corresponderá a una prueba de hipótesis de causalidad a través de un test estadístico de comparación de muestras relacionadas.

### 3.7. Aspectos éticos

En concordancia, Soto (2015), en una investigación existen aspectos éticos que los tesisistas deben tomar en cuenta como son la autorización del medio en el cual se realizará el estudio, la objetividad del mismo, el consentimiento de la muestra y la confidencialidad de los mismos.

Ante lo establecido, respetando principios éticos se pidieron los permisos correspondientes a las Autoridades de la Institución Educativa, y se aplicará una licencia informada a los progenitores de los infantes indicando las particularidades del desarrollo de los diferentes “Juegos Virtuales” que corresponde al estímulo sobre el cual se tomaran las mediciones en dos momentos para poder obtener los datos necesarios. En dicho documento se establecerá el respeto y confidencialidad por los datos de cada uno de los infantes que constituyen una parte de la muestra.

#### IV. RESULTADOS

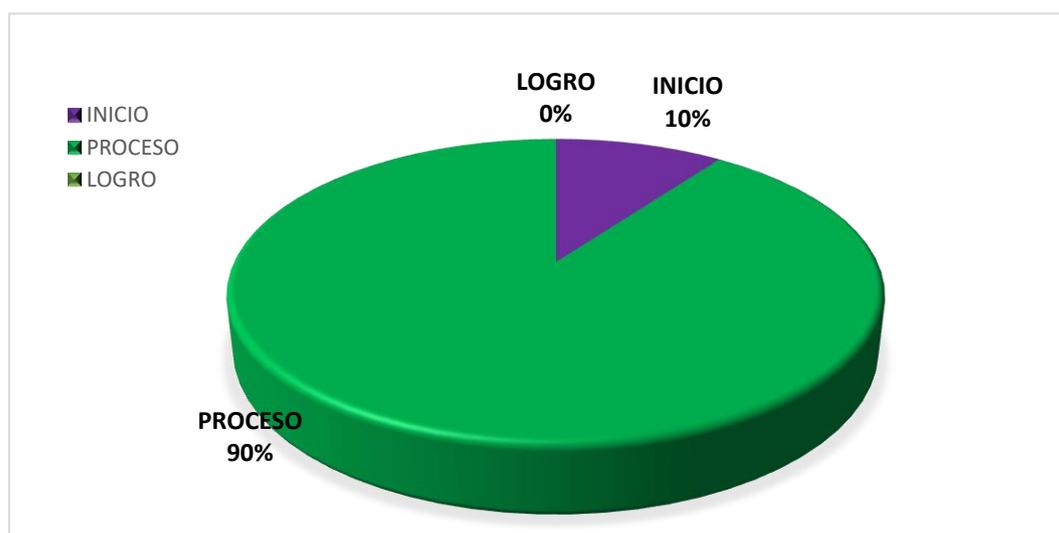
##### Primer objetivo específico

Identificar el nivel en que se encuentran los estudiantes al desarrollar la noción de conteo a través de un pre test en infantes de 4 años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021.

*Tabla 4: Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 440–Las Flores de la Pradera, 2021*

Categoría	N	%
INICIO	1	10
PROCESO	9	90
LOGRO	0	0
TOTAL	10	100

*Fuente: Análisis estadísticos de los datos, variable del Nivel de desarrollo de noción de conteo.*



*Figura 1: Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 440- Las Flores de la Pradera, 2021*

**Interpretación:** De la figura 1 que se presenta se puede apreciar que el 90% de los estudiantes de la I.E. Las Flores de la Pradera constituyeron el nivel de proceso en cuanto a la noción del conteo. Por ello, se es necesario recalcar la importancia de desarrollar las cinco dimensiones para lograr el conocimiento y raciocinio de

interpretar el número y contar de una manera natural. Por otro lado, deberán recalcar que el desarrollo de la presente noción debe de ser vasto pero facilitador para el entendimiento de los infantes, por lo que es esencial para estimular el pensamiento crítico, reflexivo, analítico, matemático y racional de los estudiantes.

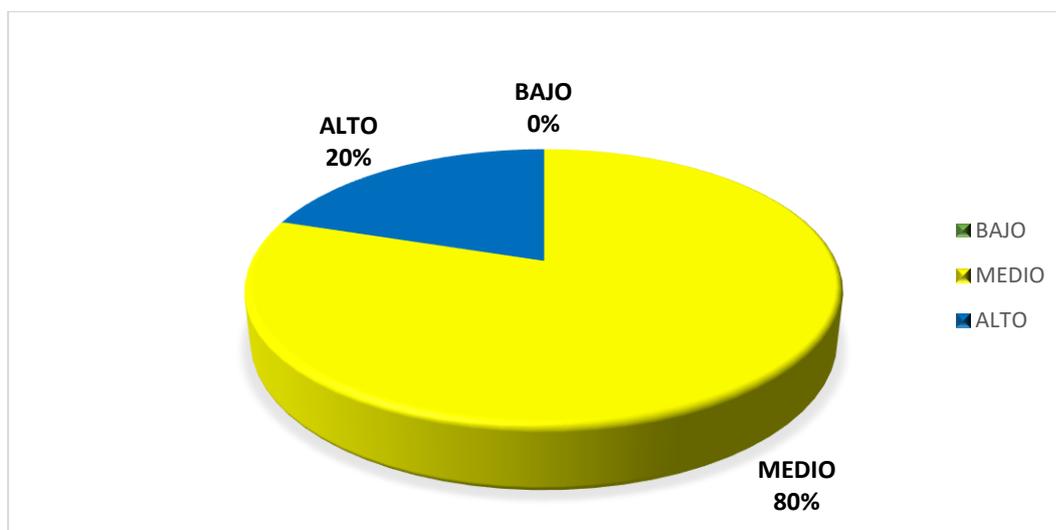
### **Análisis por dimensión:**

#### **Dimensión 1: Principio de Correspondencia uno a uno**

*Tabla 5: Principio de Correspondencia uno a uno*

<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
BAJO	0	0
MEDIO	8	80
ALTO	2	20
TOTAL	10	100

*Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Principio de correspondencia uno a uno.*



*Figura 2: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de correspondencia uno a uno en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021*

**Interpretación:** Según lo observado en la I.E. N° 440-Las Flores de la Pradera, se detectó el 80% de infantes se encuentran en nivel medio debido a la falta de ejercer el desarrollo de este principio, pues estos carecen de palabra -número ya que se

necesita el conteo para relacionar con otro elemento teniendo un vínculo entre ambos. Por lo cual se evidenció que en el ítem número tres los infantes exhibieron la presencia de asociar los elementos de un grupo que tienen relación con otro grupo diferente, como se apreció al identificar la correspondencia de una prenda de vestir con una parte del cuerpo.

## Dimensión 2: Principio de Orden estable

Tabla 6: Principio de Orden estable

Categoría	N	%
BAJO	1	10
MEDIO	8	80
ALTO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Orden estable.

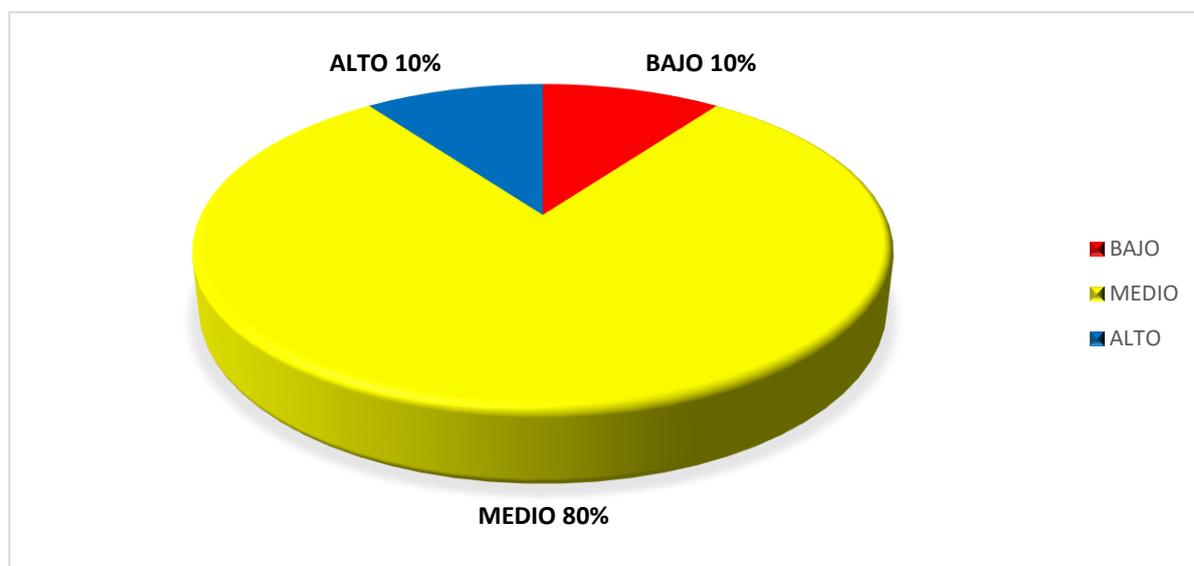


Figura 3: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de orden estable en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021

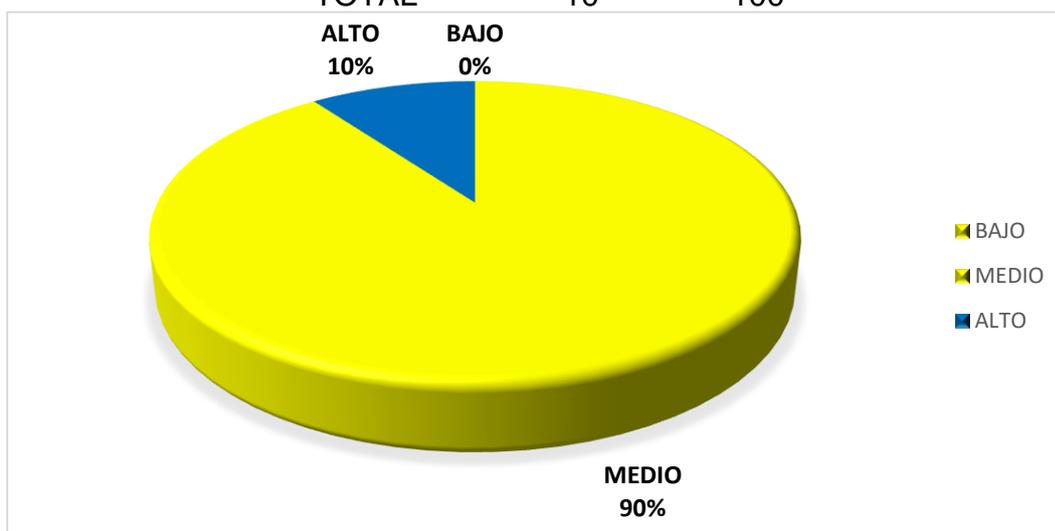
**Interpretación:** Se puede analizar que en la figura 3, el nivel medio perteneció a un 80% entre estudiantes de cuatro años de la I.E. 440-Las Flores de la Pradera basándose en el principio de orden estable. Consecuentemente, se obtiene un 10%

de los estudiantes quienes se identificaron el nivel bajo en cuanto al principio dos; por lo que se observó un conflicto al momento de ordenar de manera repetitiva los elementos para formar la noción del conteo. De la misma manera se analizó que los niños y niñas manifiestan bajo nivel de orden en cuanto a los ítems que se presentaron como es el de ordenar fichas secuencialmente.

### Dimensión 3: Principio de Cardinalidad

Tabla 7: Principio de Cardinalidad

Categoría	N	%
BAJO	0	0
MEDIO	8	80
ALTO	2	20
TOTAL	10	100



Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Cardinalidad.

Figura 4: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de cardinalidad en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Flores de la Pradera, 2021

**Interpretación:** En el presente gráfico se puede sintetizar que son un 90% de los infantes de la I.E. 440- Las Flores de la Pradera quienes formaron el nivel medio en cuanto a la noción del principio de cardinalidad. Es por ello, que son estos estudiantes quienes carecen de la adquisición del conocimiento del último número

que se nombra en los diferentes elementos que se mostraron, debido a que todavía no se presenta gráficamente la escritura del número mucho menos el conteo.

#### Dimensión 4: Principio de Abstracción

Tabla 8: Principio de Abstracción

Categoría	N	%
BAJO	0	0
MEDIO	9	90
ALTO	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Abstracción.

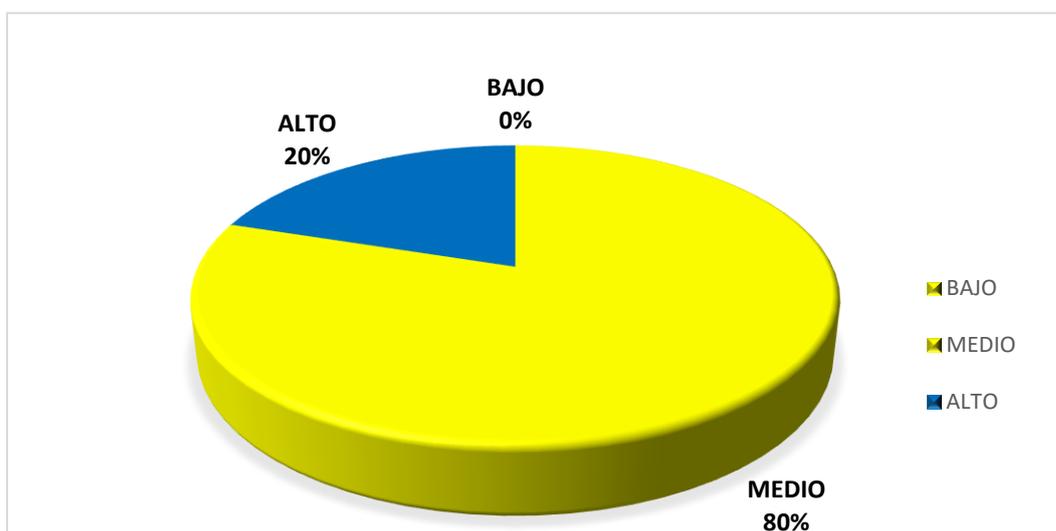


Figura 5: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de abstracción en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021

**Interpretación:** Del gráfico anterior se valora que el 80 % de los infantes estaban en un nivel medio del principio de abstracción de la I.E.440-Las Flores de la Pradera, puesto que no han logrado alcanzar la comprensión de heterogeneidad en cuanto al conteo de objetos reales o imaginarios. En consecuencia, se debe mejorar el conteo de los diferentes ítems como son los sonidos onomatopéyicos de los animales, instrumentos musicales y del cuerpo.

## Dimensión 5: Principio de Irrelevancia de orden

Tabla 9: Principio de Irrelevancia de orden

Categoría	N	%
BAJO	1	10
MEDIO	6	60
ALTO	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Irrelevancia de orden.

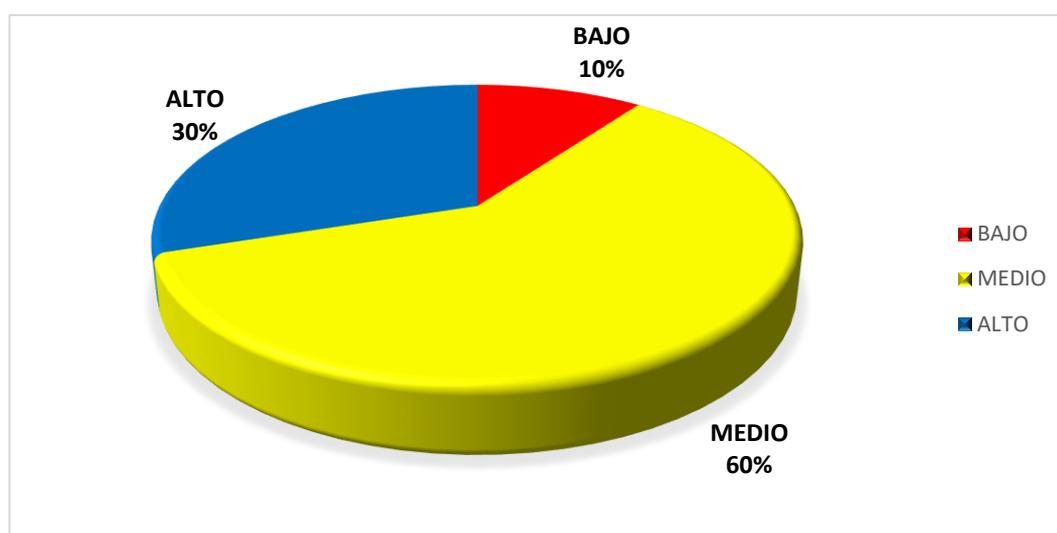


Figura 6: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de irrelevancia de orden en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021

**Interpretación:** Como se sistematiza en el gráfico el nivel de principio de irrelevancia de orden en los niños de la I.E. 440- Las Flores de la Pradera, se debe de reforzar el nivel medio y bajo; ya que este último le corresponde el 10% de los estudiantes, basándose en esta síntesis todavía no se formaba la noción del valor posicional de las cifras sin tener en cuenta el orden de los elementos para esto se debe entender que no es necesario tener un orden para contar ya que lo puede hacer de un lado a otro o también sin importar su tamaño.

## **Segundo objetivo específico**

Diseñar y ejecutar juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en preescolares de 4 años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera.

### **JUEGOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CONTEO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 440– LAS FLORES DE LA PRADERA**

#### **1. DENOMINACIÓN DE LOS JUEGOS VIRTUALES:**

“Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”

#### **2. DATOS INFORMATIVOS:**

- 2.1. I.E. I:** “440-Las Flores de la Pradera”
- 2.2. Aula:** Amarilla
- 2.3. Edad:** 4 años

#### **3. FUNDAMENTACIÓN:**

Las investigaciones contemporáneas sobre el tema de matemáticas para formar grandes inteligencias humanas siendo estas principalmente las capacidades y razonamientos de cada individuo para ejercerlo en su vida cotidiana. Para ello Barbagelata (2017), menciona que el infante a través de su cuerpo expresa el descubrimiento de la naturaleza que lo rodea, puesto que debe de generar un conjunto de etapas para conocer y comprender el número, una de ellas es la noción de conteo. El niño o niña adquiere conocimiento a través de imágenes perceptuales que lo reflejan de su contexto ya que todavía no tienen la noción de conteo en sí; es por esto que se debe de poner en su verbalización con el uso de cuantificadores y comparaciones cuantitativas. Para Pineda (2019), la definición del número ha tenido ciertos cambios en el ámbito social e histórico, convirtiéndose en la destreza más sencilla copiar y mencionar una sucesión numérica; ya que se han venido indagando la relación que se tiene entre el desarrollo cognitivo y el hallazgo del

mundo que lo rodea, dando inicio a la palabra-número. Por consecuente, hace mención a Piaget, comentando que es una facilidad el reconocimiento de la actividad verbal en la etapa de preescolar ya que el infante percibe, interpreta y le da el sentido al número. Simultáneamente, se encuentra Miranda et. al (2018), donde menciona que el fenómeno más estudiado en etapas tempranas es el conteo, por lo que simboliza el pensamiento matemático para las demás etapas del desarrollo. Por consecuente, alude a Gelman y Gallistel (1978), ellos nombran a los principios de orden estable, correspondencia, cardinalidad, abstracción e irrelevancia del orden, en el cual dichos principios son prioridades para manifestar el razonamiento del conteo y de las habilidades aritméticas. Asimismo, Baltazara (2017), destaca la labor del docente en cuanto al proceso evolutivo de enseñanza-aprendizaje para los infantes basándose en propiciar el crecimiento del aprendizaje cognitivo mediante la creatividad y el deseo de sus alumnos lleguen a la capacidad deseada, teniendo uso de sus diferentes habilidades, capacidades, necesidades e intereses.

Este taller se ha realizado con la finalidad de mejorar la noción de conteo en preescolar de 4 años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, ya que es de suma importancia ejecutar talleres que motiven a los estudiantes a través de juegos interactivos que les llame la atención y los atrapen en el conocimiento de las matemáticas, haciendo uso de estrategias, didácticas y herramientas que sean facilitadores para la enseñanza-aprendizaje de la noción del conteo; para sistematizar esta noción se ha basado en diferentes dimensiones que han ampliado más este conocimiento por aprender la manera de contar de los infantes, es por esto que se ha evaluado previamente sus conocimientos para después poder realizar dichos juegos y tener un resultado favorable en el razonamiento y comprensión de los niños y niñas, basándose en las nociones de correspondencia de un elemento con otro o ejecutando la asociación y relación de dos elementos, como también el orden estable en cuanto a su posición de dichos objetos para poder realizar el conteo de todos, asimismo la cardinalidad de contar la cantidad de elementos de un conjunto (s) determinado (s), también la noción de abstracción de contar los diferentes elementos abstractos y reales que se presentan, y por último irrelevancia de orden, en donde el infante cuenta en diferentes direcciones la misma cantidad de elementos. Es por esto, que se destaca la importancia de la noción de

conteo ya que sin esta base no habría conocimientos continuos ni la asimilación del concepto, entendimiento y comprensión del número.

#### **4. DESCRIPCIÓN:**

El presente taller denominado “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”, se desarrollará a través de juegos virtuales, en el cual fortalecerán la noción del conteo y en las diferentes nociones que se presentan como es correspondencia, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia de orden, permitiendo desarrollar diferentes estrategias para que el niño o niña comprende dicha noción. Para la ejecución de este taller se realizará 15 actividades descriptivas en el cual se presenta los tres momentos para la descripción de las actividades, al igual que se respetará el tiempo de 45’ minutos para cada una de las diferentes actividades y serán complementadas con las diferentes tics para el desarrollo de la noción del conteo, del cual se basan en herramientas pedagógicas estructuras como es el caso de los ppts, materiales estructurados y ni estructurados, canciones y diferentes aplicativos que serán utilizados para los infantes de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel.

#### **5. OBJETIVOS DEL TALLER:**

##### **5.1. Objetivo general**

Diseñar y ejecutar juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en preescolares de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021.

##### **5.2. Objetivo específico**

Identificar en los niños y niñas el conocimiento de la noción de conteo a través de juegos virtuales.

Construir espacios de aprendizajes de juegos virtuales para facilitar el pensamiento matemático.

Reconocer los principios de conteo y utilizarlos en la vida cotidiana.

Favorecer el desarrollo del pensamiento crítico.

## **6. JUSTIFICACIÓN:**

El estudio que se presenta tiene como justificación ser un taller práctico activo y personalizado, por lo que se ha determinado ejecutar a un grupo de estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, busca el desarrollo de la noción del conteo para que el niño (a) pueda expresar este conocimiento a través de acciones en el medio que les rodea, favoreciendo su capacidad, habilidad y aprendizaje sobre el tema mencionado; así pues, se obtendrá respuesta para su autonomía y raciocinio en cuanto a las matemáticas.

Por otro lado, pedagógicamente se demuestra que la noción del conteo ofrece a los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico con habilidades cognitivas para generar conceptos en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, basándose en principio para implementarla en diferentes dimensiones y hacer uso de las diferentes estrategias, técnicas y didácticas para que logre el niño comprender y expresar en cantidad la noción del conteo. Asimismo, es de suma importancia utilizar los juegos virtuales para la construcción de saberes en cuanto a esta noción, ya que se debe de observar y sistematizar la situación que se atraviesa y es de urgencia hacer uso de tecnologías novedosas, ingeniosas, innovadoras y motivadoras para que el niño o niña capte la idea y lo refleje a través de su vida diaria.

Además, se indica que metodológicamente para ejecutar los talleres se realizó un pre test para identificar el nivel de desarrollo que se hallan los infantes de cuatro años en el cual se ha analizado estadísticamente; es por esto que, se dedujo que es necesario aplicar talleres para la noción de conteo, y así poder formar en el infante un establecimiento entre diferentes tipos de relaciones entre agentes de su entorno como son las personas, los objetos y los contextos retadores de su alrededor, por lo que suma el poder resolver problemas cotidianos con la presencia de las matemáticas.

Igualmente se razona socialmente que los niños y niñas desarrollan la noción de conteo mientras descubren el mundo que los rodea por diferentes fenómenos y eventos, ya que al momento que entra en contacto con otro niño y/o objeto concreto, él lo explora y hace uso de todos sus sentidos impregnando de esta manera los diferentes principios para desarrollar la noción de conteo, al igual que ellos hacen uso de la imitación y cuando escuchan a algunos adultos que utiliza el conteo diariamente, ellos lo observan y lo vuelven a mencionar ya sea para otras situaciones que se está viviendo.

Sumándole a lo anterior se encuentra la justificación psicológica del taller “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”; ya que, eventualmente para poder aprender esta noción del conteo se debe de realizar juegos virtuales y es sumamente necesario emplearlo en un ámbito donde al niño o niña se le permite la expresión en libertad, a través del juego y en donde sus estados de ánimo puedan demostrarlo con facilidad, con la finalidad de llegar a la comprensión y entendimiento de la noción del número.

## 7. CONTENIDOS A DESARROLLAR

ACTIVIDAD N°	DENOMINACIÓN	FECHA
1	“Jugamos a relacionar niños y niñas con sillas”	11/09/2021
2	“Jugamos a relacionar lápices y borradores”	15/09/2021
3	“Jugamos a relacionar prendas de vestir con las partes del cuerpo”	22/09/2021
4	“Contamos los ingredientes para preparar nuestra hamburguesa”	25/09/2021
5	“Nos divertimos completando de forma creciente el rompecabezas”	29/09/2021
6	“Nos divertimos ordenando el rompecabezas numérico”	02/10/2021
7	“Aprendemos a contar la cantidad”	06/10/2021

	de animales que hay en la granja”	
<b>8</b>	“Asignamos el numeral a la cantidad de animales salvajes”	06/10/2021
<b>9</b>	“Determinamos el número del total de animales domésticos”	09/10/2021
<b>10</b>	“Contamos los sonidos onomatopéyicos de los animales”	13/10/2021
<b>11</b>	“Aprendemos a contar los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales”	16/10/2021
<b>12</b>	“Contamos los sonidos que realiza nuestro cuerpo”	20/10/2021
<b>13</b>	“Contamos los útiles escolares que contiene el gusanito””	23/10/2021
<b>14</b>	“Mencionamos la cantidad de gusanitos”	27/10/2021
<b>15</b>	“Jugamos a contar la cantidad de elementos que se presentan”	30/10/2021

## **8. METODOLOGÍA DEL PROGRAMA**

Esta búsqueda es activa y participativa como lo menciona Ahedo (2018), donde indica que debe valorarse de manera esencialmente las participaciones de los estudiantes; para Martínez (2018), permite promover el conocimiento práctico con bases teóricas basadas en la experiencia. Teniendo en cuenta la relación que existe en tener un aprendizaje constructivo y de interés para los infantes como es taller de juegos virtuales para desarrollar la noción del conteo. Por lo que, sus actores integrales, participativos, activos y cooperativos son los estudiantes de 4 años, aprendiendo de manera lúdica, interactiva, creativa, flexible, formativa y comprometedora la noción del coteo.

<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Estrategias de enseñanza</b>	<b>Estrategias de aprendizaje</b>
<i>Creativas</i>	Herramientas: Audios visuales y material didáctico	Recursos para lograr el aprendizaje significativo como son habilidades de pensar, comprender y entender la noción del conteo.
<i>Cálculo mental</i>	Técnicas: Razonamiento deductivo-inductivo	Se brindó estrategias para que el niño llegue a la formalización y manejo de aprendizaje- enseñanza de la noción de cantidad, formulándoles preguntas que incentiven al niño a pensar y fortalecer su razonamiento inductivo y deductivo.
<i>Resolución de problemas</i>	Búsqueda de soluciones	A través de los juegos virtuales los infantes se plantean informaciones para luego argumentar, demostrar, sistematizar y simbolizar el problema para darle solución y de esta manera incentivar el aprendizaje.
<i>El juego</i>	Dinámicas individuales y grupales	Los juegos son atractivos y motivaciones para estimular el interés de los infantes, su participación activa, socialización y cooperación durante el taller.
<i>Pensamientos lógicos</i>	Concepto de noción de conteo	El desarrollo de la noción del conteo contribuye notoriamente en la capacidad de codificar las dimensiones.

## 9. RECURSOS:

Recursos humanos	estudiantes, docente, directora y padres de familia.
Recursos tecnológicos	internet, computadora, laptop, tables, celular, impresora.
Recursos financieros	costo total del taller S/.420.00
Materiales	cuestionario, ppts.

## 10. PRESUPUESTOS:

N°	Cantidad	Materiales	Costo unidad	Costo total
1.	10 niños	Recargas	S/. 5.00	S/.50.00
2.	2 alumnas	Internet	S/.50.00	S/.100.00
3.	1	Materiales estructurados	S/. 70.00	S/.70.00
4.	2	Luz	S/.100.00	S/. 200.00
				S/. 420.00

## 11. PERFIL DE LOS BENEFICIARIOS:

En el taller de “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”, los beneficiarios son los alumnos de ambos sexos, del aula amarilla de preescolar, sus edades son de 4 años, pertenecientes del distrito de Pimentel de la I.E. N° 440-Las Flores de la Pradera, de los cuales solamente se ha trabajado con 10 niños y niñas, para esto los infantes ya han tenido conocimiento de la noción del conteo por la docente asignada. Los infantes ya han venido estudiando de manera virtual por la coyuntura que se atraviesa en esta actualidad que es el covid-19, pero esto ha sido de impedimento para las docentes representativas, ya que sus alumnos tienen el conocimiento previo de dichas nociones.

## 12. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TIEMPO /TALLERES	Semana N° 01	Semana N° 02	Semana N° 03	Semana N° 04	Semana N° 05	Semana N° 06	Semana N° 07
Aplicación de la prueba diagnóstica	X						

(pre test)							
Ejecución del taller N° 01		<b>X</b>					
Ejecución del taller N° 02		<b>X</b>					
Ejecución del taller N° 03		<b>X</b>					
Ejecución del taller N° 04			<b>X</b>				
Ejecución del taller N° 05			<b>X</b>				
Ejecución del taller N° 06			<b>X</b>				
Ejecución del taller N° 07				<b>X</b>			
Ejecución del taller N° 08				<b>X</b>			
Ejecución del taller N° 09				<b>X</b>			
Ejecución del taller N° 10					<b>X</b>		
Ejecución del taller N° 11					<b>X</b>		
Ejecución del taller N° 12					<b>X</b>		
Ejecución del taller N° 13						<b>X</b>	
Ejecución del taller N° 14						<b>X</b>	
Ejecución del taller N° 15						<b>X</b>	
Aplicación de							<b>X</b>

la prueba de salida (pos test)							
Evaluación de programa (360°)							<b>X</b>

### 13. EVALUACIÓN DEL TALLER

Para la ejecución de la aplicación del taller “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo” se realizó con el instrumento de la lista de cotejo, teniendo en cuenta la evaluación formativa y sumativa en todos los talleres.

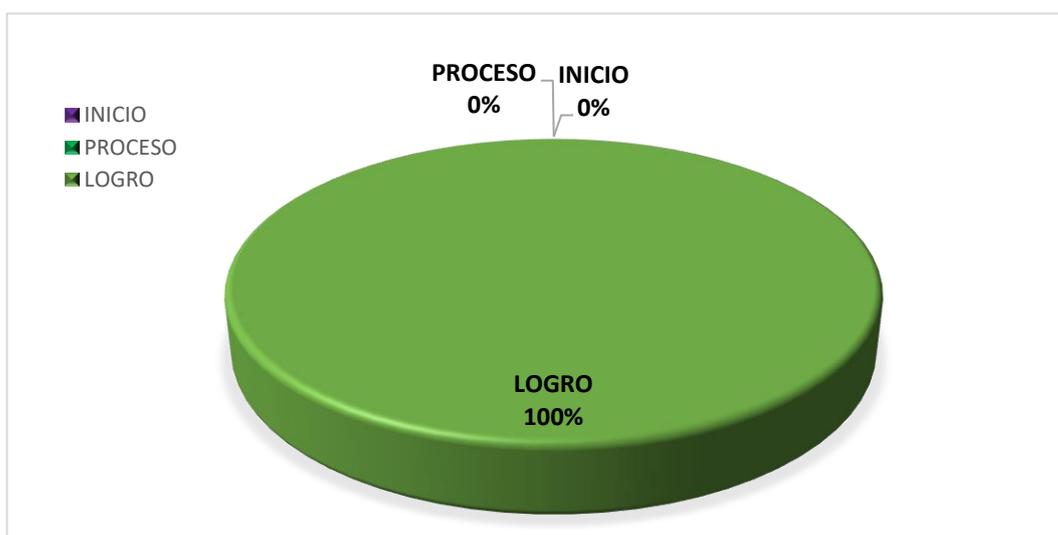
### Tercer objetivo específico

Evaluar los resultados obtenidos de la ejecución del taller de los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021.

*Tabla 10:* Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021.

Categoría	N	%
INICIO	0	0
PROCESO	0	0
LOGRO	10	100
TOTAL	10	100

*Fuente:* Análisis estadísticos de los datos, variable del Nivel de desarrollo de noción de conteo.



*Figura 7:* Nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera, 2021

**Interpretación:** Se observa en la figura anterior que el 100% de estudiantes de la I.E. 440- Las Flores de la Pradera, indican que se encontraron en el nivel de logro, debido a que se han formado con bases para la edificación de conocimiento sobre

esta noción, si bien los estudiantes han tenido conocimiento de la noción de conteo se ha enriquecido sus saberes con los juegos virtuales “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”, llegando así a la comprensión, entendimiento y pensamiento de los cinco principios del conteo como es el de correspondencia, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia de orden. Esta estrategia ha sido de utilidad en los estudiantes y se puede comprobar con resultado en el post test como lo indica la figura 7. Asimismo, se ha observado que el niño y niña de cuatro años ya puede contar oralmente y de manera lineal la cantidad que se representa de un conjunto determinando.

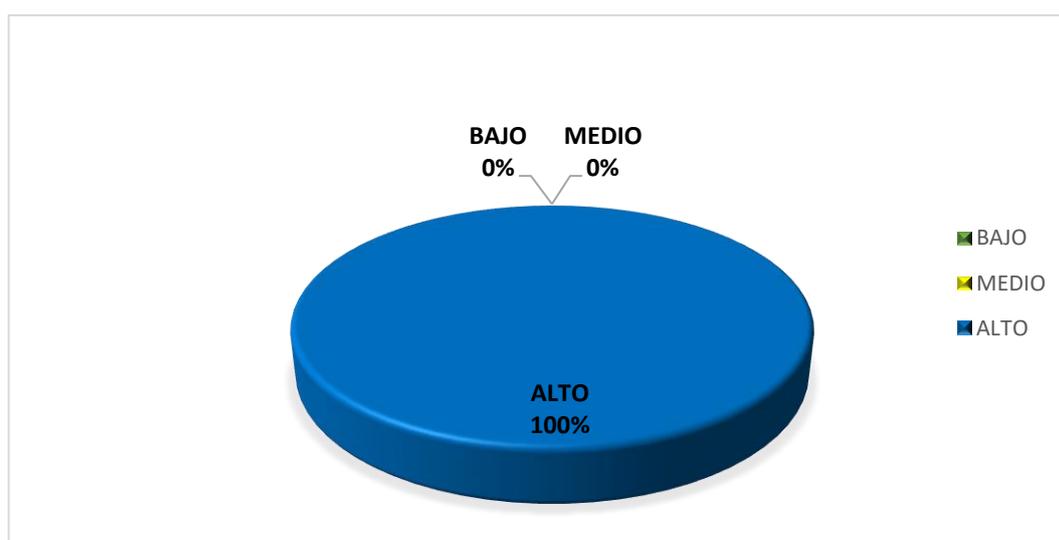
### Análisis por dimensión:

#### Dimensión 1: Principio de Correspondencia uno a uno

Tabla 11: Principio de Correspondencia uno a uno

Categoría	N	%
BAJO	0	0
MEDIO	0	0
ALTO	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Principio de correspondencia uno a uno.



*Figura 8: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de correspondencia uno a uno en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021*

**Interpretación:** En la I.E. 440- Las Flores de la Pradera se constató que pertenece el 100% de estudiantes quienes han desarrollado el principio de correspondencia uno a uno, propiciando la relación que se tienen entre término a término. El niño y niña ha llegado a comprender este conocimiento mediante los diferentes juegos virtuales que se han ejecutado, como es el juego de las sillas, en donde cada niño (a) le corresponde una silla, seguidamente se presentó el juego de asociación de cada penda de vestir con una parte del cuerpo; estos ítems han sido de mejoría para la comprensión de este principio.

## **Dimensión 2: Principio de Orden estable**

*Tabla 12: Principio de Orden estable*

<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
BAJO	0	0
MEDIO	0	0
ALTO	10	100
TOTAL	10	100

*Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Orden estable.*

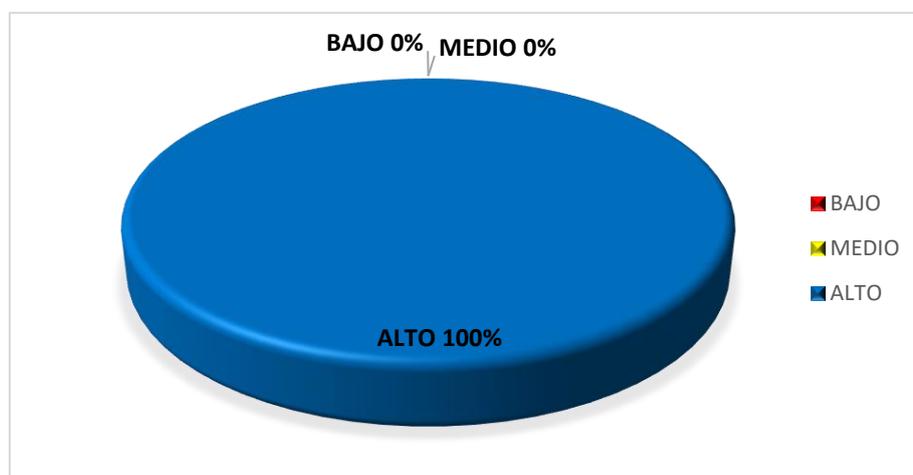


Figura 9: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de orden estable en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021

**Interpretación:** De lo mostrado anterior se visualiza que los estudiantes de la I.E. 440- Las Flores de la Pradera se encontraron en un nivel de 100%, respecto a este principio, indicando la asignación aleatoria en la noción de conteo y se respeta la secuencia de tamaños ya sea del más pequeño al más grande o viceversa. Al momento de la efectuación del taller en los estudiantes se ha presenciado que al contar producen un orden establecido, como es el caso de los ítems 4, 5 y 6 en donde se ejecutó un juego virtual de realizar una hamburguesa con los diferentes ingredientes para la preparación, en el cual se captó el interés de los estudiantes y ellos desearon agregarle el orden para la preparación de su hamburguesa; esto causó que los niños y niñas identifiquen la cantidad de ingredientes que se necesita para elaborarla e hicieron el uso de este principio para contar los ingredientes.

### Dimensión 3: Principio de Cardinalidad

Tabla 13: Principio de Cardinalidad

Categoría	N	%
BAJO	0	0
MEDIO	0	0
ALTO	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Cardinalidad.

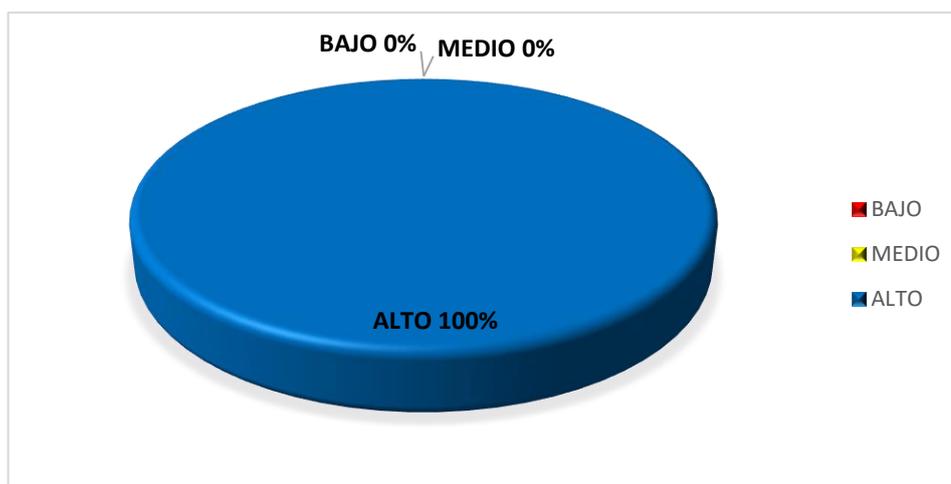


Figura 10: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de cardinalidad en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Flores de la Pradera, 2021

**Interpretación:** En esta dimensión se propicia que los estudiantes de la I.E. 440-Las Flores de la Pradera conforman el nivel alto son un 100%, puesto que han llegado a la adquisición de la dimensión de cardinalidad, haciendo presente la noción de la palabra-número para utilizarlo en el conteo. Los estudiantes siguen una secuencia de números para contar la cantidad de un conjunto, asignándole el nombre de la cantidad al último objeto que se contó, a este último número le pone énfasis o menciona con más intensidad el resultado final.

#### Dimensión 4: Principio de Abstracción

Tabla 14: Principio de Abstracción

Categoría	N	%
BAJO	0	0
MEDIO	0	0
ALTO	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Abstracción.

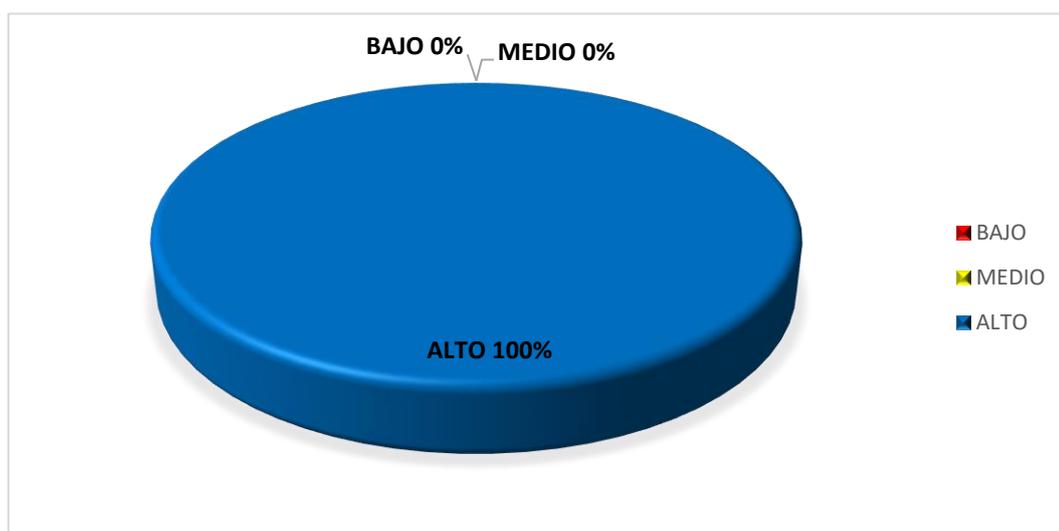


Figura 11: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de abstracción en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021

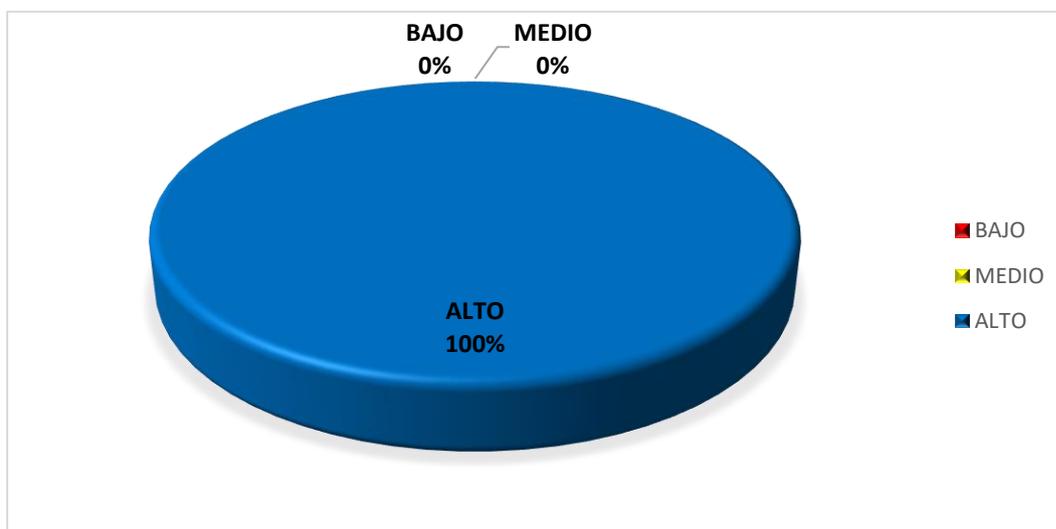
**Interpretación:** Se pudo presenciar que en el gráfico anterior el nivel que se encontraron los niños y niñas de la I.E. 440- Las Flores de la Pradera representan el nivel alto con un 100% de la dimensión de principio de abstracción, en el cual se ha observado que la noción de conteo se representó por elementos abstractos como son los sonidos onomatopéyicos e instrumentales y los estudiantes han llegado a la representación del número sin llegar a la redundancia de sí mismo. Con la ejecución del taller se ha recopilado información de los principios de la noción de conteo, es por ello, que se han identificado los elementos que se han presentado mediante sonidos que han desarrollo en la actividad.

### Dimensión 5: Principio de Irrelevancia de orden

Tabla 15: Principio de Irrelevancia de orden

Categoría	N	%
BAJO	0	0
MEDIO	0	0
ALTO	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, dimensión de Irrelevancia de orden.



*Figura 12: Nivel de desarrollo de la dimensión de Principio de irrelevancia de orden en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, 2021*

**Interpretación:** En la I.E. N° 440- Las Flores de la Pradera los infantes se encontraron en el nivel alto con un 100% de noción del conteo, conformando el principio de irrelevancia de orden se ha presenciado que los estudiantes pueden contar sin confundirse de la palabra-número en diferentes direcciones como de un lado o hacia el otro, asimismo ellos han adquirido la base posicional del elemento siendo esta dimensión el sustento para las operaciones matemáticas. Por consiguiente, al ejecutar los juegos virtuales se ha analizado que los infantes al momento de contar lo hacen en la dirección que desea logrando satisfactoriamente mencionar la cantidad que le pertenece.

**Cuarto objetivo específico:**

Comparar el nivel de desarrollo de la noción de conteo según los resultados del pre test y post test de los juegos virtuales, aplicado en los niños y niñas de la I.E. 440- Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021

*Tabla 16: Comparación de dimensiones pre test y post test*

	PRE TEST		POS TEST	
<b>NOCIÓN DE CONTEO</b>				
<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Inicio</b>	1	10	0	0
<b>Proceso</b>	9	90	0	0
<b>Logrado</b>	0	0	10	100
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>CORRESPONDENCIA UNO A UNO</b>				
<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0	0	0
<b>Medio</b>	8	80	0	0
<b>Alto</b>	2	20	10	100
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>ORDEN ESTABLE</b>				
<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	1	10	0	0
<b>Medio</b>	8	80	0	0
<b>Alto</b>	1	10	10	100
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>CARDINALIDAD</b>				
<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0	0	0
<b>Medio</b>	8	80	0	0
<b>Alto</b>	2	20	10	100
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>ABSTRACCIÓN</b>				

<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0	0	0
<b>Medio</b>	9	90	0	0
<b>Alto</b>	1	10	10	100
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>IRRELEVANCIA DE ORDEN</b>				
<b>Categoría</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	1	10	0	0
<b>Medio</b>	6	60	0	0
<b>Alto</b>	3	30	10	100
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

**Interpretación:** Para la prueba del pre test se encontró el 90% de estudiantes en nivel medio siendo uno de los porcentajes más elevados, se comprobó y demostró con ayuda de la aplicación del post test que el 100% de los infantes lograron de manera exitosa los talleres de juegos virtuales para el desarrollo de la noción de conteo. De suma importancia se observó el aumento del desempeño de los infantes en cuanto a las cinco dimensiones como es el porcentaje del principio de correspondencia uno a uno, donde se visualiza que el 80% de los alumnos en el pre test estaban en el nivel medio debido a la poca utilidad que se ha brindado en el área de matemática por falta de estimulación e interés por parte de los docentes y miembros familiares; es por esto que con ayuda de diferentes estrategias como es la asociación de prendas de vestir y el relacionar cada niño (a) con su silla; consecuentemente se ha obtenido el 100% dando un nivel de logro.

Asimismo, se visualizó en el principio de orden estable que se encontraba con el nivel bajo de 10% y un 80% en nivel medio, si bien ha sido mucha utilidad los juegos virtuales para el desarrollo de comprensión de este principio se ha resaltado el avance y la gran capacidad de razonar de los estudiantes en cuanto a los ítems de ordenar el lugar establecido que pertenece para preparar su hamburguesa, es aquí donde se captó el interés del niño y se ha obtenido el 100% estando en el nivel alto. También, en la tabla se puede presenciar que los estudiantes se encontraban en un nivel medio con un 80% en el principio de cardinalidad, dado que al momento de ejecutar los juegos virtuales los infantes aún no comprendían este principio, sin

embargo al implementar estrategias como es el contar la cantidad de los animales salvajes, domésticos y de la granja se observó que generó captar la atención de los estudiantes, concluyendo así con el nivel alto de 100% con el aprendizaje de esta dimensión.

Caso similar pasa con el principio de abstracción que tenía un 90% encontrándose en un nivel medio, es por esto que se ejecutaron los juegos virtuales auditivos, por lo que los estudiantes contaron la cantidad del sonido onomatopéyico de los animales e instrumentos musicales, lograron así el nivel alto con un 100% de entendimiento de esta dimensión.

Para resaltar, encontramos que en la dimensión de irrelevancia de orden se identificó el nivel bajo con un 10% y un 60% en nivel medio, siendo esta dimensión la más compleja para los estudiantes, por lo que al momento de ejecutar el taller se presenció la ausencia de este conocimiento. Por lo que fue preciso ejecutar los ítems 13,14 y 15 que constaron de identificar y mencionar la cantidad de elementos que se encuentran en diferentes grupos sin importar el orden de inicio, estos juegos causaron gran impacto en los infantes ya que les motivó a seguir participando de manera activa y colaborativo; generando así el nivel alto con un 100% de razonamiento en esta dimensión.

De manera simultánea, se ha observado que los niños y niñas han desarrollado el conocimiento de relacionar elemento con otro elemento brindándoles una asociación entre los conjuntos, así como también contar de manera lineal todos los objetos que se les presentaban, lo hacía de manera secuencial y sin saltarse un número; luego, el infante respondía asertivamente a los ejercicios planteados por las diapositivas de los diferentes principios siendo así su mayor interés por aprender. Continuando con el aprendizaje el niño y niña llegaron a contar todos los elementos de diferentes conjuntos dando la última referencia al nombre del número en que terminaron y generando así la comprensión del ejercicio brindado.

### Quinto objetivo específico

Contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos virtuales, a través de la prueba de hipótesis para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021.

#### Pruebas de normalidad

**H<sub>1</sub>:** La diferencia entre el pre test y post test presentan datos con distribución normal.

**H<sub>0</sub>:** La diferencia entre el pre test y post test no presentan datos con distribución normal.

#### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia	,324	10	,004	,662	10	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Si p-valor (0,000) > 0,05 → H<sub>0</sub> se rechaza

El estudio presentado de la diferencia del pre- pos test, se observa que son datos (10) menores o iguales que 30, según Shapiro-Wilk, el valor Sig. (0,000) no es mayor que 0,05 por lo que no se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia se acepta que los datos no proceden de una distribución normal, por ello para contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, se aplicará la prueba Wilcoxon.

## Prueba de Wilcoxon

### Hipótesis Nula:

**H<sub>0</sub>:** El taller de juegos virtuales, no mejora para el desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

### Hipótesis Alterna:

**H<sub>1</sub>:** El taller de juegos virtuales, mejora para el desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021.

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

### Estadísticos de contraste

	Pos_test - Pre_test
Z	-2,871 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,004

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Como el Sig. 0.004 es menor que el  $\alpha = 0.05$  rechazamos **H<sub>0</sub>** y aceptamos **H<sub>1</sub>**

Consiguientemente: Si aplicamos el taller de juegos virtuales para el desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, entonces los índices de déficit de noción de conteo disminuyen notablemente. Asimismo, se menciona a Acevedo (2019), que empleó la técnica de observación sistemática con ayuda del instrumento de la lista de cotejo en el cual se observó el resultado de 0,458 en la prueba de normalidad de Kolmogoro con la muestra de 80 niños y una significancia de 0,05. Es por esto que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; ya que, existe una similitud positiva entre el pos test y pre test.

### **Sexto objetivo específico**

Validar los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021.

Para poder validar este tema de investigación se realizó con el criterio de expertos.

<b>PROPUESTA</b>	<b>N°</b>	<b>EXPERTOS</b>	<b>ESPECIALIDAD</b>	<b>OPINIÓN DEL EXPERTO</b>
Taller de juegos virtuales para el desarrollo de la noción de conteo: “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”	1	Patricia Liliana Cruzado Silva	Dra. Educación inicial	Aplicable
	2	Moisés Benjamín Salazar Soplapuco	Ing. Sistemas y cómputo	Aplicable

Los juegos virtuales para el desarrollo de la noción de conteo: “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo” consiste en ejecutar estrategias didácticas para generar el conocimiento en dicha noción en los niños y niñas de cuatro años de Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, fue sometida por un estudio riguroso por dos expertos, se les presentó la propuesta y fue aceptada, se necesitaron de una doctora especialista en el tema y de un ingeniero para las ejecuciones del mismo, obteniendo la satisfacción de poder implementarla en el grupo de estudiantes determinados.

## V. DISCUSIÓN

Para realizar este trabajo de indagación se tiene como finalidad determinar el efecto de ejecutar los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021. Por consiguiente, se ha estudiado el nivel de noción de conteo en base a las dimensiones de correspondencia, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia de orden. También, se hace énfasis recalcar la importancia de este tema de estudio, ya que ayuda en el desarrollo de interactividad con el niño y las matemáticas, basándose en juegos virtuales por medio de la tecnología. Por otro lado, al momento de aplicar el pre test en infantes de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, se obtuvo el 90%, y constató que se encontraban en el nivel de proceso de la generalidad de conteo. Después de realizar talleres con quince ítems, dividiéndose en 3 ítems por cada dimensión de conteo se volvió aplicar un pos test, dando como resultado que el 100% de los estudiantes han desarrollado las cinco dimensiones de la noción del conteo. Como conclusión principal es que los niños y niñas se encontraron en nivel de logro de conocimiento en cuanto a la noción previamente mencionada y definida, a raíz de la problemática de esta investigación se debe reforzar el desarrollo general del razonamiento paulatino del conteo para la edad de cuatro años con el beneficio de su vida cotidiana, así que es de suma importancia aplicar talleres de juegos virtuales estratégicos enfocados al aprendizaje-enseñanza de la noción de conteo.

Respecto al primer objetivo específico denominado identificar el nivel en que se encuentran al desarrollar la noción de conteo a través de un pre test en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, para ello se empleó la técnica de observación sistemática en conjunto a su instrumento que fue la lista de cotejo, en el cual se aplicó un taller de juego virtual para identificar el nivel de aprendizaje que se encontraban los infantes, para esto se obtuvo como resultados que, el 90% de infantes se encuentran en el nivel de proceso, así como el 10% en el nivel de inicio en cuanto a la noción del conteo. Los resultados obtenidos se asemejan a los de Camac y Ottos (2018), en su exploración titulada “Aprender mediante juegos las nociones matemáticas en los niños de 5 años de la I.E “El Progreso”-Satipo”; que también utilizó la misma técnica e instrumento para evaluar a sus estudiantes, obtuvo como resultados de su pre

test un 80% en la comprensión de agrupar los números, puesto a que luego se desarrolló el pos test se evidenció el 100% del desarrollo de los juegos infantiles en el aprendizaje de las matemáticas, para esto se ha necesitado la participación activa de los niños y niñas que se han seleccionado para aplicar el instrumento de evaluación durante cinco días, llegando a la conclusión que los juegos han sido favorables para los estudiantes ya que se utilizaron en las clases como parte de la didáctica para fomentar el saber y participación de reconocer los números de acuerdo a los criterios de evaluación.

Además, en relación al objetivo específico denominado diseñar y ejecutar juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en preescolares de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, por consecuencia se emplearon quince talleres a través de la plataforma zoom que se ejecutaron con ayuda del programa PowerPoint con diferentes temáticas por cada ítem; este taller se tituló “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”, el cual tuvo como finalidad fortalecer las diferentes principios de la noción de conteo a través de juegos virtuales, asimismo tuvo como duración 7 semanas; por consecuente los juegos captaron la atención de los niños y niñas ya que se realizaron de su propio interés, de esta manera su enseñanza-aprendizaje fue sencilla y entendible para ellos. Para profundizar encontramos a Encalada (2019) con la similitud de su indagación que lleva como denominación “Emplear estrategias de juego para la evolución de la noción del número en una E.B.R “Carlos Rigoberto Vintimilla”, en donde también ejecutó una propuesta metodológica de aprendizaje a través de estrategias lúdicas para los infantes de cuatro y cinco años, con el objetivo de mejorar las diferentes nociones básicas del numeral; y aprender de manera divertida las matemáticas.

Por otro lado, el siguiente objetivo específico es evaluar los resultados obtenidos de la aplicación de los juegos virtuales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, mediante la observación sistemática como técnica y lista de cotejo como instrumento del cual fue de suma importancia utilizarlo para obtener las respuestas del pre- pos test que fue realizado después de ejecutar los talleres virtuales, se obtuvo que los infantes han sido beneficiarios del taller, ya que al momento de

realizar el pos test se extrajo resultados favorables, puesto que los niños y niñas tuvieron el aprendizaje deseado y esperando por las practicantes asignadas para la ejecución del taller, concluyendo de manera exitosa que el 100% de los estudiantes lograron alcanzar el conocimiento, entendimiento y comprensión de la noción del conteo. Seguidamente se anuncia al autor Vega (2018) que nombra a su investigación “Emplear juegos para fundamentar la noción del número de la I.E. N°002 - Maravillas de Jesús”, en el cual se evidencia que hubo una incrementación del desarrollo de la noción del número después de haber realizado actividades lúdicas, obteniéndose así el incremento de porcentaje en su pos test, ya que se desarrollaron estrategias de aprendizaje para la noción del número, para esto utilizó el diagnóstico para saber en qué nivel se encuentran los infantes constituyendo un conjunto de actividades lúdicas, impulsando la colaboración activa de la comunidad escolar con la finalidad de fortalecer la noción del número.

Por consecuente, el objetivo de comparar los resultados del pre test y post test de los juegos virtuales en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, se realizó un pre- pos test después de haber ejecutado satisfactoriamente los juegos virtuales para la noción del conteo, los resultados obtenidos fueron favorablemente para los niños y niñas; ya que dicha ejecución del conjunto del pre test se encontraban en un nivel proceso de 90%, asimismo, se evidenció que en los principios de correspondencia uno a uno, orden estable y cardinalidad se presenciaron que tenían un 80% de nivel medio en cuanto a estas nociones; también en la dimensión de atracción se observó que se encontraban en el nivel medio de 90% e irrelevancia de orden con una probabilidad exacta del 60% del medio en este aprendizaje. Es por esto que se ejecutó el taller de juegos virtuales en la noción de conteo; después de esta implementación se realizó el pos test siendo estos resultados los mismos para las cinco dimensiones, ya que fue de gran impacto para los estudiantes, motivándolos con ejercicios didácticos que fueron mucha ayuda para el desarrollo de todas las nociones de conteo; conllevando a obtener el 100% de logro esperado de los diez estudiantes que se presenciaron como muestra. De igual importancia la autora Vargas (2017), en su investigación “Nociones del numeral en los infantes del preescolar de cinco años de la I.E.I.N°84 Niña María-Callao”, obtuvo los resultados en el pre test un 93.3% un nivel bajo, y después de haber brindado conocimientos

a través de estrategias vivenciales de implementación de la noción de número y numeración se llegó a invertir estos resultados de manera favorable para los estudiantes encontrándose en un nivel alto de aprendizaje, consecuentemente menciona que se debe de seguir implementando estas actividades lúdicas pero en acompañamiento de los materiales didácticos para lograr la estimulación del pensamiento matemático.

Asimismo, el consecuente objetivo específico es contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos virtuales, a través de la prueba de hipótesis para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, se realizaron dos pruebas para constatar la investigación. Primero se realizó la prueba de normalidad en donde  $H_0$  se rechazó por no ser mayor que 0,05 y es por ende una hipótesis nula, por consecuente se realizó la segunda prueba llamada Wilcoxon, aceptándose a esta última como la más significativa de las pruebas realizadas puesto que tuvo como resultado el -2,871 aceptándose el  $H_1$  con el 0.004 de la hipótesis alterna. Lo mismo pasó con la autora Acevedo (2019) en su tesis “El novicio del conteo y su pensamiento de los niños de 5 años de la I.E.I. Cercado de Lima, 2019”; donde rechaza la hipótesis nula en la confiabilidad de Kuder Richards 20 que dio superioridad de 0.967 siendo muy alta; es por esto que realizó la prueba de Kolmogoro a 80 niñas y niños, para ser mejor precisado también empleó la prueba de Sperman con el resultado de 0,458; de esta manera concluyó que existe una similitud entre sus variables de pensamiento lógico y noción del conteo. Asimismo, se contradice la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna; ya que, concurre una similitud verdadera entre el pos test y pre test.

Por otro lado, se encuentra el objetivo específico de validar los juegos virtuales a través de especialistas en desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; el taller denominado “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo” se realizó con la muestra de diez estudiantes y fue todo validado por los expertos, primero fue aceptada por la doctora en educación inicial, luego de realizar el pre- pos test fue evaluado y admitido por un ingeniero en sistemas y cómputo, del cual se emplearon 14

preguntas aspectos de la investigación, de los cuales ambos estuvieron de acuerdo que el taller se aplicara a estos niñas y niños. De la misma manera nos comenta Lara (2020) en su búsqueda sobre “La Ludo motricidad para fomentar la noción matemática en la I.E. N° 10030-Naylamp”, se necesitaron tres especialistas para validar su taller con la finalidad de legalizar la correspondencia del esquema del taller elaborado con diferentes ítems, llegando así a obtener el logro de los aprendizajes de las nociones matemáticas e incentivando al niño a que aprenda jugando de manera motriz, de esta manera se ha obtenido respuestas positivas y significativas para que los niños se desarrollen de manera integral.

De la misma manera, se llevó a cabo las limitaciones de este tema de investigación, ya que no se ha tenido interacción directamente con el alumnado, pero sí de manera bilateral porque se desarrollan los juegos virtuales a través de una plataforma virtual, asimismo se ha venido observando las diferentes causas de la interacción con el niño como es la dificultad de internet o por no tener un dispositivo con una amplia capacidad para descargar las diferentes plataformas o aplicaciones para la ejecución de los talleres, a pesar que se ha brindado recargas con un monto considerable para que los niños y niñas puedan ingresar a los talleres que se les brinda, no obstante se ha obtenido resultados de los padres de familia debido a que pertenecen a una zona de extrema pobreza pero eso se ha venido fortaleciendo en el transcurso del taller por las diferentes didácticas que se han puesto en práctica para mejorar este problema.

Finalmente se menciona la propuesta de la autora Barbagelata (2017) que cita a María Rencoret, en la cual habla de lograr el pleno desarrollo de la persona, utilizando sus propias capacidades, interés, necesidad y actitudes para ser un individuo integral y autónoma. Asimismo, comenta que la noción de cantidad en el individuo fijamente ha estado presente; no obstante, el número como escritura se ha venido evolucionando en el paso del tiempo y hasta llegar al conocimiento real del número. Es por esto que, los niños y niñas deben de generar un proceso constante en cuanto a la comprensión de las diferentes nociones matemáticas como es el caso del conteo; se ha llegado a saber que la noción del número se es inevitable mencionar el origen de los términos y signos usados para la representación de cada cantidad, consecuentemente será el fruto del razonamiento

de relacionarlo con la vida cotidiana para su crecimiento de la noción del conteo, pues de esta manera llegará a realizar la numeración de manera ordenada y completa. De suma importancia es que el número no solo representa un nombre sino una relación de inclusión, implicando más números anteriores, es por esto que los números se deben de enseñar con estrategias y didácticas para que el niño o niña llegue a la comprensión y utilización en lo largo de toda su vida.

## **VI. CONCLUSIONES**

El nivel de noción de conteo en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; se encuentran en proceso con un 90% de conocimiento, mientras que el 10% están en nivel de inicio, según el pre test que se realizó; es decir que no tienen el desarrollo y comprensión de la noción de conteo, es por esto que necesariamente se debe desarrollar didácticas de implementación como son los juegos virtuales para la esta noción.

La influencia de los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; es relativamente favorable para la evaluación de las habilidades matemáticas respecto a la formación básica regular. Puesto que, se realizó estrategias de enseñanza-aprendizaje mediante el taller “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo”, realizando 15 actividades en el cual se obtuvo el resultado deseado, en el que el niño y niña lleguen a reconocer y utilizar cada principio de la noción del conteo en la vida cotidiana, desarrollando y facilitando la comprensión, entendimiento y raciocinio de las matemáticas, así como también favoreciendo el pensamiento crítico y cognitivo.

Por consiguiente, después de ejecutar los juegos virtuales se empleó un pos test dando como resultado el nivel de noción de conteo en el desarrollo de infantes de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; se obtiene el nivel alto con un 100%; es decir, el taller de juegos virtuales se obtuvo resultados favorables para los beneficiarios ya que ahora tienen la capacidad de emplearlo en su vida diaria.

Los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; se empleó una prueba antes para nivelar a los estudiantes que se encuentran era un 90% y están en proceso, asimismo el 10% se identifican en el nivel de inicio y secuencialmente se realizó un pos test para reconocer el nivel que han obtenido después de la ejecución del taller de juegos virtuales en el cual se encuentran en logrado con un 100%; también se obtuvo resultados en los diferentes principios como es el de correspondencia uno a uno, orden estable y cardinalidad donde se obtuvo el 80% de los estudiantes en nivel

medio, luego en el principio de abstracción en nivel medio con un 90% y por último en irrelevancia de orden con nivel medio de 60% que lograron los estudiantes. Para ello después de ejecutar las diferentes estrategias se obtuvo como resultado en todos los principios el 100% de alumnos con un nivel alto.

Para otro lado, al contrastar los resultados de la aplicación del taller de juegos virtuales, a través de la prueba de hipótesis para el desenvolvimiento la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 440–Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021; se empleó la prueba de normalidad y esta dio como resultado  $>0,05$ , es por esto que se contradice la hipótesis nula; en caso contrario, se realiza la prueba de Wilcoxon para aceptar la hipótesis alterna.

De igual importancia, los juegos virtuales “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo” para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021, se evaluó por expertos en el tema y fue aceptada para ejecutar en el aula, por lo que es de suma importancia realizar este taller para que los estudiantes tengan conocimiento, entendimiento y comprensión de la noción del conteo.

En conclusión, la ejecución del taller “*Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo*”, fue de suma importancia para la implementación de esta noción, ya que se refuerza el pensamiento crítico de las matemáticas, para ello se realizaron 15 ítems de las cuales se desplazan en 3 por cada dimensión, y para cada una de ellas se emplearon juegos virtuales, teniendo la percusión de los infantes por seguir aprendiendo los principios básicos de la lógica matemática; asimismo, hubo una vasta información por diferentes autores que han reforzado la información referente a la noción mencionada, de esta manera el razonamiento se hace presente de manera creativa para llegar a la atención del infante.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Para los agentes educativos de la I.E. N° 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; se recomienda valorar los descubrimientos de esta indagación con la única importancia de aplicarlo en la enseñanza-aprendizaje de los preescolares para la iniciación y conocimiento de las matemáticas; es por esto que, deben realizar juegos virtuales que incentiven a los estudiantes aprender la noción de conteo.

A la docente asignada del aula de cuatro añitos de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021; se le recomienda la utilización de los resultados de esta indagación para que siga el progreso de estas pre nociones de número y se sugiere aplicar el taller de juegos virtuales para seguir desarrollando habilidades y capacidades de las matemáticas en los infantes.

Asimismo, se recomienda implementar talleres virtuales que sean lúdicos para captar la atención de los estudiantes teniendo como base los principios de correspondencia, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia de orden; para seguir reforzando el aprendizaje de conteo.

Se recomienda a los docentes hacer uso de las TICS, recursos audiovisuales, materiales estructurados y no estructurados fomentar una cultura estratégicamente lúdica en el curso de lógica matemática de los preescolares.

Finalmente se recomienda adaptar el taller de los juegos virtuales “Enseñamos con amor, realizamos estrategias con el corazón y fortalecemos la noción de conteo” en las diferentes necesidades, interés y contextos del niño y niña; ya que, aporta en la enseñanza-aprendizaje de la noción de conteo.

## REFERENCIAS

- Acevedo, S. (2019). *Pensamiento lógico matemático y la iniciación de conteo en niños de 5 años de una institución educativa inicial, Cercado de Lima 2019*. Lima-Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43378/Acevedo\\_MS.V.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43378/Acevedo_MS.V.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Aguilar, S. (2017). *Noción de numero en niños de 5 años entre las Instituciones Educativas N° 384 Los Amiguitos y Rayito de Sol, Carabayllo - 2017 [Tesis de pregrado]*. Universidad Cesar Vallejo. Lima-Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3826/Aguilar\\_MSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3826/Aguilar_MSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ahedo, J. (2018). ¿Qué aporta John Dewey acerca del rol del profesor en la educación moral? *Foro de Educación*, 16(24), 125-140. doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fde.510>
- Balcázar, G. (2017). *Programa de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa Primaria Colegios y Academias Montessori, Chiclayo, 2017*. Chiclayo-Perú: Universidad Católica de Chimote. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5840>
- Balderas, E. (2020). Análisis del discurso y desarrollo de la noción de numero en preescolar y el uso de las TIC. 14(2), 72-86. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/cuat/v14n2/2007-7858-cuat-14-02-72.pdf>
- Baltazara, E. (2017). *LOS PRINCIPIOS DE CONTEO MEDIANTE EL JUEGO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN TERCER GRADO DE PREESCOLAR*. México: Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/34334.pdf>
- Barbagelata, M. (2017). *Iniciación Matemática: un modelo de jerarquía de enseñanza*. España. Obtenido de [https://kupdf.net/download/iniciacion-matematica-mdel-carmen-rencoret-bustos\\_5a3d0431e2b6f57d55622c7a\\_pdf#modals](https://kupdf.net/download/iniciacion-matematica-mdel-carmen-rencoret-bustos_5a3d0431e2b6f57d55622c7a_pdf#modals)

- Barrientos, M. (2017). *Aplicación de estrategias lucidas para el conteo de objetos hasta diez (10), en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 810 "Cadena" del Distrito de Chetilla, Ugel Cajamarca 2016*. Cajamarca-Perú: Universidad de Cajamarca. Obtenido de [https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1373/T016\\_04742677\\_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1373/T016_04742677_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bautista, J. (08 de 05 de 2013). *EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE NÚMERO EN LOS NIÑOS*. Obtenido de Open Journal Systems: <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/145>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación. Pearson*. (4ta ed.). Colombia: Universidad de la sabana. Obtenido de [https://www.academia.edu/44228601/Metodologia\\_De\\_La\\_Investigaci%C3%B3n\\_Bernal\\_4ta\\_edicion](https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigaci%C3%B3n_Bernal_4ta_edicion)
- Camac, R. y Ottos, V. (2018). *Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "El Progreso" - Satipo*. Huancavelica-Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1651/T.A.CAMAC%20Y%20OTTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos. Obtenido de [https://www.academia.edu/26909781/Metodologia\\_de\\_La\\_Investigacion\\_Cientifica\\_Carrasco\\_Diaz\\_1\\_](https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_)
- Coello, M. (1991). El proceso de contar: una perspectiva cognitiva. *Estudios de psicología*(46), 91-106. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=66084#:~:text=Durante%20la%20pasada%20d%C3%A9cada%20la,de%20habilidades%20num%C3%A9ricas%20m%C3%A1s%20sofisticadas.>
- Córdova, I. (2019). *Instrumentos de investigación* (1era ed.). Editorial San Marcos. Obtenido de

[http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id\\_product=217&controller=product](http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id_product=217&controller=product)

Encalada, P. (2019). *Estrategias lucidas para el desarrollo de nociones de cantidad y numero en el nivel inicial 2, de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la Comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, Año Lectivo 2018- 2019*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>

Fernández, K., Gutiérrez, I., Gómez, M., Jaramillo, L., y Orozco, M. (2004). El pensamiento matemático informal de niños en edad preescolar. Creencias y prácticas de docentes. *Zona próxima*(5), 42-72. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300503.pdf>

Fernández, Patricia. y Macias, A. (2019). *Actividades lúdicas en el desarrollo lógico matemático*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45156>

Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)

García, L. (2017). *Muestreo probabilístico y no probabilístico. Teoría*. Mexico: Universidad del itmo. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>

García, Z. (2015). *LOS PRINCIPIOS DE CONTEO Y LOS MECANISMOS DE LA MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS PREESCOLARES*. Santiago de Cali: Universidad del Valle. Obtenido de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/14491/CB-0534682.pdf?sequence=1>

- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid-España: Hacer familia, educar en valores. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=K5yLpxPdYZAC&oi=fnd&pg=PA279&dq=Garrido,+P.+\(2010\).+Educar+en+el+ocio+y+el+tiempo+libre.+Palabra.&ots=kqL\\_FUKWnn&sig=SXDSxF\\_Vub9pa6vx1NskIPd-nw#v=onepage&q=Garrido%2C%20P.%20\(2010\).%20Educar%20en%20el%20ocio](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=K5yLpxPdYZAC&oi=fnd&pg=PA279&dq=Garrido,+P.+(2010).+Educar+en+el+ocio+y+el+tiempo+libre.+Palabra.&ots=kqL_FUKWnn&sig=SXDSxF_Vub9pa6vx1NskIPd-nw#v=onepage&q=Garrido%2C%20P.%20(2010).%20Educar%20en%20el%20ocio)
- Gastelu, S. y Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. Lima-Perú: Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gelman, R., & Gallistel, C. (1978). Los niños aprendiendo a contar. *Gelman, R., & Gallistel, C. (1978)*, 1-24. Obtenido de [http://www.ehu.eus/ikastorratza/4\\_alea/4\\_alea/conteo%20infantil.pdf](http://www.ehu.eus/ikastorratza/4_alea/4_alea/conteo%20infantil.pdf)
- Guerrero, D. (2015). *LOS PRINCIPIOS DE CONTEO Y LOS MECANISMOS DE LA MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS PREESCOLARES*. Colombia: Universidad del Valle. Obtenido de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/14491/CB-0534682.pdf;jsessionid=6C592A59F81E49C944D241DE6E8EF1F4?sequence=1>
- Guillen, I. (2021). *Taller de estrategias lúdicas para potenciar la capacidad de resolución de problemas en estudiantes de segundo grado del nivel primaria en una institución Educativa – Chiclayo*. Chiclayo-Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de [http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3235/TL\\_GuillnFloresIsis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3235/TL_GuillnFloresIsis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, J. y Pérez, G. (2017). *Estrategias para favorecer la habilidad del conteo en niños de nivel preescolar*. Tabasco-México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. doi:<https://doi.org/10.19136/pd.a28n64.2383>

- Hernández, R., Fernández, C. y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). Londres. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huáman, L. (2019). *Programa de juegos verbales basado en la ruta cognitiva para aumentar la inteligencia matemática en los infantes de 5 años del aula azul de la I.E.I. N° 174 "Florecer" del Caserío de Micarcape, distrito de Monsefú*. Lambayeque-Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9053/Huam%C3%A1n\\_Ramos.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9053/Huam%C3%A1n_Ramos.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Lara, Guisella. (2020). *Ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030 Naylamp, Chiclayo*. Chiclayo-Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49453/Lara\\_TM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49453/Lara_TM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lopez, J. (2020). *Estadística descriptiva*. Economipedia. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/estadistica-descriptiva.html>
- Martínez, C. . (2018). *"LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RUMIÑAHUI"*. Ambato – Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29149/1/1803465424%20Mart%c3%adnez%20Minda%20Carlos%20Eduardo.pdf>
- Medina, O. (2019). *Juegos tradicionales para desarrollar la habilidad de conteo en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 11521 "María de Lourdes" del distrito de Pomalca- Chiclayo*. Lambayeque-Perú: Universidad Nacional Pedro Ruis Gallo. Obtenido de [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8672/Medina\\_Peralta\\_Olga.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8672/Medina_Peralta_Olga.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Miranda, F., Espinosa J., López F. & Romero, P. (2018). How do They Count? Cardinality in Preschool Children. *ACTA DE INVESTIGACIÓN PSICOLÓGICA*, 8(3), 25-35. Retrieved from <http://www.scielo.org.mx/pdf/aip/v8n3/2007-4719-aip-8-03-25.pdf>
- Morocho, J. (2018). *Actividades lucidas para desarrollar nociones matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1263 – “EL Carmen” San Ignacio en el año 2018. [Tesis de pregrado]. Universidad Cesar Vallejo, Perú.* Chiclayo-Perú: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25863/Morocho\\_PJM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25863/Morocho_PJM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Odar, M. y Tepe, K. (2018). *Programa de actividades lógicas para desarrollar el concepto del número en los niños de 5 años de la I.E.I “Felipe Alva y Alva N° 119”.* Chiclayo-Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de [http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1568/TL\\_OdarSanchezMilagros\\_TepeCarmenKaren.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1568/TL_OdarSanchezMilagros_TepeCarmenKaren.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Otálora, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Dialnet*, 71-96. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4968468>
- Pineda, C. . (2019). *EL CONTEO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO JARDÍN DEL NIVEL PREESCOLAR DEL COLEGIO COLOMBO BRITÁNICO DEL MUNICIPIO DE ENVIGADO.* Universidad Santo Tomás, Medellín, Colombia. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18576/2019clarizapineda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quijada, V. (2014). *Aprendizaje virtual.* México: Digital UNID. Obtenido de [https://books.google.com.mx/books?id=yH1VBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=yH1VBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Ramos, S. y Bautisma, M. (2018). *Las nociones pre numéricas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Apóstol San Pablo”*

- Lucanas. Huancavelica: UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA.  
Obtenido de  
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1763/T.A.%20RAMOS%20Y%20BAUTISTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, J., Pierdant, A., Rodríguez, E. (2014). *Estadística para administración*. México: Grupo editorial patria. Obtenido de  
<https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9789708170062.pdf>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. & Loor, M. (2016). Jean Piaget's Constructivist Theory and its Significance for Contemporary Pedagogy. *Revista científica: Ciencias sociales y políticas*, 2, 127-137. Retrieved from  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Silvia, B. y Vasquez, M. (2017). *Aplicacion de un programa de juegos didácticos para desarrollar el conteo numérico en los niños 5 años de la I.E.I. N° 013 "Las Lomas"*. Lambayeque-Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3907/BC-2691%20SILVA%20FERNANDEZ-VASQUEZ%20VASQUEZ.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Soto, R. (2015). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos*. Nuevo Milenio. Obtenido de <https://dokumen.tips/education/la-tesis-e-4-paso-dr-roger-soto.html>
- Supo, J. (2015). *Taxonomía de la investigación: El arte de clasificar aplicado a la investigación científica*. España: Bioestadístico. Obtenido de  
<https://archive.org/details/taxonomiadelainv0000supo>
- Torres, L., Prieto, E. y López, L. (2012). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Evaluación del uso de las herramientas virtuales en el máster de educación para el desarrollo. *Educatéc-Revista electrónica de tecnología educativa*(39), 1-18.  
doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2012.39.376>

- TV Perú. (2019). *TV PERÚ*. Obtenido de Proyecto Perú Debate 2021 busca fortalecer capacidad de partidos políticos en diseño de planes de Gobierno: <https://www.tvperu.gob.pe/>
- UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible* (Vol. 7). Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Obtenido de [https://web.unican.es/unidades/igualdad/SiteAssets/guia-de-recursos/responsabilidad-social-universitaria/EdS\\_ODS.pdf](https://web.unican.es/unidades/igualdad/SiteAssets/guia-de-recursos/responsabilidad-social-universitaria/EdS_ODS.pdf)
- Valderrama, S. (2018). *Pasos Para Elaborar Proyectos de Investigacion Cientifica*. Perú: San Marco. Obtenido de <https://idoc.pub/documents/pasos-para-elaborar-proyectos-de-investigacion-cientifica-santiago-valderrama-mendoza-d49oxekov249>
- Vara, A. (2015). *7 Pasos para elaborar una tesis*. Perú: Editorial Macro. Obtenido de <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-PASOS-PARA-UNA-TESIS-EXITOSA-Desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentaci%C3%B3n.pdf>
- Vargas, J. (2017). *Niveles de las nociones matemáticas de número y numeración en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Niña María n° 84-Callao, 2017*. Lima-Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16271/Vargas\\_GJI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16271/Vargas_GJI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vega, C. (2018). *Actividades lucidas para desarrollar la noción de numero en los niños (AS) de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 002 – Maravillas de Jesús - Chiclayo*. Chiclayo-Perú: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40812/Vega\\_ACC.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40812/Vega_ACC.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Viciano, V. y Conde, J. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. *Dialnet*, 67-97. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=749354>

# **ANEXOS**

**ANEXO N°1**

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Juegos virtuales</b>	-Para Piaget (1956) el juego contribuye al desarrollo de la cognición del infante, representa la asimilación funcional de la realidad según la etapa de progreso de cada estudiante. Por otro lado, los autores Torres, Prieto y López (2012) confirman que el uso de las herramientas digitales aporta beneficios de	Conjunto de sesiones aplicadas que forman parte del estímulo.	-Denominación	Es la definición del programa que será aplicado a la muestra establecida.	- “Jugamos a relacionar niños y niñas con sillas” - “Jugamos a relacionar lápices y borradores”
			-Descripción	Establece las características particulares del desarrollo de cada sesión.	- “Jugamos a relacionar prendas de vestir con las partes del cuerpo” - “Menciona el orden de ingredientes que debe tener la hamburguesa” -“Nos divertimos completando de forma creciente el rompecabezas”
			-Objetivos	Corresponde a los logros trazados mediante la aplicación de las actividades.	- “Nos divertimos ordenando el rompecabezas numérico” - “Aprendemos a contar la cantidad de animales que hay en la granja”
			-Metodología	Conjunto de estrategias y métodos de enseñanza aprendizaje virtual establecido como parte un precepto teórico para	- “Asignamos el numeral a la cantidad de animales salvajes” - “Determinamos el número del total de animales domésticos”

enseñanza aprendizaje tanto para el maestro como para el estudiante. Por esta razón se puede evidenciar que gracias a la virtualidad se podrá adquirir conocimientos significativos sostenibles.			cumplir con los objetivos.	-“Contamos los sonidos onomatopéyicos de los animales” -“Contamos los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales” -“Contamos los sonidos onomatopéyicos del cuerpo” - “Mencionamos la cantidad de útiles escolares que tiene el gusano”
		-Organización	Cronograma de sesiones y horas establecidas para llevar a cabo la ejecución de las sesiones en la muestra establecida.	- “Mencionamos la cantidad de gusanitos” - “Mencionamos el total de manzanas con gusanos”
		-Evaluación	Actividades e instrumentos aplicados para verificar la mejora del desarrollo de la noción del conteo.	

**ANEXO N°2**

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>OPCIONES DE RESPUESTA</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>Noción de conteo</b>	-Según los autores Orosco, M. y Sevilla (2003) lo definen como un procedimiento de contar que emplean los estudiantes desde sus primeros años de aprendizajes para fijar cantidades y dar solución a diversos	Para obtener los niveles de conocimiento de la variable dependiente de estudio se utilizó la lista de cotejo.	-Principio de correspondencia uno a uno	Es la destreza de unir un elemento de un grupo, con otro elemento de grupo.	Une con una línea a cada niño y niña según el color de la silla.	Siempre A veces Nunca	Ordinal
			Traza una línea para unir el grupo de lápices con el grupo de borradores al color que le corresponde				
			Une los objetos que guardan relación con las partes del cuerpo.				
			-Principio de orden estable.	El orden de los números a utilizarse debe ser estable, de	Arma el rompecabezas según las fichas (palabra-número).		

problemas.

forma creciente y ordenada.

Completa el rompecabezas con los números de manera creciente.

Ordena secuencialmente las piezas del rompecabezas numérico.

-Principio de cardinalidad.

Consiste en que el niño repita el último numeral de la secuencia, por consiguiente, deberá representarlo.

Asigna el número según la cantidad de animales salvajes a los conjuntos.

Arrastra el número correspondiente según la cantidad de animales domésticos que contiene los grupos.

					Cuenta cuantos animales iguales hay en cada grupo y una con el número que corresponda.		
			-Principio de abstracción.	Este principio concede al niño saber que cualquier tipo de objetos se puede agrupar con el propósito de contarlos.	Tacha lo más rápido posible, las imágenes que son iguales al modelo.		
					Cuenta todos los elementos de un conjunto independientemente de sus características.		
					Determina cuántos objetos (muñecas y pelota) hay en los grupos formados.		
			-Principio de irrelevancia de orden.	Se refiere, que el niño identifique que el orden del	Cuenta los materiales escolares que contiene el gusanito		

				<p>conteo de los objetos de un determinado conjunto no es irrelevante para llegar al resultado.</p>	<p>de derecha a izquierda o viceversa.</p> <p>Reconoce los números del gusanito y designa la cantidad de pelotas de colores dependiendo del número identificado.</p> <p>Arma el cuerpo del gusanito a través de unas tarjetas numéricas.</p>		
--	--	--	--	---	--	--	--

### ANEXO N°3

#### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título:** Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021.

**Autoras:**

Briceño Torres Katherine Alexandra

Neyra Nieto María Valeria

**Problema:** ¿De qué manera se podrá estimular la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021?

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>Técnica e Instrumentos</b>
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es el efecto de ejecutar los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el efecto de ejecutar los juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Si se ejecuta los juegos virtuales entonces se desarrolla la noción de conteo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 440- Las Flores de la Pradera Pimentel, 2021.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Lista de cotejo antes y después de la aplicación de los juegos virtuales</p>

<p>¿Cuál es el nivel de desarrollo que poseen los niños y niñas al desarrollar la noción de conteo?</p> <p>¿Cuáles son los juegos virtuales que pueden favorecer la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa-440 Las Flores de la Pradera?</p> <p>¿Qué resultados pueden observarse en la aplicación de los juegos virtuales?</p> <p>¿Qué efectos se pueden observar antes y después de la aplicación de los juegos virtuales?</p>	<p>Identificar el nivel en que se encuentran los estudiantes al desarrollar la noción de conteo a través de un pre test.</p> <p>Diseñar y ejecutar juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en preescolares de 4 años de dicha Institución.</p> <p>Evaluar los resultados obtenidos de la ejecución del taller de los juegos virtuales.</p> <p>Comparar los resultados del pre test y post test de los juegos virtuales</p> <p>Contrastar los resultados de la aplicación del taller de</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>El nivel que poseen los niños y niñas al desarrollar la noción de conteo a través de un pre test es bajo.</p> <p>Existen juegos virtuales que favorecen el desarrollo de la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa-440 Las Flores de la Pradera traerá mejoras educativas.</p> <p>La evaluación de los resultados obtenidos de la aplicación de los juegos virtuales es favorable para los estudiantes.</p> <p>El nivel de entrada y salida que tienen los infantes después de la ejecución de los talleres virtuales.</p> <p>Existen diferencias significativas en los resultados antes y después</p>	
--	--	---	--

<p>¿Los juegos virtuales aplicados serán válidos para los especialistas en el tema?</p>	<p>juegos virtuales, a través de la prueba de hipótesis para desarrollar la noción de conteo.</p> <p>Validar los juegos virtuales a través de especialistas en el tema.</p>	<p>de la aplicación de los juegos virtuales.</p> <p>La validación de los juegos virtuales a través de especialistas en el tema determinará la eficacia de los mismos.</p>														
<p><b>ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p>	<p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b></p>	<p><b>VARIABLES Y DIMENSIONES</b></p>														
<p><b>Enfoque de investigación:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Descriptiva -Aplicada</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental- pretest- pos test.</p> <p><b>Esquema será:</b></p>	<p><b>Población</b></p> <p>Para los fines de la presente investigación, la población estará conformada por 49 niños y niñas de la Institución Educativa-440 Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021.</p> <p><b>Muestra</b></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="826 1176 999 1249">Variables</th> <th data-bbox="999 1176 1230 1249">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="826 1249 999 1727" rowspan="5">Variable Independiente Juegos virtuales</td> <td data-bbox="999 1249 1230 1319">Denominación</td> </tr> <tr> <td data-bbox="999 1319 1230 1395">Descripción</td> </tr> <tr> <td data-bbox="999 1395 1230 1498">Objetivos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="999 1498 1230 1574">Metodología</td> </tr> <tr> <td data-bbox="999 1574 1230 1650">Organización</td> </tr> <tr> <td data-bbox="826 1650 999 1727"></td> <td data-bbox="999 1650 1230 1727">Evaluación</td> </tr> <tr> <td data-bbox="826 1727 999 1989" rowspan="2">Variable Dependiente</td> <td data-bbox="999 1727 1230 1912">Principio de correspondencia uno a uno</td> </tr> <tr> <td data-bbox="999 1912 1230 1989"></td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Variable Independiente Juegos virtuales	Denominación	Descripción	Objetivos	Metodología	Organización		Evaluación	Variable Dependiente	Principio de correspondencia uno a uno		
Variables	Dimensiones															
Variable Independiente Juegos virtuales	Denominación															
	Descripción															
	Objetivos															
	Metodología															
	Organización															
	Evaluación															
Variable Dependiente	Principio de correspondencia uno a uno															

<p>G: O1 X O2</p> <p>G: grupo experimental</p> <p>O1: observación de grupo antes del experimento (pretest).</p> <p>O2: observación de grupo después del experimento (postest).</p> <p>X: Juegos virtuales.</p>	<p>La muestra será no probabilística a criterio del investigador. Por ello, la muestra está conformada por 16 niños de cuatro años de la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021.</p> <p>Hernández, Fernández y Batista (2014), señala que las habilidades sociales en las muestras no probabilística, la elección de los elementos que conforman la muestra no depende de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador.</p>	<p>Noción de conteo</p>	<p>Principio de orden estable</p> <p>Principio de cardinalidad</p> <p>Principio de abstracción</p> <p>Principio de irrelevancia de orden</p>	
--	--	-------------------------	--	--

	<p><b>Criterios de Inclusión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Estudiantes que pertenecen a la Institución Educativa 440-Las Flores de la Pradera.</li><li>- Edad de 4 años.</li></ul>		
--	--	--	--

## ANEXO N°4

### V DE AIKEN

**REGLA** Si es mayor a 0.70 es considerado VÁLIDO, si es menor a 0.70 será tomado como NO VÁLIDO

$V = v$ de Aiken
$\bar{x}$ = Promedio de calificación de jueces
$k$ = Rango de calificaciones (Max-Min)
$l$ = calificación más baja posible

<b>Max</b>	4
<b>Min</b>	1
<b>K</b>	3

$$V = \frac{\bar{x} - l}{k}$$

**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Con valores de V Aiken como  $V = 0.70$  o más son adecuados (Charter, 2003).**

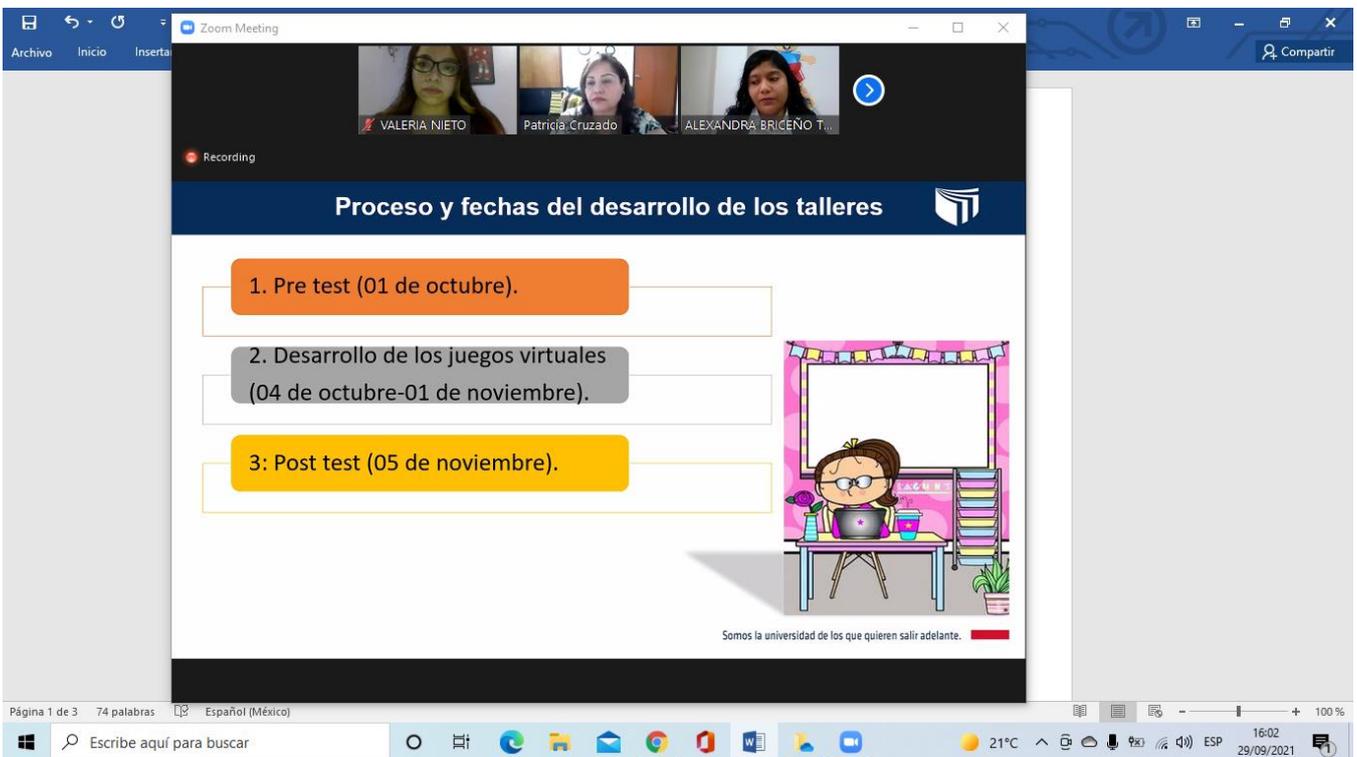
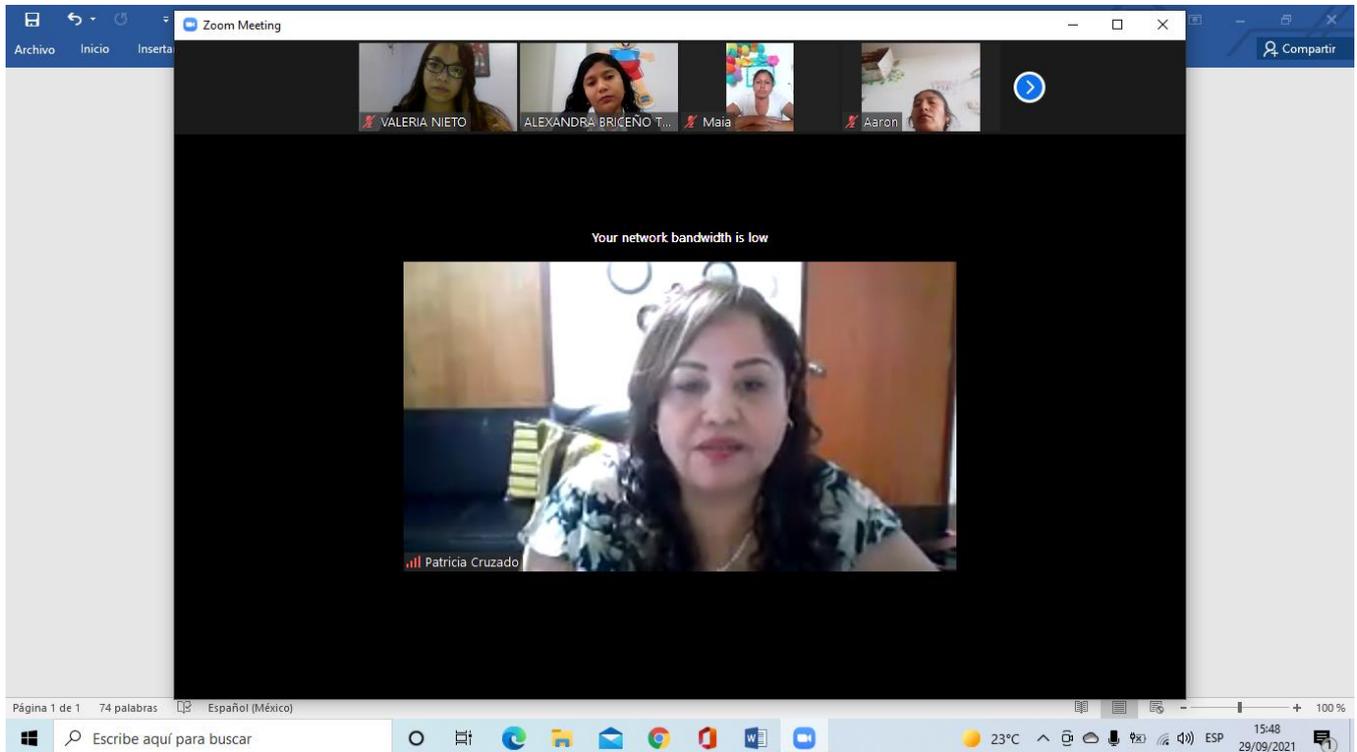
		J1	J2	J3	Media	DE	V Aiken	Interpretación de la V
ITEM 1	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 2	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 3	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 4	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido

ITEM 5	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 6	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 7	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 8	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 9	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 10	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 11	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 12	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 13	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 14	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
ITEM 15	Relevancia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido

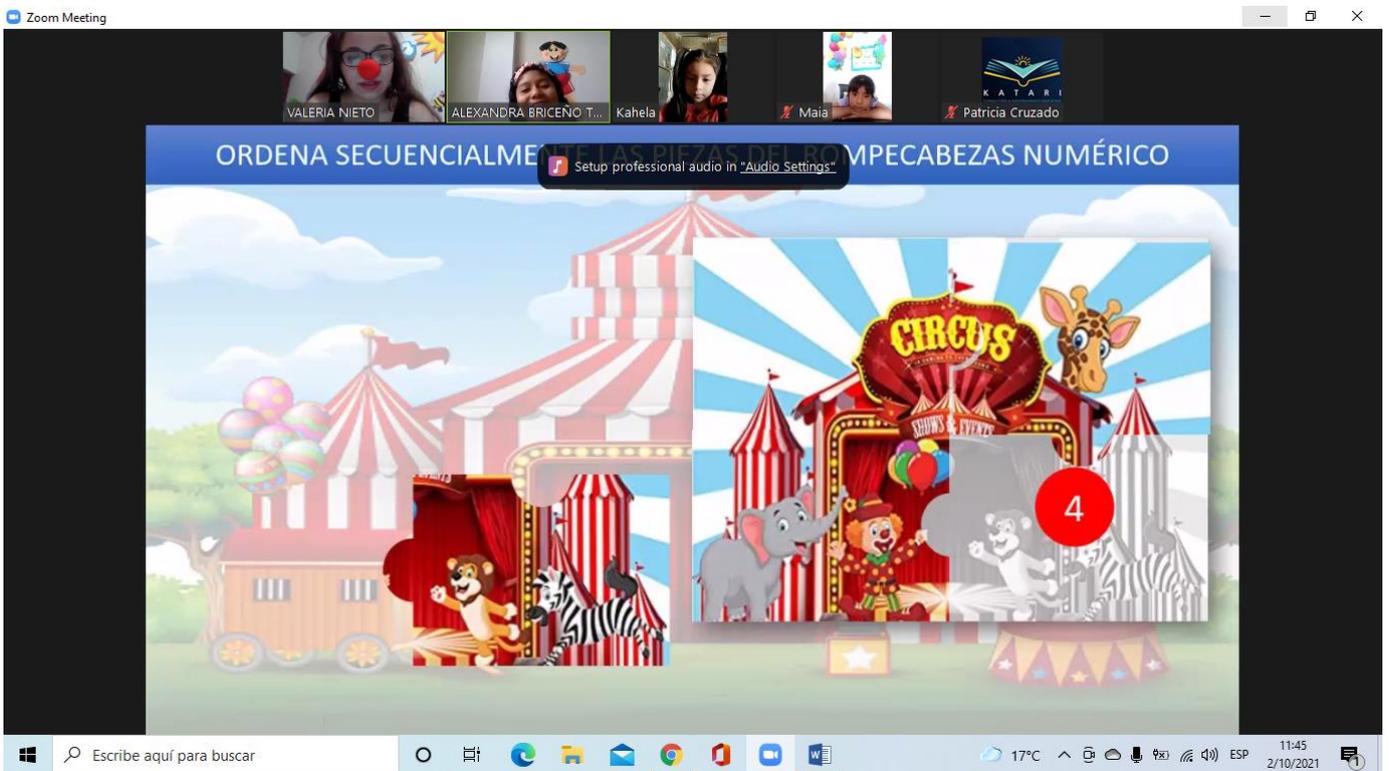
## ANEXO N°5

### Evidencias fotográficas

Reunión con los padres de familia y directora de la I.E.I 440-Las Flores de la Pradera.



# Taller N°1: Aplicación del pre test



## Taller N°2: Principio de correspondencia



Zoom Meeting

You are viewing ALEXANDRA BRICEÑO TORRES' screen

View Options

VALERIA NIETO

ALEXANDRA BRICEÑO T...

Kahela

Julian Vela

Nicolás

TALLER N°01 - PowerPoint

ALEXANDRA BRICEÑO TORRES

¿Qué desea hacer?

Compartir

1 \* DISEÑO 2: Principio de correspondencia entre UNO

2 \*

3 \*

4 \*

5 \* ¡LO HICIERON EXCELENTE!

¡LO HICIERON EXCELENTE!

Mute

Stop Video

Participants 9

Chat

Share Screen

Record

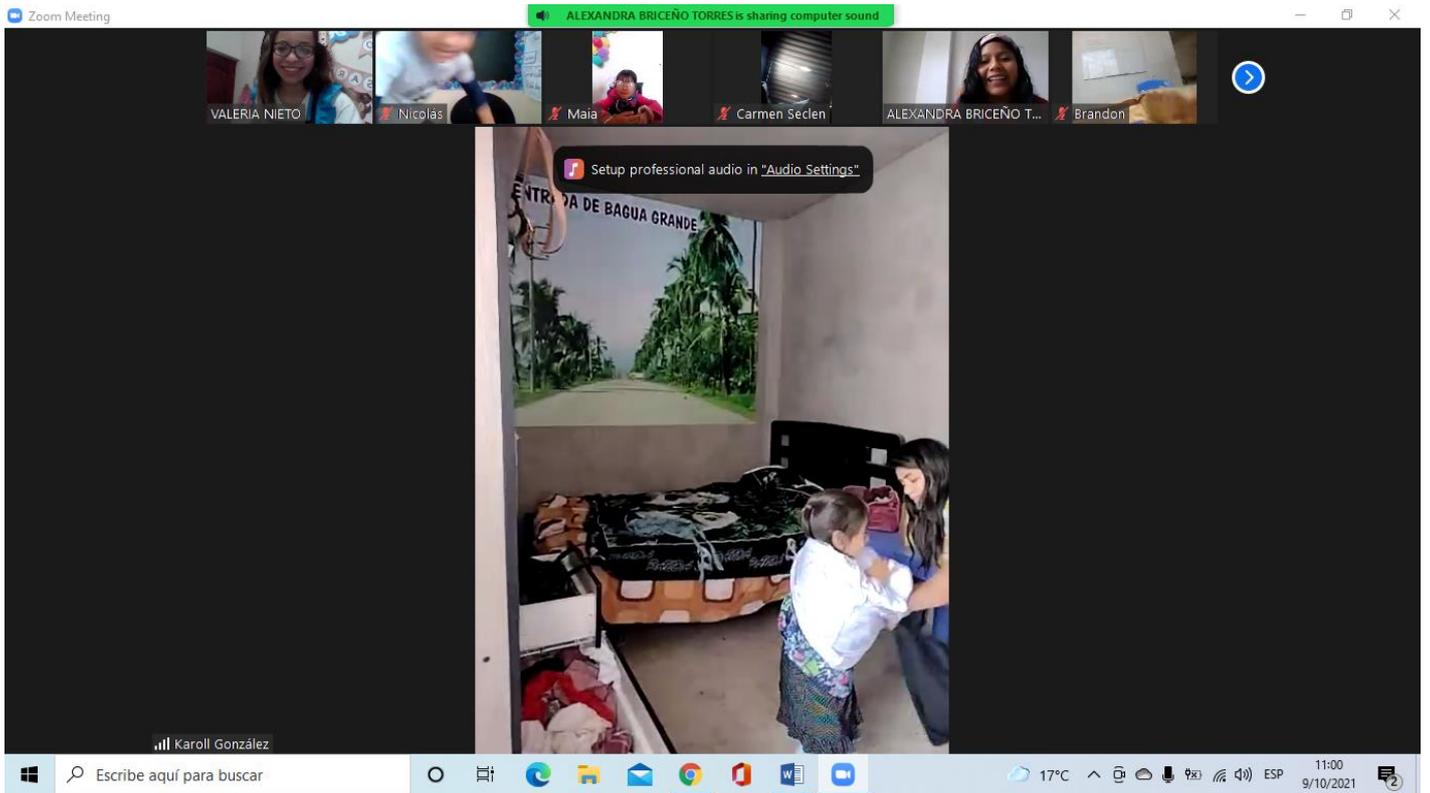
Reactions

Leave

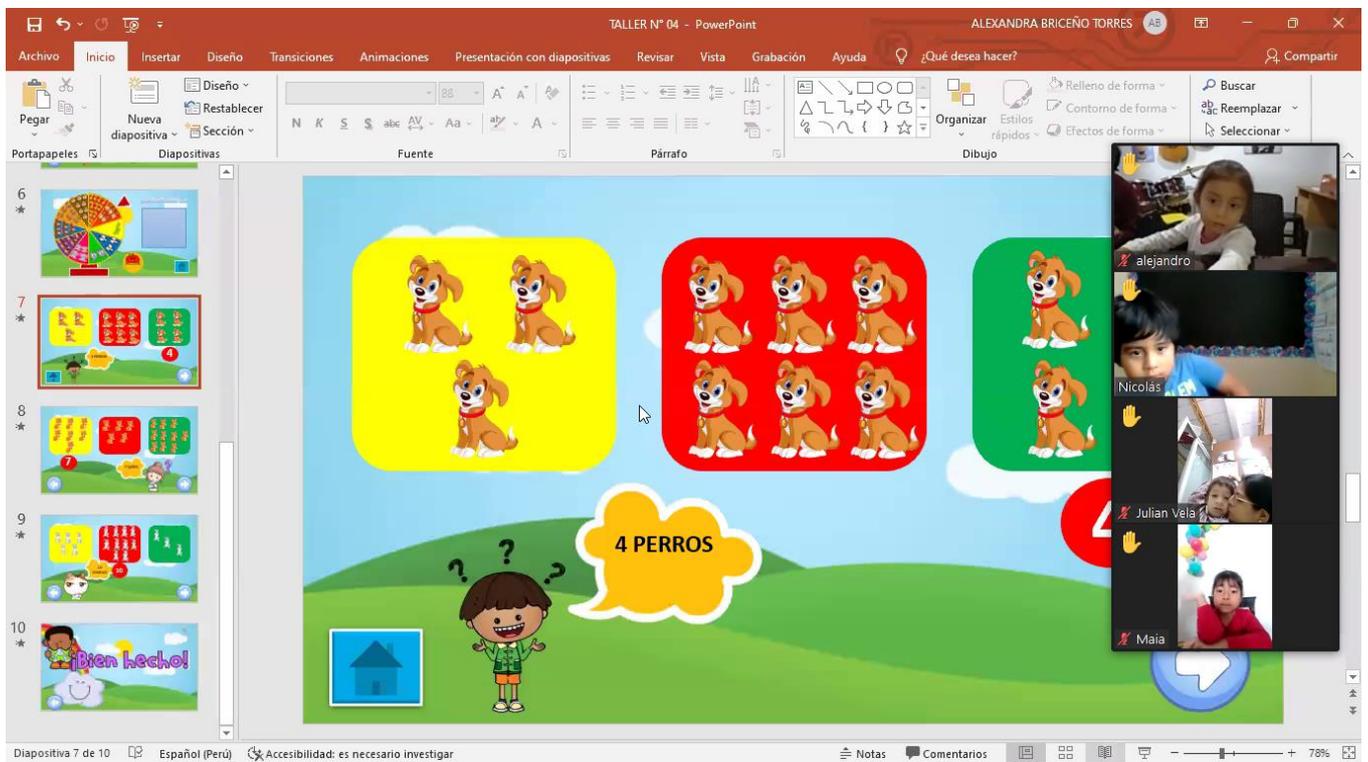
Escribe aquí para buscar

22°C

### Taller N°3: Principio de orden estable



# Taller N°3: Principio de cardinalidad



## ANEXO N°6

### VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimada: Dra. Patricia Liliana Cruzado Silva.

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada “Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021”

**Realizado por:** Briceño Torres, Katherine Alexandra y Neyra Nieto, María Valeria

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

**MA** : Muy adecuado.

**BA** : Bastante adecuado.

**A** : Adecuado

**PA** : Poco adecuado

**NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
<b>I.</b>	<b>Redacción</b>	<b>x</b>				
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada.					
1.2	Los términos ejecutados son apropiados para la indagación del taller.	<b>x</b>				
<b>II.</b>	<b>Estructura de la propuesta</b>					
2.1	El área con el que se integra la Propuesta son los adecuados.	<b>x</b>				
2.2	Los juegos virtuales que se han expuesto son directamente vinculados con el área.	<b>x</b>				
2.3	Los juegos virtuales son de interés y necesidad para los estudiantes.	<b>x</b>				
2.4	Los juegos virtuales guardan relación con los objetivos propuestos.	<b>x</b>				
2.5	Los juegos virtuales apoyan a la solución de la problemática planteada.	<b>x</b>				
<b>III</b>	<b>Fundamentación teórica</b>					
3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	<b>x</b>				

3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	x				
<b>IV</b>	<b>Bibliografía</b>					
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la propuesta.	x				
<b>V</b>	<b>Fundamentación y viabilidad de la propuesta</b>					
5.1.	La propuesta menciona las capacidades que lograron los estudiantes al inicio y finalizar del taller.	x				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	x				
5.3.	Diseña un organigrama que describa la secuencia lógica del desarrollo del taller (inicio-desarrollo-cierre)	x				
5.4.	Diseña de manera detallada e individual cada sesión o taller.	x				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Todo muy bien sin ninguna observación.

Validado por la Dra. Patricia Liliana Cruzado Silva.

Especializado: Docente de Educación Inicial

Tiempo de Experiencia laboral: 29 años

Cargo Actual: directora de la I. El N° 440 -Las Flores de la Pradera.

Fecha: 08 de noviembre del 2021.



\_\_\_\_\_  
DNI N°16683688

## VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimada: Dra. Patricia Liliana Cruzado Silva.

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada "Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021"

**Realizado por:** Briceño Torres, Katherine Alexandra y Neyra Nieto, María Valeria

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

**MA** : Muy adecuado.

**BA** : Bastante adecuado.

**A** : Adecuado

**PA** : Poco adecuado

**NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
<b>I.</b>	<b>Redacción</b>	<b>x</b>				
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada.					
1.2	Los términos ejecutados son apropiados para la indagación del taller.	<b>x</b>				
<b>II.</b>	<b>Estructura de la propuesta</b>					
2.1	El área con el que se integra la Propuesta son los adecuados.	<b>x</b>				
2.2	Los juegos virtuales que se han expuesto son directamente vinculados con el área.	<b>x</b>				
2.3	Los juegos virtuales son de interés y necesidad para los estudiantes.	<b>x</b>				
2.4	Los juegos virtuales guardan relación con los objetivos propuestos.	<b>x</b>				
2.5	Los juegos virtuales apoyan a la solución de la problemática planteada.	<b>x</b>				
<b>III</b>	<b>Fundamentación teórica</b>					

3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	x				
3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	x				
<b>IV</b>	<b>Bibliografía</b>					
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la propuesta.	x				
<b>V</b>	<b>Fundamentación y viabilidad de la propuesta</b>					
5.1.	La propuesta menciona las capacidades que lograron los estudiantes al inicio y finalizar del taller.	x				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	x				
5.3.	Diseña un organigrama que describa la secuencia lógica del desarrollo del taller (inicio-desarrollo-cierre)	x				
5.4.	Diseña de manera detallada e individual cada sesión o taller.	x				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Todo muy bien sin ninguna observación.

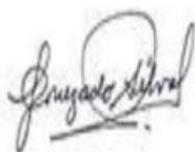
Validado por la Dra. Patricia Liliana Cruzado Silva.

Especializado: Docente de Educación Inicial

Tiempo de Experiencia laboral: 29 años

Cargo Actual: Directora de la I. El N° 440 -Las Flores de la Pradera.

Fecha: 08 de noviembre del 2021.




---

DNI N°16683688

## VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimado: Ing. Moisés Benjamín Salazar Soplapuco.

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada "Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 440–Las Flores de la Pradera, 2021"

**Realizado por:** Briceño Torres, Katherine Alexandra y Neyra Nieto, María Valeria

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

**MA** : Muy adecuado.

**BA** : Bastante adecuado.

**A** : Adecuado

**PA** : Poco adecuado

**NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
<b>I.</b>	<b>Redacción</b>	<b>x</b>				
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada.					
1.2	Los términos ejecutados son apropiados para la indagación del taller.	<b>x</b>				
<b>II.</b>	<b>Estructura de la propuesta</b>					
2.1	El área con el que se integra la Propuesta son los adecuados.	<b>x</b>				
2.2	Los juegos virtuales que se han expuesto son directamente vinculados con el área.	<b>x</b>				
2.3	Los juegos virtuales son de interés y necesidad para los estudiantes.	<b>x</b>				
2.4	Los juegos virtuales guardan relación con los objetivos propuestos.	<b>x</b>				
2.5	Los juegos virtuales apoyan a la solución de la problemática planteada.	<b>x</b>				
<b>III</b>	<b>Fundamentación teórica</b>					

3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	x				
3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	x				
<b>IV</b>	<b>Bibliografía</b>					
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la propuesta.	x				
<b>V</b>	<b>Fundamentación y viabilidad de la propuesta</b>					
5.1.	La propuesta menciona las capacidades que lograron los estudiantes al inicio y finalizar del taller.	x				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	x				
5.3.	Diseña un organigrama que describa la secuencia lógica del desarrollo del taller (inicio-desarrollo-cierre)	x				
5.4.	Diseña de manera detallada e individual cada sesión o taller.	x				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Todo muy bien sin ninguna observación.

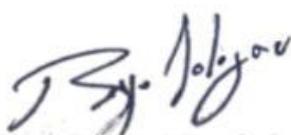
Validado por el Ing. Moisés Benjamín Salazar Soplapuco.

Especializado: Ingeniería de sistemas y computación

Tiempo de Experiencia laboral: 4 años

Cargo Actual: Supervisor del Área de Soporte Tecnológico.

Fecha: 08 de noviembre del 2021.




---

DNI N°43500924



ANEXO N°7

**CARTA DE CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Estimada: Dra. Cruzado Silva Patricia Liliana.

Asunto: Solicitamos autorización para desarrollar nuestro proyecto de investigación.

Por medio de la presente expresarle nuestro cordial saludo y hacer de su conocimiento que estamos elaborando nuestra investigación titulada “Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativas 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021”, con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje en niños y niñas del aula amarilla.

Para ello estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación del siguiente instrumento denominado “Lista de cotejo”, para medir el progreso de los estudiantes y la ejecución de “Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo”, por tal motivo estamos solicitando de su autorización correspondiente, para poder ejecutar dicha investigación en la institución la cual usted dirige.

Esperando tener acogida a esta petición, hacemos propicia la oportunidad para recalcar nuestro aprecio y especial consideración.

**Briceño Torres Katherine Alexandra**

**DNI: 48479347**

**Neyra Nieto María Valeria**

**DNI: 74029649**

**Dra. Cruzado Silva Patricia Liliana.**

**DNI:16683688**

**CARTA DE CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Estimada: Dra. Cruzado Silva Patricia Liliana.

Asunto: Solicitamos autorización para desarrollar nuestro proyecto de investigación.

Por medio de la presente expresarle nuestro cordial saludo y hacer de su conocimiento que estamos elaborando nuestra investigación titulada "Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativas 440-Las Flores de la Pradera, Pimentel, 2021", con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje en niños y niñas del aula amarilla.

Para ello estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación del siguiente instrumento denominado "Lista de cotejo", para medir el progreso de los estudiantes y la ejecución de "Juegos virtuales para desarrollar la noción de conteo", por tal motivo estamos solicitando de su autorización correspondiente, para poder ejecutar dicha investigación en la institución la cual usted dirige.

Esperando tener acogida a esta petición, hacemos propicia la oportunidad para recalcar nuestro aprecio y especial consideración.



---

**Briceño Torres Katherine Alexandra**

**DNI: 48479347**



---

**Neyra Nieto María Valeria**

**DNI: 74029649**



---

**Dra. Cruzado Silva Patricia Liliana.**

**DNI:16683688**

## ANEXO N°8

### *Confiabilidad de la lista de cotejo sobre la noción de conteo*

#### **Análisis de fiabilidad**

#### **Escala: Variable Noción de Conteo**

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### **Estadísticas de fiabilidad**

KR-20	KR-20 basada en elementos estandarizados	N de Ítems
0,738	0,749	15

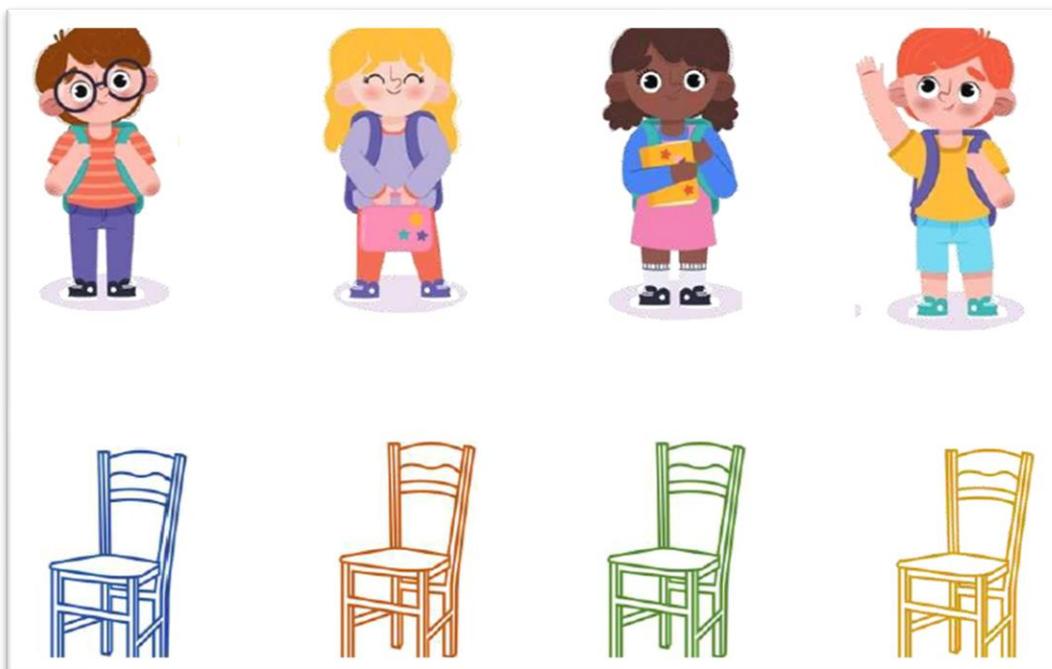
## ANEXO N°9

### TALLER N°01

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Jugamos a relacionar niños y niñas con sillas”		
1.2 Fecha		11/09/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	♥ Une con una línea a cada niño y niña según el color de la silla.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<p><b>Saludo y bienvenida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se motiva a los niños y niñas con un video del cuento “Ricitos de oro”, en el cual trata de que Ricitos se pierde en el bosque y encuentra una casa en donde puede observar 3 platos de sopa, 3 sillas y 3 camas que les corresponde a 3 osos.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Después de observar el video se les pregunta ¿De qué trata el cuento?, ¿Cuántos ositos vivían en la casa?</li> <li>♥ Mencionando la correspondencia de los objetos que tenían los ositos se les pregunta a los niños y niñas: ¿Ustedes saben qué es correspondencia?</li> <li>♥ Se les menciona que el día de hoy “Jugaremos a relacionar objetos”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Luego, se les presenta un ppt en el cual se visualizará un juego de correspondencia unívoca, en ella tendrán que unir a 5 niños y niñas con la silla que le corresponde. Simultáneamente se les pregunta: ¿En qué silla le corresponde sentarse a la niña?, ¿De qué color es la silla del niño?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les menciona a los niños y niñas: Entonces podemos decir que correspondencia es..., asimismo se les pregunta: ¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó del taller de correspondencia?, ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cuento “Ricitos de oro”</li> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JjQueU5HQJl">https://www.youtube.com/watch?v=JjQueU5HQJl</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.</li> <li>♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica</li> </ul>	

**VII. ANEXOS**



## TALLER N°02

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		"Jugamos a relacionar lápices y borradores"		
1.2 Fecha		15/09/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	♥ Traza una línea para unir el grupo de lápices con el grupo de borradores al color que le corresponde.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Con la canción "Un saludo de capitán" se da inicio al taller, dándoles la bienvenida y los saludos, asimismo se les da las recomendaciones a tener en cuenta como es tener un espacio amplio y seguro para que puedan desplazarse.</li> <li>♥ Luego, se les menciona una canción "Correspondencia" en cual habla sobre los</li> </ul>		

	<p>elementos que guardan relación entre sí, por ejemplo: gallina-lombriz, ratón-queso, perro-hueso, etc. Asimismo, se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué le corresponde a cada elemento?, ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les formula el conflicto cognitivo a los infantes: ¿Con qué otros elementos creen que podemos hacer correspondencia?</li> <li>♥ Después, se les comenta que el día de hoy aprenderemos “Jugamos a relacionar lápices y borradores”.</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Asimismo, se les motiva a los estudiantes con la canción “Los útiles escolares” en el cual los niños y niñas mencionan los nombres.</li> <li>♥ Seguidamente se les presenta un ppt con el juego de relacionar los útiles escolares como son el conjunto de borradores y el conjunto de lápices, en el cual cada niño o niña tendrá que unir un elemento con otro. Preguntándoles: ¿Qué le corresponde a lápiz?, ¿Habrá algún elemento que no tenga su pareja?, ¿Qué otro elemento le puede corresponder al lápiz para que tenga relación a los útiles escolares?</li> <li>♥ ¿Qué nos debemos de poner en el pie antes de ponernos los zapatos?, ¿Qué debemos de ponernos en la cabeza para cubrimos del sol? Luego, se presenta el otro juego de agrupar lápices y borradores. Simultáneamente se les pregunta: ¿Qué le corresponde a este lápiz para que pueda borrar si se ha equivocado al momento de dibujar?</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta ¿Qué aprendieron</li> </ul>

el día de hoy?, ¿Para qué nos sirve lo aprendido?, ¿De que manera podemos utilizarlo en la vida cotidiana?

#### IV. MATERIALES

- ♥ PPT
- ♥ Plataforma Zoom

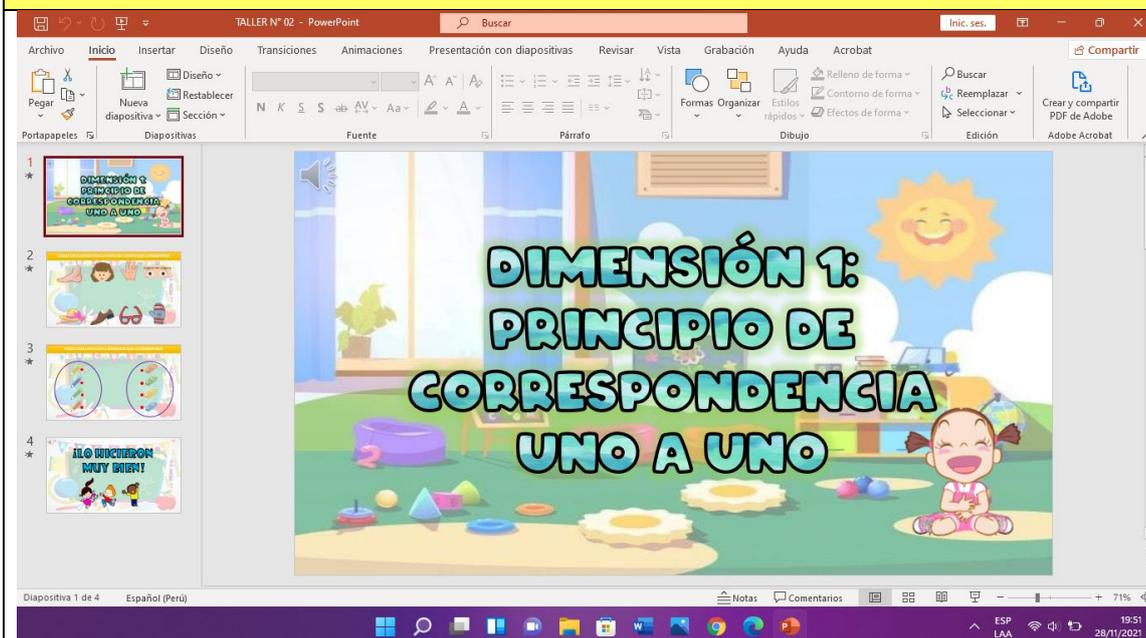
#### V. ENLACES DE REFERENCIA

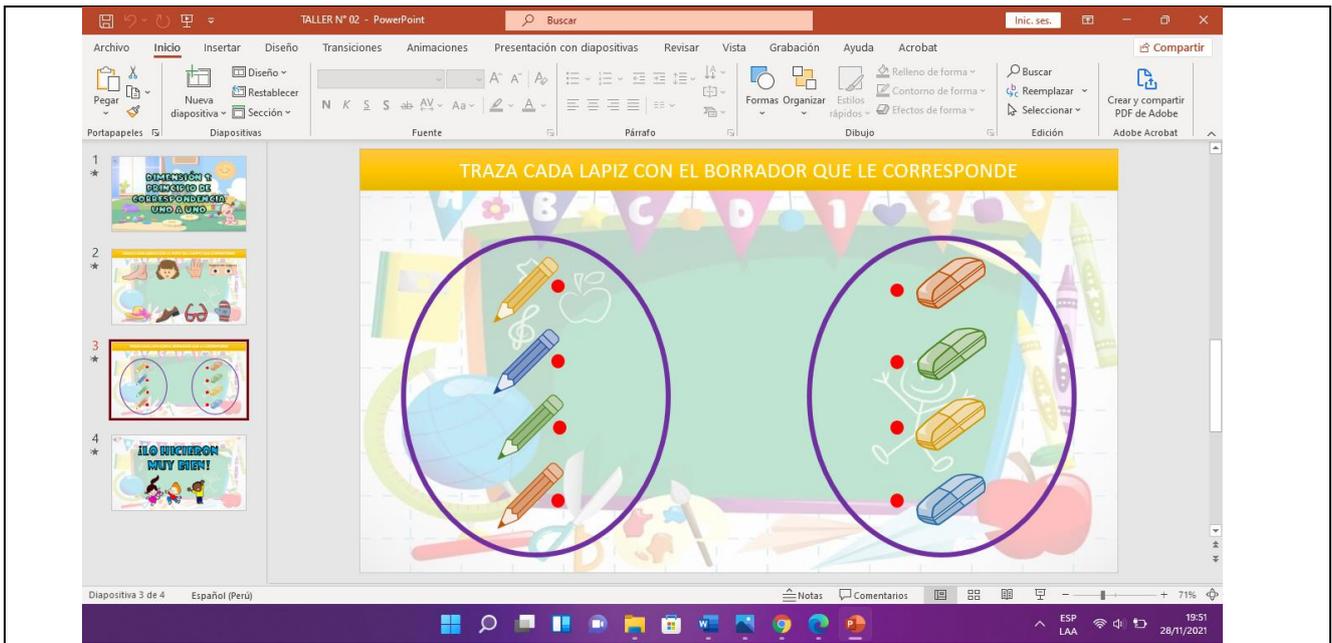
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=Loqm4RAglbw>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=xa1p5XHdOcg>

#### VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

#### VII. ANEXOS





## TALLER N°03

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Jugamos a relacionar prendas de vestir con las partes del cuerpo”		
1.2 Fecha		09/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	♥ Traza una línea para unir cada prenda de vestir que guarden relación con las partes del cuerpo
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da la bienvenida a los niños y niñas con la canción “Hola, Hola, ¿Cómo están?” Asimismo, se les menciona los acuerdos y las recomendaciones a tener en cuenta para comenzar con el taller.</li> <li>♥ Después, se les indica a los niños y niñas que jugaremos a “¿Quién se pone más prendas de vestir?” indicándoles las instrucciones del juego</li> </ul>		

	<p>en el cual los niños y niñas deben de ponerse muchas prendas de vestir y accesorios como: casaca, medias, short, guantes, gorra, etc. Mientras se están cambiando se comparte la canción “El enano del circo”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Después de haber jugado se les menciona a los niños y niñas: Cuando nos pusimos las prendas de vestir ¿Qué le correspondió a cada parte de mi cuerpo?</li> <li>♥ Luego, se declara el propósito de la actividad: “El día de hoy jugaremos a relacionar las prendas de vestir con las partes de mi cuerpo”</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les comparte una canción “La señora de los faroles” en el cual trata de la vestimenta adecuada de usar en las diferentes estaciones.</li> <li>♥ A continuación, se les presenta un ppt en el cual tendrá juegos de asociar la vestimenta con las prendas de vestir. Por ejemplo: calcetín-zapatilla.</li> <li>♥ Luego, se les presenta un ppt en el cual se visualizará el juego de prendas de vestir con la parte que le corresponde del cuerpo. Secuencialmente, se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué nos debemos de poner en el pie antes de ponernos los zapatos?, ¿Qué debemos de ponernos en la cabeza para cubrimos del sol?, ¿Con qué podemos relacionar el gorro con una parte de nuestro cuerpo?, ¿Con qué parte de nuestro cuerpo debe de ir el guante? Y así sucesivamente.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta a los niños y niñas: ¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿Qué fue lo</li> </ul>

que más les gustó del taller de correspondencia?, ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?

#### IV. MATERIALES

- ♥ PPT
- ♥ Plataforma Zoom

#### V. ENLACES DE REFERENCIA

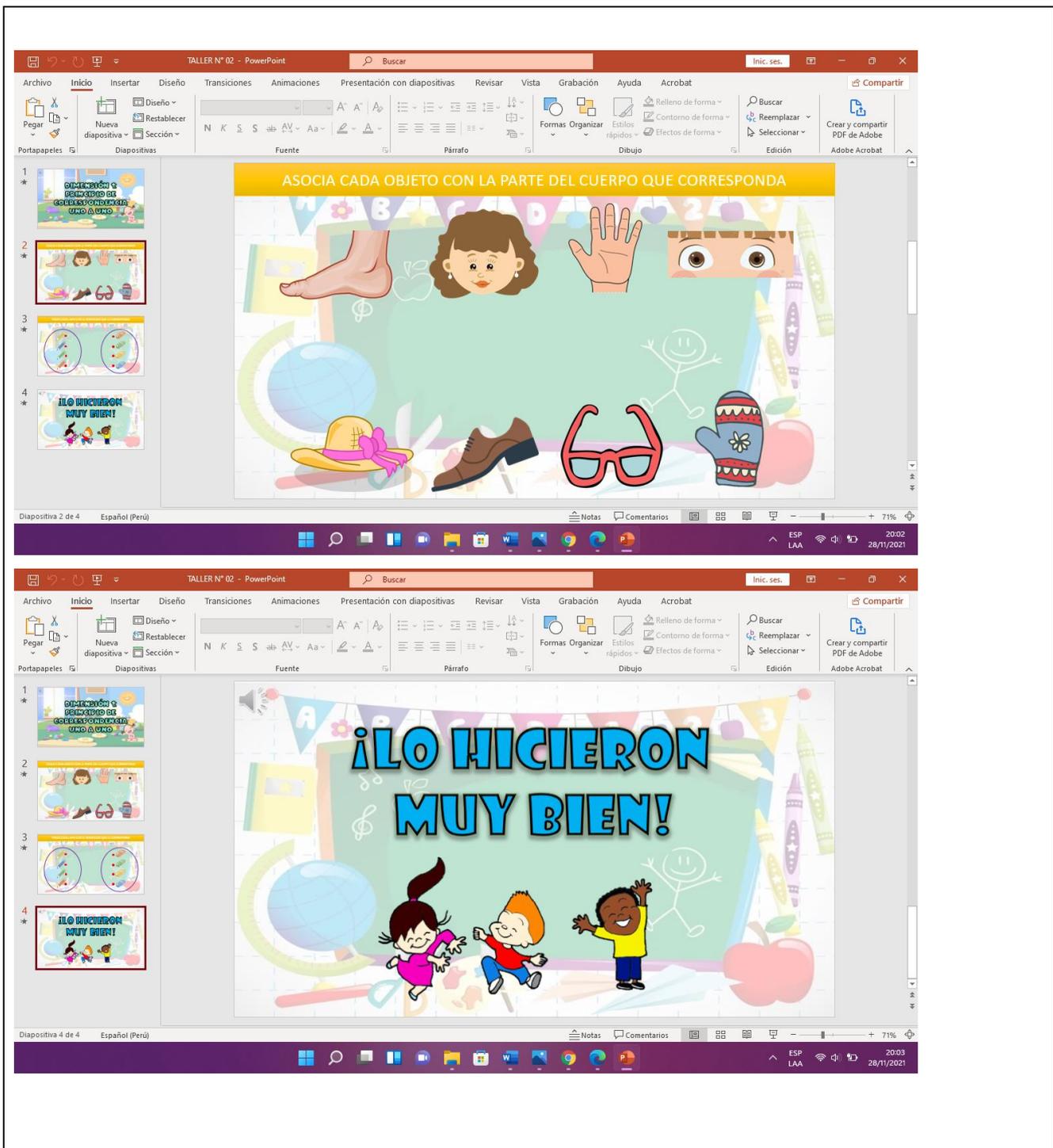
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=a-2xLVkuwR8>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=gkmysuz2uJs>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=r7U5jkJPi04>
- ♥

#### VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

#### VII. ANEXOS





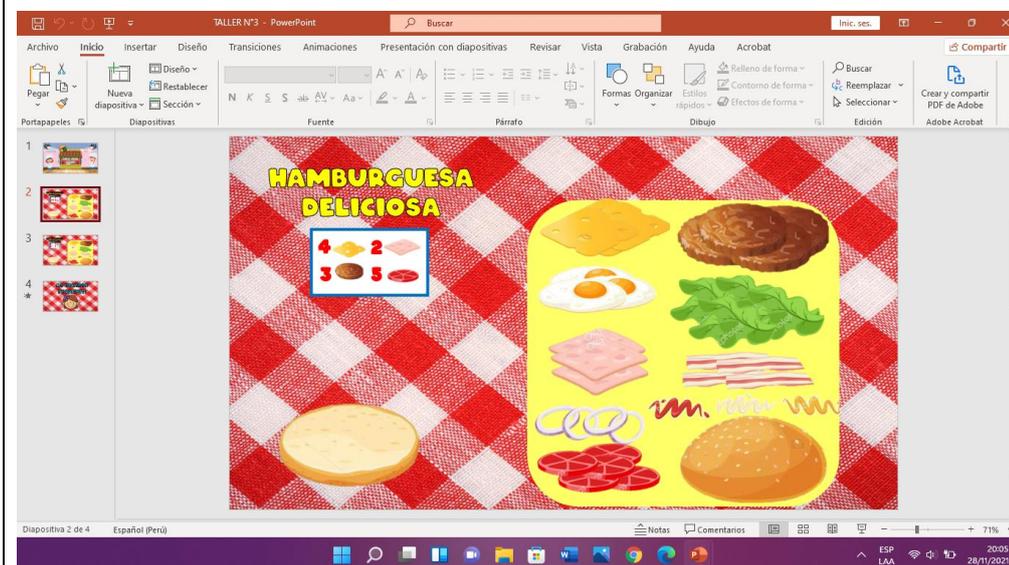
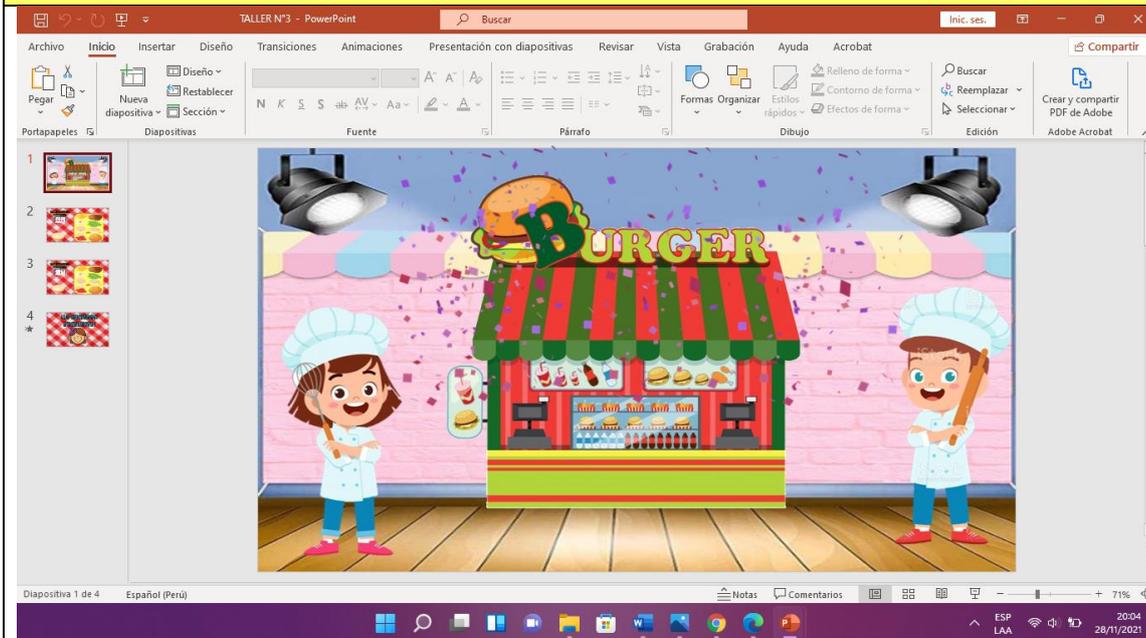
## TALLER N°04

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Contamos los ingredientes para preparar nuestra hamburguesa”		
1.2 Fecha		25/09/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	♥ Contar los ingredientes para la preparación de una hamburguesa.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da el saludo a los niños y niñas con la canción “Buenos días”, seguidamente la canción “¿Cómo están los niños?, ¿Cómo están?”</li> <li>♥ Después, se les presenta una rica hamburguesa en el cual se les pregunta a los infantes: ¿Qué es?, ¿Qué ingredientes tiene?, ¿Cuántas papas tiene?, ¿Qué ingredientes más le echan a la hamburguesa?</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ A continuación, se les interroga a los niños y niñas ¿Qué podemos hacer para saber la cantidad de ingredientes que tenemos en la hamburguesa?</li> <li>♥ Asimismo, se les indica que el día de hoy “Vamos a contar los ingredientes para preparar nuestra hamburguesa”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les presenta la canción “Somos cocineros” para motivar a los niños y niñas a la preparación de una hamburguesa, para luego presentarles un ppt de una hamburguesa con los siguientes ingredientes: pan, carne, cebolla, lechuga, etc.; en donde el infante selecciona el ingrediente que más le guste y pondrá la cantidad que él desee.</li> <li>♥ Se les pregunta: ¿Cuánto tomates tiene?, ¿Cuántas rodas de carne quieres poner a tu hamburguesa?, ¿Qué ingrediente más te gusta?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Para concluir, se les menciona que orden estable es la cantidad de elementos que podemos contar sin tener un orden determinado. Así mismo, se cuestiona a los niños y niñas ¿Qué más le gustó del taller?, ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hQMPol3QC-k">https://www.youtube.com/watch?v=hQMPol3QC-k</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JylgE1MnZTA">https://www.youtube.com/watch?v=JylgE1MnZTA</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UeH3XE3UZ2s">https://www.youtube.com/watch?v=UeH3XE3UZ2s</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS



TALLER N°3 - PowerPoint

Buscar

Inic. ses.

Archivo Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Revisar Vista Grabación Ayuda Acrobat

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección

Portapapeles Diapositivas

Fuente Párrafo Formas Organizar Estilos rápidos Relleno de forma Contorno de forma Efectos de forma

Buscar Reemplazar Seleccionar

Crear y compartir PDF de Adobe

Compartir

1 2 3 4 \*

# HAMBURGUESA DELICIOSA

Diapositiva 3 de 4 Español (Perú)

Notas Comentarios

71%

ESP LAA 20:05 28/11/2021

TALLER N°3 - PowerPoint

Buscar

Inic. ses.

Archivo Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Revisar Vista Grabación Ayuda Acrobat

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección

Portapapeles Diapositivas

Fuente Párrafo Formas Organizar Estilos rápidos Relleno de forma Contorno de forma Efectos de forma

Buscar Reemplazar Seleccionar

Crear y compartir PDF de Adobe

Compartir

1 2 3 4 \*

# ¡LO HICIERON EXCELENTE!

Diapositiva 4 de 4 Español (Perú)

Notas Comentarios

71%

ESP LAA 20:05 28/11/2021

## TALLER N°05

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Nos divertimos completando de forma creciente el rompecabezas”		
1.2 Fecha		29/09/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	♥ Completa el rompecabezas con los números de manera creciente.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da la bienvenida a los niños y niñas con la canción “Hola amiguitos, hola ¿cómo están?”, después de la canción se les menciona los acuerdos de convivencia para comenzar un taller con mucha energía.</li> <li>♥ Asimismo, se les presenta unas sorpresas que previamente se les pidieron a los padres de</li> </ul>		

	<p>familia para la ejecución del taller, estos sobres tendrán piezas de un rompecabezas en el cual los niños tienen que ordenar las piezas para identificar la imagen que se encuentra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les pregunta: ¿Qué es?, ¿Cómo podemos ordenarlo?, ¿Cuántas piezas tienen?, luego se les fórmula el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos contar las piezas del rompecabezas?</li> <li>♥ Luego, se declara el propósito del taller: “El día de hoy nos divertimos completando de forma creciente el rompecabezas”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les presenta la canción “Viajando en el espacio”, en el cual se dramatiza la canción, secuencialmente se les pregunta ¿De qué habla la canción?, ¿Ustedes conocen ese lugar?</li> <li>♥ A continuación, se les presenta un PPT en donde los niños y niñas juegan a ordenar las piezas del rompecabezas, en donde aparecen los niños en el espacio. Se les pregunta: ¿Cómo podemos ordenarlo?, ¿Cuántas piezas tenemos?, ¿Qué podemos hacer para que estén ordenadas las piezas?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta a los niños y niñas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿Cuál?, asimismo se les agradece por su participación.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EIS52OTyLXY&amp;t=78s">https://www.youtube.com/watch?v=EIS52OTyLXY&amp;t=78s</a></li> </ul>	

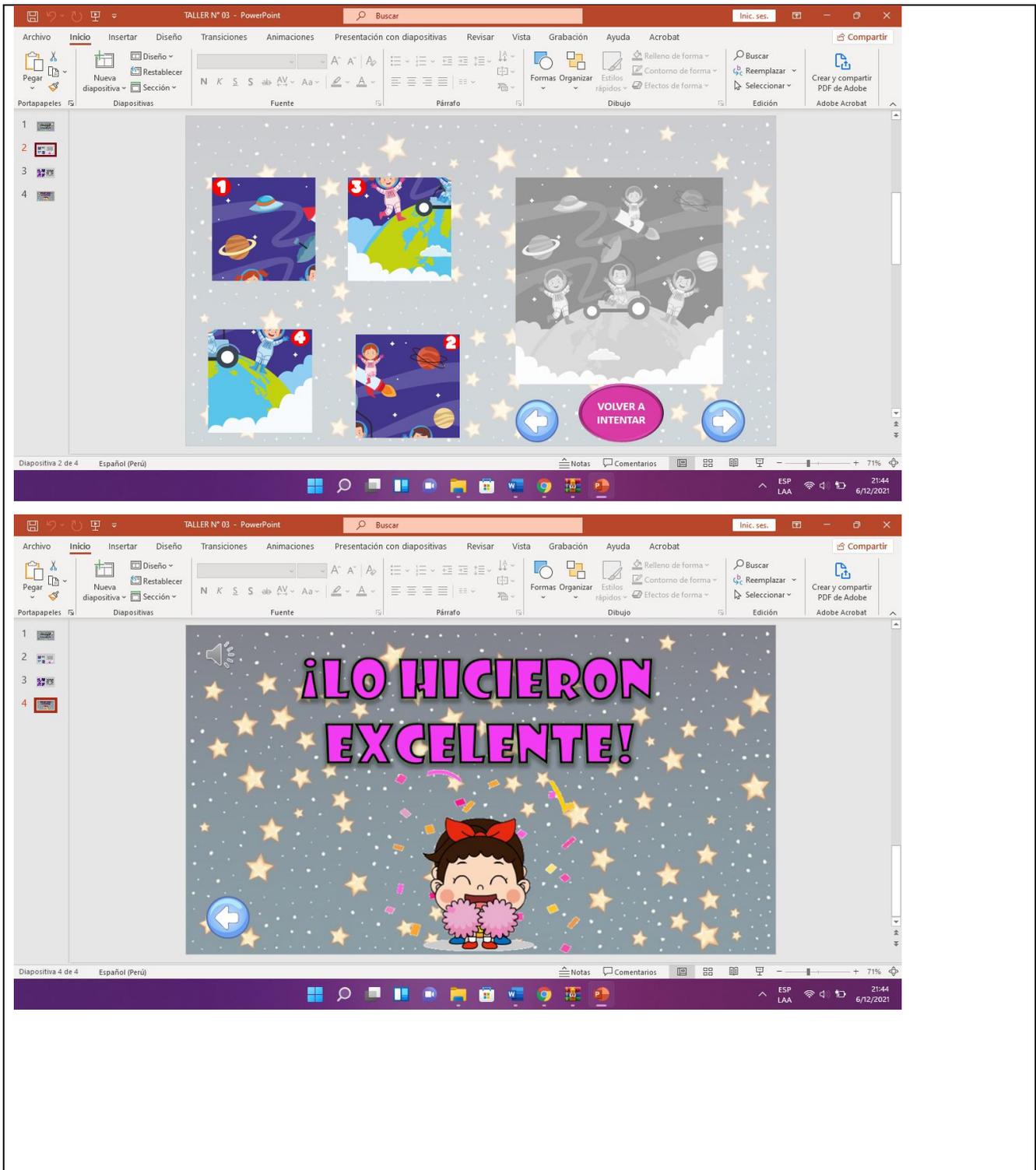
♥ <https://www.youtube.com/watch?v=qkdcZQhGV-Y>

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS





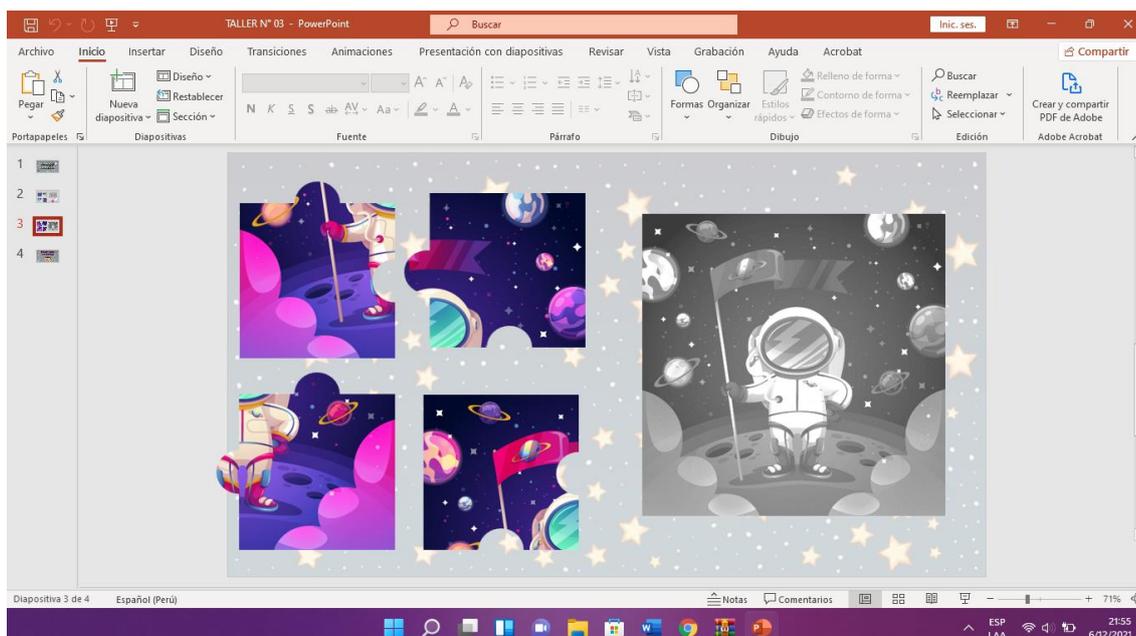
## TALLER N°06

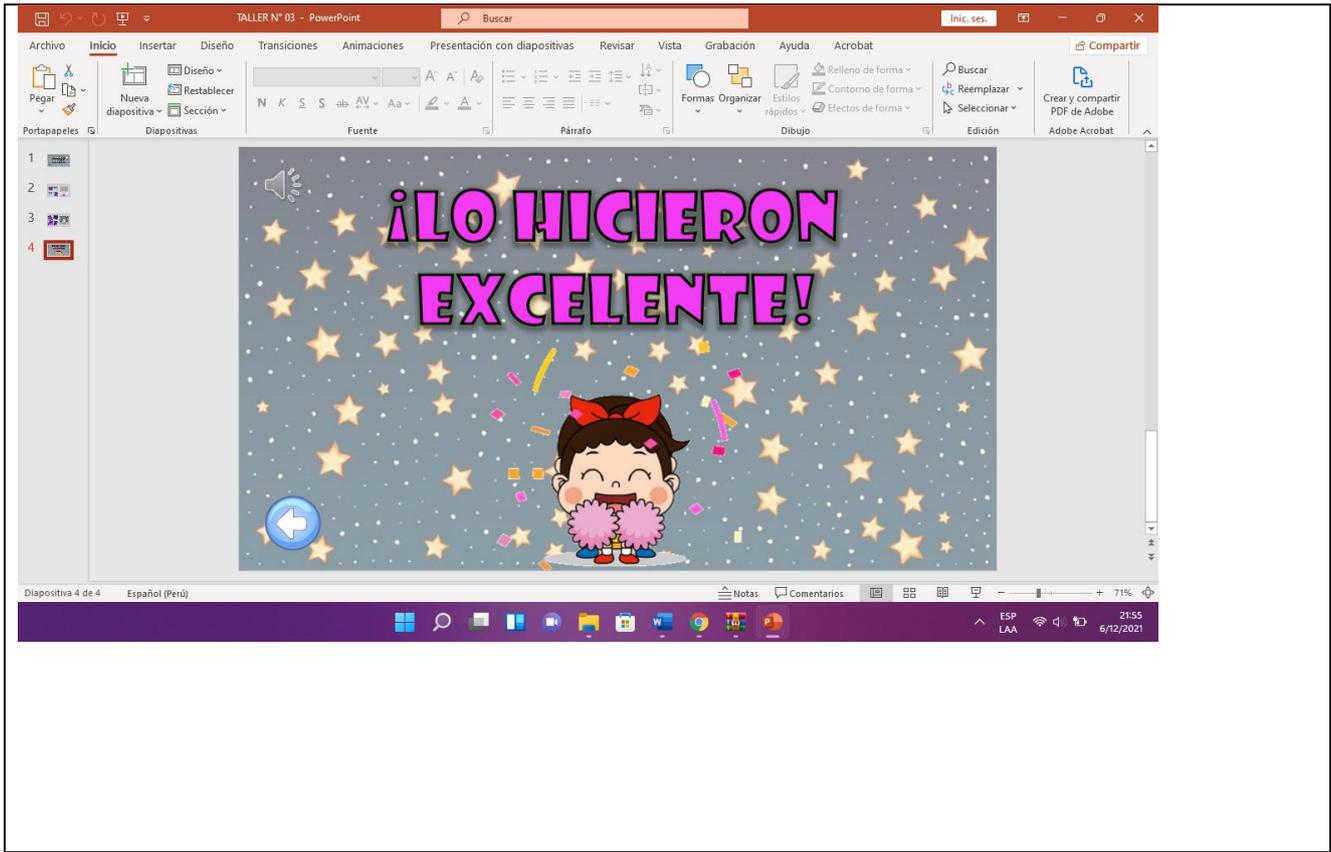
I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Nos divertimos ordenando el rompecabezas numérico”		
1.2 Fecha		02/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	♥ Ordena secuencialmente las piezas del rompecabezas numérico.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<p><b>Saludo y bienvenida.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se motiva a los niños y niñas con un juguete de un cohete acompañado de la canción "El cohete", en el cual se les pregunta: ¿De qué trata canción?, ¿Han visto un cohete antes?, ¿En dónde?, ¿Cuántos números empezaron a</li> </ul>		

	<p>contar para que el cohete despegue?, asimismo se les formula el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos identificar desde qué número empezamos a contar?,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ A continuación, se les menciona a los infantes que el día de hoy “Nos divertimos ordenando el rompecabezas numérico”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Luego, se presenta una imagen del hombre en el espacio en donde se les pide a los niños que la identifiquen, también se les pregunta: ¿Quién es?, ¿Dónde lo han visto?, ¿Qué hace?, ¿En dónde está?</li> <li>♥ Después se les muestra un PPT de un rompecabezas en donde ellos deben de ordenar pieza por pieza, cada niño voluntariamente lo realiza y simultáneamente se les pregunta: ¿Qué número es?, ¿Qué número sigue?, ¿Cómo podemos contar?</li> <li>♥ Para luego, escuchamos y bailamos la canción “la nave espacial”</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Para concluir, se les pregunta a los niños y niña ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿Cómo lo solucionamos?, agradecemos la participación activa de los infantes.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-woz6dCl7Oc">https://www.youtube.com/watch?v=-woz6dCl7Oc</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=c0XOFkTZtVw">https://www.youtube.com/watch?v=c0XOFkTZtVw</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS





## TALLER N°07

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Aprendemos a contar la cantidad de animales que hay en la granja”		
1.2 Fecha		06/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Determinar el número de la cantidad que tienen el conjunto de los animales de la granja.</li> </ul>
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<p><b>Saludo y bienvenida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les motiva a los niños con la canción “Hola chicos, ¿Cómo están?”, recordándoles las normas de convivencia para empezar el taller.</li> <li>♥ A continuación, se le presenta el juego “Adivina de quién es la sombra” para eso tendrán que observar un video titulado “Los animales de la granja”, luego se les pregunta a los niños y niñas: ¿Qué animales observaron?, ¿Han visto</li> </ul>		

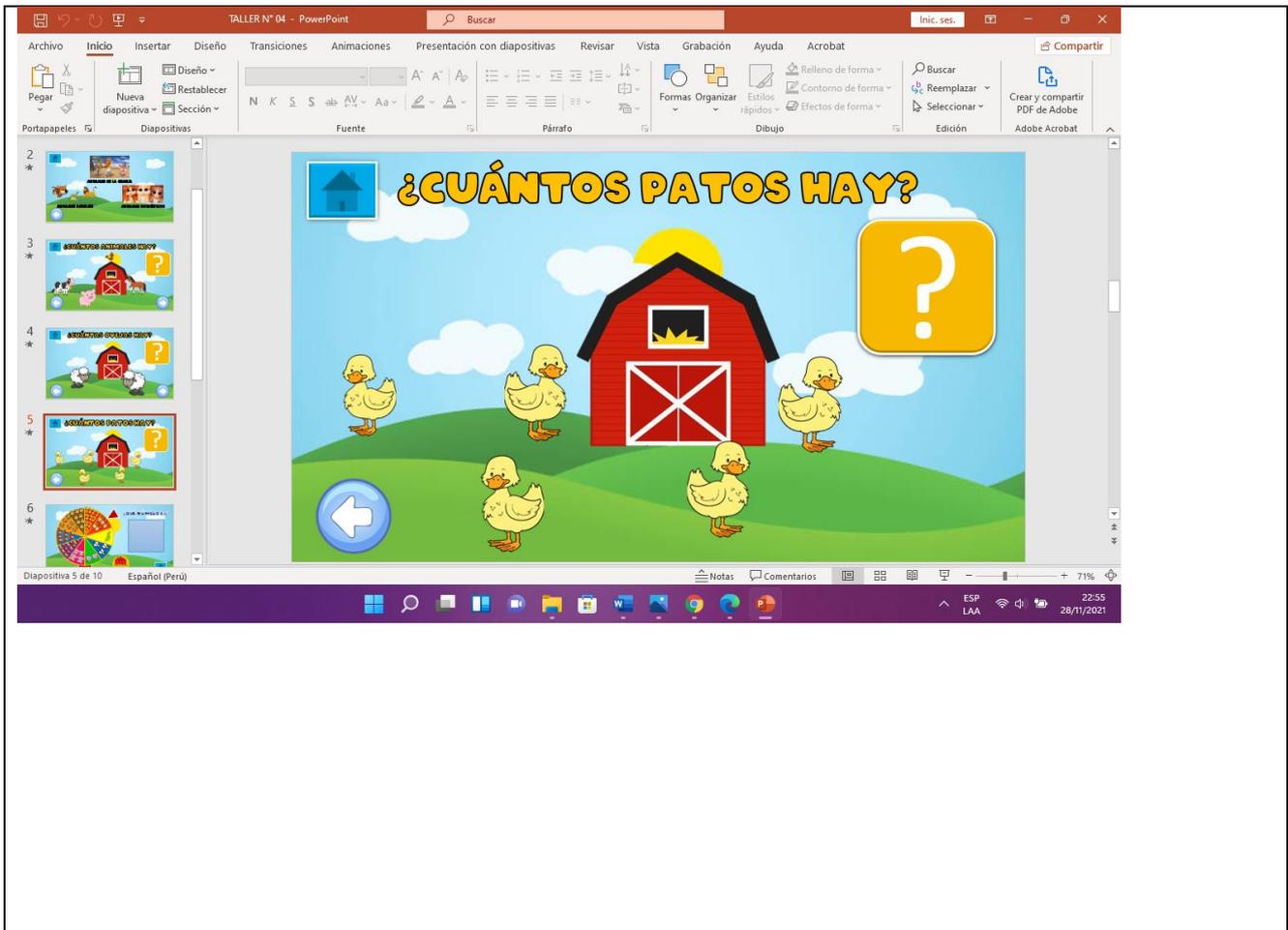
	<p>alguno de los que se han presentado en el video?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Luego se les formula el conflicto cognitivo: ¿Cómo sabemos cuántos animales había en la granja?</li> <li>♥ Asimismo, se les menciona que el día de hoy “Aprenderemos a contar la cantidad de animales que hay en la granja”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por otro lado, se les comparte una canción “Los animales están en la granja” y seguidamente se presenta un juego realizado en PPT en donde los niños y niñas elegirán los animalitos que quieren contar, lo harán dependiendo a cantidad que se representa en cada conjunto. Después, se les pregunta: ¿Cuántos patos hay en la granja?, ¿Cómo escribirías el numero 5?, ¿Cuántos animales habrá en total?, ¿Por qué crees que hay esa cantidad?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Para concluir, se les formula las preguntas metacognitivas: ¿Qué es lo que más te gusto?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste el día de hoy?, así como también se les agradece a los niños y niñas por su participación en el juego virtual.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AC1_fjbaLGo">https://www.youtube.com/watch?v=AC1_fjbaLGo</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O5aibKRLz0o">https://www.youtube.com/watch?v=O5aibKRLz0o</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hnhdU5hFufo">https://www.youtube.com/watch?v=hnhdU5hFufo</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS







## TALLER N°08

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Asignamos el numeral a la cantidad de animales salvajes”		
1.2 Fecha		06/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	♥ Asigna el número a la cantidad de animales salvajes.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Con la canción “Si tú tienes muchas ganas” se da la bienvenida a los niños y niña; se les pide que activen su cámara para poder iniciar el taller.</li> <li>♥ Se les muestra un peluche de león y se les pregunta: ¿Cómo se llama?, ¿Cuál es su sonido onomatopéyico?, asimismo se presenta la canción “Las huellas perdidas”, en el cual se</li> </ul>		

	<p>presentan animales salvajes y van adivinando las huellas que dejan cada animalito. Después de escuchar y cantar la canción se les pregunta: ¿Qué animales se presentaron?, ¿Ustedes han visto algún animal salvaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por consecuente, se le formula el conflicto cognitivo a los niños y niñas: ¿Qué pasaría si no supiéramos contar el conjunto de los animales salvajes?</li> <li>♥ Asimismo, se les declara el propósito del taller titulado “Asignamos el numeral a la cantidad de animales salvajes”.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les motiva a los niños y niñas con el juego “Busquemos a los animales perdidos” en el cual consiste buscar al animal que se presenta en la pantalla. Seguidamente, se comparte un PPT en el cual se presentan una ruleta en el cual hay conjuntos de diferentes animales salvajes, entre ellos están: el tigre, la jirafa, hipopótamo,</li> <li>♥ Se les pide a los estudiantes que participen voluntariamente y que mencionen cuando debe de parar la ruleta para que ellos cuenten la cantidad que tiene cada conjunto.</li> <li>♥ Por otro lado, se les pregunta a los niños y niñas: ¿Cuántos leones hay?, ¿Cómo supieron que había esa cantidad de leones?, ¿Cómo escribirías el número de la cantidad que se le corresponde?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por último, se les pregunta a los infantes: ¿Qué fue lo que más les gustó del taller?, ¿Para que nos servirá lo aprendido?, ¿De qué otra manera podemos contar?</li> </ul>

#### IV. MATERIALES

- ♥ PPT
- ♥ Plataforma Zoom
- ♥ Títere

#### V. ENLACES DE REFERENCIA

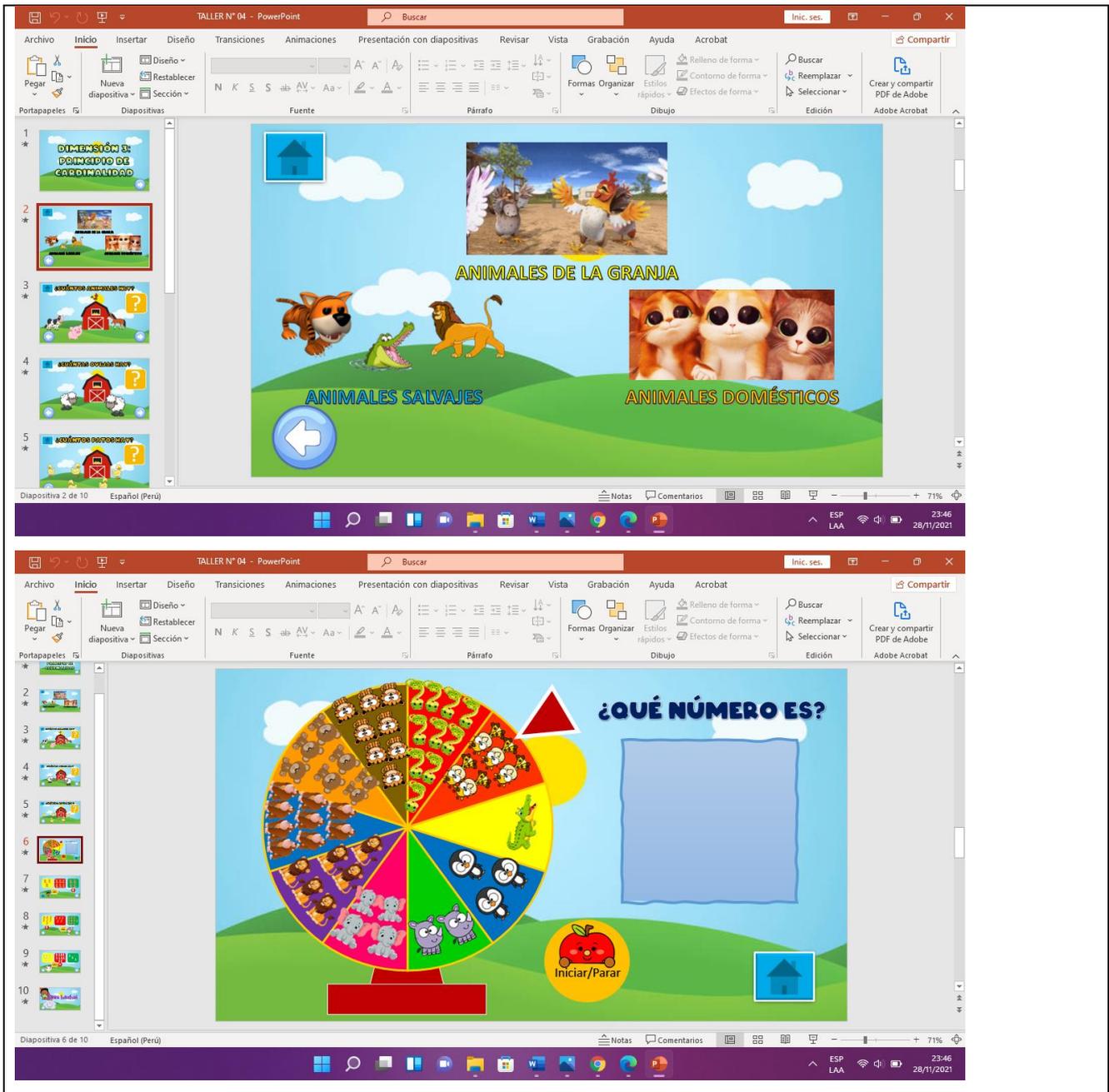
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzj2idM>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=LhG8Vzi4rZ0>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=aPCRYA6GG1I>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=zVp6eaR5kRQ>

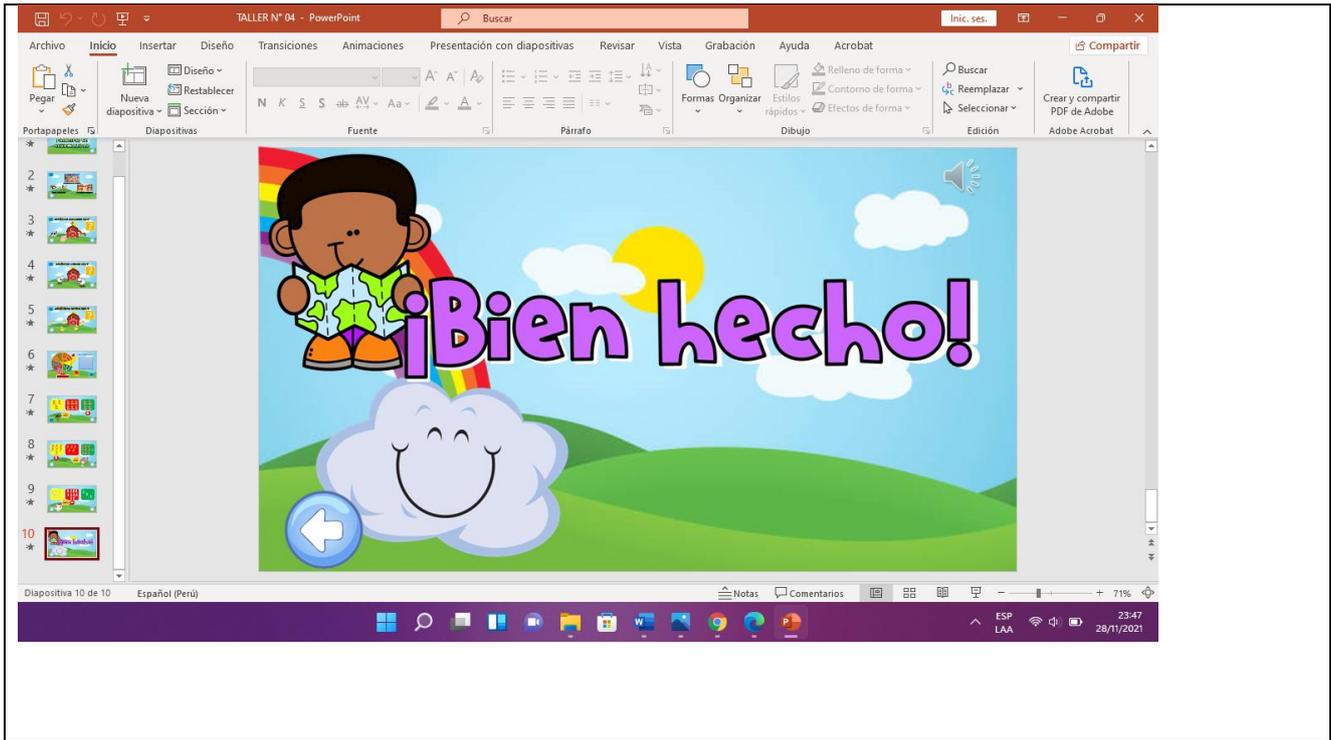
#### VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

#### VII. ANEXOS







## TALLER N°09

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Determinamos el número total de animales domésticos”		
1.2 Fecha		09/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	♥ Determina el número total de animales domésticos
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da la bienvenida a los niños y niñas con la canción “Buenos días amiguitos”, después se les menciona los acuerdos de convivencia para poder empezar la clase.</li> <li>♥ Luego, se les comenta que un amigo vendrá a visitarnos y que debemos de adivinar de quién se trata, para esto se les menciona sus características: “Tiene cuatro patas, una cola, un</li> </ul>		

	<p>hocico, dos orejas y dice “Guau, guau”, ¿Quién es?” Después de adivinar se le muestra al amiguito secreto que es un perro y se menciona que se llama “Masha”. Se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué animalito es?, ¿Ustedes tienen mascotas en casa?, ¿Qué otros animalitos podemos tener en casa?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Asimismo, se les formula el conflicto cognitivo: ¿Cómo podríamos identificar los animales domésticos?</li> <li>♥ Después, se les menciona que el día de hoy “Vamos a determinar el número total de animales domésticos”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por otro lado, se les presenta un PPT donde se visualiza tres conjuntos en el cual se le indica al niño que encierre el grupo que corresponde, por ejemplo: Encuentra donde hay 4 perros, para eso habrá tres conjuntos donde el niño o niña debe de contar cada grupo y encerrar en donde tenga los 4 perritos. Se irá presentando con todos los animales domésticos.</li> <li>♥ Se les pregunta a los estudiantes: ¿Cuántos gatos hay?, ¿Cómo podemos representar el número 4?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por último, se les pregunta a los niños y niñas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué dificultad tuvieron?, ¿Qué más les gustó del taller?, así mismo se les agradece por su participación y se les espera para el próximo taller.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
♥ PPT	

♥ Plataforma Zoom

## V. ENLACES DE REFERENCIA

♥ <https://www.youtube.com/watch?v=hGbmgiuohY&t=40s>

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

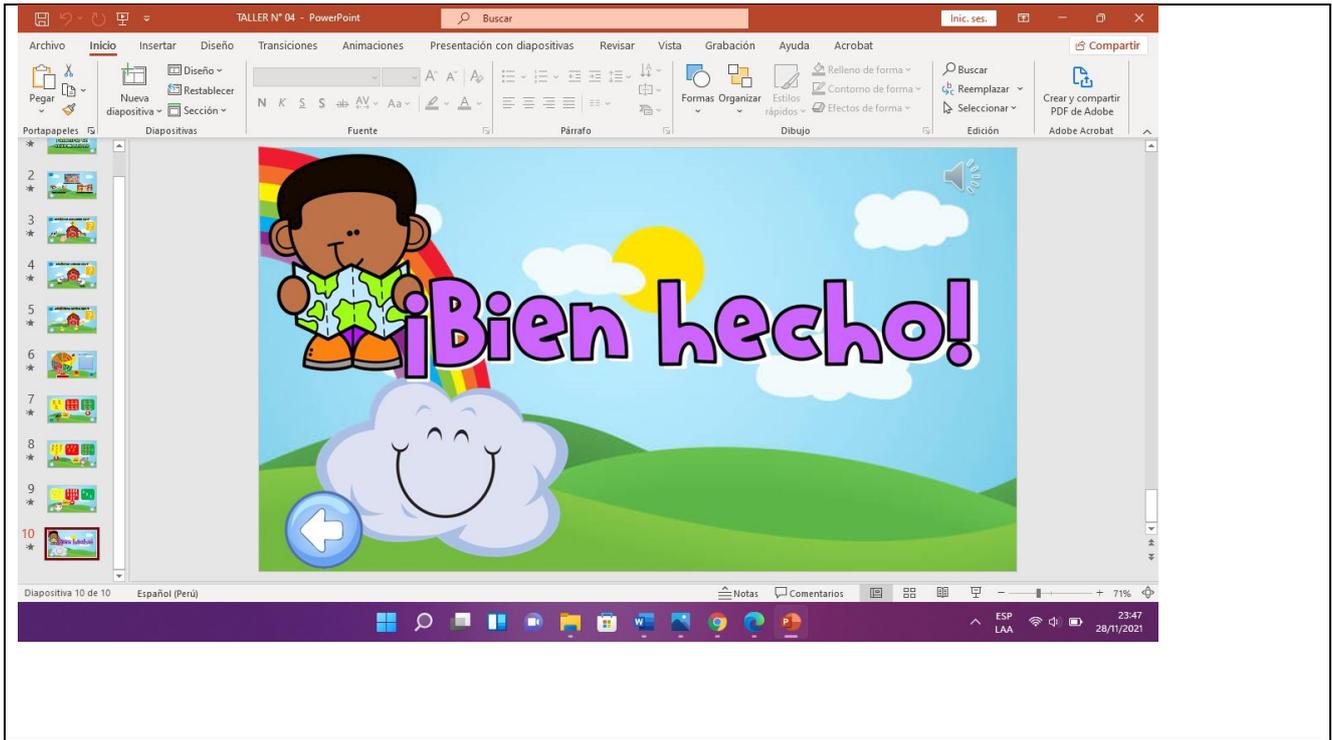
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS









## TALLER N°10

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Contamos los sonidos onomatopéyicos de los animales”		
1.2 Fecha		13/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Contar la cantidad de sonidos onomatopéyicos que producen los animales.</li> </ul>
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da la bienvenida a los niños y niñas con la canción “La escuelita virtual”, se les pregunta ¿Cómo están?</li> <li>♥ Consecuentemente, se les presentan máscaras de animales a los niños y niñas con la canción “En el arca de Noé”, se les comenta que jugaremos a imitar los sonidos de los animales que se les irá mostrando.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les pregunta a los estudiantes: ¿Qué animalito quieren ser?, ¿Cuál es su sonido onomatopéyico?, ¿Cómo supieron que era ese animalito?, de la misma manera se formula el conflicto cognitivo ¿Cómo podemos saber cuántas veces repite el sonido onomatopéyico de un animalito?</li> <li>♥ Se les menciona que el día de hoy “Vamos a contar los sonidos onomatopéyicos de los animales”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Luego, se les presenta un ppt en donde se escuchará el sonido onomatopéyico de los diferentes animalitos, se les pedirá la participación de un niño o niña para que cuente la cantidad de sonidos que produce cada animalito, por ejemplo: La vaca, ¿Cuál es su sonido onomatopéyico de la vaca?, ¿Cuántos sonidos hizo?, ¿Cómo representarías la cantidad de sonidos que hizo la vaca?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿De qué manera representamos los números al contar?</li> <li>♥ Por otro lado, se les menciona la canción “el sonido de los animales” y con esa canción nos despedimos de los niños y niñas, y se les agradece por su asistencia.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GrECUIXnd5U">https://www.youtube.com/watch?v=GrECUIXnd5U</a></li> </ul>	

♥ <https://www.youtube.com/watch?v=HVKDV1q-x54>

♥ <https://www.youtube.com/watch?v=l7kOkWfn1H0>

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

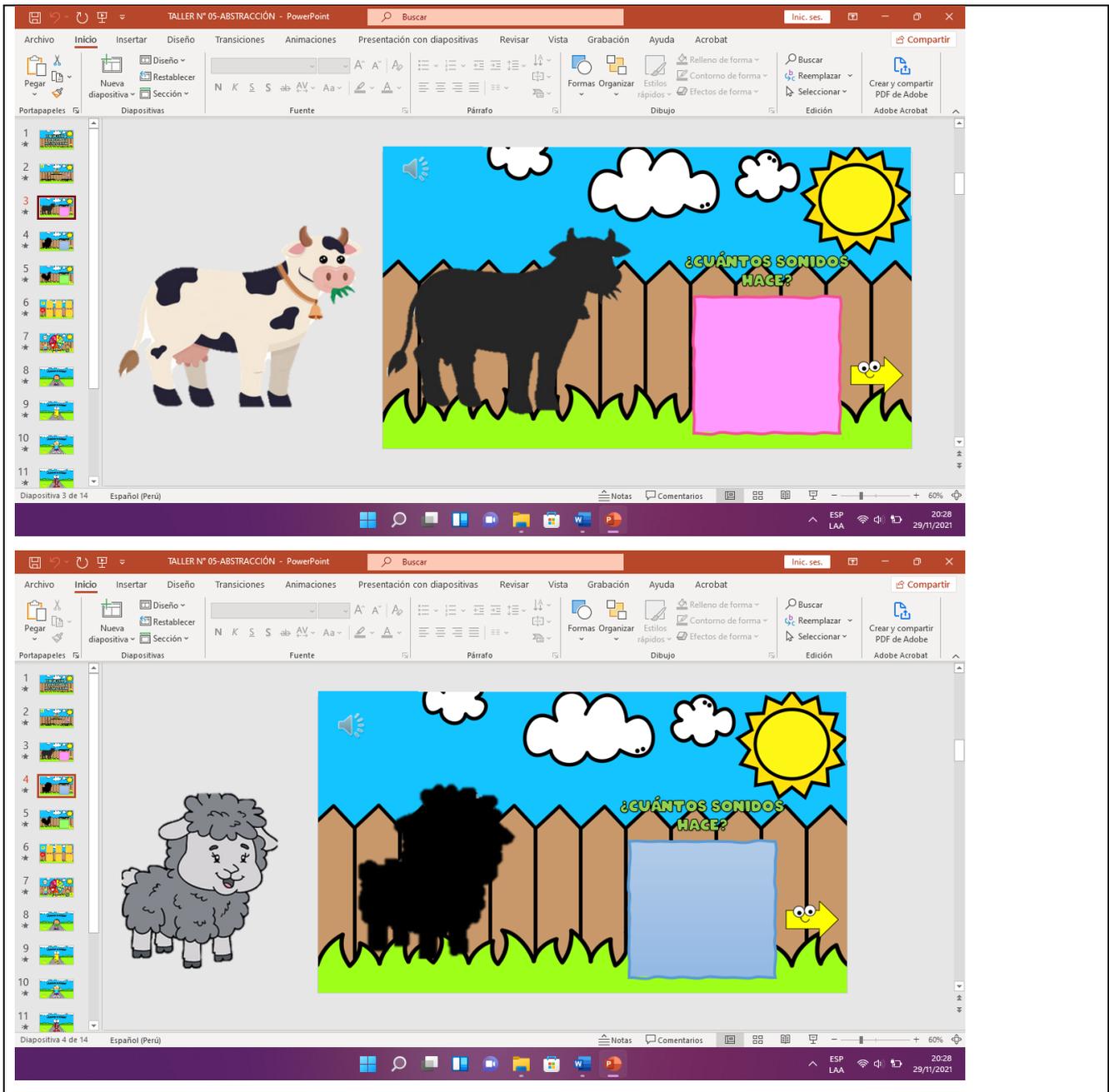
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

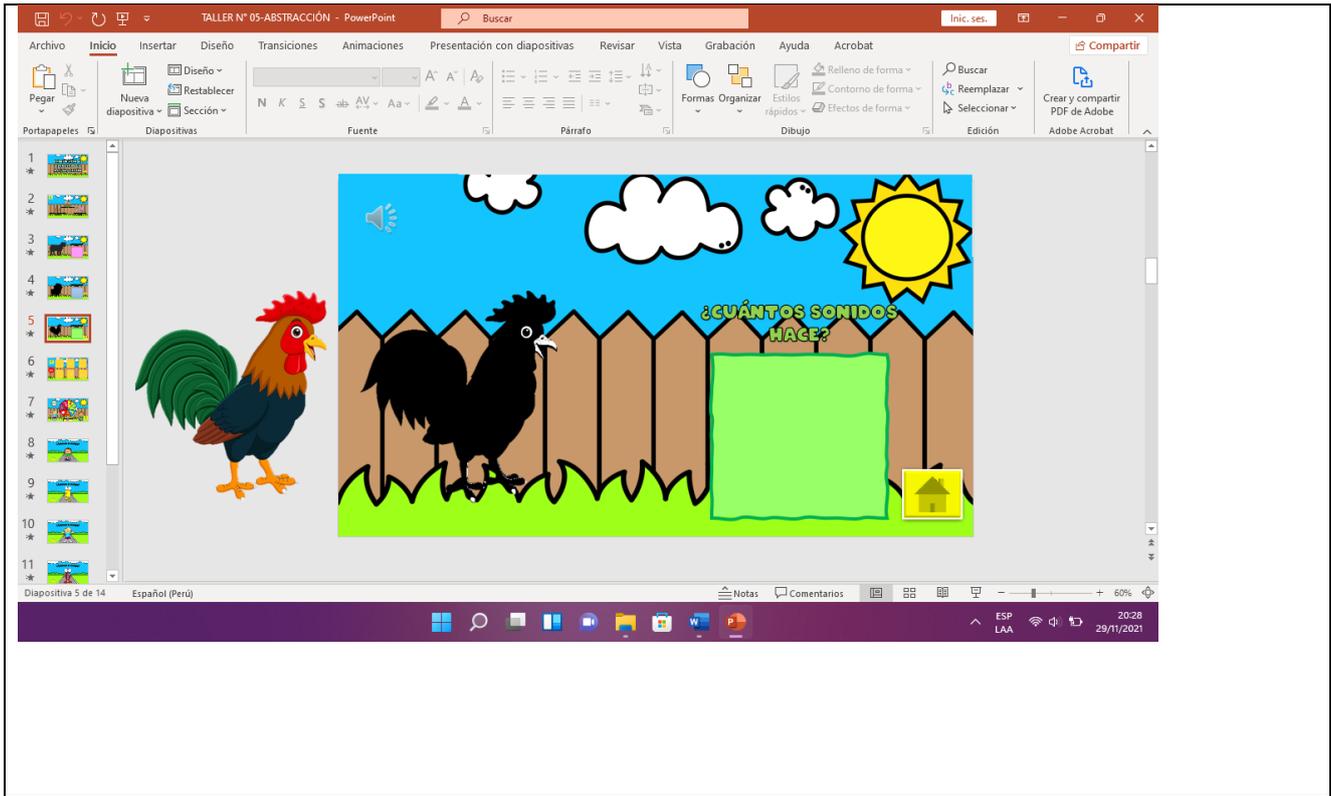
## IX. ANEXOS

The image displays two screenshots of a PowerPoint presentation titled "TALLER N° 05-ABSTRACCIÓN".

The first screenshot shows the title slide (Diapositiva 1 de 14). The main content is a colorful illustration of a landscape with a blue sky, white clouds, a yellow sun, and a green grassy field with a brown fence. The text "DIMENSION 4: PRINCIPIO DE ABSTRACCIÓN" is written in large, bubbly, blue letters with a white outline. A yellow arrow points to the right.

The second screenshot shows the second slide (Diapositiva 2 de 14). The background is the same as the first slide. It features a yellow house icon in the top left corner, a basket of animals on the fence, and three text boxes: "SONIDOS DE INSTRUMENTOS MUSICALES" (with a violin icon), "SONIDOS DE ANIMALES" (with a basket of animals icon), and "MOVIMIENTOS CON EL CUERPO" (with a cartoon girl icon).





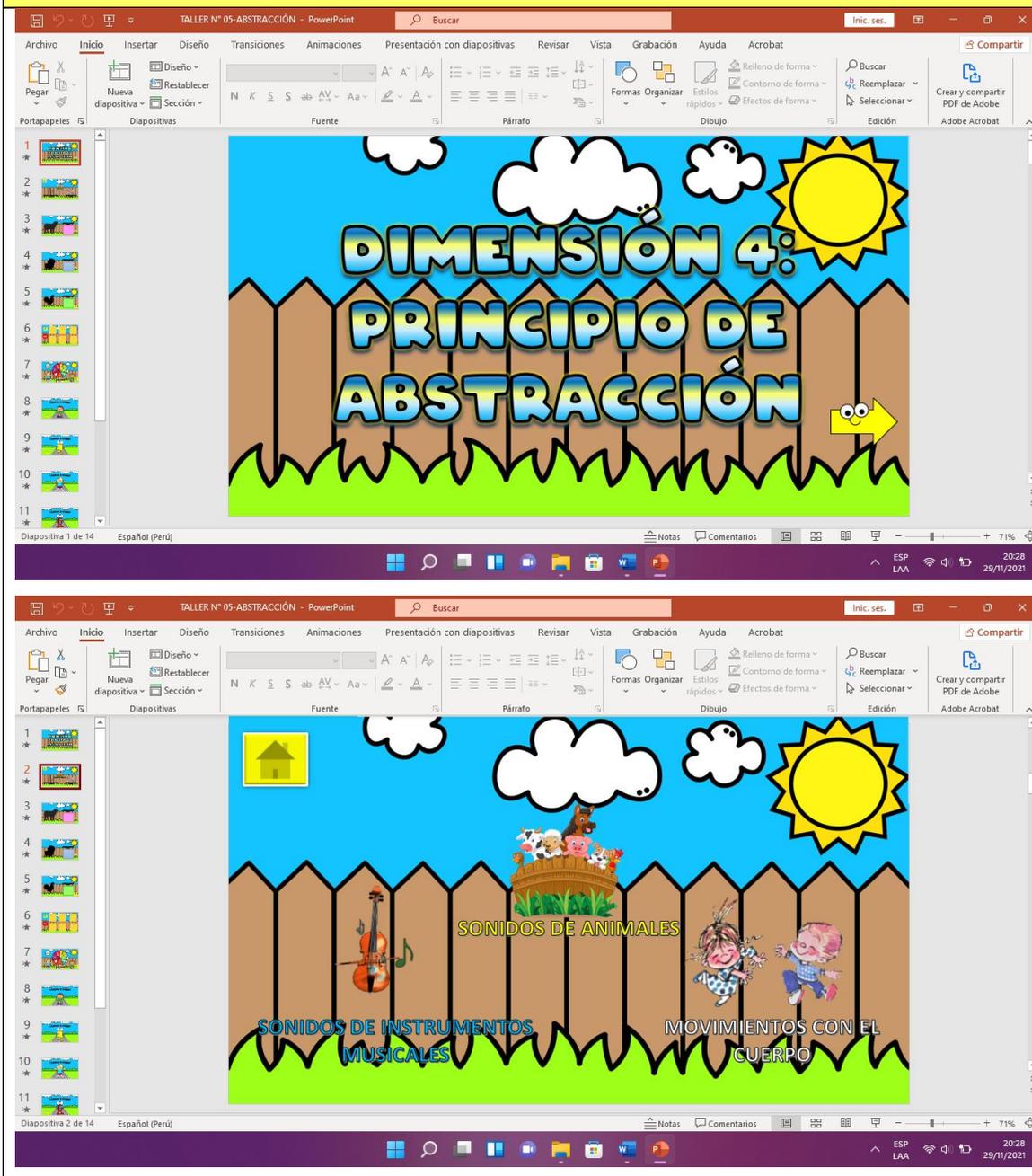
## TALLER N°11

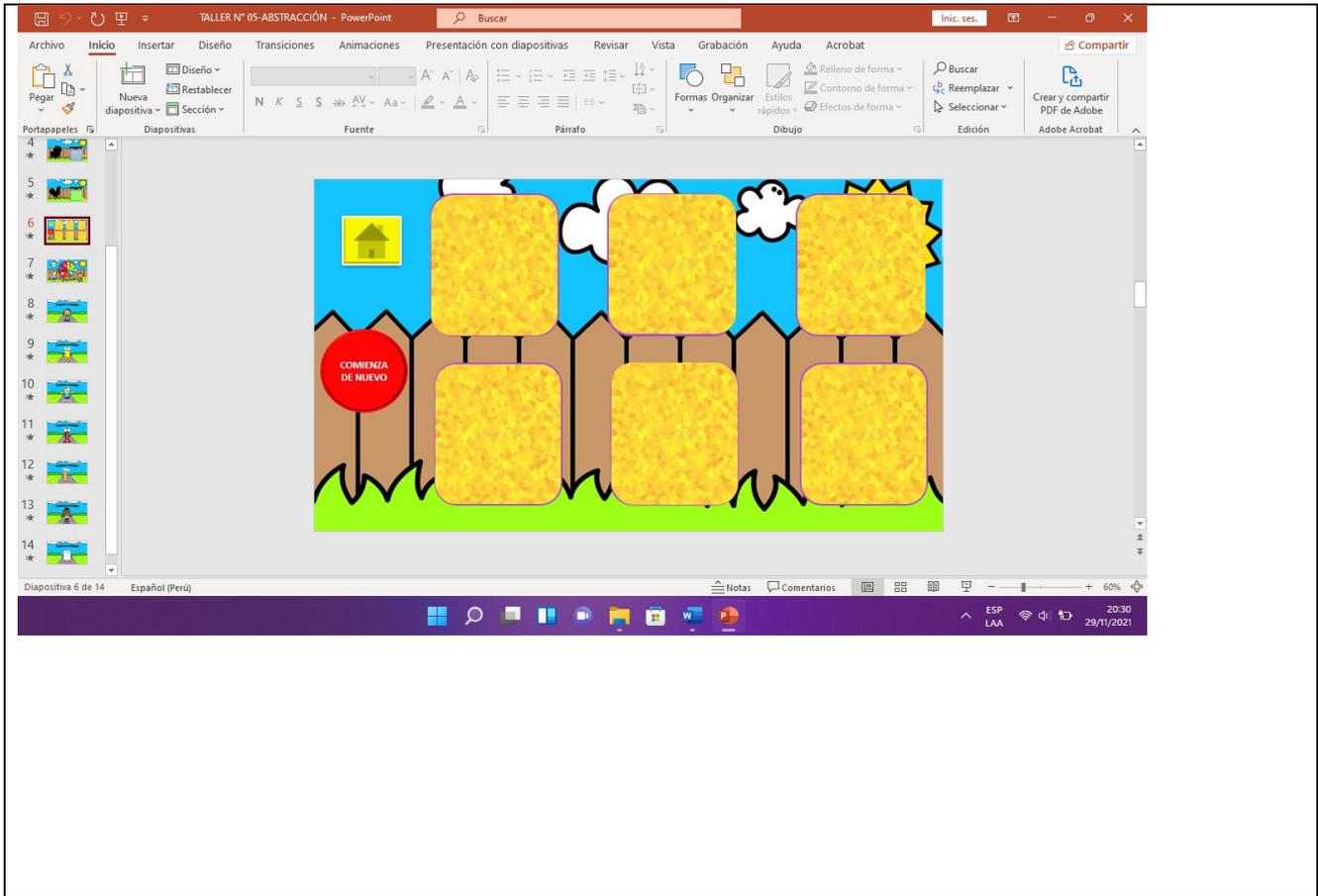
I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad	“Aprendemos a contar los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales”			
1.2 Fecha	16/10/2021			
1.3 Edad	4 años			
1.4 Practicante	Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria			
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	♥ Contamos los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da la bienvenida a los niños y niñas con la canción “El baile del cuerpo”, invitándolos a bailar y a mover su cuerpo al ritmo de la canción.</li> <li>♥ Asimismo, se les muestra una caja sorpresa acompañado con la canción “¿Qué será?, ¿Qué será?”, en donde contiene un flauta, tambor y maracas. Seguidamente, se les pregunta ¿Qué son?, ¿Lo han visto antes?, ¿Cómo se utiliza el tambor?, ¿Ustedes han tocado esos</li> </ul>			

	<p>instrumentos antes?, ¿Quiénes lo utilizan?, asimismo se le formula el conflicto cognitivo ¿Qué pasaría sino pudiéramos contar el sonido que hace cada instrumento?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se declara el propósito de la actividad: El día de hoy “Aprendemos a contar los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les presenta un juego “Adivina los instrumentos musicales”, en el cual se les pedirá que un niño o niña que adivine de que instrumento música se escucha la melodía, así se les preguntará a todos los estudiantes que deseen participar.</li> <li>♥ Luego, se comparte una dispositiva en donde se visualiza los instrumentos musicales en cartas y se adivinará su par. Después de adivinar el par se les muestra el instrumento musical. Ej. Se hará zona el tambor y se les pregunta a los niños y niñas ¿Cuántas veces sonó el tambor? ¿Cómo podemos representar la cantidad que hizo al sonar el tambor?, así se les pregunta a todos los niños y niñas que deseen participar.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué más les gustó del taller?, ¿Qué aprendieron el día de hoy? Se despide a los niños y niñas con la canción “Adiós, adiós”, también se les agradece por su asistencia y por su participación en el taller.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cN44YHKIZZA">https://www.youtube.com/watch?v=cN44YHKIZZA</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7NYrRFKnnzA">https://www.youtube.com/watch?v=7NYrRFKnnzA</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS



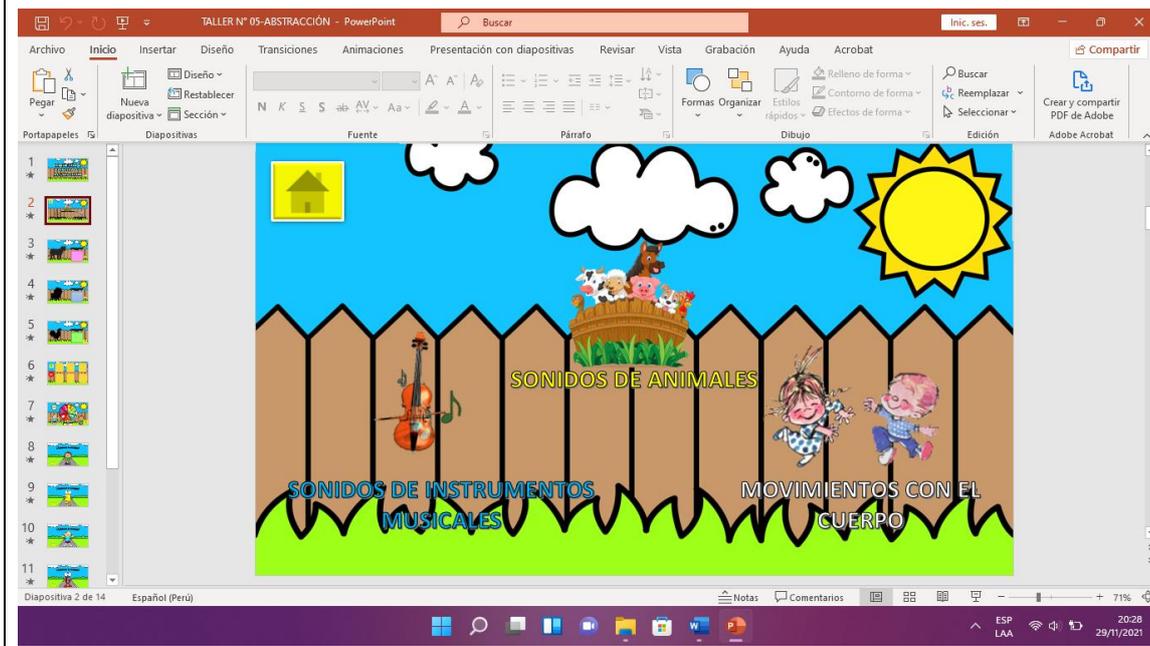
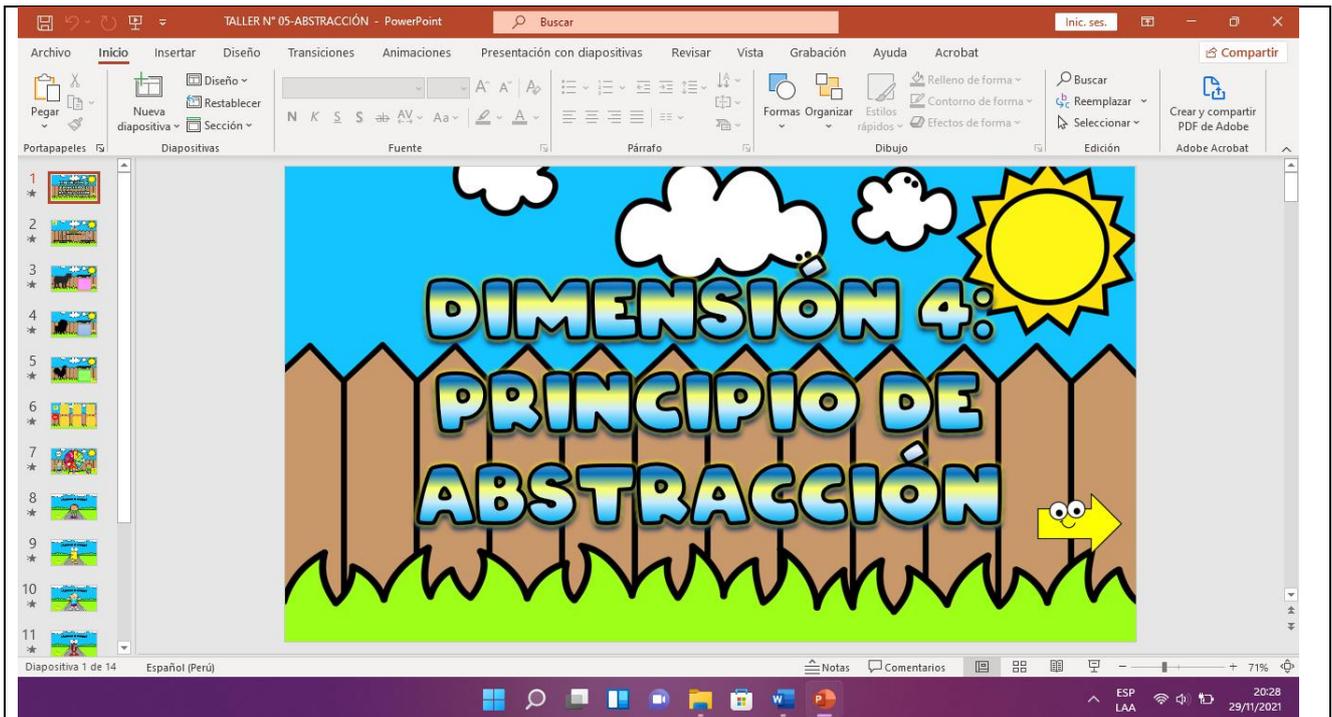


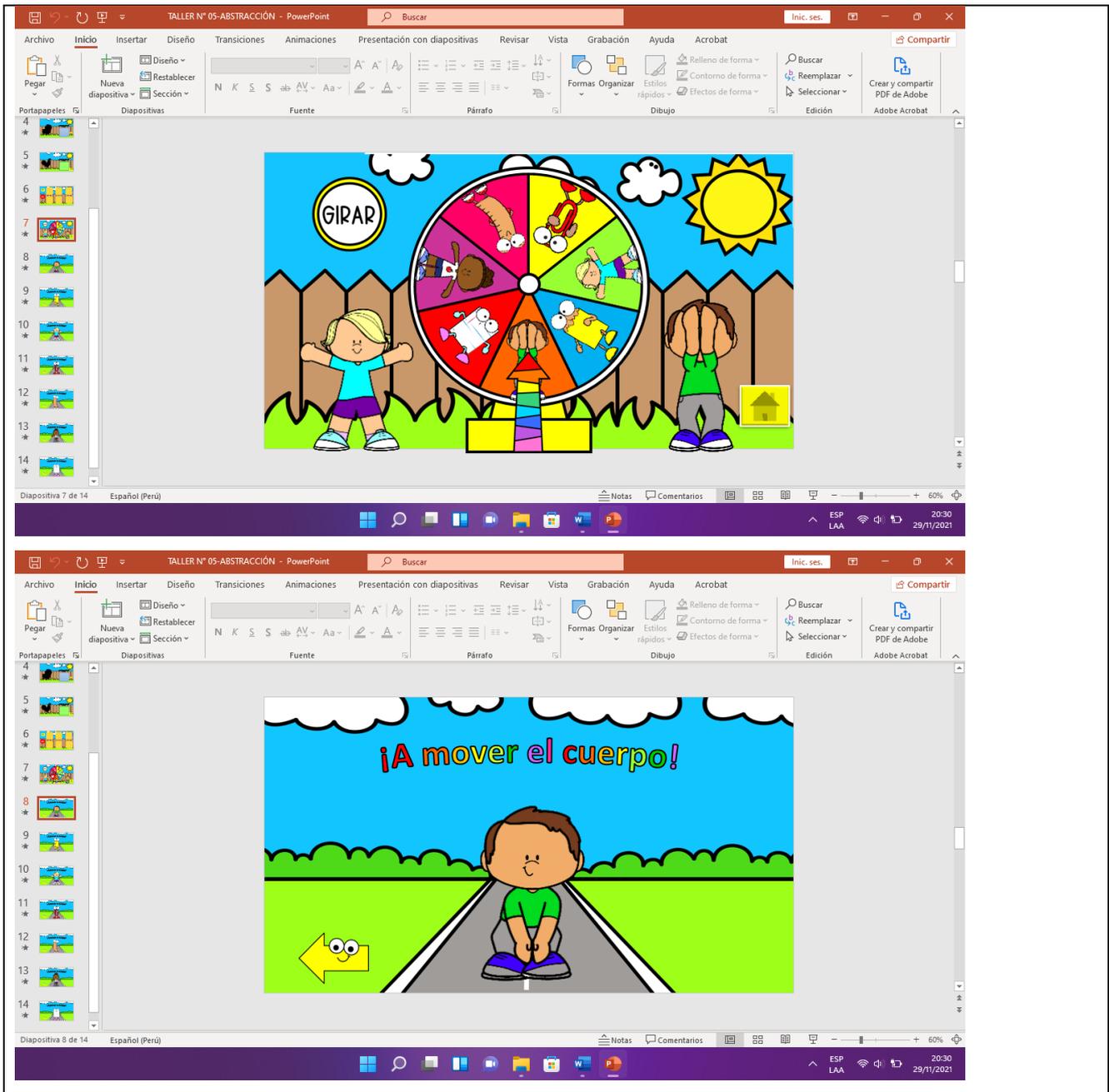
## TALLER N°12

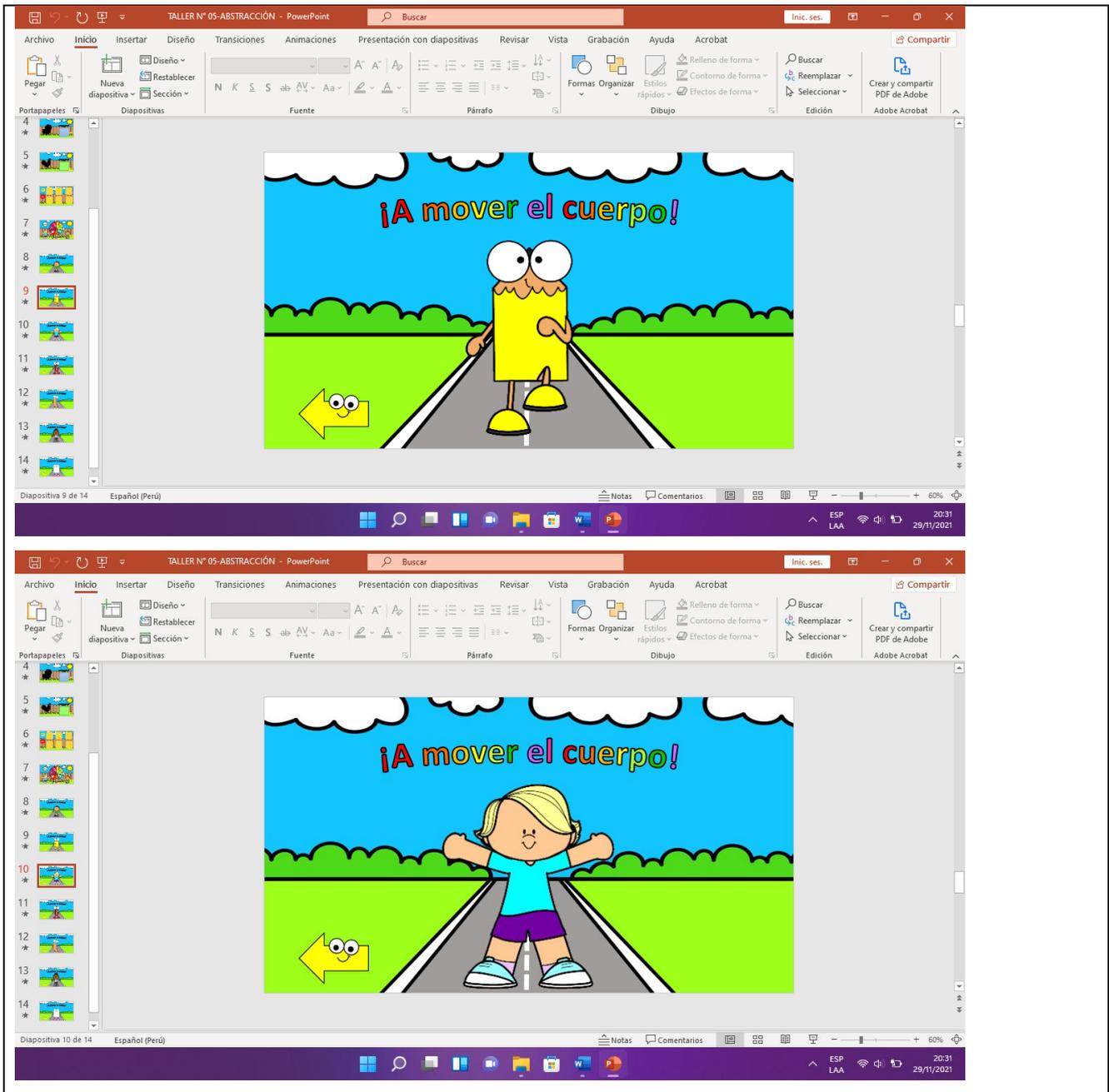
I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Contamos los sonidos que realiza nuestro cuerpo”		
1.2 Fecha		20/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Contar la cantidad de los sonidos que realiza el cuerpo.</li> </ul>
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se inicia la actividad con la canción “Hola, Hola, Hola”, dándoles el saludo y bienvenida a los niños y niñas, simultáneamente se le pregunta ¿Cómo se sienten?, ¿Cómo está el día hoy?</li> <li>♥ Luego, se menciona que para empezar la clase se recomienda que debemos de estirarnos para así poder estar recargados de energías para iniciar un nuevo día, y para eso se realizarán unas acciones donde cantaremos, estiraremos</li> </ul>		

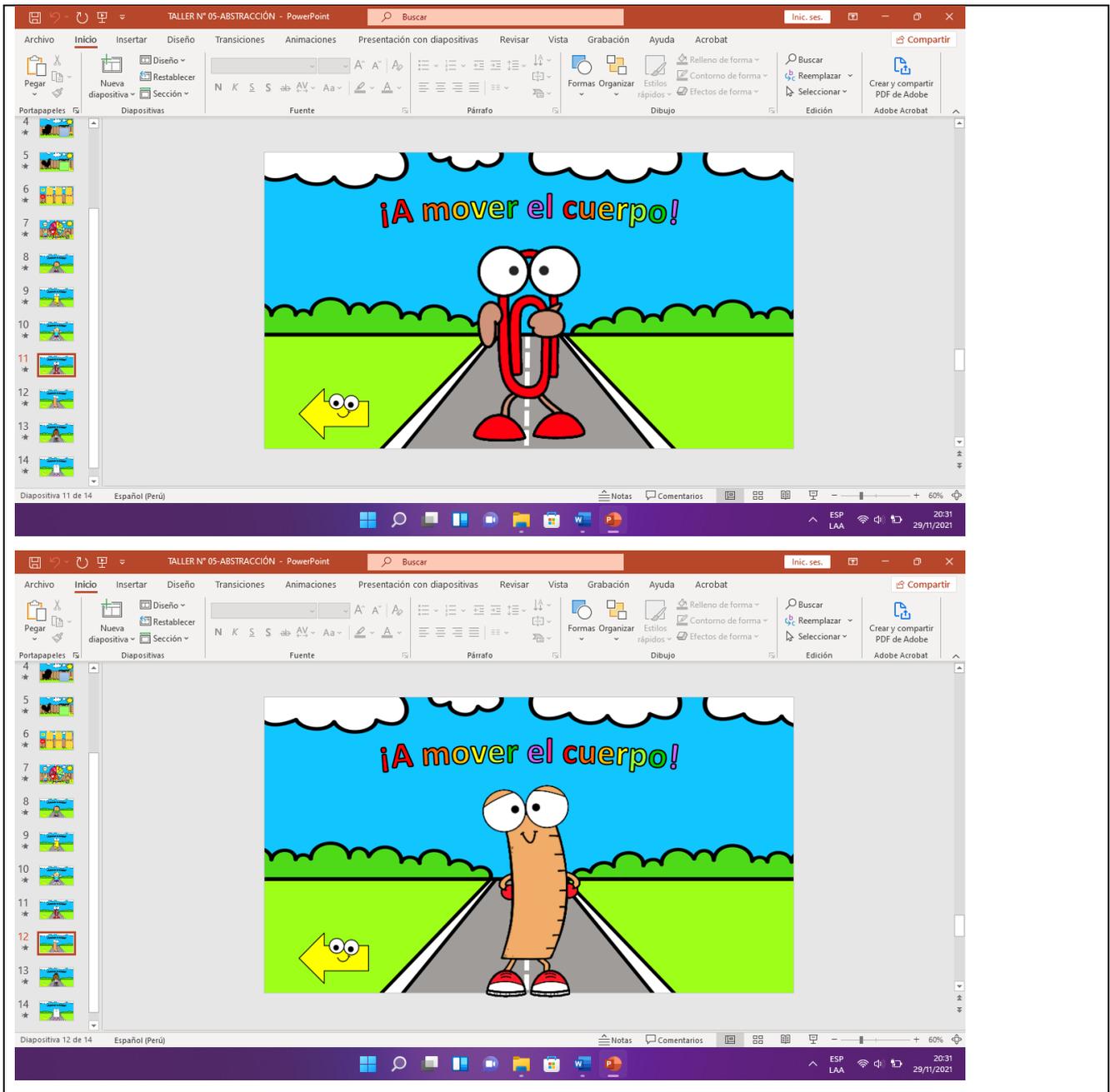
	<p>nuestro cuerpo y nos relajaremos. La canción se llama “El saludo al sol”. Consecutivamente, se le pregunta: ¿Qué partes de nuestro cuerpo relajamos?, ¿Qué otra parte de su cuerpo quisieran mover? ¿Qué otros ejercicios podemos realizar?, ¿Cuántos movimientos desean hacer?, así se les pregunta el conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si nosotros no pudiéramos contar los movimientos que realizamos con nuestro cuerpo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les comenta que el día de hoy “Aprenderemos a contar los sonidos que realiza nuestro cuerpo”.</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ A continuación, se les muestra un juego virtual en ppt, en donde aparece una ruleta y el niño o niña tiene que mencionar la palabra “stop” para que pueda parar la ruleta y elegir qué le toca realizar. Ej. Si la ruleta cae en una imagen de un niño que está realizando saltos, él niño o niña lo realiza contando cuántos movimientos hizo. De manera simultánea se pone canciones motivadoras para mantener la activación y participación del niño o niña.</li> <li>♥ Se les pregunta: ¿Qué movimientos realizaremos?, ¿Cómo lo podemos hacer?, ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?, ¿Cuántos movimientos realizaste?, ¿De qué manera puedes representar el número de movimientos que hiciste?</li> <li>♥ Se le presenta la canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”, en el cual se le invita a los niños y niñas a realizar movimientos espontáneos.</li> </ul>

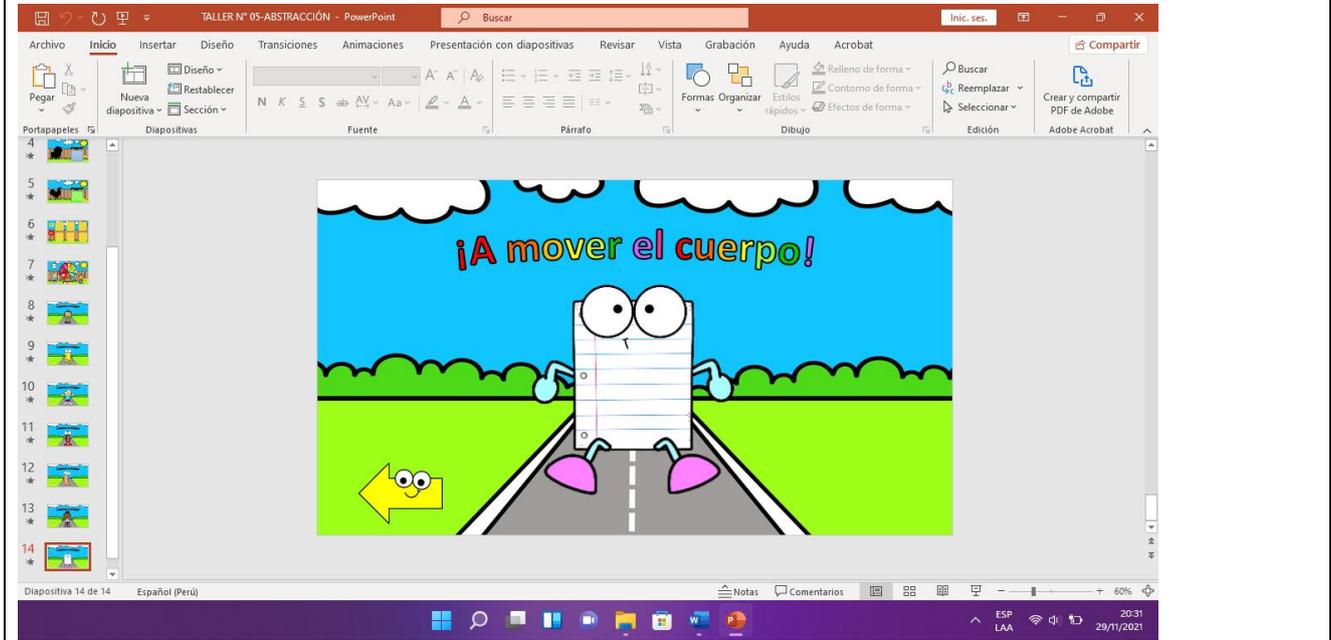
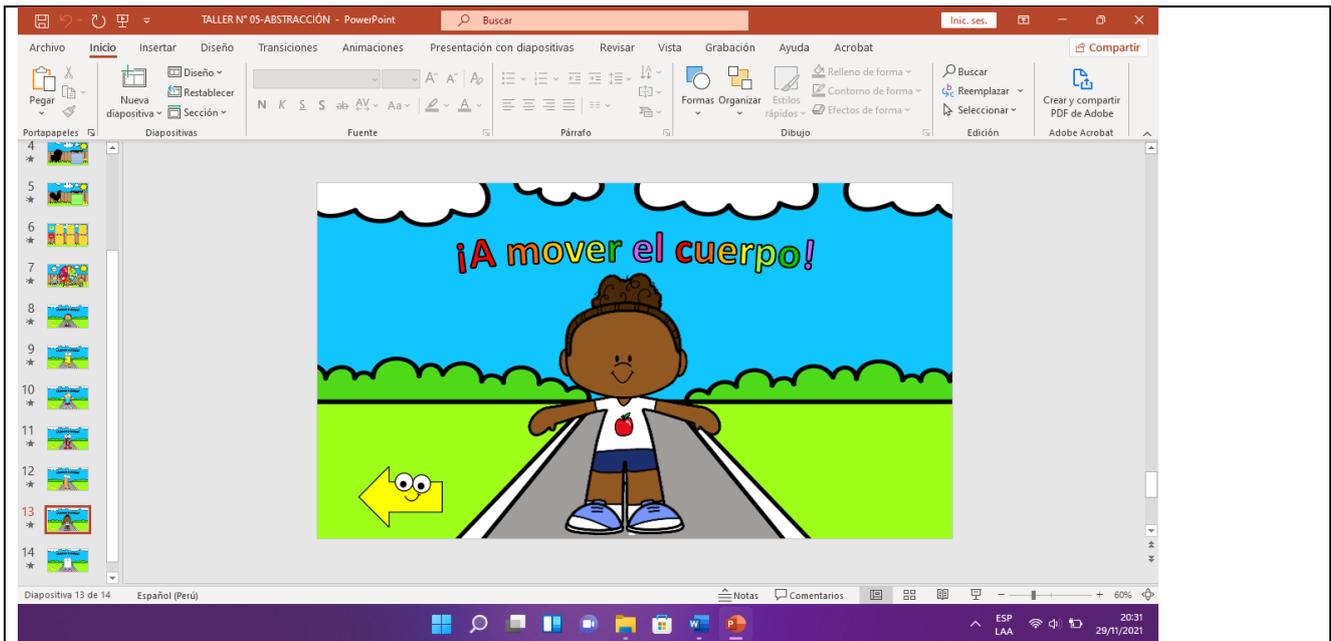
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Para terminar con la actividad se les pregunta a los niños y niñas ¿Cómo se sintieron el día de hoy?, ¿De qué manera resolvieron sus dificultades, si es que las tuvieron?, ¿Qué fue lo que más le gustó?; se les agradece por su participación.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iKfYvENTi40">https://www.youtube.com/watch?v=iKfYvENTi40</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PYtErGdK5XU&amp;t=229s">https://www.youtube.com/watch?v=PYtErGdK5XU&amp;t=229s</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.</li> <li>♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.</li> </ul>	
<b>VII. ANEXOS</b>	











## TALLER N°13

I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Contamos los útiles escolares que contiene el gusanito”		
1.2 Fecha		23/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	♥ Contar los materiales escolares que contiene el gusanito.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les da el saludo y bienvenida a los niños y niñas con la canción “Buenos días, buenos días”, asimismo se les pregunta ¿Cómo se encuentran el día de hoy? Y se les hace recordar los acuerdos para comenzar con la actividad.</li> <li>♥ Luego, se les presenta el cuento “De la señora lengua y el gusano”, en el cual trata de un gusanito va de visita hasta la lengua y pasa por</li> </ul>		

	<p>muchos amigos, complementando que se realiza ejercicios de praxias y contando de manera simultanea lo que va encontrando en su camino. Continuando, se les pregunta: ¿Qué pasó con el gusanito?, ¿Por qué camino iba el gusanito?, ¿Cuántas veces tocó la puerta de la señora lengua el gusanito?, ¿Qué quería el gusanito?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por otro lado, se le formula el conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si como el gusanito no supiéramos contar?</li> <li>♥ Se les declara el propósito de la actividad, “El día de hoy contamos los materiales escolares que contiene el gusanito”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Después, se les presenta una diapositiva del juego “Ayúdame a contar”, en el cual está un gusanito con muchos útiles escolares y se necesita contar la cantidad que lleva en su cuerpito, para esto se le pregunta a un niño o niña: ¿Cuántos útiles hay en el cuerpo del gusanito?, ¿De qué manera podemos contar la cantidad que hay de útiles escolares?, ¿Qué podemos hacer para empezar a contar?, ¿Por dónde empezaríamos?</li> <li>♥ Se les presenta a los estudiantes una canción “Aprendemos a contar”, en el cual los niños y niñas cantarán y se divertirán contando los números en orden.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta a los infantes: ¿Qué hicimos para contar?, ¿Qué es lo que más te gustó del taller?, al mismo tiempo se les agradece a los niños y niñas por su participación</li> </ul>

activa del taller.

#### IV. MATERIALES

- ♥ PPT
- ♥ Plataforma Zoom

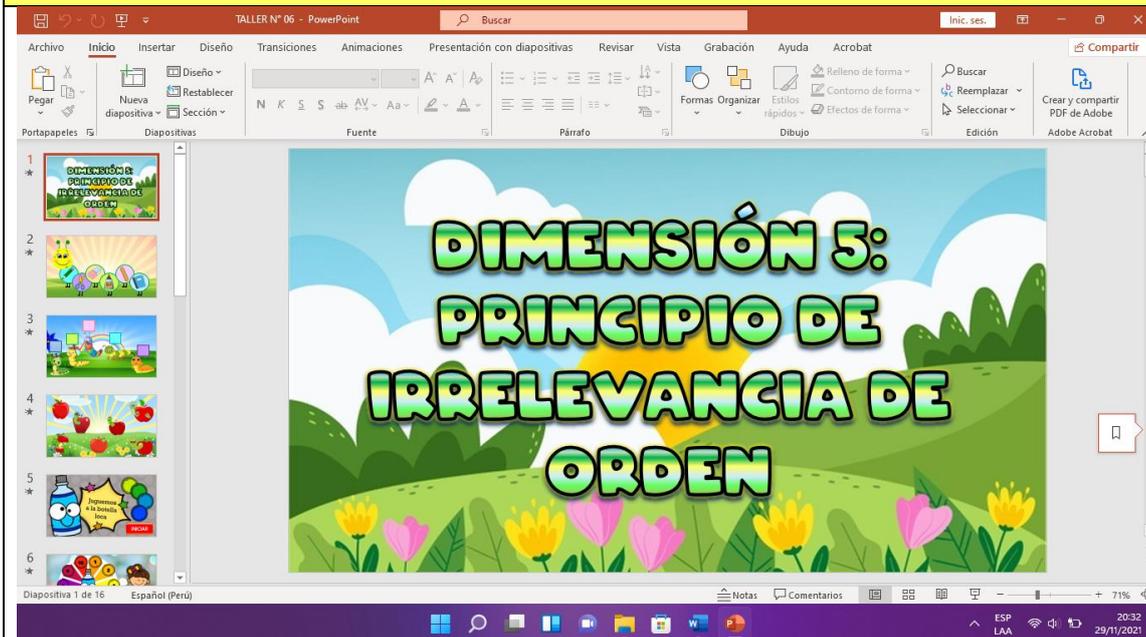
#### V. ENLACES DE REFERENCIA

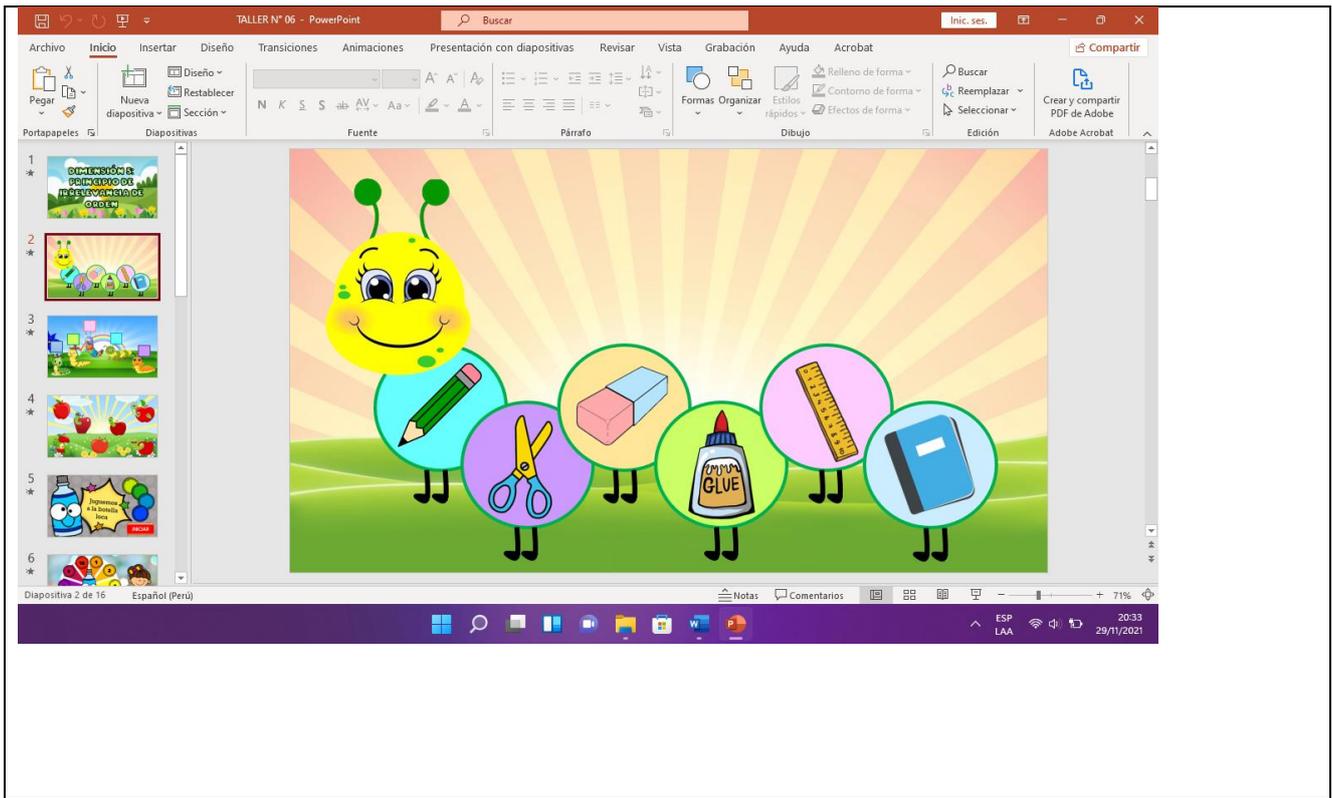
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=JYi6FDtV-o0>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=imz9li3vhTs&t=14s>
- ♥ <https://www.youtube.com/watch?v=YA8p8BREeZs&t=150s>

#### VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

#### VII. ANEXOS





## TALLER N°14

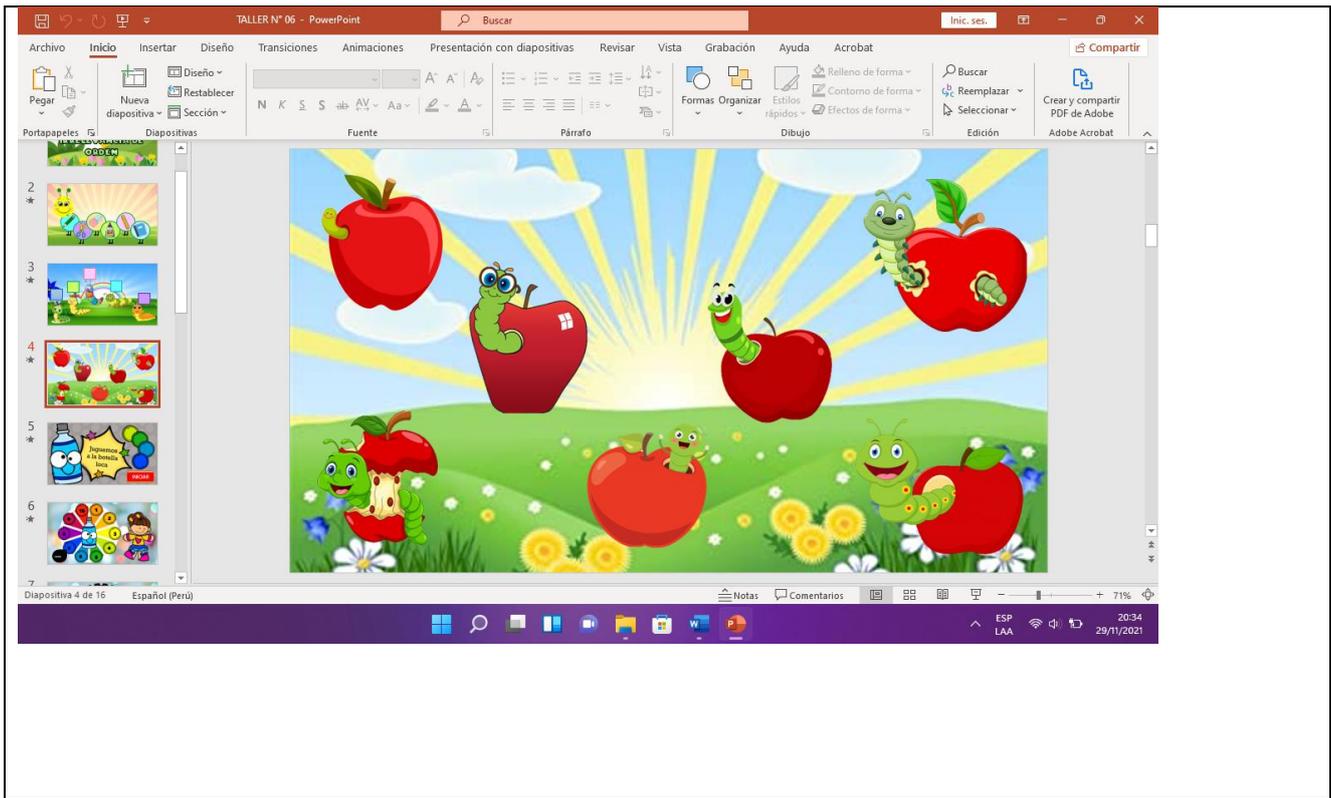
I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		"Mencionamos la cantidad de gusanitos"		
1.2 Fecha		27/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	♥ Contar los gusanos sin importar el orden de presentación.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<p><b>Saludo y bienvenida.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se les presenta a los niños y niñas la canción "El gusanito" acompañado de un títere, para luego preguntarles: ¿De qué trató el cuento?, ¿Dónde han visto un gusanito?, ¿De qué color es el gusanito?, ¿Cuántos gusanitos hay?</li> <li>♥ Asimismo, se les pregunta el conflicto cognitivo a los niños y niñas: ¿Cómo podríamos</li> </ul>		

	<p>representar la cantidad de gusanitos que encontramos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ De la misma manera se menciona el propósito de la actividad “Vamos a mencionar la cantidad de gusanitos que encontramos”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Luego, se les presenta un PPT a los estudiantes en donde hay varios gusanitos en el cuál se contará la cantidad que se presentan, preguntándoles ¿Cuántos gusanitos hay?, ¿Cómo puedes representar su cantidad?</li> <li>♥ También, se brinda otra diapositiva en donde se observan manzanas y dentro de ellas hay gusanitos y se les interroga a los niños y niñas: ¿Cuántas manzanas encontramos?, ¿Habrá la misma cantidad de manzanas y de gusanitos?, ¿Qué podemos hacer para saber cuántos hay en total?</li> <li>♥ Antes de terminar se presenta la canción “El gusanito medidor” en donde si desean los niños y niñas cantaran y bailaran.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Finalmente, se les pregunta a los estudiantes: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo podemos contar?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, después se le agradece por su asistencia.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fg9S3euMJpM">https://www.youtube.com/watch?v=Fg9S3euMJpM</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bpA7qk8epGU">https://www.youtube.com/watch?v=bpA7qk8epGU</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	

- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.
- ♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

## VII. ANEXOS





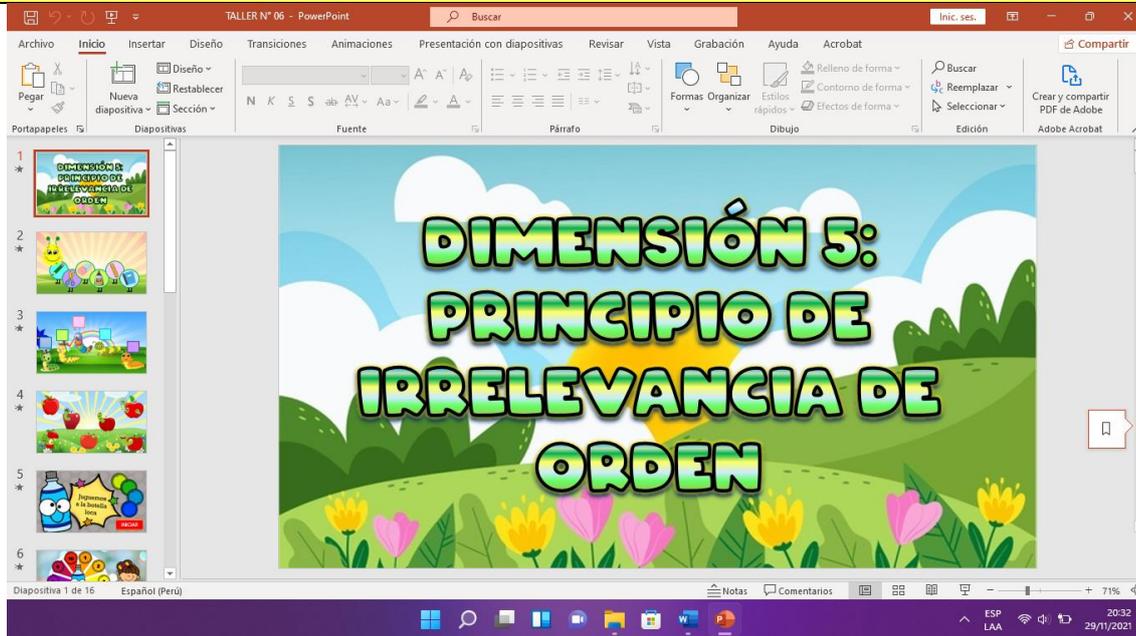
## TALLER N°15

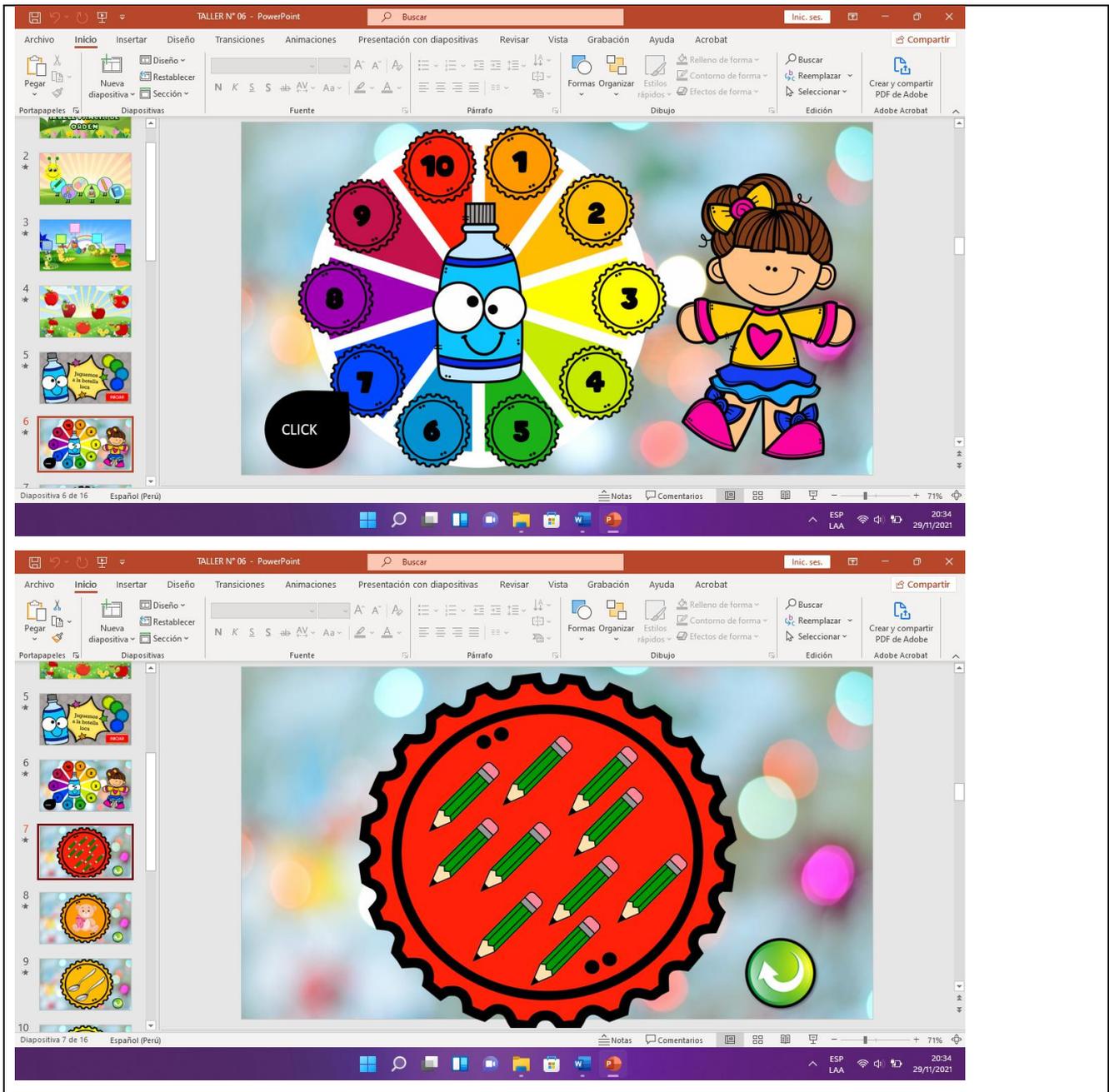
I. DATOS INFORMATIVOS				
1.1 Título de la actividad		“Jugamos a contar la cantidad de elementos que se presentan”		
1.2 Fecha		30/10/2021		
1.3 Edad		4 años		
1.4 Practicante		Briceño Torres Katherine Alexandra Neyra Nieto María Valeria		
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PRODUCTO
♥ Matemática	♥ Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>♥ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>♥ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	♥ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	♥ Cuenta la cantidad de elementos que se presentan sin importar el orden.
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>INICIO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Se da inicio al taller con la canción: “Bienvenido seas esta mañana”, asimismo se les recuerda las normas de convivencia.</li> <li>♥ A continuación, se les presenta la canción “La gallinita turuleca”, en el cual trata de contar los huevos que pone la gallina, para esto se les pregunta a los infantes: ¿Cuántos huevos puso la gallina?, ¿En dónde han visto una gallina así?</li> </ul>		

	<p>Seguidamente se presenta el conflicto cognitivo: ¿De qué manera contamos los huevitos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Luego, se menciona el propósito de la actividad: “El día de hoy contaremos la cantidad de elementos que se presentan”</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Por otro lado, se presenta la canción “Cantando los números” en el cual habla de los números del 1 al 10, luego se les pregunta: ¿De qué trató la canción?, ¿Por cuál número empezamos a contar?</li> <li>♥ Después, se presenta un ppt del juego “La botella loca” en el cual se les pide a los niños y niñas indicar cuando debe de parar y este caerá en donde indiquen, cada diapositiva tendrá un conjunto de elementos, entonces se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué son?, ¿Cuántos hay?</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Para concluir se les pide a los niños y niñas responder a las preguntas: ¿Cómo se sintieron el día de hoy?, ¿Qué aprendieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, se les agradece a los estudiantes por su participación activa.</li> </ul>
<b>IV. MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ PPT</li> <li>♥ Plataforma Zoom</li> </ul>	
<b>V. ENLACES DE REFERENCIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M">https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M</a></li> <li>♥ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pSqnI2eSu9Y">https://www.youtube.com/watch?v=pSqnI2eSu9Y</a></li> </ul>	
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016) Dirección General de Educación Básica Regular. Currículo Nacional. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.</li> </ul>	

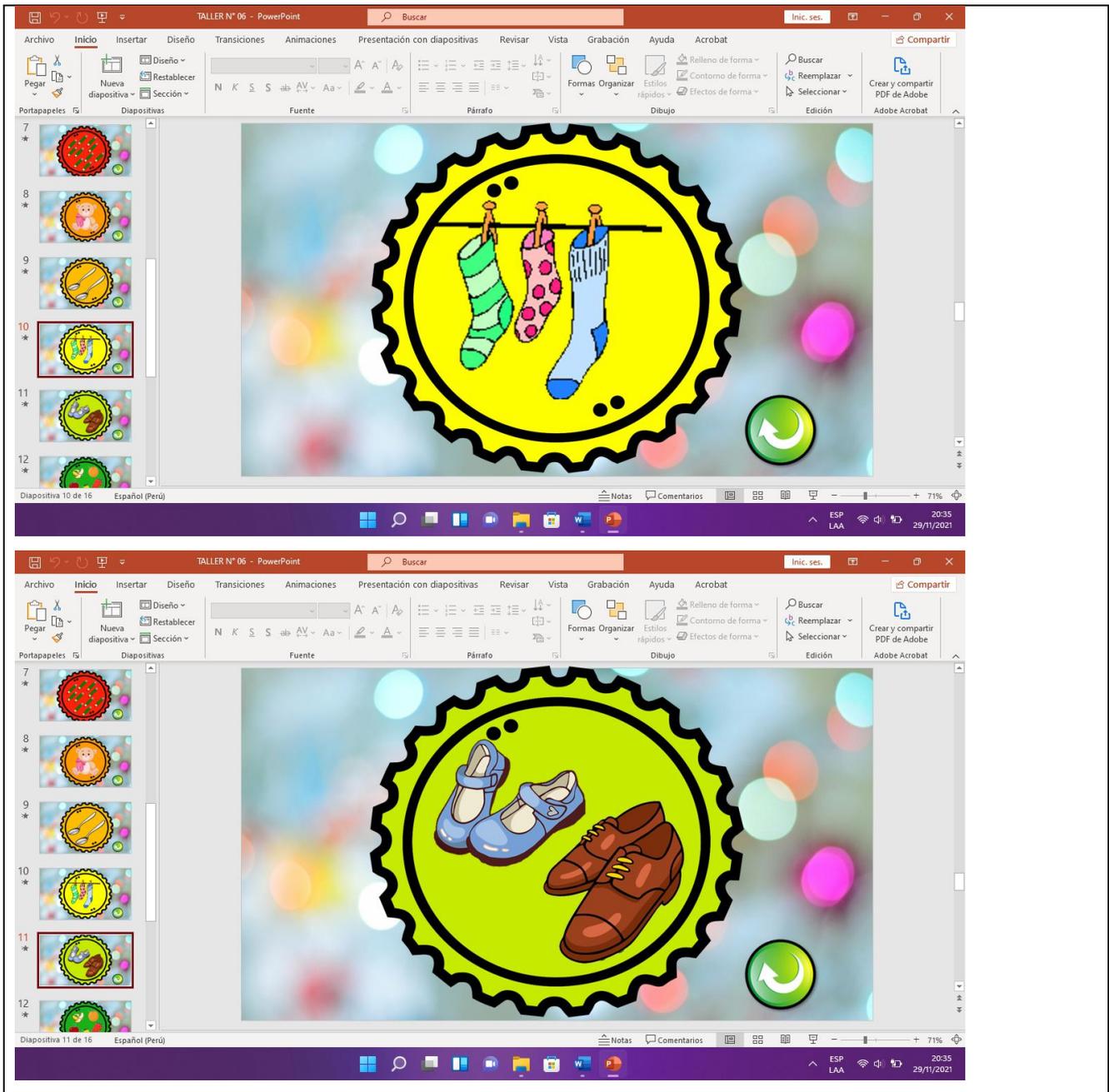
♥ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017) Dirección General de Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. 1ª Ed. Biblioteca Nacional Del Perú. Lima.PE.

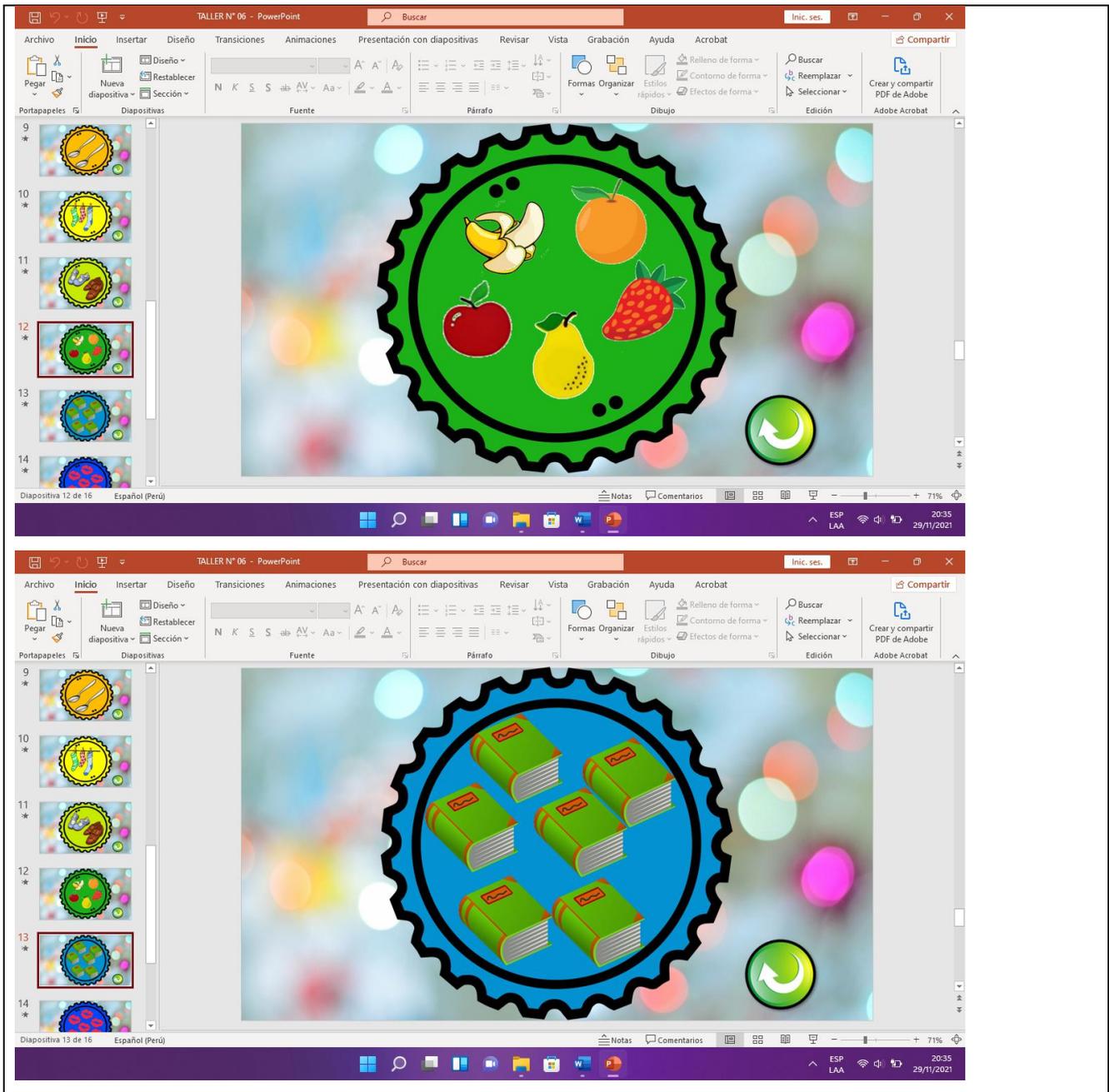
## VII. ANEXOS

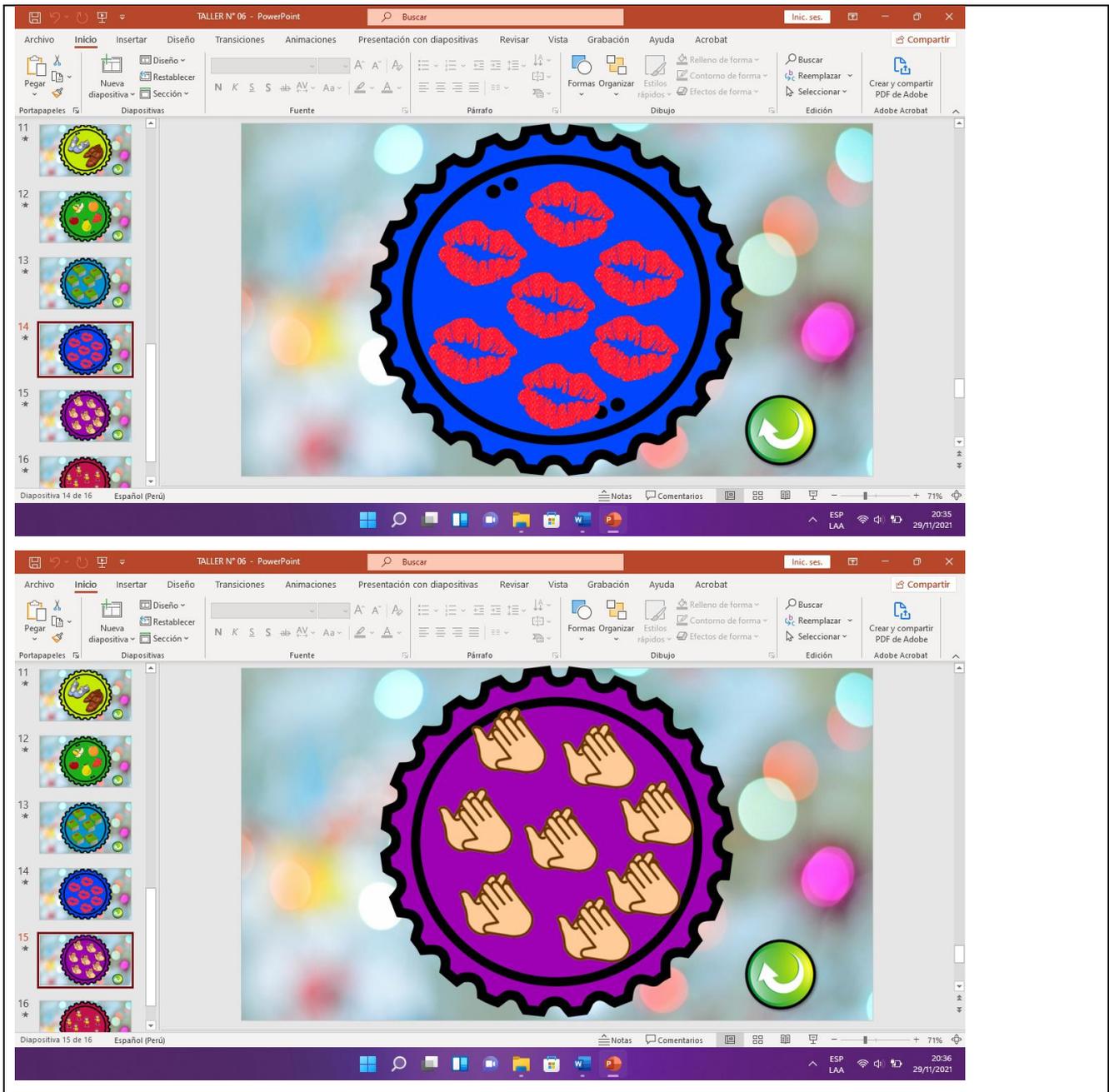


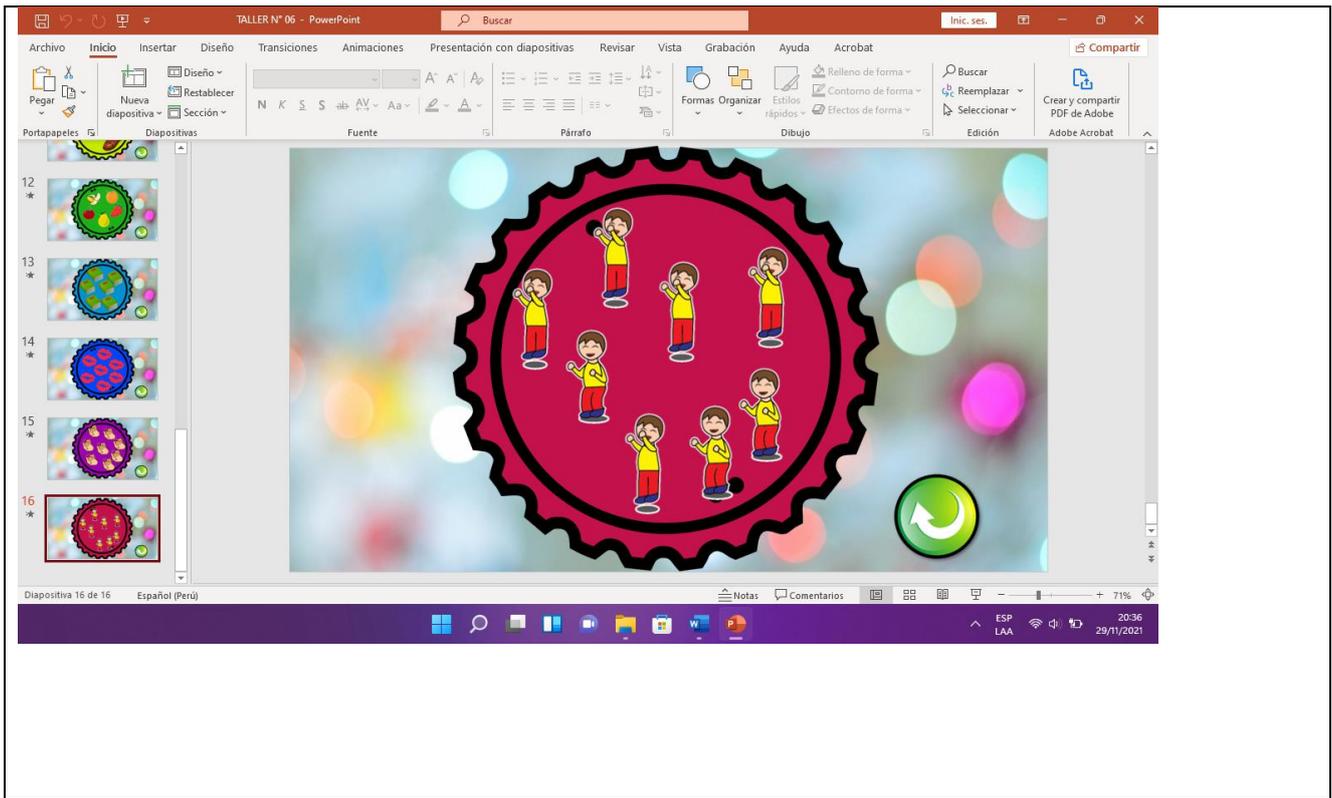












**ANEXO N°10**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE LA NOCIÓN DE CONTEO**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
<b>DIMENSIÓN 1: PRINCIPIO DE CORRESPONDENCIA UNO A UNO</b>														
1	Une con una línea a cada niño/ niña según el color de la silla.				X				X				X	
2	Traza una línea para unir el grupo de lápices con el grupo de borradores al color que le corresponde				X				X				X	
3	Une prendas de vestir que guarden relación con las partes del cuerpo.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 2: PRINCIPIO DE ORDEN ESTABLE</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
4	Menciona el orden de ingredientes que debe tener la hamburguesa.				X				X				X	
5	Completa el rompecabezas con los números de manera creciente.				X				X				X	
6	Ordena secuencialmente las piezas del rompecabezas numérico.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 3: PRINCIPIO DE CARDINALIDAD</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
7	Determinar el numeral según la agrupación presentada				X				X				X	
8	Asigna el número según la cantidad de animales salvajes.				X				X				X	

9	Arrastra el número correspondiente según la cantidad de animales domésticos que contiene los conjuntos.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 4: PRINCIPIO DE ABSTRACCIÓN</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
10	Dice cuántos sonidos onomatopéyicos emiten los animales.				X				X				X	
11	Cuenta los sonidos de los diferentes instrumentos musicales.				X				X				X	
12	Menciona los sonidos que producen al realizar movimientos con el cuerpo.				X				X				X	
<b>DIMENSIÓN 5: PRINCIPIO DE IRRELEVANCIA DE ORDEN</b>		<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>MD</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>MA</b>	<b>Sugerencias</b>
13	Cuenta los materiales escolares que contiene el gusanito sin importar el número.				X				X				X	
14	Cuenta los sonidos de los diferentes instrumentos musicales.				X				X				X	
15	Cuenta la cantidad de elementos que se presentan sin importar el orden.				X				X				X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los instrumentos son apropiados para su ejecución.**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Patricia Liliana Cruzado Silva      DNI:16683688**

**Especialidad del validador: Docente de Educación Inicial**

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

MD	Muy en desacuerdo
D	En desacuerdo
A	De acuerdo
MA	Muy de acuerdo



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## ANEXO N°11

### LISTA DE COTEJO SOBRE LA NOCIÓN DE CONTEO

Nombre y apellidos de la niña:

Edad : 4 años

Instrucciones: Marque una X en Sí si el niño(a) realiza las actividades o en NO si no lo realiza:

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN		
		SÍ (1 pts)	NO (0 pts)	
Correspondencia uno a uno	01	Une con una línea a cada niño/ niña según el color de la silla.		
	02	Traza una línea para unir el grupo de lápices con el grupo de borradores al color que le corresponde.		
	03	Une prendas de vestir que guarden relación con las partes del cuerpo		
Orden estable	04	Menciona el orden de ingredientes que debe tener la hamburguesa.		
	05	Completa el rompecabezas con los números de manera creciente.		
	06	Ordena secuencialmente las piezas del rompecabezas numérico.		
Cardinalidad	07	Determinar el numeral según la agrupación presentada		
	08	Asigna el número según la cantidad de animales salvajes.		
	09	Arrastra el número correspondiente según la cantidad de animales domésticos que contiene los conjuntos.		
Abstracción	10	Dice cuántos sonidos onomatopéyicos emiten los animales.		
	11	Cuenta los sonidos de los diferentes instrumentos musicales.		
	12	Menciona los sonidos que producen al realizar movimientos con el cuerpo.		

<b>Irrelevancia de orden</b>	13	Cuenta los materiales escolares que contiene el gusanito sin importar el número.		
	14	Contar los gusanos sin importar el orden de presentación.		
	15	Cuenta la cantidad de elementos que se presentan sin importar el orden.		

<b>BAREMOS</b>						
Niveles	Variable	D1	D2	D3	D4	D5
	Rangos					
En logro	10 - 15	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 3
En proceso	5 - 10	1 - 2	1 - 2	1 - 2	1 - 2	1 - 2
En inicio	0 - 5	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1

### Leyenda

Variable: Noción de conteo

**D1: Principio 1:** Correspondencia uno a uno

**D2: Principio 2:** Orden estable

**D3: Principio 3:** Cardinalidad:

**D4: Principio 4:** Abstracción

**D5: Principio 5:** Irrelevancia de orden