

---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES,  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**INFLUENCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL LOGRO  
DE APRENDIZAJE EN LAS COMPETENCIA DEL  
AREA MATEMATICA EN LOS NIÑOS DE CINCO  
AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL  
MARIANO MELGAR 85, DISTRITO DE AYAVIRI  
PROVINCIA MELGAR, REGIÓN, PUNO AÑO 2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR DEL GRADO  
ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACION**

**AUTORA:**

**QUISPE TUNI, ROXANA FRANCISCO**

**0000-0002-2166-192X**

**ASESOR:**

**ORTIZ DIAZ, JAIME ANGEL**

**0000-0002-5895-2261**

**JULIACA – PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA:**

**Quispe Tuni, Roxana Francisca**  
ORCID0000-0002-2166-192X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.  
Juliaca - Perú

### **ASESOR:**

Ortiz Díaz, Jaime Ángel  
0000-0002-5895-2261

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y  
Humanidades. Escuela Profesional de Educación Inicial.  
Juliaca - Perú

### **JURADO:**

Zela Ilaita, Mafalda Anastas  
ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina  
ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yanet Vanessa  
ORCID: 0000-0001-6912-7251

## **HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

Zela Ilaita, Mafalda Anastácia

**PRESIDENTE**

Yanqui Núñez, Evangelina

**MIEMBRO**

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

**MIEMBRO**

Ortiz Díaz, Jaime Ángel

**ASESOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis hijos por estudiar en la universidad de la carrera profesional de educación inicial por el acompañamiento y por la comprensión e interacción en los momentos de situación de aprendizaje y el equipo de trabajo.

Agradezco al Ortiz Díaz, Jaime Ángel por su paciencia dedicación, motivación, críticas, y el aliento con los cuales han hecho fácil lo difícil, de esta manera ha sido un privilegio poder contar con su ayuda de guía.

## **DEDICATOTIA**

Primero nuestro señor bendito sea  
Dios que me escuchas mi ruego eres  
mi poderoso protector, este trabajo de  
investigación me permitió llegar en  
estos momentos tan importante de la  
formación profesional de culminar de  
una carrera profesional.

A mis queridos hijos Joseph y kiara  
quienes nacieron en mi vida de mi  
juventud y ahora son como flechas  
de mente me dieron la fuerza para  
culminar través de sus apoyos de  
ellos espíritu y moral. A mi asesor  
Ortiz Díaz, Jaime Ángel por su  
comprensión y paciencia en  
conducir hasta lograr los objetivos  
y las metas trazadas gracias.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar, del Distrito de Ayaviri, Provincia de Melgar, Rregión Puno, año 2018. El tipo de investigación es descriptivo cuantitativa. El diseño de esta investigación es descriptivo. La población y muestra estuvo conformado por 24 estudiantes de la sección matriculados en el año académico 2018, a quienes se aplicó como instrumento para la recolección de datos Test de Evaluación Matemática Temprana - TEMT. Para procesar los datos se utilizó el programa Excel versión 10. De los resultados se tiene que según el pre test 8 estudiantes se encontraban en inicio, 14 estudiantes en proceso y 2 estudiantes en logro previsto, sin embargo, el pos test tenemos resultados satisfactorios porque 23 estudiantes se encuentran el logro previsto y solo un niño está en proceso de su aprendizaje. Se concluye que la creatividad es el puente para aprender de una manera divertida, haciendo que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, y que el área de matemáticas que muchos lo definen como difícil, sea sencillo y practico. Es por ello que se determina que la creatividad influye significativamente en el logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática en los niños de cinco años.

**Palabras clave:** creatividad, aprendizaje y competencias

## **ABSTRACT**

The main objective of this research was to determine the influence of creativity and achievement of learning in the competences of mathematics in the five-year-old children of the Initial Educational Institution Mariano Melgar, 85 District of Ayaviri, Province of Melgar, Puno Region, 2018. The type of research is quantitative descriptive. The design of this research is descriptive. The population and sample consisted of 24 students from the section enrolled in the academic year 2018, to whom it was applied as an instrument for data collection Test of Early Mathematical Assessment - TEMT. To process the data, we used the Excel version 10 program. From the results we have that according to the test 8 students were in the beginning, 14 students in process and 2 students in expected accomplishment, however the posttest we have satisfactory results because 23 students meet the expected achievement and only one child is in the process of learning. It is concluded that creativity is the bridge to learn in a fun way, making the student the protagonist of their own learning, and that the area of mathematics that many define as difficult, is simple and practical.

That is why it is determined that creativity significantly influences the achievement of learning skills in the area of mathematics in children of five years.

Keywords: creativity, learning and competences

## CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO .....	i
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	ii
DEDICATORIA .....	iii
RESUMEN.....	v
ABSTRACT .....	vii
CONTENIDO .....	vii
II. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1. REVISION LITERATURA .....	5
2.2. Bases Teóricas .....	9
2.2.2.2 Creatividad .....	14
2.2.2.6. La creatividad y su importancia .....	19
2.2.2.7.¿Cómo se desarrolla la creatividad? .....	19
2.2.2.8 Estrategia didáctica orientada a desarrollar la creatividad en niños.....	22
2.2.3. Aprendizaje .....	24
2.2.3.1 El proceso de Enseñanza Aprendizaje .....	24
2.2.3.2. Creatividad en el aprendizaje: .....	25
2.2.3.5. Teorías de ficción.....	26
2.2.4 Competencias .....	27
2.2.4.1 Competencia: Resuelve problemas de cantidad .....	28
2.2.4.1.1 ¿Cómo se visualiza el desarrollo de esta competencia en los niños y niñas del nivel de educación Inicial? .....	28
2.2.4.1.2 Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II.....	29
2.2.4.2 Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. ....	29
2.2.4.2.1 ¿Cómo se visualiza el desarrollo de estas competencias en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial? .....	29
2.2.4.2.2 Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II.....	30
2.2.5 Condiciones que favorecen el desarrollo de las competencias relacionadas con el área de matemática.....	30
III. HIPÓTESIS.....	32
IV. METODOLOGÍA.....	34

<b>4.1. Diseño de la investigación .....</b>	<b>34</b>
El Tipo de investigación.....	34
Nivel de investigación de la tesis .....	35
<b>4.2 población y muestra .....</b>	<b>35</b>
<b>4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores .....</b>	<b>38</b>
<b>4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....</b>	<b>41</b>
4.4.1 Validez y Confiabilidad de los instrumentos.....	41
4.4.2 La Observación .....	41
4.4.3 Lista de cotejo .....	42
4.4.4 Test de evaluación matemática temprana .....	43
<b>4.5 Plan de análisis.....</b>	<b>50</b>
<b>4.6 Matriz de consistencia .....</b>	<b>51</b>
<b>4.7 Principios éticos .....</b>	<b>53</b>
4.7.1.1. Principios que rigen la actividad investigadora .....	53
<b>V. RESULTADOS.....</b>	<b>54</b>
<b>5.1. Resultados .....</b>	<b>54</b>
<b>5.2. Análisis de los resultados .....</b>	<b>72</b>
5.2.1. Establecer la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en las en las competencias del área de matemática en las sesiones de clase en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85, distrito Ayaviri, provincia Melgar, región Puno, año 2019.....	73
<b>6. CONCLUSIONES .....</b>	<b>74</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>75</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>79</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Población Muestral .....	356
<b>Tabla2.</b> Operacionalización de la variable Influencia de la creatividad.....	388
<b>Tabla3.</b> Operacionalización de la variable Competencias del área de matemáticas.....	39
<b>Tabla 4.</b> Baremo de evaluación .....	42
<b>Tabla5.</b> Resultados de la aplicación del Test de Evaluación Matemática Temprana TEMT, aplicado a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 85.....	54
<b>Tabla6.</b> Resultados del Pre Test, aplicado a los niños de cinco años años de la Institución educativa Inicial mariano melgar 85 .....	55
<b>Tabla7.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 1; aprendo a juganado alto – bajo, aplicado a lod niños de 5 años de la institucion educativa inicial N°85 .....	56
<b>Tabla8.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 2: Aprendo grande - pequeño, aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	57
<b>Tabla9.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 3, aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85.....	58
<b>Tabla10.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 4, aplicado a los niños de 5 años de la Institucion Educativa Inical N° 85.....	59
<b>Tabla11.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 5, aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N°85.....	60
<b>Tabla12.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 6, aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85.....	61
<b>Tabla13.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 7, aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N°85 .....	62
<b>Tabla14.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 8, aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	63
<b>Tabla15.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 9 aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	64

<b>Tabla16.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 10 aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	65
<b>Tabla17.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 11 aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	66
<b>Tabla18.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 12 aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	67
<b>Tabla19.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 13 aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N°85 .....	68
<b>Tabla20.</b> Resultados de la aplicación de la sesión N° 14 aplicado a los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N° 85 .....	69

## INDICE GRAFICOS

<b>Grafico 1</b> .....	544
<b>Grafico 2</b> .....	555
<b>Grafico 3</b> .....	566
<b>Grafico 4</b> .....	577
<b>Grafico 5</b> .....	588
<b>Grafico 6</b> .....	599
<b>Grafico 7</b> .....	60
<b>Grafico 8</b> .....	61
<b>Grafico 9</b> .....	62
<b>Grafico 10</b> .....	63
<b>Grafico 11</b> .....	644
<b>Grafico12</b> .....	655
<b>Grafico 13</b> .....	666
<b>Grafico 14</b> .....	677
<b>Grafico 15</b> .....	688
<b>Grafico 16</b> .....	699
Gráfico 17.....	70
Gráfico 18.....	71

## I. INTRODUCCIÓN

A medida que los niños van creciendo van desarrollando diversas habilidades en la creatividad, la misma que se va manifestando en la vida diaria.

La creatividad ha existido siempre, es una habilidad vinculada a su propia naturaleza. Implica habilidades del pensamiento que integran los procesos cognitivos menos complicados. (Esquivias, 2004, p. 3)

Según Piaget dice que la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento en la creatividad. (Citado por La Fundación Privada creatización, 2015)

A lo largo de la historia ha ido evolucionando, se define como un constructo que en el cual interactúan seis recursos: las capacidad, el conocimiento, la personalidad, estilos de pensaminto, la motivación y el ambiente. Se considera tambien como la capacidad de crear algo nuevo. (Ortiz, 2016)

En el informe nacional de los resultados de la evaluacion PISA, (2015), en un análisis más detallado del caso peruano se tiene que el 21.0% de sus estudiantes se ubica en el nivel 2, el nivel base de la evaluacion PISA. Asi mismo en el nivel 3 se ubica el 9.8% de los estudiantes peruanos; el 2.7% de los estudiantes peruanos se ubica en el nivel 4. Por otro lado menos del 1% de los estudiantes lograron ubicarse en los niveles mas altos de desempeño (niveles 5 y 6). Esto significa que, en el nivel 5, muy pocos estudiantes pueden desarrollar y trabajar con modelos de situaciones problematicas complejas en las que seleccionan e integran diversas representaciones adecuadas. Es lamentable ver que ningun alumno se registra en el nivel 6, que evalua la capacidad de razonar con matemática avanzada y asi desarrollar nuevos conocimientos y estrategias.

En nuestros días, la tarea de educar enfrenta nuevos desafíos. La lectura y la escritura siguen siendo importantes, pero los criterios para determinar que una persona es alfabetada van más allá de copiar que lee y escribe. Y la matemática, que ha pasado por múltiples cambios en su enseñanza, pero además, para considerarse competente en este campo, no basta con saber las cuatro operaciones aritméticas y la regla de tres, como ocurría en el pasado. (Currículo Nacional, 2016, p. 5)

En el Perú la educación es un derecho fundamental de la persona y de la sociedad y por lo tanto, se necesita una educación de calidad. Desde esta perspectiva, el currículo aspira a reconocer las diferencias individuales en todas sus dimensiones, así como la riqueza cultural, étnica y lingüística de una nación. (DCN, 2016)

De acuerdo al Proyecto Curricular Regional, PCR, (2009). La Región Puno muestra un alarmante índice de pobreza con múltiples necesidades que hacen que la población regional cuente con bajos niveles de calidad de vida. Por consiguiente, el índice de desarrollo humano es de 0.537 (PNUD-2005), lo que refleja niveles inferiores al nivel nacional que alcanza a 0.598; como consecuencia de los bajos niveles de ingreso de la población, esperanza de vida al nacer y analfabetismo.

Actualmente la Institución Educativa Inicial 85, se ha observado que los niños y niñas de cinco años de edad tienen mucha dificultad en el aprendizaje de las competencias del área de matemática, específicamente en la comprensión de los números, al seguir una secuencia, debido a muchos factores entre ellos es que los padres trabajan y no les dan el apoyo que requiere el estudiante. (PEI, 2016)

### **Planteamiento del problema**

Planteamiento en consecuencia, el enunciado de nuestro problema se formula con la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias del área matemática en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 85, de Distrito de Ayaviri provincia de Melgar Región Puno?

### **Objetivo General**

Determinar la influencia de la creatividad en el logros de aprendizaje en las competencias en el área matemática en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 85 Mariano Melgar de los niños a través de aprendizaje del problema Distrito de Ayaviri Provincia de Melgar Región Puno.

### **Objetivos específicos**

Evaluar la influencia la de creatividad para mejorar los logros de aprendizaje en competencia el área de matemática en el aula de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar de distrito de Ayaviri provincia de Melgar Región Puno.

Aplicar la realización de dicha actividad de la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias en el área matemáticas en el aula de 5 años de la institución educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar de Ayaviri de la Provincia de Melgar Región Puno

Determinar el logro de escolar en el área de matemáticas después de la aplicación de estrategias de aprendizaje de cognitivo y recreativa en los niños de la institución educativa inicial N° 85 Mariano Melgar, de Distrito de Ayaviri Provincia de Melgar Región Puno.

**Se justifica** esta investigación teniendo como punto de partida, que los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85, distrito Ayaviri, necesitan poder reforzar su aprendizaje de la creatividad

Por lo tanto, los resultados que obtengamos son muy importantes para mí y para la Institución Educativa por ende para los docentes les ayudará comprender la influencia que tiene la creatividad en el aprendizaje.

Así mismo para el aporte teórico, recopilarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre el tema en estudio: Influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 85, distrito de Ayaviri, provincia de Melgar, Región Puno, año 2018.

El aporte del proceso es la ejecución de esta investigación que contribuirá a contar paulatinamente con las estrategias y los paradigmas centrado en el aprendizaje de los alumnos siendo influenciados por su creatividad para lograr el aprendizaje. La búsqueda de nuevas formas de enseñar, pudiendo innovar y presentando otras estrategias de enseñanza partiendo de su misma creatividad de interés de los estudiantes.

En el aporte práctico, esta investigación está dirigido a los niños de nivel inicial tomándolos como protagonistas de su propio aprendizaje, y valorando el desempeño del profesor que cumple la función de facilitador del aprendizaje – enseñanza. Aperturando espacios que en el cual niño pueda sentirse libre y poder emplear su creatividad para poder aprender.

Finalmente, es evidente que esta propuesta de investigación tiene relevancia y beneficios concretos para el aprendizaje del niño. Su aplicación contribuirá a mejorar el desempeño académico a través de su misma creatividad de cada niño.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

Lasso & Ayala, (2015), el Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento creativamente durante en los niños; tiene como objetivo conocer la importancia del uso del juego en el aprendizaje en los niños de educación inicial, basándose principalmente

en los juegos de creativas de mesa como una herramienta útil para esto. Al analizar las fuentes del juego en la Educación Inicial y como esta ayuda al desarrollo de los niños, se pudo evidenciar que en el Ecuador aun no se utiliza esta herramienta como un medio para el aprendizaje. Una de las principales conclusiones que se obtuvo es que los maestros no conocen las ventajas que tienen estas herramientas, no saben cómo incorporarlas con el currículo lo cual como resultado se ha visto que todavía están enseñanza de manera tradicional dejando de lado la oportunidad de utilizar nuevas herramientas que ayuden a sus estudiantes a tener un aprendizaje significativo.

Ramos y Santa, (2015), realizaron una investigación titulada: Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento en niños de 5 años de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 San Juan de Lurigancho – Lima; su objetivo fue comprobar la relación del material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho. El tipo de investigación fue de diseño descriptivo correlacional es una investigación no experimental. Se buscó la relación de ambas variables. La validez de la primera variable Material Educativo fue de 0,87 (validez alta). Y en la segunda variable del Desarrollo de imaginación de creativa fue de 0,86 (validez alta).

Lachi, (2015), en su investigación “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de cinco años”, el propósito de la investigación es el diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años; el método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; Se trabajó con una muestra intencionada con niños de 5 años y dos docentes uní docentes, haciendo un total de 6 niños y 2 docentes;

Para la obtención de datos se empleó el Test de Evaluación Temprana (TEMT) aplicada a los niños y la guía de entrevista a las docentes; el resultado está en diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología sigue procesos lógicos para mejorar la competencia de número y operaciones. Por lo tanto, se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio.

Domínguez Saldaña, (2015), realizaron una investigación titulada: Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo, tiene como propósito poder determinar la influencia que ejerce el juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”; la población muestral estaba conformada por 14 niños a quienes se les aplicó el instrumento “Test de Torrance”; los resultados muestran que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los niños tenían un bajo nivel de creatividad. Finalmente los niños mostraron un incremento significativo en el nivel de creatividad.

Cuba & Palpa, (2015), en su investigación titulada: La hora de juego al aire libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de las Instituciones Educativas particulares de la localidad de Santa Clara; el objetivo general es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa Clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución

Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Cueto, (2016), “Influencia de la creatividad en el desarrollo de capacidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín - 2013”; se planteó como objetivo general, determinar la influencia del taller “en los sectores de creativo” en el desarrollo de capacidades en niños/as de 04 años de la Institución Educativa Inicial

Valentín, (2017), las Estrategias lúdicas basado en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo de la competencia Actúa y piensa creativamente en situaciones de cantidad en los niños de cuatro años en la IEP Nuestra Señora Del Sagrado Corazón de Jesús, Huaraz (2016), su objetivo general fue demostrar la influencia de las estrategias lúdicas basado en el enfoque socio cognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de cuatro años. El tipo de estudio es de corte experimental y el diseño fue de tipo pre experimental con un solo grupo de estudio. Se concluyó que se logró demostrar la influencia de las estrategias lúdicas basado en el enfoque socio cognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa creativamente en situaciones de

cantidad en los niños y niñas de cuatro años en la IEP “Nuestra Señora del Sagrado Corazón de Jesús”, Huaraz – 2016; lo cual se verifica en los resultados de las tablas 1 y 5 de la prueba de T – Student.

Aguilar & Amaro, (2017), realizó una investigación titulada: Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de creatividad de los niños del Nivel Inicial del Jardín de niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín; la propuesta de metodología instrumental fue puesta en práctica con 18 estudiantes en edades de tres, cuatro y cinco años, considerando que las matemáticas pueden aplicarse a numerosas situaciones de la vida diaria del niño, contribuyendo con ello a su desarrollo a través de la experiencia propia. Además, el hecho de que puedan trasladar a su vida cotidiana conceptos que aprenden en el aula convierte la educación en algo dinámico y estimulante para los niños. Esas son las razones por las que, a través de este trabajo académico aplicamos el estudio lógico-matemático a través de los juegos y elaborar con ello una serie de actividades enfocadas a trabajar las manipulaciones utilizando como recurso principal el juego como material didáctico.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1 Didáctica**

La acción educativa requiere de una teoría y de la práctica. La teoría la proporciona la pedagogía que es la ciencia de la educación y la práctica, es decir, el cómo hacerlo, lo proporciona la didáctica.

La palabra didáctica se deriva del griego *didaxen*: enseñar y *tékne*: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar. (Torres y Girón, 2009, p. 25)

La didáctica está destinada al estudio de todos los principios y técnicas y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándolas en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña. (Torres y Girón, 2009, p. 25)

La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza – aprendizaje. Dado que la didáctica hace referencia a los procedimientos y técnicas de enseñar aplicables en todas las disciplinas o en materias específicas, se le ha diferenciado en didáctica general y didáctica específica o especial.

Quien educa puede a su vez, lograr el aprendizaje de una serie de conceptos, procedimientos valores o actitudes claras, ordenadas y fundamentadas, que tratan de producir mentalmente las principales ideas, tesis y procedimientos que componen el arte de enseñar, esto es lo que se le llama ciencia didáctica. (Torres y Girón, 2009, p. 27)

### **2.2.1.1. Clasificación interna de la didáctica en creatividad**

#### **2.2.1.1.1. Didáctica General**

Es la parte global de la didáctica porque se ocupa de los principios generales y normas que conducen el proceso de enseñanza – aprendizaje para alcanzar objetivos educativos. Enfatiza a los elementos comunes de la enseñanza y ofrece los modelos

descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables en la enseñanza de cualquier asignatura y en cualquier de las etapas o de los ámbitos educativos. Su función es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura a una edad determinada. (Mallart, 2011, p. 12)

#### **2.2.1.1.2. Didáctica Diferencial**

Se aplica específicamente en situaciones variadas de edad y de características de los sujetos. Toda didáctica tiene que tener en cuenta esta variedad de situaciones y encontrar las necesarias para adaptarlas en cada caso. Por ende la didáctica diferencial queda incorporada a la didáctica general mientras esta llegue a dar cumplida respuesta a los problemas derivados de la diversidad del alumnado. Existen algunos casos donde el alumnado tiene necesidades especiales, donde exige el uso de estrategias diferenciales. (Mallart, 2011, p. 12)

#### **2.2.1.1.3. Didáctica Especial o Didáctica Específica**

Consiste en la aplicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio. Actualmente se utiliza la denominación de Didácticas específicas, dando como referencia que hay una para cada área distinta. (Mallart, 2011, p. 13)

### **2.2.1.2.División de la Didáctica**

- a) **Matética:** consiste a quien aprende, es decir al alumno. Es de vital importancia saber quién aprende, hacía que sujeto vamos a direccionar el aprendizaje, con el fin de la enseñanza, no se puede enseñar lo mismo a todos, ni todo a todos. Para que el aprendizaje sea eficiente es necesario tener en cuenta la madurez y las posibilidades de quien aprende, así mismo sus necesidades, intereses, capacidad intelectual y sus aptitudes. (Comenio, 2015, p. 62)
- b) **Sistemática:** se direcciona a las asignaturas y a los objetivos de enseñanza, es por ello que la didáctica confiere la importancia a las metas a alcanzar y el vehículo alcanzado para utilizarlas. (Comenio, 2015, p. 62)
- c) **Metódica:** es la ejecución del trabajo didáctico, el arte de enseñar propiamente dicho dando uso de métodos creados por el facilitador del aprendizaje y adecuado direccionado a resolver las necesidades del estudiante. (Comenio, 2015, p. 62)

### **2.2.2 la influencia de la creatividad**

Vigotsky (2008) el desarrollo de la creatividad en su personalidad es un componente básico que influye que el desarrollo de creatividad integral de forma general en los niños de la institución educativa como futuro ciudadano como que deberían enfrentarse a un mundo muy cambiante que exigir saber solucionar problemas de la creatividad aportando el conocimiento significativo en distintos creativos o significativo en distintos creativos en el contexto con actuación donde descubre y manipulación de a creatividad.

Es la definición es importante por cuanto conceptual de la creatividad como un atributo estrictamente humano, tienen los niños una potencialidad, y se manifiesta en un estímulo provocado por la actividad que se pueda concretar hasta las competencias creativas y creativas.

Mitjans (2010) la creatividad es un proceso descubrimiento de crear algo nuevo se expresa al vínculo de los aspectos y afectivos de la personalidad según ambos puntos de vista los autores coinciden en que las creativities desarrollan internamente que exigen cumplir en las instituciones, la familia y la sociedad.

#### **2.2.2.1. Creatividad en los niños de cinco años**

La creatividad en un punto de vista la metodología teórica y metodológica orienta a identificar como un instrumento para solucionar la creatividad de las competencias de problemas de la vida practicando el creativo a solucionar a cualquier edad desde temprana sería una herramienta, insospechada del desarrollo del conocimiento de Ural (2011)

Expresar en los factores que impulsa la imaginación e genera de las dos formas de interna y externa en el ser humano las condiciones internas los resultados de la experiencia de la necesidad, la ejercitación de la actitud combina por entorno donde se desenvuelve los niños en la creatividad.

Es una competencia que puede desarrollar la manipulación creativa través de la actitud que se priorice observaciones, la orientación para q los niños resuelvan creativamente a un nivel real la potencia lograr condiciones y una orientación precisa del docente y familia otros compañeros del ser hacer el general de la independencia el niño logra a crecer como ser social transformable. Actividad creativa es nuestra educatividad de la personalidad (Vigotsky, 1997).

### **2.2.2.2 Creatividad**

La tarea educativa respecto a la creatividad en el ser humano, tiene dos aspectos importantes: favorecer e impulsar esta capacidad y prepararlo para vivir en un mundo cambiante. El concepto creatividad puede significar:

- a) Creación artística
- b) Descubrimiento científico
- c) Invención tecnológica
- d) Innovación respecto a todos los ámbitos
- e) Originalidad e inventiva
- f) Niveles de creatividad: expresiva, productiva, inventiva, innovadora, emergente.

Para Frederik Bartlett citado por la Federación de Enseñanza, (2016), dice que la creatividad es un espíritu emprendedor, que se aparta del camino principal, rompe el modelo, esta abierta a la experiencia y permite que una cosa lleva a otra.

Según Castillejo Bull citado por Torres y Girón, (2009), dice que la creatividad es “hacer algo nuevo”. Objetivo importante de la educación es la creación personal.

### **2.2.2.3 . Factores de la creatividad**

Según Guilford citado por Federación de Enseñanza, (2016), se distingue una serie de factores:

- Inteligencia
- Conocimiento
- Estilo de pensamiento
- Personalidad
- Motivación
- Contexto medio ambiental

- a) **Fluidez:** capaz de evocar ideas, palabras, respuestas, etc. En un tiempo determinado.
- b) **Flecibilidad:** la capacidad de adaptación, cambiar una idea por otra o modificar.  
 `podemos distinguir dos tipos de flecibilidad espontanea, aquellos que el individuo se utiliza incluso sin proponer celo para dar la respuesta a un problema ;por otro lado destacamos la flexibilidad de adaptación, cuando el sujeto realiza ciertos cambios en la interpretación de una tarea
- c) **Originalidad :** tiene carácter de novedad e interna busca solución nuevas. Es el factor más determinados de la capacidad creativa.
- d) **Elaboración:** la elaboración hace que la obra sea lo más perfecto posible
- e) **Redefinición:** solución de un problema desde diversas perspectivas
- f) **Análisis:** capacidad para desintegrar en todos en sus partes. Permite descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.
- g) **Síntesis:** combinar varios elementos para un todo, es una síntesis mental.

#### 2.2.2.4 . La escuela, influencia creativa

La escuela es una de los contextos más importantes en los niños se desarrollan y es influido por el mismo a partir de este contexto, será cuando deje de tener una relación exclusiva con la familia y aprenderá a desarrollarse en un nuevo entorno, con personas que no conocen ampliando, su mundo de relaciones y tendrá que buscar múltiples soluciones a las distintas dificultades que pueden surgir en su aprendizaje. (Federación de Enseñanza, 2016)

Es importante que el aula donde se desarrollan los niños y niñas, se fomente el pensamiento creativo a través de: murales, láminas de arte, tabloneros donde se muestren problemas reales resueltos de diferente manera y dotarlos de espacio y libertad para que puedan desarrollar su creatividad; averiguando qué es lo que les interesa para que aprendan cosas nuevas relacionadas con sus conocimientos previos.

#### **2.2.2.5. Técnica para trabajar la creatividad**

Existen múltiples recursos para trabajar la creatividad en educación infantil, a través de los cuales experimentan avances en desarrollo de los niños o niñas y evolución en la respuesta ante problemas que se pueden presentar en la vida cotidiana. Algunos de ellos son:

- a) **El juego:** el juego es la forma natural que tienen los niños y niñas de conocer el mundo que los rodea, por lo que será muy útil utilizando como recursos didácticos. Hemos de dejar al niño libremente, sin juzgar ni criticar lo que están imaginando. En el juego cada objeto tiene un significado que debe ser respetado para poder fortalecer su creatividad.
- b) **Literatura infantil:** la literatura infantil tiene una gran importancia en el desarrollo de la creatividad, ya que a través de ella podemos trabajar la imaginación de múltiples maneras (cambiar el rol de los personajes, crear 4 dramatizaciones) una de las que llaman la atención y divierte a los alumnos es la dramatización del cuento; a partir del cuento tendrán que analizar las características de cada uno de los personajes del cuento y elegir el reparto de papeles entre compañeros. Ofreciendo la posibilidad de cambiar el rol de los personajes en el concreto para poder representarlo.

- c) **Torbellino de ideas:** es muy importante este recurso tener en cuenta que no debemos rechazar ni censurar ninguna idea –escuchar a los de más para añadir o mejorar sus ideas – proceder sin detenerse en discusiones ni largas explicaciones. consiste en plantear una pregunta abierta a todo el grupo de clase, e tiempo de duración puede oscilar entre 10 y 30 minutos, los alumnos deberán plantear diferentes y múltiples soluciones, una vez agotado las sugerencias vamos a clasificar y evaluarlas para elegir cuales son las mejores alternativas. En esta etapa algunas preguntas que se podría plantear serian: averiguar los usos de un juego, elección de un cuento y por qué actividades para realizar en una fiesta. estas cuestiones pueden ser reales o inventados como, por ejemplo ¿Qué habría si tuviéramos cuatro piernas?
- d) **Talleres y actividades plasticas:** los talleres sirven para crear objetos concretos a través de la imaginación y creatividad. Nos van a ayudar a desarrollar la mente creativa de nuestros alumnos y alumnas, aportando ideas y características que se diferencian de los objetos reales que pretendemos crear. Los talleres van a permitir la libre expresión y la infinita variedad de elección de materiales, colores, formas, olores...
- e) **Crear una historia:** es necesario que sea creado por los niños y niñas para ellos vamos a inventar unos personajes, a los que vamos a atribuir una personalidad, deberán crear un personaje en consenso con todo el compañero; para ellos deben tener desarrollado la empatía el respeto, la educación, la aportación de ideas nuevas saber escuchar saber escuchar. A continuación, pediremos que a través del dibujo y la escritura sean capaces de desarrollar la trama de un cuento: introducción (donde se presenta a los

personajes y relación que mantienen entre ellos), nudo (aparición de un problema, técnicas y recursos para solucionarlo) y desenlace (solución al problema, a través del aprendizaje de valores y recursos a poner en práctica).

f) **Plastilina:** es un recurso muy utilizado en educación infantil, ya que, a través del mismo se permite que los niños y niñas realicen sus propias producciones por imitación o crear a través de las imágenes mentales que poseen con posibilidad de poder alterar cualquier característica utilizando su imaginación y creatividad.

g) **Resolución de Conflictos:** Es muy común la aparición de conflictos en estas edades, a los que podemos sacarles mucho partido si sabemos cómo trabajar con ellos. En esta etapa, donde se amplía el mundo social de los niños y niñas empezarán a desarrollarse diversos sentimientos como la frustración, la competición, la solidaridad... Es muy importante la realización de actividades grupales como, por ejemplo, la organización del espacio del aula por Rincones; consiste en dividir el espacio de clase en diferentes rincones dotados de materiales específicos para trabajar una actividad en concreto: rincón de la Biblioteca (libros, cuentos, revistas), Matemáticas (números, construcciones, regletas), Juego simbólico (baúl con disfraces, espejo a la altura de los niños y niñas), Ordenador (actividades relacionadas con el ordenador, búsqueda de información, juegos interactivos). También podemos trabajar las diferentes profesiones, las cuales tendrán que representar y adoptar distintos roles. Al dividir la clase en grupos para que realicen las diferentes actividades pueden surgir conflictos a la hora de utilizar algún objeto, aprenderán a desarrollarse de manera autónoma, resolver cualquier dificultad que se presente utilizando

su imaginación y a través de la puesta en común con los compañeros de su grupo de rincón, desarrollando valores como el compañerismo, pensamiento creativo, juego cooperativo. Esta actividad nos servirá para que aprendan que siempre existen varias alternativas cuando intentamos resolver un problema y nos siempre el punto de vista de uno mismo el único y verdadero. (Federación de Enseñanza, 2016)

#### **2.2.2.6. La creatividad y su importancia**

La creatividad desde inicios ha ido evolucionando como consecuencia de los cambios de paradigmas ideológicos, sociales, y en las ciencias y las investigaciones que han ofrecido buenos aportes. Su aceptación se ha direccionado hacia sus propios objetivos ha logrado superado los obstáculos de los prejuicios y la incultura en general para consolidarse como cultura. Y en la actualidad es una necesidad que necesita ser estimulada desde temprana edad porque constituye una de las potencialidades del ser humano y que con la orientación pertinente y de calidad llevada a cabo en espacios de socialización con objetivos bien definidos se desarrollan favorablemente al igual que otras capacidades que requieren ser estimuladas para aportar a la formación integral de las personas para su mejor desempeño en la vida.

#### **2.2.2.7. ¿Cómo se desarrolla la creatividad?**

La creatividad es un factor básico importante en el desarrollo integral de la persona, y en especial en los niños, en el futuro tendrán que afrontar y dar solución a problemas y aportar conocimientos significativos en las distintas situaciones donde te encuentres.

En el aspecto pedagógico es necesario comprender la esencia de la categoría psicológica creativa y también compleja para el docente por ser un tema importante que facilitara la comprensión de las distintas asignaturas.

Vygotsky (2008) citado por Medina, Velásquez, y otros, (2017), se refirió a la creatividad: “cualquier tipo de creatividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimiento que actúan y está presente solo en el propio hombre.”

La creatividad es un atributo estrictamente humano, es una potencialidad biológica que se manifiesta si es estimulada continuamente provocada por las actividades diarias y se concentra en la capacidad creativa. Es un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que se da de acuerdo a la situación social responde a sus exigencias situacionales se desarrolla internamente como un proceso de producción, siempre que existe la estimulación externa que debe cumplir la escuela la familia y sociedad.

El proceso creativo es un acto duradero y complejo que pondera la importancia de los saltos intuitivos y la dialéctica del pensar. Para crear una idea, un concepto o un esquema es fundamental la experimentación, la acción y la interpretación las personas creadoras muestran una serie de características que unos denominan las capacidades, habilidades, indicadores y otras las consideran como rasgos.

El investigador Chacón (2011) citado por Medina, Velásquez, y otros, (2017, p. 158), dice que las características son: la expresión fluida, ser activo, flexible, original, sagaz, innovador, tenaz, curioso motivado, capacidad de conocerse a sí mismo y expresarlo que son más integradoras.

Desde ese punto de vista Bonilla (2009) citado por Medina, Velázquez, y otros, (2017, p. 158), menciona que la fluidez se analiza como el desarrollo de múltiples ideas para dar solución a un problema o actividad asignada, es la capacidad supeditada al pensamiento. Guilford (1978), considera que la fluidez también es la capacidad de crear relacionada con el lenguaje y la espontaneidad de generar ideas en un periodo mínimo con el fin de solucionar problemas.

Por otro lado, Bonilla (2009), citado por Medina, Velázquez, y otros, (2017, p. 159), respecto a la originalidad dice que es la capacidad de valerse de conocimientos y materiales para crear productos distintos a los que ya hay. Es así que para ser originales tenemos que despojarnos de los paradigmas, esquemas y creencias.

El niño demuestra en la práctica rasgos de ser creativo cuando explora bien el objeto, comprende e internaliza el qué y el cómo que genera en él la motivación por el conocer, hacer y sentir.

Narváez, (2008), citado por Medina, Velázquez y otros, (2017, p. 7), destaca que, en la etapa infantil, la enseñanza se debe dar según sea el pensamiento del niño. Se debe de orientar la enseñanza a estimular la motivación intrínseca de los niños, encaminándolos a que observen, expresen sus ideales, pregunten, dialoguen y reflexionen sobre su entorno de manera que puedan formar sus esquemas previos.

### **2.2.2.8 Estrategia didáctica orientada a desarrollar la creatividad en niños**

Para poder desarrollar la creatividad en los niños, se debe de considerar las siguientes dimensiones: fluidez, originalidad y motivación como los característicos de la creatividad.

Desde el punto de vista psicológico se tiene en cuenta la evolución de los preescolares en las dimensiones: conceptual cognitivo, emocional y social aportado por Piaget Vygotsky en la etapa infantil. Se evidencia esencial el crecimiento y el aprendizaje acelerado, a diferencias de los de más etapas; la maduración de los procesos internos se manifiesta en la evolución de los movimientos la expresión de sentimientos, emociones pensamientos y lenguaje. En ese sentido se fundamenta que el desarrollo del niño se genera a partir de las influencias e interacciones comunicativas con la persona de entorno y la cultura la que procedes. en los fundamentos pedagógico se ha considerado la guía curricular orientada por el (Ministerio de Educación, 2008) que indica las necesidades y las potencialidades tenerse en cuenta en proceso de aprendizaje que devienen en un principio pedagógica. Al realizar las acciones educativas los docentes deben tener los siete principios que se dirigen a las particularidades de niños.

- a) Principios de buen estado estado de salud. Para la atención y cuidado de los primeros años de vida del niño es esencial garantizar integridad de su salud física,

emocional y mental. En ese sentido es necesario que el niño goce de una alimentación sana, de relaciones afectivas y de comunicación asertiva

- b) Principio de respeto el respeto es un derecho de todo niño; cada uno es único característica propios, diferentes ritmos de aprendizaje merece de ser valorado y aceptado. el respeto no solo se limita a la personalidad en si si no a tener en cuenta el respeto a la maduración de los procesos bilógicos de crecimiento y desarrollo.
- c) Principios de seguridad. Garantizar la seguridad física y afectiva es necesario que las personas de sus contextos educadores, y familiares y otros a llegados que ofrecen ambientales adecuados, seguros, protegidos y brindarles un trato afectuoso y cálido, favorezcan su equilibrio psicológico y desarrollo integral.
- d) Principios de comunicación. Por naturaleza los niños tienen la necesidad de comunicarse y se manifiesta de diversas maneras, ya sea forma oral, escrita, o mímica. El niño escucha se expresa necesita ser escuchado, a través de la comunicación asertiva el docente y la familia deben proveer el dialogo fluido persuasiva, afectuoso y exigente de la forma permanente con los niños.
- e) Principio de autonomía. Ofrecer a los niños momentos de libertad para que puedan desenvolverse con independencia y fluidez es un derecho que favorece la capacidad de actuar con seguridad y autonomía en situaciones y escenarios adecuados. Los niños deben aprender a ser conscientes de los límites en su desenvolvimiento. El desarrollo del principio recae directamente en los formadores.
- f) Principio de movimiento. El niño tiene la necesidad de desplazarse, explorar y conocer el mundo; motivo por el cual está en constante movimiento, manifiesta sus emociones, necesidades de satisfacer sus intereses y motivaciones. La libertad

del movimiento es importante en la etapa del infante porque construye su pensamiento sobre la base de la experiencia que le faculta el movimiento y para ello necesita de oportunidades, espacios seguros, cálidos y mediadores afectivos.

g) Principios del juego libre. Actividad inherente a la niñez que se proporciona momento de alegría, gozo, placer y el desarrollo. La actividad lúdica le permite experimentar, conocer, expresar, ideas, sentimientos actitudes emociones interactuar y comunicarse el niño desde pequeño comienza a orientarse hacia la creatividad libre con las fichas luego con los objetos que le rodean, con la familia, con su padre que es responsable de potenciar la capacidad, la psicomotricidad fina y gruesa las sociales, en general todas las capacidades fisiológicas que ayudan a su formación a integral. Ello implica una concepción teórica – practica de las actividades desde una didáctica interactiva, dinámica potenciadora de una atmosfera emocional de libertad, autonomía democrática que favorece la formación de ciudadanos proactivos que conduce a los educandos al desarrollo de la creatividad y de esa manera la permitirá enfrentarse a la solución de problemas de la vida cotidiana y la vida escolar.(Medina, Velázquez y otros, 2017, p. 15)

### **2.2.3. Aprendizaje**

#### **2.2.3.1 El proceso de Enseñanza Aprendizaje**

El proceso de enseñanza – aprendizaje atañe al quehacer educativo, del profesor o profesora, por esa razón, debe comprender y afinar los procesos de enseñanza – aprendizaje e identificar las diferencias técnicas y métodos que existen entre ambos, como también los procesos y las etapas que se dan dentro del mismo.

La enseñanza es la actividad que se realiza para orientar o dirigir el aprendizaje. Para enseñar bien necesitamos, tener una noción clara y exacta de lo que es realmente enseñar y aprender, pues existe una relación directa y necesaria no solamente teórica sino también práctica, entre estos dos conceptos básicos de la didáctica.

#### **2.2.3.2. Creatividad en el aprendizaje:**

Por lo tanto, lo propone el proceso de la creatividad de aprendizaje, se toma retoma los conocimientos previos, crear un diseño de la enseñanza creativo y en base de interés de los niños de 5 años es organizar estrategias pertinentes que permite a los niños se empoderan de los conocimientos de creativos y el mismo cumple a funciones de ser a una ves se reconoce que existe algunos tipos de aprendizaje ya que se menciona anteriormente el conocimiento abarca todo el proceso cognitivo que cada niño desarrolla de forma a manera lo mismo de aprendizaje.

#### **2.2.3.3. Tipos de aprendizaje**

Contemplado que el área de intervención se enfoca en la educación se considera esencial crear un análisis sobre los tipos aprendizaje retomando lo mencionado por David Ausubel: cabe diferenciar los tipos de aprendizaje por descubrimiento aprendizaje significativo. El aprendizaje por descubrimiento es el que se pretende aprender al estudiante considerando una variedad de ventaja en los niños por lo que debe ser descubierto por el mismo y a su vez construir un nuevo conocimiento.

#### **2.2.3.4. El aprendizaje por repetición**

El aprendizaje mediante el repeticiones mediante y el desarrollo con la tarea del aprendizaje se da únicamente asociaciones improcedente como el aprendizaje de serio,

por lo tanto los niños carecen de aprendizaje previo el aprendizaje carecen de aprendizaje previo el aprendizaje no será significativa por ello el aprendizaje en el aula escolar, resultados más significativas si se amplía de forma lógica y en el base al descubrimiento de la creatividad de aprendizaje por eso determina la manipulación significativa es Más relevante que el aprendizaje por repetición , aunque sin duda alguna, parte del conocimiento de los símbolos de creativos juego manipulación letras vocabularios lenguaje etc. Al respecto Ausubel expone. Al respecto Ausubel expone el aprendizaje significativo y el aprendizaje mecánico como distinto, más complementario en las adquisiciones del aprendizaje.

En dicho proceso el rol del maestro y del estudiante se contempla vital para el efecto en el mismo especificándose el rol sugerido para los mismos Ausubel, (1983)

#### **2.2.3.5. Teorías de ficción**

Para el claperede en el juego los niños manifiestan su “yo “transforman la realidad, logrando su deseo de manera individual, grupal en la creatividad

Es importancia de juego en el aprendizaje y desarrollo del niño el desarrollo de la creatividad en infantes, es de una manera vertiginosa y acelerado donde su día pasan jugando a otras actividades escolar se basa mayormente en la acción lúdica en matemática algunas veces reflexionamos sobre la significación y relevancia que se da durante el desarrollo de los niños, Los padres sentimos que los hijos juegan y juegan y son creativo

El fin es brindar el gusto, agrado, pretender permanentemente espontaneidad, la que con lleva al logro de las competencias que se trabajan en las instituciones educativas de forma y de no formal por lo que forma parte de la existencia del infante, implicando, del

descubrimiento, manejo y percepción e ideas complaciendo así su indagación con la creatividad en infantes se desarrollan, ejercitan los sentidos, tonifican su ligamento, armonizan su actuar de lo que van y hacen, tienen dominio de su cuerpo. En la actividad de los infantes de los niños conocen su entorno identificándose desarrolla nuevas habilidades demostrando su capacidad cognitiva, social, emocional, motores, físicas, comunicativas. En la actividad lúdica los infantes los niños conocen su entorno identificándose, desarrollan nuevas habilidades demostrando su capacidad cognitivas, sociales, emocionales, motores, físicas, comunicativas, etc. promoviendo el logro de creativos el desarrollo favorece a través de la actividad de aprendizaje de los niños tiene el control corporal, descubren el mundo que les rodea, se descubren así mismo adquiriendo así nuevas habilidades y demostrando ser competencia cognitivamente en el social, emocionalmente físicamente del cuerpo favoreciendo en su desarrollo integral en cada de los niños son creativos. Los investigadores clasifican el juego social, cognitiva en actividad creativo trata a la estrategia que tiene el niño en su desarrollo social en la competencia interactuar con los de más a pesar que haya peleas, se estimula a los niños nuevos y se recompone el grado de amistad y el juego desarrolla su mente cada vez complejo

#### **2.2.4 Competencias**

Es la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para

modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño. (Rutas de Aprendizaje, 2015, p. 5)

#### **2.2.4.1. Competencias: Resuelve problemas de cantidad**

##### **2.2.4.1.1 ¿Cómo se visualiza el desarrollo de esta competencia en los niños y niñas del nivel de educación Inicial?**

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc.

Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los conlleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad.

Del mismo modo en estas edades los niños desarrollan gradualmente la noción del tiempo, a partir de sus vivencias y experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre las actividades que realizan y su temporalidad.

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.

#### **2.2.4.1.2 Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II**

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar o quitar hasta cinco elementos realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, y expresiones más que, menos que. Expresa el peso de los objetos: pesa más, pesa menos, y el tiempo con nociones temporales como antes o después, ayer, hoy o mañana.

#### **2.2.4.2 Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.**

##### **2.2.4.1.3 ¿Cómo se visualiza el desarrollo de estas competencias en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial?**

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés.

Del mismo modo al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y el tamaño. De esta manera, de esta manera hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana.

En el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización, los niños y las niñas combinan principalmente, las siguientes capacidades: modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. (Currículo Nacional, 2016).

#### **2.2.4.2.2 Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II**

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio cerca de, lejos de, al lado de, y de desplazamientos hacia delante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: es más largo que, es más corto que. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. (Currículo Nacional, 2016)

#### **2.2.5 Condiciones que favorecen el desarrollo de las competencias relacionadas con el área de matemática**

- a. Favorecer actividades que despierten en los niños su interés para resolver problemas estableciendo relaciones, probando sus propias estrategias, comunicando sus resultados y haciendo uso del material concreto.
- b. Usar otros espacios fuera del aula como el mercado, la chacra, el parque, la tienda, entre otros, donde los niños puedan observar y establecer relaciones

entre las características de los objetos, realizar agrupaciones y comparaciones según pesos, tamaños, formas, colores.

- c. Brindar diversos materiales como bloques de madera, botellas y cajas de diferentes tamaños, cuentas, legos, juegos de mesa.
- d. Hacer preguntas que les permitan establecer relaciones que los ayuden a reflexionar sobre los procesos que siguieron para dar solución al problema y motivarlos a encontrar nuevas estrategias de solución. (Currículo Nacional, 2016)

### **2.2.5.1 Área de Matemática**

#### **2.2.5.2. ¿Para que aprender matemática?**

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos (Cantoral Uriza, 2015).

**a) La matemática es funcional:** Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma

de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales. (Rutas del Aprendizaje, 2015, p. 11)

**b) La matemática es formativa:** El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa. (Rutas de Aprendizaje, 2015, p. 11)

**c) La matemática es instrumental:** Todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible. En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos. Por ejemplo, en el campo biológico, muchas de las características heredadas en el nacimiento no se pueden prever de antemano: sexo, color de cabello, peso al nacer, estatura, etc. Sin embargo, la probabilidad permite describir estas características. (Rutas de Aprendizaje, 2015, p. 12)

### **III. HIPÓTESIS**

Este trabajo de investigación no tiene hipótesis por ser descriptivo, según Hernández, menciona que con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. (Hernández, 2014, p. 92)

HE1. La actividad del niño de 5 años es la importancia que tiene la forma en que los rincones de sectores el logro de aprendizaje es utilizados por los docentes y si esto están asociado con el desarrollo de la creativa en los niños de la Institución Educativa Inicial 85 Mariano Melgar de Distrito de Ayaviri

HE2. Hay condiciones físicas, logísticas para implementar la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 85 Mariano Melgar de distrito de Ayaviri.

HE3. Existe relación entre la influencia de la creatividad y el logro aprendizaje de los niños de cinco años y el desarrollo del aprendizaje de cada niño en los 5 años de la Institución Educativa Inicial 85 Mariano Melgar de Distrito de Ayaviri.

## **IV. METODOLOGIA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

El Diseño de la investigación es no experimental - descriptivo. Se refiere aquellos procedimientos donde se conocen y describen a las dos variables, que son: influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje de las competencias de área matemática.

Dónde:

M----- Muestra estudiantes de 5 años del nivel inicial

Ox----- la influencia de creatividad

Oy-----logro de aprendizaje en las competencias del área matemática

Con frecuencia la meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan. Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos, o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es su objetivo no es indicar cómo se relacionan. (Hernández, 2014, p. 92)

### **El Tipo de investigación**

El tipo de investigación es aplicada con un enfoque cuantitativo, porque según Carrasco (2009, p 43) afirma que “esta se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”.

## **Nivel de investigación de la tesis**

Es una investigación no experimental, porque se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural para analizarlos. (Hernández, 2014, p. 152)

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1. Población.**

La población está constituida por 72 niños entre 3, 4, 5 años de edad y 1 directora 3 docentes 1 auxiliar 1 personal administrativo

La población constituye el objetivo de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el respectivo es decir el conjunto de individuos; objetivos entre otros que, siendo sometido a estudios, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La población está conformada por los docentes que enseñan en la Institución Educativa Inicial publica se encuentra en el barrio Mariano Melgar

**Muestra.** - Se utilizará el muestreo de institución educativa inicial mariano melgar 85 de 5 años La muestra es no probabilística, intencionado conformado por 24 niños de ambos sexos, que fueron elegidos por el responsable de realizar el muestreo, quiere decir. Que

el investigador toma la determinación, según sus objetivos plateados de la población que se desea conocer.

### CUADRO N.º 01

#### Alumnos matriculados 2019

matriculados por edades	Total, de niños
3 años	22
4 años	26
5 años	24
<b>Total</b>	<b>72</b>

Fuente: Nomina de matrícula del año 2019

**Tabla 1**

Muestra al Institución Educativo Inicial Inicial N° 85 Mariano Melgar

sección	Estudiantes	Niños	Niños	total
5 Años	24	12	12	24
Total, de niños	24			

Fuente: Nomina de Matricula del año 2019

### 4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

**Tabla 1.**  
**Operacionalización de la variable Influencia de la creatividad**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de variable
Influencia de la creatividad	Fluidez	Crean ideas en un tiempo determinado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con espontaneidad sus ideas.</li> <li>• Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo.</li> <li>• Evocan ideas, palabras en un tiempo determinado.</li> </ul>	Categórico ordinal
	Flexibilidad	Facilidad de adaptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar una idea por otra.</li> <li>• Dialoga de forma espontánea.</li> <li>• Realiza cambios para la interpretación de una tarea.</li> </ul>	
	Originalidad	Es novedoso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea con características propias.</li> <li>• Crea situaciones espontáneas que motivan a crear.</li> </ul>	
	Elaboración	Hace que su producción sea lo más perfecta posible	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa como elaborar</li> <li>• Ejecuta la idea, teniendo en cuenta todo lo planificado.</li> </ul>	
	Redefinición	Da solución a los problemas que se presenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supera las dificultades que se presenten.</li> <li>• Expresa alternativas de solución</li> </ul>	
	Análisis	Capacidad de relacionar elementos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para desintegrar un todo en sus partes.</li> <li>• Descubre nuevos sentidos.</li> </ul>	
	Síntesis	Combina varios elementos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea al nuevo, partiendo de elementos comunes.</li> </ul>	

**Tabla 2.**  
**Operacionalización de la variable Competencias del área de matemáticas**

	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala Valorativa</b>	<b>Baremo General</b>	<b>Tipo de variable</b>
<b>Competencias Matemáticas</b>	Desarrollo Cognitivo	Realiza representaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza representación de cantidades usando material didáctico.</li> </ul>			
	Desarrollo de la psicomotricidad	Desarrolla destrezas y habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone estrategias para la resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras con material concreto.</li> <li>Utiliza estrategias de agrupación usando material concreto.</li> <li>Utiliza los números ordinales en actividades de formación.</li> <li>Utiliza la agenda del día para describir antes y después.</li> <li>Utiliza el juego para agrupar cantidades con material didáctico.</li> <li>Verbaliza el peso de dos objetos empleando material didáctico.</li> </ul>	Logro previsto (A) En proceso (B) En inicio (C)	Logro previsto (15 - 20) En proceso (15 - 10) En inicio (5 - 10)	Categóric co Ordinal

---

Desarrollo de la expresión corporal	Identifica soluciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica patrones de secuencia al utilizar menestras, en situaciones de conteo.</li><li>• Resuelve problemas de comparación usando material didáctico, en función a situaciones cotidianas.</li><li>• Utiliza su cuerpo como medida arbitraria.</li></ul>
-------------------------------------	-----------------------	---

---

## **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1 Validez y Confiabilidad de los instrumentos**

Carrasco (2006) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”.

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará el cuestionario, que es el instrumento para recojo de datos rigurosamente estandarizados.

### **4.4.2 La Observación**

La observación de las prácticas escolares, utilizada como técnica de investigación educativa, debe tener un carácter intencionado, específico y sistemático que requiere de una planificación previa que nos posibilite recoger información referente al problema o la cuestión que nos preocupa o interesa. Como proceso de recogida de información, la observación resulta fundamental en toda evaluación formativa que tiene como finalidad última conseguir mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, y por consiguiente el sistema educativo. (Fuentes, 2011)

### 4.4.3 Lista de cotejo

Es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evolución, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica.

Este instrumento de evaluación permite, según Segura “registrar el grado de acuerdo con una escala determinada, en el cual un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada es desarrollada por la o el estudiante” (Gómez, 2013)

**Tabla 3.**  
**Baremo de evaluación**

Nivel Educativo Tipo de calificación	Escala		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
	3	<b>A LOGRO PREVISTO</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado.
	2	<b>B EN PROCESO</b>	Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	1	<b>C EN INICIO</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**Fuente:** Diseño Curricular nacional

#### **4.4.4 Test de evaluación matemática temprana**

Un nivel de competencia matemática temprana (CMT) suficiente es un requisito para ser capaz de seguir una educación matemática formal (Van de Rijt, Van Luit & Pennings, 1994). Un número relativamente alto de investigaciones se han dedicado al desarrollo de la competencia matemática temprana en los últimos tiempos (Torbeyns, Van den Noortgate, Ghesquière, Verschaffel, Van de Rijt & Van Luit, 2002; Aunio, Hautamäki, Euskadi & Van Luit, 2006; Kroesbergen, Van Luit, Van Lieshout, Van Loosbroek & Van de Rijt, 2008; Aunio, Hautamäki, Sajaniemi, & Van Luit, 2009). Nos gustaría limitarnos a una pequeña descripción de algunos aspectos de esta investigación; un análisis más amplio de los resultados de las investigaciones apareció en la tesis de Van de Rijt, publicada en 1996.

Piaget & Szeminska (1973) investigaron el desarrollo de los componentes fundamentales de la competencia matemática temprana. Estableció que la conservación del número era el criterio mínimo para la adquisición de la competencia matemática temprana.

La CMT determinada a partir de las tareas de conservación del número se basa en una compleja síntesis de operaciones de clasificación de objetos operando con el principio de relación de 1 a 1, y el de seriación. La conservación del número requiere también comprender los aspectos cardinales y ordinales del número.

El número cardinal se refiere al número total de objetos en una colección (por ejemplo, 5 globos); el número ordinal representa la posición de un objeto con respecto a los otros objetos en una colección (por ejemplo, el 5º globo).

Las psicólogas americanas Fuson (1988) y Gelman & Gallistel (1978) igual que el psicólogo ruso Davydov investigaron sobre el desarrollo del conteo. Ha habido un

amplio consenso entre de los investigadores ya mencionados en relación a las fases y las edades en las que se desarrolla el conteo.

- a) **Fase 1. Conteo verbal:** Alrededor de 3 los años de edad, los niños comienzan con el conteo verbal (en voz alta); el conteo es simplemente como repetir un poema o una canción.
- b) **Fase 2. Conteo Asincrónico:** Alrededor de los 4 años de edad, se manifiesta el llamado conteo asincrónico. Los niños usan los números en el orden correcto, pero no son capaces de señalar a un objeto mientras están diciendo el número. Frecuentemente se saltan un objeto o señalan el mismo objeto 2 veces. Contar o señalar objetos al mismo tiempo no es todavía posible. Cuando se hace posible, son capaces de contar sincrónicamente.
- c) **Fase 3. Ordenar objetos mientras cuenta:** Cuando se cuenta una cantidad de objetos desordenados, los niños comienzan a ordenarlos mientras cuentan. Por ejemplo, apartan a un lado los objetos. Los niños de cuatro años y medio suelen dominar ya este conteo ordenado con conjuntos pequeños.
- d) **Fase 4. Conteo resultante:** A la edad de 5 años los niños alcanzan la fase de conteo resultante. Esto quiere decir que son conscientes del hecho de que el conteo debe comenzar con el número 1, que cada objeto debe contarse una vez, y que el último número mencionado nos da la cantidad total de objetos. Lo importante en esta fase es el hecho de que los niños descubren la relación de correspondencia 1 a 1 entre objeto y número.
- e) **Fase 5. Conteo abreviado:** Después del conteo resultante, los niños aprenden otra estrategia para el conteo, esto es, el conteo abreviado. En un número de objetos que los niños tienen que

Contar, reconocen patrones numéricos de cinco, de manera que les resulta más fácil contar a partir de este número. A la edad de cinco y medio a seis años deberían ser capaces de realizar el conteo abreviado

También se ha descubierto que los niños a la edad de 5 y 6 años pueden ser capaces de resolver tareas de conservación de números y de correspondencia haciendo uso del conteo.

El TEMT es un test basado en la realización de tareas, y orientado a medir el nivel de competencia matemática temprana. El test se ha desarrollado para 2º y 3º de educación infantil y 1º y 2º de educación inicial. El test no está ligado necesariamente a un método de enseñanza o aprendizaje El test dispone de tres versiones paralelas (versión A, B y C), de 40 ítems cada uno. El TEMT consta de 8 tareas, divididas en grupos de 5. Tiene una puntuación máxima de 40 puntos (uno por cada ítem correcto).

El TEMT debe ser administrado individualmente. Con cualquiera de las versiones A, B o C, el profesor u otro usuario del test, será capaz de llevar el seguimiento del desarrollo de la CMT de un alumno/a o un grupo. Comparando el resultado de un niño con un grupo normativo puede determinarse el nivel de CMT. Existe la posibilidad de aplicar ambas versiones del test cuando nos interese verificar un resultado no esperado en el test.

Los resultados de la administración del test a niños pequeños pueden estar también determinados por las condiciones en las que se administra y de esta forma podrían ser inesperadamente altos o bajos. Para ver si este es el caso, puede administrarse una de las versiones paralelas unos días más tarde. Si esas circunstancias no influyeron de

forma significativa en la primera administración, en el segundo pase el niño/a tendrá una puntuación similar. Pero si esas condiciones específicas jugaron un papel importante en la primera administración, los resultados en la segunda quizás estén más cercanos a los esperados.

Además de la determinación del nivel de CMT, el profesor puede ser también capaz con la ayuda de las tres versiones del test, de asegurarse si el niño progresa durante el curso o con la metodología de la creatividad logro de enseñanza del aprendizaje utilizada. Al examinar los resultados de las versiones A, B o C al comienzo y al final de programa educativo, el profesor podrá averiguar qué mejora ha alcanzado el niño/a en su nivel de competencia matemática temprana. Los resultados obtenidos por el alumno/a solo pueden compararse con los que ha obtenido anteriormente en el test por él mismo, o bien con las puntuaciones obtenidas por sus compañeros de la misma edad. Los autores del trabajo administraron el TEMT en su versión A o B de forma individual, dentro del centro escolar al que pertenecían los participantes y tras un periodo de entrenamiento en el manejo del mismo. Completar el test lleva aproximadamente entre veinte y treinta minutos. Todos los ítems son presentados oralmente y los niños responden señalando en un material con dibujos o, en el caso de las tareas de contar y de numeración, manipulando pequeños cubos de madera del tipo unifax. Tres de los ítems requieren que el alumno/a use el lápiz para unir los objetos del dibujo presentado. La adaptación del test al castellano se hizo siguiendo las normas internacionales establecidas para la adaptación de material de pruebas de evaluación recogidas en el informe de Muñiz y Hambleton (1996).

La edad de administración del test se sitúa desde los 4 a los 7 años.

Los componentes de la prueba TEMT son los siguientes.

1. Conceptos de comparación. Este aspecto se refiere al uso de conceptos de comparación entre dos situaciones no equivalentes relacionados con el cardinal, el ordinal y la medida. Son conceptos usados con frecuencia en las matemáticas: el más grande, el más pequeño, el que tiene más, el que tiene menos, etc. Un ejemplo de ítem de este sub test es: “Aquí ves unos indios. Señala el indio que tiene menos plumas que éste que tiene su arco y sus flechas”. Gelman y Baillargeon (1983) mostraron que los niños de cuatro años son capaces de usar estos conceptos.
2. Clasificación. Se refiere al agrupamiento de objetos basándose en una o más características. Un ejemplo de ítem es: “Mira estos cuadrados. ¿Puedes señalar el que tiene cinco cuadrados pero ningún triángulo?”. Con la tarea de clasificación se pretende conocer si los niños, basándose en la semejanza y en las diferencias, pueden distinguir entre objetos y grupos de ellos.
3. Correspondencia uno a uno. Este subte evalúa el principio de correspondencia uno a uno (también denominada correspondencia término a término). El niño debe ser capaz de establecer esta correspondencia entre diferentes objetos que son presentados simultáneamente. Una muestra de este sub test es el ítem 12: el evaluador le da al niño 15 cubos y le presenta un dibujo que representa las caras de dos dados con el patrón de puntos de 5 y 6. “Yo he lanzado dos dados y he conseguido estos puntos. ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos?”.
4. Seriación. La seriación es ordenar una serie de objetos discretos según un rango determinado. Se trata de averiguar si los niños son capaces de reconocer una

serie de objetos ordenados. Los términos usados en esta tarea son: ordenadas de mayor a menor, del más delgado al más grueso, de la más pequeña a la más grande. Ejemplo: “Aquí ves unos cuadrados que tienen unos palitos. Señala el cuadrado donde los palitos están ordenados del más delgado al más grueso”.

5. Conteo verbal (uso de la secuencia numérica oral). En este subtest se evalúa la secuencia numérica oral hasta el 20. La secuencia puede ser expresada contando hacia delante, hacia atrás y relacionándola con el aspecto cardinal y ordinal del número. Ejemplo: “Cuenta desde el 9 hasta el 15”.
6. Conteo estructurado. Este aspecto se refiere a contar un conjunto de objetos que son presentados con una disposición ordenada o desordenada. Los niños pueden señalar con el dedo los objetos que cuentan. Se trata de averiguar si son capaces de mostrar coordinación entre contar y señalar. Ejemplo: El evaluador pone sobre la mesa un total de 20 cubos (bloques) de forma desorganizada. El niño es requerido a que cuente todos los cubos. Se le permite señalar o tocar los cubos con los dedos o mover los contados de un sitio a otro.
7. Conteo resultante o resultado del conteo (sin señalar). El niño tiene que contar cantidades que son presentadas como colecciones estructuradas o no estructuradas y no se le permite señalar o apuntar con los dedos los objetos que tiene que contar. Un ejemplo es: Se le presenta al niño 15 cubos en tres filas de cinco cubos cada una con un espacio entre ellos y se le pregunta: “¿Cuántos cubos hay aquí?”.
8. Conocimiento general de los números. Se refiere a la aplicación de la numeración a las situaciones de la vida diaria que son presentadas en formas de dibujo. Un ejemplo es: “Tú tienes 9 canicas. Pierdes 3 canicas. ¿Cuántas

canicas te quedan? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de canicas”.

#### **4.5 Plan de análisis**

En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

#### 4.6 Matriz de consistencia

Título	Problema General	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología	Población y Muestra
Influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias en área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial mariano melgar 85, Distrito de Ayaviri, Provincia de Melgar, Región Puno, año 2019	¿De qué manera influye la creatividad y el logro de competencias en área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial mariano melgar 85, Distrito de Ayaviri, Provincia de Melgar, Región Puno, año 2019	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>El desarrollo de una propuesta de intervención educativa, con el fin de buscar estrategias que permite evaluar, describir de forma experimental y fomentar la influencia de la creatividad en los logros de aprendizaje en competencia en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar de los alumnos a través de aprendizaje del problema. “distrito de Ayaviri, provincia de Melgar región Puno.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Implementar la influencia la de creatividad para mejorar los logros de aprendizaje en competencia el área de matemática en el aula de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar”, en la Provincia de Melgar Región Puno.</p> <p>Evaluar la realización de dichas actividades de la creatividad y logro de aprendizaje en</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Influencia de la creatividad</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>logro aprendizaje en las competencias en área de matemática</p>	Esta investigación no tiene hipótesis por ser no descriptiva.	El diseño de la investigación es experimental, descriptivo.	24 niños

---

competencia el área de matemática en el aula de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar”, en la Provincia de Melgar Región Puno.

Conocer el logro escolar en el área de matemáticas después de la aplicación de estrategias de aprendizaje cognitivas y recreativas en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar”, en la Provincia de Melgar Región Puno.

Fomentar el potencial creativo de los alumnos en el aula. Aumentar la seguridad en sí mismos en el campo de las creatividad y logro de aprendizaje en competencia el área de matemática en el aula de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 85 Mariano Melgar”, en la Provincia de Melgar Región Puno, que les llevará a poder enfrentarse al resto de problemas de la vida diaria

## 4.7 Principios éticos

### 4.7.1.1. Principios que rigen la actividad investigadora

La persona es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección. En el ámbito de la investigación se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.

- a) **Beneficencia y no maleficencia.** - Se asegura el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- b) **Justicia.** - El investigador debe ejercer un juicio razonable, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.
- c) **Integridad científica.** - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.
- d) **Consentimiento informado y expreso.** - En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica.

## V. RESULTADOS

### 5.1.Resultados

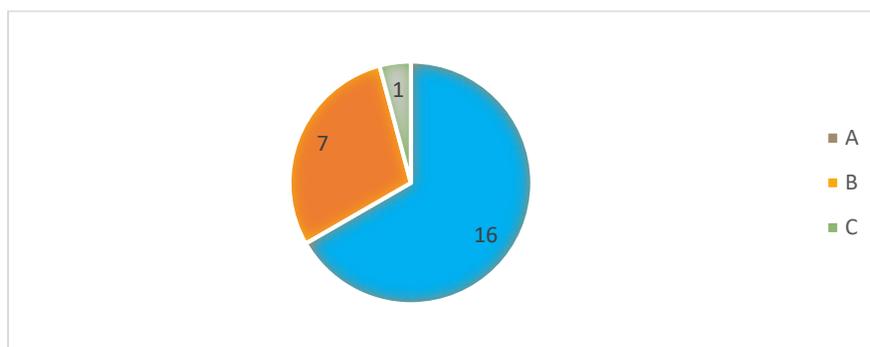
**Tabla 4.**

**Resultados de la aplicación del Test de Evaluación creatividad de logro y aprendizaje competencias en área de matemática Temprana – TEMT, aplicado a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85**

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	2	8%
B Proceso	14	59%
C Inicio	8	33%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados del Test de creatividad de logro y aprendizaje Temprana – TEMT

**Gráfico 1**



**Interpretación:** De la tabla 5 y el gráfico 1, podemos decir que 2 estudiante se encuentran en valoración de previsto A que representan el % 8, así mismo 14 estudiantes se encuentran en proceso B que es el 59%, de igual forma 8 estudiantes que corresponde al 33% se encuentran con una calificación C.

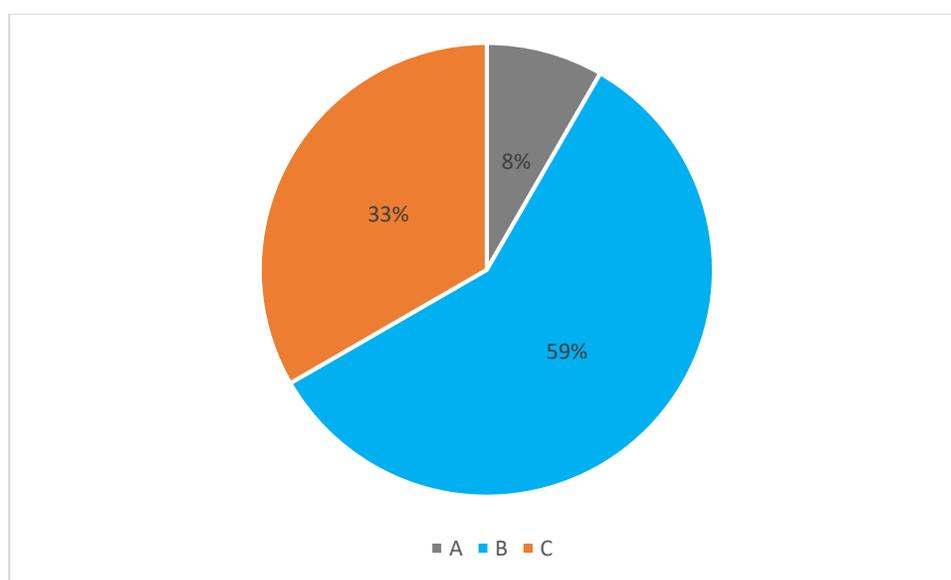
**Tabla 5**

Resultados del Pre Test, aplicado a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial  
Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
A	Logro previsto	8	33%
B	Proceso	14	59%
C	Inicio	2	8%
<b>Total, de estudiantes</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados del Pre Test creatividad de logro y aprendizaje

**Gráfico 2**



**Interpretación:** De la tabla 6 y el gráfico 2, podemos decir que 8 estudiantes se encuentran en logro previsto A de sus aprendizajes que corresponde al 33%, así mismo 14 estudiantes están en proceso B de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 59% y 2 estudiantes en inicio C, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

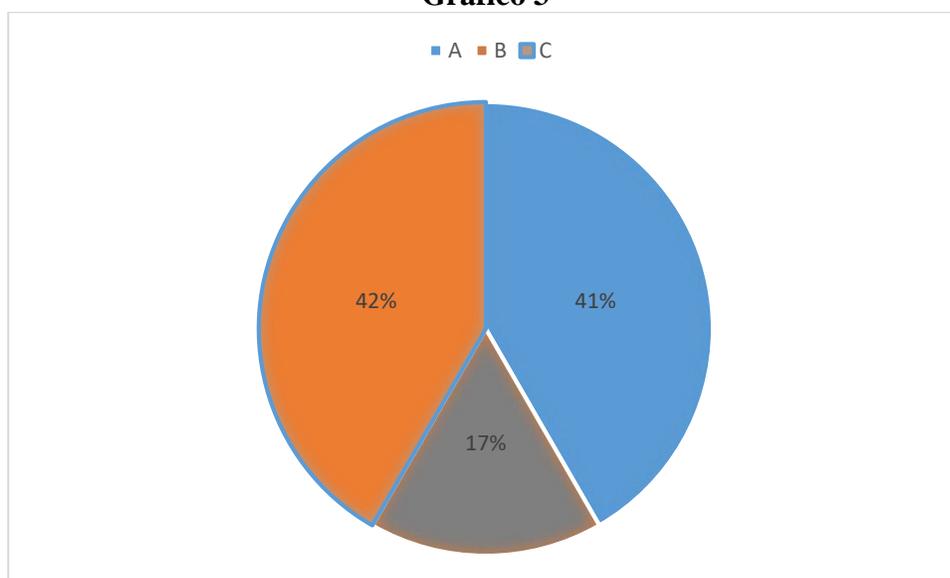
**Tabla 6**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 1; Aprendo jugando Alto - Bajo, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	10	41%
B Proceso	4	17%
C Inicio	10	42%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 1

**Gráfico 3**



**Interpretación:** De la tabla 7 y el gráfico 3, podemos decir que 10 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 41%, así mismo 4 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 17% y 10 estudiantes en inicio, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

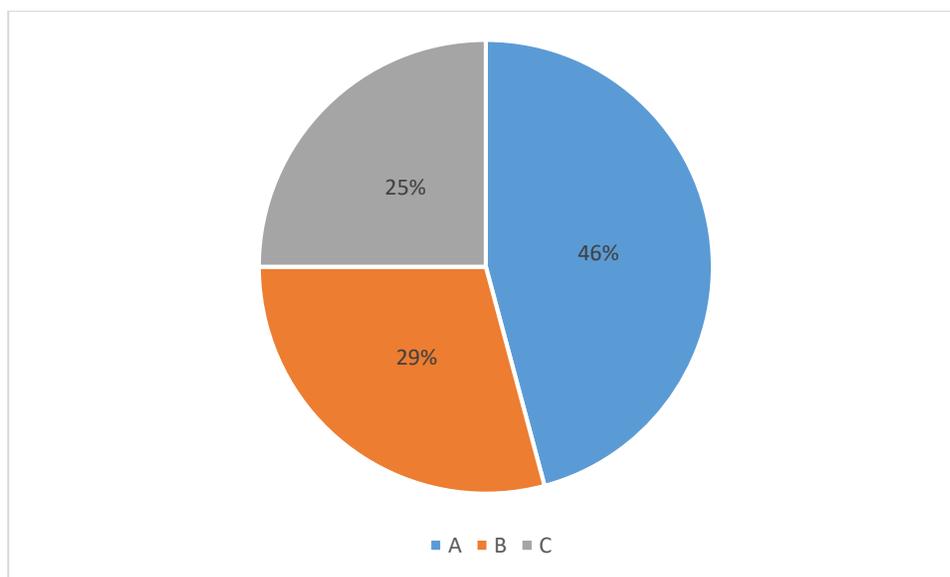
**Tabla 7.**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 2: Aprendo grande - pequeño, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	11	46%
B Proceso	7	29%
C Inicio	6	25%
<b>Total de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 2

**Gráfico 4**



**Interpretación:** De la tabla 8 y el gráfico 4, podemos decir que 11 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 46%, así mismo 7 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 29% y 6 estudiantes en inicio que corresponde al 25%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

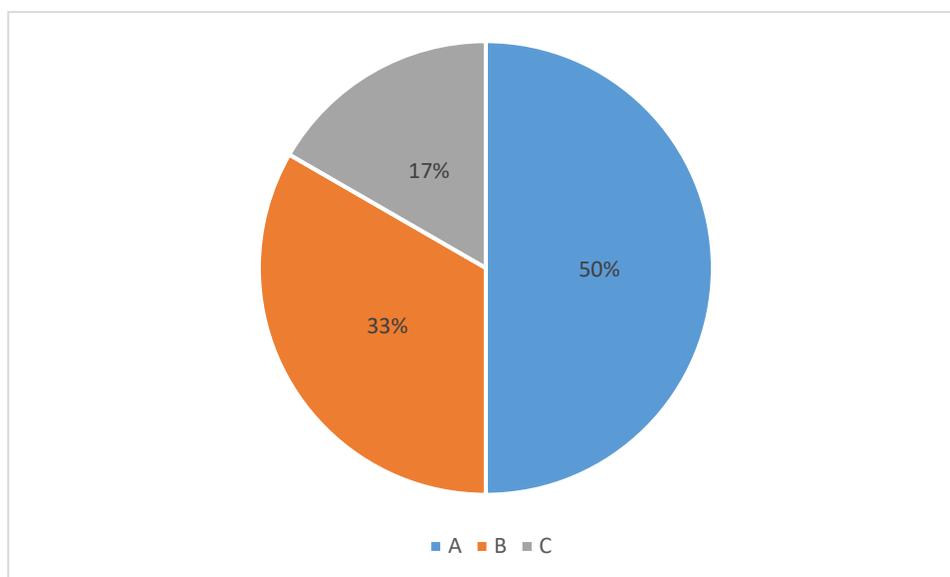
**Tabla 8**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 3: señale conociendo las figuras geométricas aplicado a los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
A	Logro previsto	12	50%
B	Proceso	8	33%
C	Inicio	4	17%
<b>Total, de estudiantes</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 3

**Gráfico 5**



**Interpretación:** De la tabla 9 y el gráfico 5, podemos decir que 12 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 50%, así mismo 8 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 33% y 4 estudiantes en inicio que corresponde al 17%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

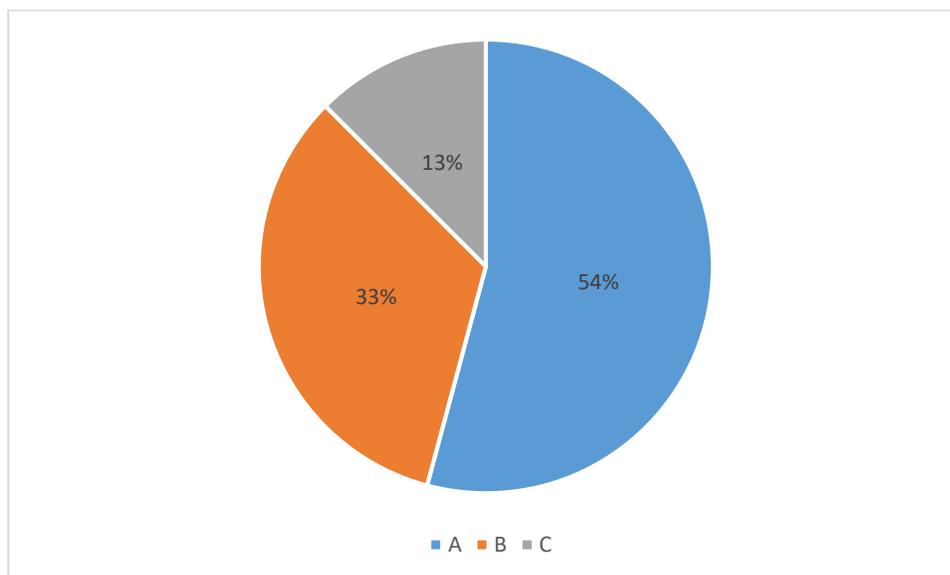
**Tabla 9**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 4: aprendiendo figuras geométricas círculo , aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	13	54%
B Proceso	8	33%
C Inicio	3	13%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 4

**Gráfico 6**



**Interpretación:** De la tabla 10 y el gráfico 6, podemos decir que 13 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 54%, así mismo 8 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 33% y 3 estudiantes en inicio que corresponde al 13%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

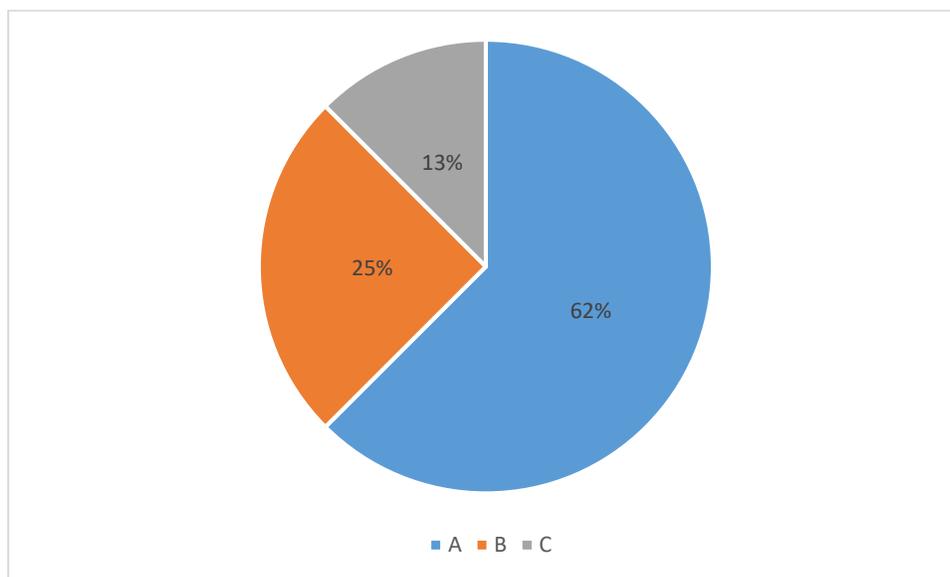
**Tabla 10**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 5: jugando aprendo figuras cuadrado, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática		f	%
A	Logro previsto	15	62%
B	Proceso	6	25%
C	Inicio	3	13%
<b>Total, de estudiantes</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 5

**Gráfico 7**



**Interpretación:** De la tabla 11 y el gráfico 7, podemos decir que 15 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 62%, así mismo 6 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 25% y 3 estudiantes en inicio que corresponde al 13%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

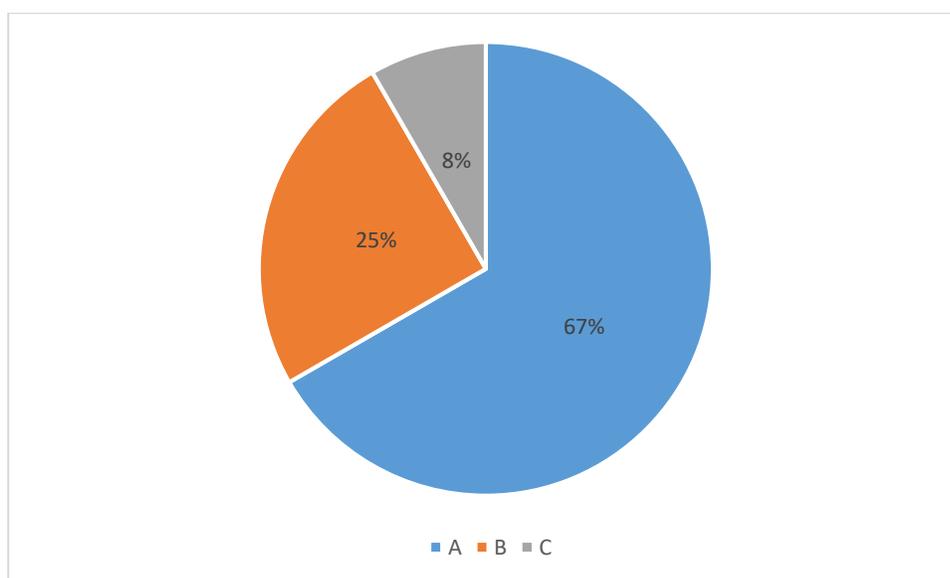
**Tabla 11**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 6: jugando aprendo Figura geométrica, triángulo aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	16	67%
B Proceso	6	25%
C Inicio	2	8%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 6

**Gráfico 8**



**Interpretación:** De la tabla 12 y el gráfico 8, podemos decir que 16 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 67%, así mismo 6 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 25% y 2 estudiantes en inicio que corresponde al 8%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

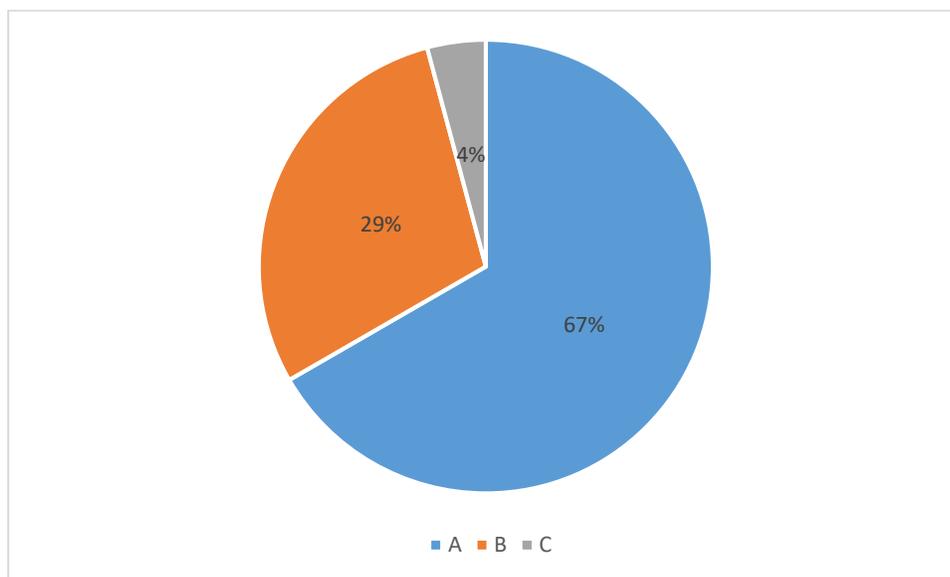
**Tabla 12**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 7:ubicamos arriba y abajo , aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	16	67%
B Proceso	7	29%
C Inicio	1	4%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 7

**Gráfico 9**



**Interpretación:** De la tabla 13 y el gráfico 9, podemos decir que 16 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 67%, así mismo 7 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 29% y 1 estudiante en inicio que corresponde al 4%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

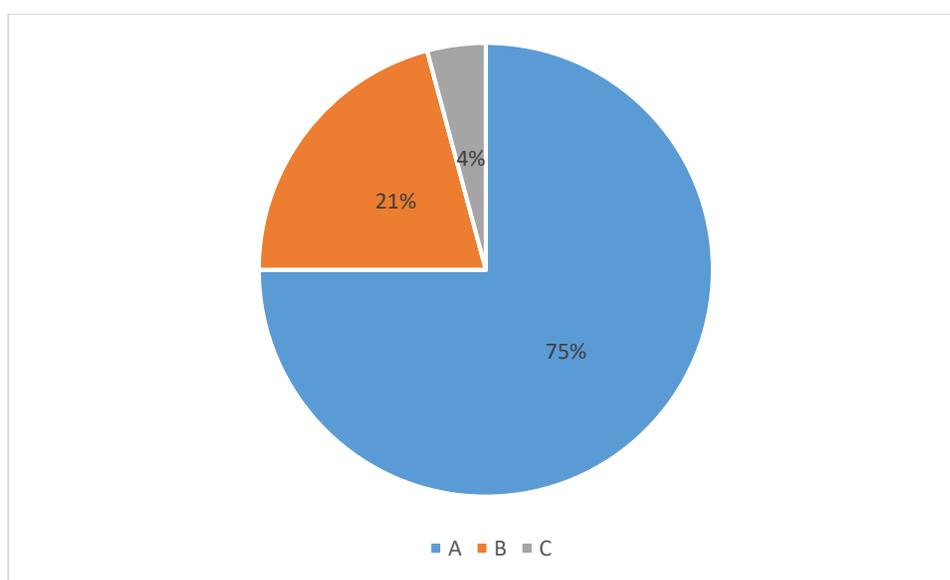
**Tabla 13**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 8: señale estoy adelante o atrás, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
A	Logro previsto	18	75%
B	Proceso	5	21%
C	Inicio	1	4%
<b>Total, de estudiantes</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 8

**Gráfico 10**



**Interpretación:** De la tabla 14 y el gráfico 10, podemos decir que 18 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 75%, así mismo 5 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 21% y 1 estudiantes en inicio que corresponde al 4%, pues ellos manifiestan ciertas dificultades para desarrollar las actividades.

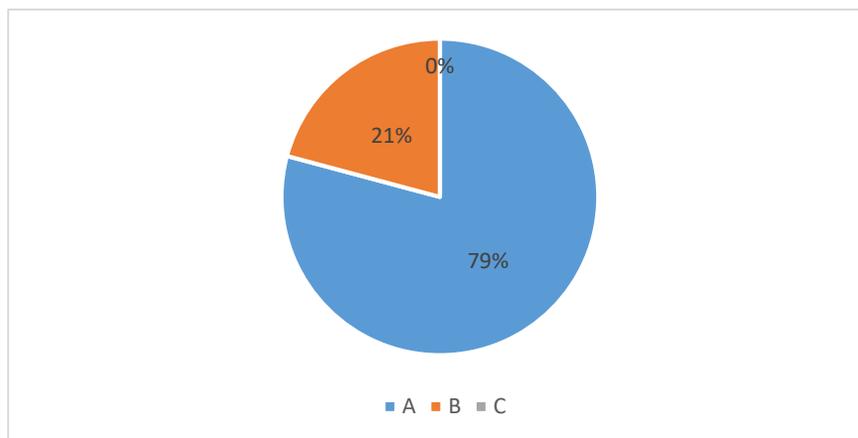
**Tabla 14**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 9: aprendo lateralidad derecha izquierda, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
A	Logro previsto	19	79%
B	Proceso	5	21%
C	Inicio	0	0%
<b>Total, de estudiantes</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 9

**Gráfico 11**



**Interpretación:** De la tabla 15 y el gráfico 11, podemos decir que 19 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 79%, así mismo 5 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 21% y ningún estudiante está en inicio.

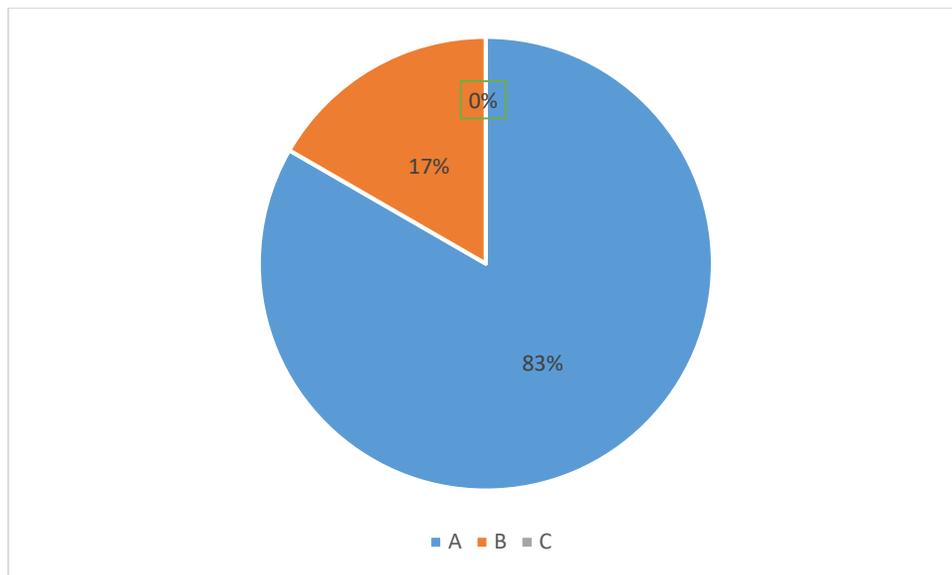
**Tabla 15**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 10: aprendo jugando me ubico dentro y fuera, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	20	83%
B Proceso	4	17%
C Inicio	0	0%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 10

**Gráfico 11**



**Interpretación:** De la tabla 16 y el gráfico 12, podemos decir que 20 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 83%, así mismo 4 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 17% y ningún estudiante está en inicio.

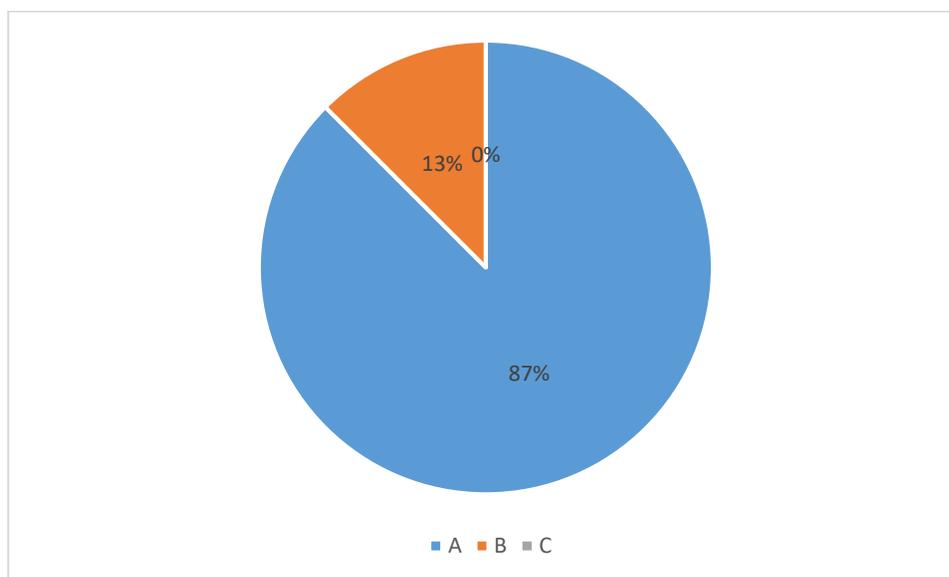
**Tabla 16**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 11: aprendo ubicarnos lejos - serca, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática		f	%
A	Logro previsto	21	87%
B	Proceso	3	13%
C	Inicio	0	0%
<b>Total, de estudiantes</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 11

**Gráfico 12**



**Interpretación:** De la tabla 17 y el gráfico 13, podemos decir que 21 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 87%, así mismo 3 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 13% y ningún estudiante está en inicio.

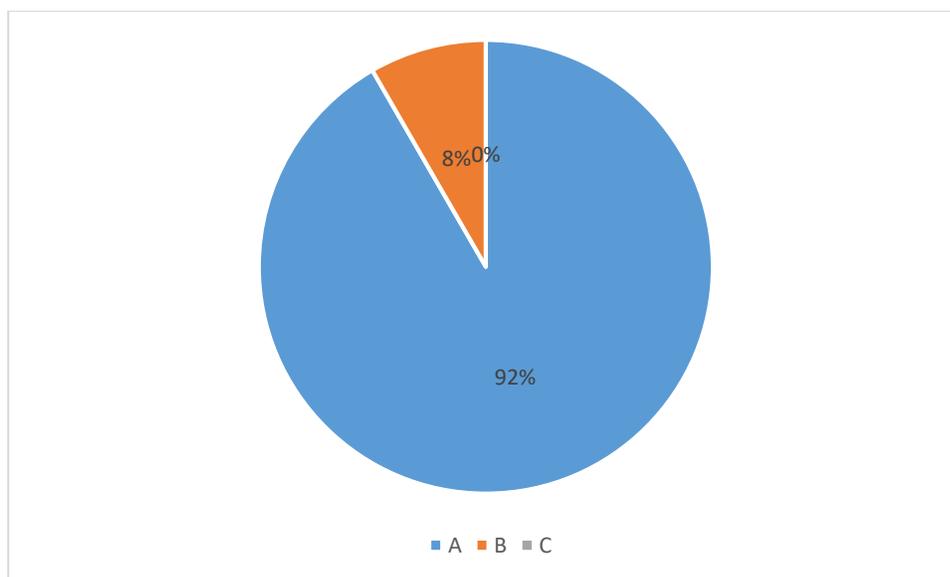
**Tabla 17**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 12:mi casita es bonita de 3 pisos, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	22	92%
B Proceso	2	8%
C Inicio	0	0%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 12

**Gráfico 13**



**Interpretación:** De la tabla 18 y el gráfico 14, podemos decir que 22 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 92%, así mismo 2 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 8% y ningún estudiante está en inicio.

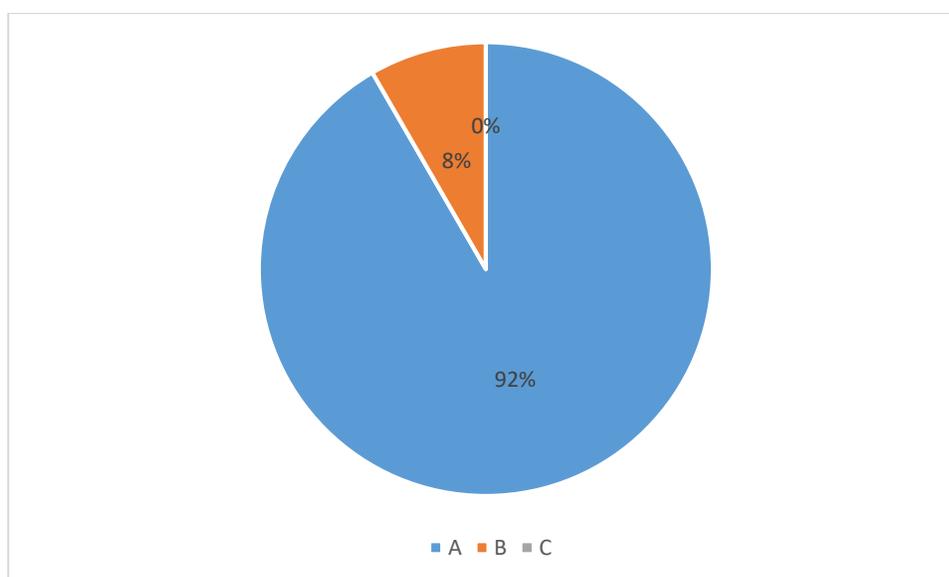
**Tabla 18**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 13: clasificando los cubos, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	22	92%
B Proceso	2	8%
C Inicio	0	0%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 13

**Gráfico 14**



**Interpretación:** De la tabla 19 y el gráfico 15, podemos decir que 22 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 92%, así mismo 2 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 8% y ningún estudiante está en inicio.

**Tabla 19**

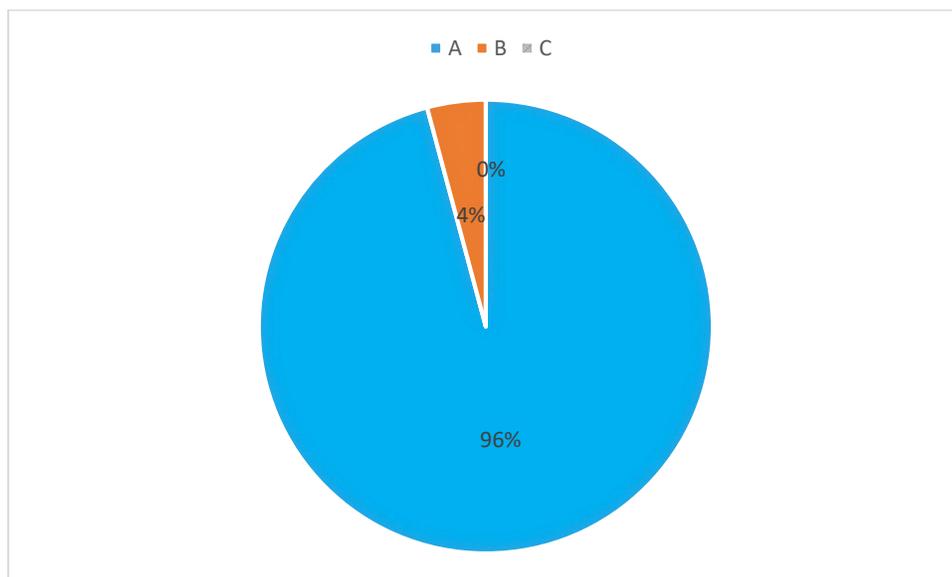
Resultados de la aplicación de la sesión N° 14: reciclando elaboro mis juguetes creativamente, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial

Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	
A Logro previsto	23	96%	
B Proceso	1	4%	G
C Inicio	0	0%	
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	

Fuente: Resultados de la sesión N° 14

**Gráfico 15**



**Interpretación:** De la tabla 20 y el gráfico 16, podemos decir que 23 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 96%, así mismo 1 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 4% y ningún estudiante está en inicio.

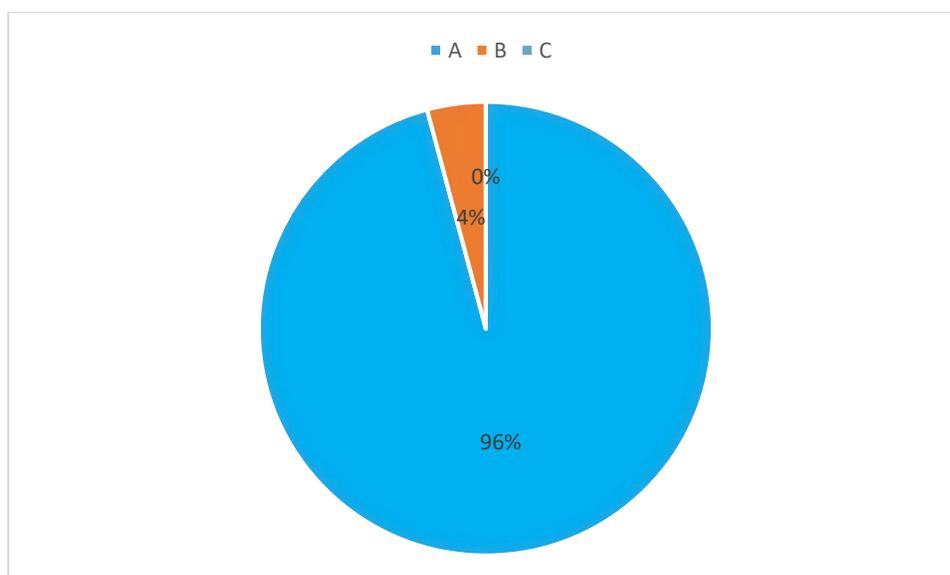
**Tabla 21**

Resultados de la aplicación de la sesión N° 15: jugando aprendo arriba y abajo, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	23	96%
B Proceso	1	4%
C Inicio	0	0%
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados de la sesión N° 15

**Gráfico 17**



**Interpretación:** De la tabla 21 y el gráfico 17, podemos decir que 23 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 96%, así mismo 1 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 4% y ningún estudiante está en inicio.

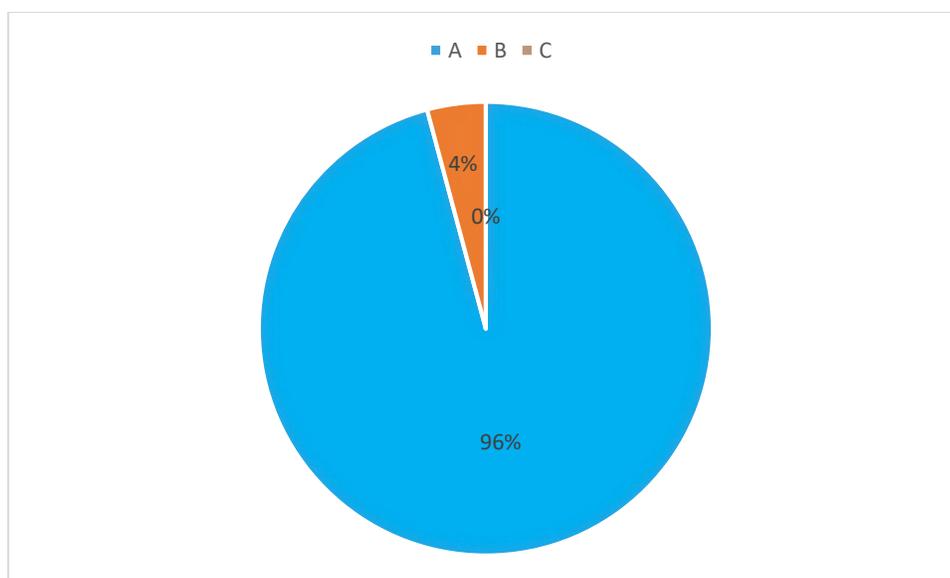
**Tabla 22**

Resultados de la aplicación del Pos Test, aplicado a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85

<b>Logro de aprendizaje de las competencias del área de matemática</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A Logro previsto	23	96%
B Proceso	1	4%
C Inicio	0	0%
<b>Total de estudiantes</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados del Pos Test

**Gráfico 18**



**Interpretación:** De la tabla 22 y el gráfico 18, podemos decir que 23 estudiantes se encuentran en logro previsto de sus aprendizajes que corresponde al 96%, así mismo 1 estudiantes están en proceso de alcanzar su aprendizaje que corresponde al 4% y ningún estudiante esta en inicio.

## **5.2. Análisis de los resultados**

Identificar la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias del área de matemática a través de un Pre Test en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85, distrito Ayaviri, provincia Melgar, región Puno, año 2019

Para identificar la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias del área de matemática que se aplicó el Pre Test como prueba de entrada, en el cual se evidencio que de 24 estudiantes, 2 niños lograron una calificación A que corresponde al 8%, 14 niños se encuentran en proceso su calificación fue B que corresponde al 59% y 8 niños se encuentran en inicio con una calificación C que corresponde al 33%; esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes se encuentran en proceso de su aprendizaje.

Los autores Ramos y Santa, (2015), realizaron una investigación en la cual su población estuvo conformada por 60 niños de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho, en el cual concluye que si existe relación entre los materiales didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático.

Los resultados obtenidos por el autor respaldan mis resultados, porque ambos determinan que para lograr aprender el aprendizaje de la creatividad es necesaria la creatividad como también el uso de material educativo.

**5.2.1. Establecer la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias del área de matemática en las sesiones de clase en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial Mariano Melgar 85, distrito Ayaviri, provincia Melgar, región Puno, año 2019**

Después de haber aplicado el Pre test, se desarrolló 15 sesiones en las cuales se pudo evidenciar que los estudiantes fueron mejorando poco a poco, los resultados obtenidos en la primera sesión muestra que 8 niños se encontraban en inicio correspondencia al 33% con una calificación C, 14 niños en proceso con una calificación B correspondencia 59% y 2 niños en logro previsto correspondiente 8% con una calificación A; sin embargo a partir de la sesión 9 podemos ver que ningún estudiante se encuentra en inicio, y a partir de esta sesión se puede ver el proceso de los estudiantes en la creatividad el logro y aprendizaje ; es más satisfactorio ver los resultados de la sesión 15 en el cual, la mayoría se encuentra en logro previsto y solo un estudiante está en proceso de su aprendizaje.

Es necesario que el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje, y al poder emplear buenas estrategias donde el infante sea capaz de resolver problemas utilizando estrategias propias el aprendizaje es más significativo; es por ello que la influencia de la creatividad en el logro de aprendizaje hace que esta área sea comprendida de la mejor manera y mucho mejor es más divertida para quienes aprenden como para quienes la enseñan.

**5.2.2. Reconocer la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en las competencias del área de matemática a través de un Pos Test en los niños de 5 años, distrito Ayaviri, provincia Melgar, región Puno**

Los resultados obtenidos del pos test nos muestran cuanto han mejorado los estudiantes, tenemos un 96% de niños que han logrado aprender las competencias de los influenciados por su creatividad, este porcentaje representa a 23 niños y nos muestra que solo 1 se encuentra en proceso de su aprendizaje.

Los autores Ramos y Santa, (2015), también lograron obtener resultados satisfactorios en su investigación, relacionando los materiales educativos para el desarrollo del pensamiento creativo.

Es así que mis resultados son respaldados por los autores antes mencionados.

## **6. CONCLUSIONES**

Concluimos con esta investigación mencionando los resultados obtenidos después de aplicar el Test de Evaluación la influencia de la creatividad en el logro y aprendizaje la Temprana, obtuvimos que 96 % y 23 estudiante alcanzó un logro previsto, y 1 estudiante se encuentran en proceso su calificación fue B.de correspondencia 4% y 0 estudiante se encuentran en inicio de su aprendizaje de las competencias 0 % del área de matemática.

Primero: al aplicar el pre test, se pudo evidenciar que los niños tenían mucha dificultad para lograr aprender las competencias del área de matemática.

Segundo: En el proceso de la aplicación de las 15 sesiones fuimos viendo la mejora progresiva de los estudiantes, en el cual tuvimos que emplear estrategias para motivar a los niños a utilizar su creatividad en el logro y aprendizaje.

Cuarto: el pos test nos mostró resultados satisfactorios, que los estudiantes que en un inicio tenían mucha dificultad en lograr aprender las manipulación de creativo final se dieron cuenta que aprender es divertido y más aún cuando aplican su creatividad.

Es por ello que se determina que la influencia de la creatividad y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años de la institución educativa inicial Mariano Melgar 85son significativa.

## **RECOMENDACIONES**

Se plantean las siguientes recomendaciones en base a los resultados de la Investigación:

Coexiste la importancia de que los docentes capaciten sus conocimientos Permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que dominen las Modalidades de organización de enseñanza, las orientaciones metodológicas, y que utilicen el recurso de columna de aprendizaje, con el fin de mejorar la motricidad fina en los niños de educación inicial. Aplicar en la enseñanza las actividades gráfico plásticas, basado en el aprendizaje significativo, en los niños de educación Inicial, para lograr mejorar el desarrollo de la creatividad en el logro ya aprendizaje en la competencia en área de matemática en ellos. Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y en ellos realizar proyectos productivos y significantes que mejoren la calidad de la educación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aprendizaje, R. d. (2015). *¿Que y como aprenden nuestro niños y niñas?* Lima - Perú. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>
- Arias Tovar, C. M., & Garcia Mendoza, L. (2015). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín de Ibagué – 2015*. Lima - Perú. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%20C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- creativización, F. p. (19 de marzo de 2015). Definiciones de la creatividad. *Creativo*. Obtenido de <https://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>
- Currículo Nacional. (2016). Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Currículo Nacional. (2016). *Programación Curricular de Educación Inicial*. Lima. Lima - Perú: MV FENIX E.I.R.L. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- DCN. (2009). *Perfil del estudiante*. Lima. Obtenido de [http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn\\_2009.pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf)
- DCN. (2016). *Orientaciones para la diversificación curricular*. Lima. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Domínguez Arce, D., & Saldaña Lara, A. (2015). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo, tiene como propósito poder determinar la influencia que ejerce el juego de construcción en el desarrollo de*. Obtenido de <http://www.dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARCE%20DOM%20C3%8DNGUEZ->

SALDA% C3% 91A% 20LARA% 28FILEminimizer% 29.pdf?sequence=1&isAllo  
wed=y

- ECE. (2015). *Resultados de la evaluación censal a estudiantes*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-censal-de-estudiantes-ece-2015/>
- Enseñanza, F. d. (Marzo de 2016). *Creatividad Infantil*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Psicología*, 17. Obtenido de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (6° ed.). (6°, Ed.) Mexico: Mc Graw. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Lasso, M., & Ayala Salazar, D. (2015). *Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial*. Ecuador. Obtenido de <http://192.188.53.14/handle/23000/3868>
- Ortiz Vivar, X. (2016). *Estudio de la creatividad*. *Artes Plásticas*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2334/1/tps576.pdf>
- PCR. (2009). *Educación y Economía*. Puno. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- PEI. (2016). *Factores que intervienen en el proceso de aprendizaje - enseñanza*. Puno - Juliaca.
- PISA. (2015). *Resultados de la evaluación PISA*. Obtenido de [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro\\_PISA.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf)
- Ramos Justamaita, N., & Santa Cruz, M. (2015). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa Madre María Auxiliadora N° 036 San Juan de Lurigancho – Lima*. Obtenido de
- Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. (2009). *Didáctica* (Vol. 9). (1. edición, Ed.) Obtenido de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039746.pdf>

# **ANEXOS**

## CRONOGRAMA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### CRONOGRAMA DE TRABAJOS DE TALLER DE INVESTIGACIÓN - 2019

FECHA	ACTIVIDADES	SETIEMBRE					OCTUBRE					NOVIEMBRE					DICIEMBRE					RESPONSABLES
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>I UNIDAD</b>																						
02/09/2019 al 08/09/2019	Socialización del Spa/informe final	x																				Estudiantes
09/09/2019 al 15/09/2019	Presentación del primer borrador del informe final./ Cronograma de trabajos		x																			Estudiantes
16/09/2019 al 22/09/2019	Segundo borrador del informe final./ Informe final _revisión turnitin			x																		Estudiantes



	el JI ( 2da revisión)																			
18/11/2019 al 24/11/2019	Calificación y sustentación del informe final y artículo científico por el JI ( 2da revisión)												x							Jurados, docente tutor
25/11/2019 al 01/12/2019	Calificación y sustentación del informe final y artículo científico por el JI ( 2da revisión)												x							Jurados, docente tutor
02/12/2019 al 08/12/2019	Calificación y sustentación del informe final y artículo científico por el JI ( 2da revisión)													x						Jurados, docente tutor

## PRESUPUESTO

Presupuesto desembolsable			
Categoría	base	% 0 numero	Total (s/.)
Suministros (*)			
impresiones	20	4	80
Fotocopias	20	4	80
empastado			
Papel bood A-4 (500 HOJAS)	11	2	22
Lapiceros	3	1	3
Servicios			
Uso de turnitng	50	2	100
Sub total			285
Pasajes para recolectar información	13	2	26
Sub total			311
Total, de presupuesto desembolso			
<b>Presupuestos no desembolsables (Universidad)</b>			
Categoría	base	% o numero	total (s/.)
servicio			
Uso de internet de laboratorio de aprendizaje digital. I AD	30	4	120
Búsqueda de información de base de datos	35		70
Soporte informático (modulo del ERP University-MOIC)	40		160

Publicación de articulo en el repositorio institucional	50		50
Sub total			400
Recursos humanos			
Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63	4	252
Sub total			252
Total de presupuesto no desembolsable			652
Total (s/.)			

PANTALLAZO

# QUISPE\_ROXANA\_TALLER DE INVESTIGACION\_IV...2

## INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

es.scribd.com

Fuente de Internet

6%

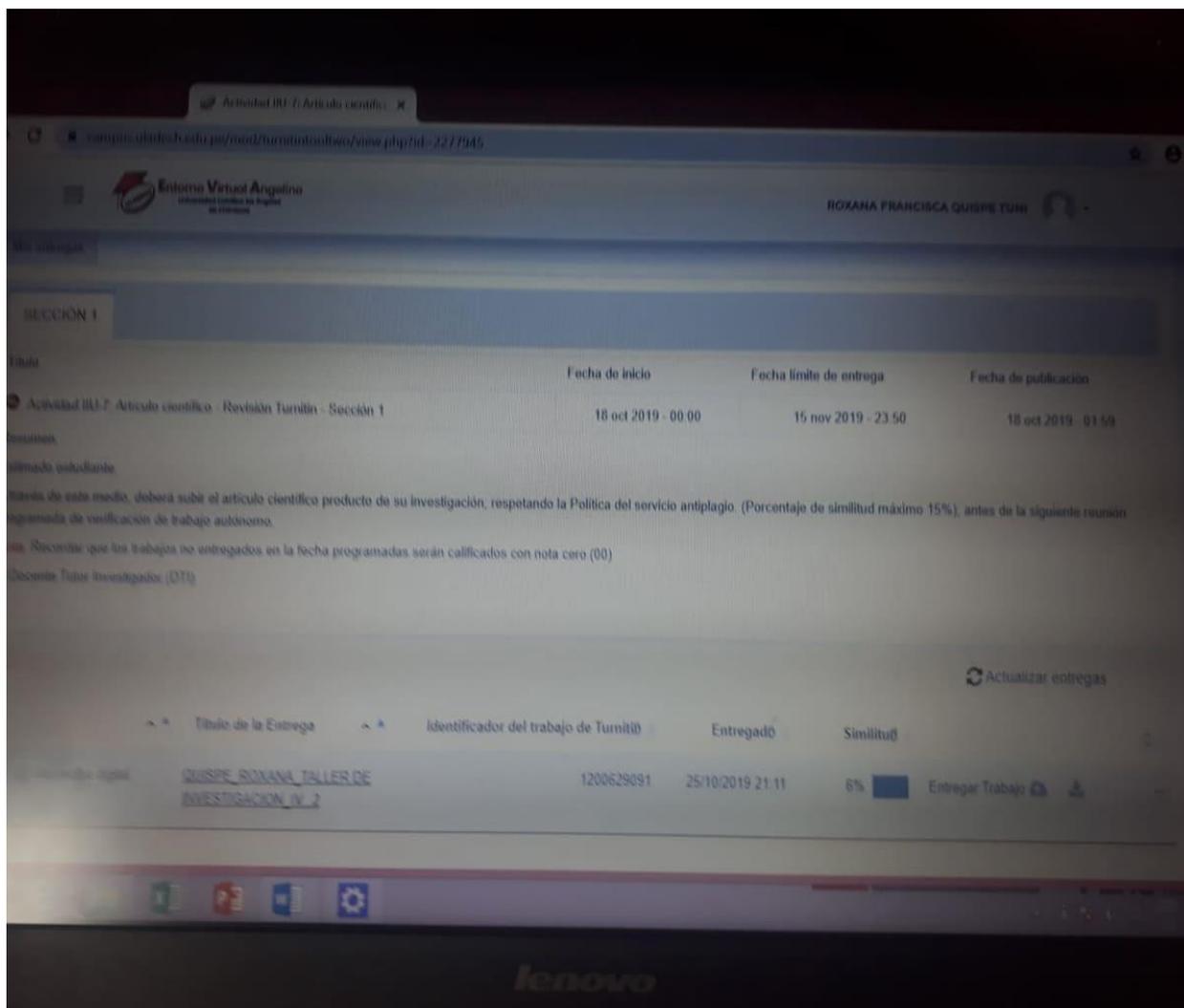
Excluir citas

Activar

Excluir coincidencias

Excluir bibliografía

Desactivar



## INSTRUMENTO

### TEST DE CREATIVIDAD AREA MATEMATICA

APELLIDOS Y NOMBRES: Noel Acrota Mamani

EDAD : 5 Años

FECHA DE NACIMIENTO: : 06-02-2018

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: No 85 Mariano Melgar

SECCIÓN : Único

Nº	Actividad	Sí	No	Observaciones
A1)	Aprendo jugando Alto - Bajo,	x		
A2)	Aprendo grande - pequeño,	x		
A3)	Señala Conociendo las figuras geométricas.	x		
A4)	jugando aprendo figura geométrica círculo	x		
A5)	jugando aprendo figura geométrica cuadrado		x	
A6)	jugando aprendo figura geométrica triángulo	x		
A7)	Nos ubicamos arriba – abajo	x		
A8)	Señala 'Estoy delante de - detrás de''		x	
A9)		x		
A10)	Aprendo lateralidades derechas – izquierda.	x		
A11)	aprendo ubicarme lejos – cerca:	x		
A12)	Mi casita es muy bonita de 3 pisos	x		
A13)	Haz una fila de 11 cubos.	x		
A14)	Reciclando elaboro mis juguetes creativamente''	x		

<b>A15</b>	jugando aprendo arriba - abajo	X		
------------	-----------------------------------	---	--	--

## PRE TEST

Apellidos y nombres	Aplicación de estrategias de enseñanza aprendizaje														Evaluación		
	S1	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	A	B	C
Alumno 1	B	B	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	C	C		B	
Alumno 2	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C			C
Alumno 3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 4	B	C	C	B	B	C	C	C	B	C	C	C	B	C		B	
Alumno 5	B	C	C	B	C	C	C	C	B	B	C	B	C	B		B	
Alumno 6	B	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C		B	
Alumno 7	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C		B	
Alumno 8	B	C	C	B	C	C	C	B	B	B	B	B	C	C		B	
Alumno 9	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	
Alumno 10	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	
Alumno 11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 12	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	
Alumno 13	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C			C
Alumno 14	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	
Alumno 15	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	
Alumno 16	B	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C			C
Alumno 17	B	C	C	B	C	C	C	B	C	C	C	C	C	B			C
Alumno 18	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B			C
Alumno 19	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	
Alumno 20	B	C	C	B	C	B	C	B	C	B	C	C	C	B			C
Alumno 21	B	C	C	B	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C			C
Alumno 22	B	C	C	B	C		C	C	C	C	C	C	C	C		B	
Alumno 23	A	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C			C
Alumno 24	A	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C		B	

## POS TEST

Apellidos y nombres	Aplicación de estrategias de enseñanza aprendizaje														Evaluación		
	S1	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	A	B	C
Alumno 1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 5	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 7	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 12	A	A	B	A	B	A	A	B	B	B	A	A	A	A		B	
Alumno 13	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 15	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 17	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 19	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 20	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
Alumno 24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		



CARGO

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FILIAL ULADECH JULIACA  
*Escuela Profesional De Educación*

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

COD. 522

Juliaca, 19 de mayo del 2018.

**CARTA DE PRESENTACIÓN**

**SEÑOR(A):**

**Lic. YOLANDA ELENA BUSTINZA HERENCIA**

**Director de la I. E. I. Mariano Melgar 85 Ayaviri**

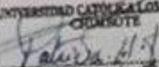
**Presente.-**

*De mi consideración:*

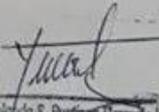
Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **QUISPE TUNI ROXANA FRANCISCA** con código de matrícula **6907142021**, de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento de tesis del proyecto de investigación " **LA INFLUENCIA DE LA CREATIVIDAD LOGRO DE APRENDIZAJE EN AREA DE MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 85 MARIANO MELGAR**" en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,

  
Lic. Patricia Hilario Toribio  
COORDINADORA (a)  
FILIAL ULADECH CATOLICA - JULIACA



  
Yolanda E. Bustinza Herencia  
DIRECTORA

Jr. Unión 230 - Juliaca, Perú  
Tel: (051) 323675  
www.uladecv.edu.pe

## EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS













## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: “85 Mariano melgar”
1.2 Sección	: único
1.3 Grado/edad	: 5 años
1.4 Temporalización	: Fecha: jueves 16 de agosto del 2018
1.5 Practicante	: Roxana Francisca Quispe Tuni
1.6 Docentes de aula	Yolanda Bustinza Herencia
1.7 Docentes Practica	Taller de investigación
Nombre de sesión	: jugando aprendo alto- bajo

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INTRUMENTO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente En situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones de alto – bajo.	lista de cotejo

### III.- ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE DEMUESTRAN
intercultural	Comparan emplean

### IV. ACTIVIDADES DE JORNADA DIARIA

secuencia de la jornada	estrategias metodológica	recursos	Tiempo
<b>Rutinas de Entrada</b>	Actividades permanentes de entrada  Recepción a los niños (as)  Rezamos a Dios  Control de Asistencia (carteles)	Música  Carteles funcionales	
<b>Juego libre en los Sectores</b>	<p><b>Planificación:</b> Se recuerda las normas de convivencia para llevar a cabo la actividad.</p> <p><b>Organización:</b> Revisamos el registro de a qué sector les toca ir, y los agrupamos.</p> <p><b>Desarrollo:</b> los niños y niñas realizan el juego asumiendo roles y compartiendo materiales, que les permitirán interactuar con sus pares.</p>	Se da uso de los sectores del aula.	45 min

	<p><b>Orden:</b> Les comunicamos a los niños que ya les falta cinco minutos para terminar, y cada grupo va poniendo todo en su lugar.</p> <p><b>Socialización:</b> Nos sentamos en un círculo y dialogamos sobre el juego realizado.</p> <p><b>Representación:</b> Les damos un papelote por grupo para que represente lo que más le gusto de su juego realizado.</p>		
<b>Actividad de aprendizaje</b>	“conociendo las figuras geométricas.”		45 min
<b>Higiene y refrigerio</b>	Les indicamos a los niños que tenemos que lavarnos las manos para tomar el refrigerio.		5.min
<b>Taller de Aprendizaje</b>			
<b>Rutinas de Salida</b>	Cantamos luego la hora de la salida.		5.min

#### V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGOGICOS	MATERIALES	TEMP
INICIO	<p><b>1.PROBLEMATIZACION:</b> A los niños se les pregunta cómo es alto y como es bajo los niños imaginan y piensan</p> <p><b>2.MOTIVACION:</b> Se les presenta una silueta de alto bajo. Presentamos a los niños una canción.</p> <p><b>CANCION DE PERIQUITA</b> Periquita periquita se parece A su mama periquita Periquita se parece a su Papa por arriba por abajo Por delante y por detrás.</p> <p><b>3.-SABERES PREVIOS:</b> Se le realiza interrogantes: ¿Qué silueta les mostré? ¿Qué canción han cantado? ¿Les gustaría cantar de nuevo?</p> <p><b>4. PROPOSITO Y ORGANIZACION.</b> Se les comunica a los niños y niñas el día de hoy conoceremos alto - bajo.</p>	silueta	15'

DESARROLLO	<p><b>COMPRENDE DE LA PROBLEMA:</b> Se les propone salir al patio Dialogamos con los niños y niñas desarrollan su pensamiento acerca de alto - bajo</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA:</b> -dialogamos con los niños como es alto – bajo, niños pónganse de a dos y ahora nos comparamos quien es alto y bajo</p> <p><b>REPRESENTACION:</b> proporcionamos a los niños silueta de alto – bajo, palitos de diferentes tamaños para que agrupen por tamaño, y luego se les entrega plastilinas para que elaboren un alto y bajo según su creatividad</p> <p><b>FORMALIZACION:</b> Los niños comentan y exponen su trabajo</p> <p><b>REFLEXION:</b> los niños manifiestan sus dificultades, y cómo mejorarlo. Para aprender las emociones experimentadas durante el desarrollo.</p> <p><b>TRANSFERENCIA:</b> Entregamos una ficha de trabajo</p>	siluetas  palitos papelote plumones plastilina  ficha de aplicación	25'
CIERRE	<p><b>EVALUACION:</b> Se realiza interrogantes. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos?</p>	voz	5'

### BIBLIOGRAFIA

[http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn\\_2009.pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf)  
Edifraber (edición 2016).

**LISTA DE COTEJO N° 1**

**CICLO: VIII**

**GRADO: 5 años**

N°	Alumnos	Indicadores		TOTAL		
		Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones de alto – bajo.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		A		
2	Alumno 2				B	
3	Alumno 3		✓		B	
4	Alumno 4		✓		B	
5	Alumno 5				B	
6	Alumno 6		✓		B	
7	Alumno 7		✓			C
8	Alumno 8		✓		B	
9	Alumno 9	✓		A		
10	Alumno 10		✓		B	
11	Alumno 11		✓			C
12	Alumno 12				B	
13	Alumno 13		✓			C
14	Alumno 14		✓			C
15	Alumno 15		✓		B	
16	Alumno 16		✓			C
17	Alumno 17		✓		B	
18	Alumno 18		✓			C
19	Alumno 19		✓		B	
20	Alumno 20		✓		B	
21	Alumno 21		✓		B	
22	Alumno 22		✓			C
23	Alumno 23		✓		B	
24	Alumno 24		✓			C

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

### I.- DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : “85 Mariano melgar”  
 1.2 Sección : único  
 1.3 Grado/edad : 5 años  
 1.4 Temporalización : Fecha: 5-05- del 2019  
 1.5 Practicante ; Roxana Francisca Quispe Tuni  
 1.6 Docentes de aula Yolanda Bustinza Herencia  
 1.7 Docentes Practica Taller de investigación  
 Título de la actividad: jugando: Aprendo Grande - Pequeño

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa el criterio para ordenar (seriación hasta 5 objetos de grande a pequeño.	Lista de cotejo

### III.- ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE DEMUESTRAN
Intercultural	demuestran flexibilidad

### IV. ACTIVIDADES DE JORNADA DIARIA

secuencia de la jornada	estrategias metodológica	recursos	tiempo
<b>Rutinas de Entrada</b>	Actividades permanentes de entrada Recepción a los niños (as) Rezamos a Dios Control de Asistencia (carteles)	Música Carteles funcionales	
<b>Juego libre en los Sectores</b>	<b>Planificación:</b> Se recuerda las normas de convivencia para llevar a cabo la actividad. <b>Organización:</b> Revisamos el registro de a qué sector les toca ir, y los agrupamos. a diferentes sectores.	Se da uso de los sectores del aula.	45 min

	<p><b>Desarrollo:</b> los niños y niñas realizan el juego asumiendo roles y compartiendo materiales, que les permitirán interactuar con sus pares.</p> <p><b>Orden:</b> Les comunicamos a los niños que ya les falta cinco minutos para terminar, y cada grupo va poniendo todo en su lugar.</p> <p><b>Socialización:</b> Nos sentamos en un círculo y dialogamos sobre el juego realizado.</p> <p><b>Representación:</b> Les damos un papelote por grupo para que represente lo que más le gusto de su juego realizado.</p>		
<b>Actividad de aprendizaje</b>	“”		45 min
<b>Higiene y refrigerio</b>	Les indicamos a los niños que tenemos que lavarnos las manos para tomar el refrigerio.		5.min
<b>Taller de Aprendizaje</b>			
<b>Rutinas de Salida</b>	Cantamos luego la hora de la salida.		5.min

#### V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES	TEMP.
INICIO	<p>PROBLEMATIZACION: A los niños se les pregunta cómo es grande - pequeño los niños imaginan y piensan</p> <p>-MOTIVACION: Se les presenta una silueta de grande - pequeño. Presentamos a los niños una canción</p> <p>CANCIÓN DE RATON Bajo de un botón ton ton Que encontró Martín tin tin Había un ratón ton ton Hay que chiquitín tin tin (bis)</p> <p>-SABERES PREVIOS: Se le realiza interrogantes: ¿Qué canción cantamos? ¿Les gusto la canción? ¿De qué trata la canción?</p> <p>4.-PROPOSITO Y ORGAZACION. Se les comunica a los niños y niñas el día de hoy conoceremos. grande - pequeño</p>	<p>Silueta</p> <p>VOZ</p>	15'

DESARROLLO	<p>- GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO:  <b>COMPRENDE DE LA PROBLEMA:</b>          Se les propone salir al patio          Dialogamos con los niños y niñas desarrollan su pensamiento acerca de grande - pequeño  <b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA:</b>          -dialogamos con los niños como es grande - pequeño, ustedes son grande o pequeño tienen hermanitos como es  <b>REPRESENTACION:</b>          proporcionamos a los niños muñecas, de grande pequeño, luego imágenes de niños grande pequeño y luego se les entrega plastilinas para que elaboren con plastilina un niño grande - pequeño según su creatividad  <b>FORMALIZACION:</b>          Los niños comentan y exponen su trabajo  <b>REFLEXION:</b> los niños manifiestan sus dificultades, y cómo mejorarlo. Para aprender las emociones experimentadas durante el desarrollo.  <b>TRANSFERENCIA:</b>          Entregamos una ficha de trabajo</p>	<p>Pelotas, figuras geométricas</p> <p>Papelote          goma tijera          Plastilina</p> <p>Ficha de aplicación</p>	25'
CIERRE	<p>6.- EVALUACION          Se realiza interrogantes.          ¿Qué aprendimos? ¿Qué elaboraron con plastilina? ¿Para que aprendimos? ¿Cómo aprendimos?</p>	voz	5'

**Bibliografía:**

[http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn\\_2009.pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf)  
 Edifraber (edición 2016).

## LISTA DE COTEJO N° 2

**CICLO: VIII**

**GRADO: 5 años**

N°	Alumnos	Indicadores		TOTAL		
		Expresa el criterio para ordenar (seriación hasta 5 objetos de grande a pequeño.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1		✓		B	
2	Alumno 2	✓		A		
3	Alumno 3		✓		B	
4	Alumno 4		✓		B	
5	Alumno 5		✓		B	
6	Alumno 6	✓		A		
7	Alumno 7		✓		B	
8	Alumno 8	✓		A		
9	Alumno 9	✓		A		
10	Alumno 10		✓		B	
11	Alumno 11		✓		B	
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13		✓			C
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15		✓		B	
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17		✓		B	
18	Alumno 18	✓		A		
19	Alumno 19		✓		B	
20	Alumno 20		✓		B	
21	Alumno 21		✓		B	
22	Alumno 22		✓		B	
23	Alumno 23		✓			C
24	Alumno 24		✓		B	

**AREA FUNDAMENTAL:** Matemática