UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN UN CONTEXTO DE PANDEMIA EN NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 32233, MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA.

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Aprendizajes Pertinentes y de Calidad

TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

TESISTAS:

CABELLO PAITÁN, AMANDA
TUCTO AGUIRRE, ALEJANDRINA EMILIANA

ASESOR:

Dra.: TOLENTINO COTRINA, MELINA PENÉLOPE

HUÁNUCO-PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis padres Ciro y Hermelinda por ser la fuente principal en mi vida y por su apoyo constante, y mi hermana Saraí por apoyarme en este trayecto dentro de mi vida universitaria y ser mi inspiración en esta hermosa carrera.

Amanda

Se lo dedico primeramente a Dios creador del universo. Segundo a mis padres Emiliana y Wilmer que desde pequeña me inculcaron a estudiar y luchar por mis sueños y tercero a mi tía Eugenia, Gregorio, maestras y maestros por su apoyo incondicional.

Alejandrina Emiliana

AGRADECIMIENTO

A nuestra Universidad Nacional Hermilio Valdizán por acogernos y ser parte de ella para poder desarrollarnos como profesional tras esfuerzo, dedicación y grandes alegrías que pase por sus pasillos y aulas y hoy me detengo para agradecerte mi alma mater.

A nuestras docentes de la Facultad Ciencias de la Educación, Carrera Profesional de Educación inicial, por ser parte de nuestro desarrollo profesional brindándonos sus más grandes y bellos conocimientos y experiencias.

A la Dra. Melina Penélope, Tolentino Cotrina asesora de la investigación por brindarnos su tiempo y apoyo constante.

A la Mg. Rocío Elizabeth Rivera Ibarra por ser nuestra ayuda y guía durante todo este proceso de investigación, por brindarnos su apoyo y comprensión de manera desinteresada en el desarrollo de nuestra investigación.

Al Dr. Arturo Lucas Cabello y a la Mg. Sonia Fiorella Callupe Becerra y Olinda Crisóstomo por su apoyo incondicional durante el proceso de la investigación.

A Lic. Marco Antonio Albornoz Rubina, director de la Iinstitución Educativa 32233 Miguel Grau de Cochamarca. por haber permitido que realicemos nuestro proyecto en dicha institución.

A la docente América Godoy Rafael por haber permitido trabajar con los niños de la edad de 5 años. A los niños de la Institución Educativa 32233 Miguel Grau de Cochamarca, por ser principal partícipes de esta investigación gracias a su participación y colaboración.

A todas las personas que nos brindaron de una u otra manera su apoyo en la consolidación de esta investigación.

Las Investigadoras.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulada: Actividades Lúdicas para Favorecer la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en un Contexto de Pandemia en Niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas favorece la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. El nivel es experimental. El tipo de investigación es aplicada y el diseño de investigación es Pre-experimental con la aplicación de un sub-prueba y post-prueba al único grupo. Las técnicas para la recolección de datos se aplicó el fichaje, las experiencias de aprendizaje para el tratamiento y para la evaluación la observación. Los instrumentos y materiales que se utilizó en la investigación fue fichas bibliográficas, una lista de cotejo para el seguimiento de las 20 experiencias de aprendizaje y con una selección de actividades lúdicas, con la guía de observación de los 13 niños con los 20 indicadores se evaluó el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad y las Experiencias de aprendizaje con sus respectivas fichas de trabajo. se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia de acuerdo al tipo y diseño de investigación de una población de 37 niños se seleccionó 13 niños para la muestra del único grupo. Las actividades lúdicas favorecen positivamente en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, ya que los resultados que se muestran en el postest, después del uso de las actividades lúdicas y de roles en general se observa que el 100% de unidades de análisis mostraron su mejora en las dimensiones traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Palabras clave: Actividades, competencia, educación, lúdicas, problemas, cantidad.

SUMARY

This research work entitled: Playful Activities to Promote Competition Solves Quantity Problems in a Pandemic Context in Children of the I.E.I. N°32233, Miguel Grau de Cochamarca. The general objective was to determine how recreational activities favor competition solve quantity problems in children of educational institution No. 32233, Miguel Grau de Cochamarca. The type of research is applied and the research design is pre-experimental with the application of a sub-test and post-test to the single group. The techniques for data collection, the pre-test was applied with the 20 indicators. For the treatment, the 20 learning experiences were applied and for the evaluation, worksheets and the application of the post-test were used. The instruments and materials used in the research were a checklist for the follow-up of the 20 learning experiences and with a selection of playful activities, the observation guide of the 13 children with the 20 indicators to evaluate the level of learning of the competence solves quantity problems and the Learning experiences with their respective worksheets with a selection of playful activities. Non-probability sampling was used for convenience according to the type and research design of a population of 37 children, 13 children were selected for the single group. The playful activities positively favor in the learning of the competence solves problems of quantity, since the results shown in the posttest, after the use of playful activities and roles in general it is observed that 100% of units of analysis showed their improvement in the dimensions translate quantities to numerical expressions, communicates your understanding of numbers and operations and uses estimation and calculation strategies and procedures.

Keywords: Activities, competition, education, play, problems, quantity.

INDICE

Contenido

CARATULA

CONTENIDO INTERIOR

DEDICATORIA i

AGRADECIMIENTO ii

RESUMEN iii

SUMARY iv

INDICE v

INTRODUCCIÓN 7

CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACION 9

1.1. Fundamentación del problema de investigación. 9

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos 11

1.3. Formulación del objetivo general y específicos 11

1.4. Justificación 12

1.5. Limitaciones 14

1.6. Formulación de hipótesis general y específica 15

1.7. Variables 15

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables 15

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO 18

2.1. Antecedentes 18

2.2. Bases teóricas 28

2.3. Bases Conceptuales 51

2.4. Bases epistemológicas bases filosóficas y/o bases antropológicas 52

CAPITULO III. METODOLOGÍA 55

3.1. Ámbito 55

3.2. Población 55

3.3. Muestra 56

3.4. Nivel y tipo de estudio. 56

3.5. Diseño de investigación 57

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos 58

3.7. Validación y Confiabilidad del Instrumento 60

3.8. Procedimiento 60
3.9. Tabulación y análisis de datos 60
3.10. Consideraciones éticas 61
CAPÍTULO IV. RESULTADOS 62
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN 87
CONCLUSIONES 90
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS 92
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 93
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA 98
ANEXO 2: CONSENTIMIENTO INFORMADO 102
ANEXO 3: INSTRUMENTOS 105
ANEXO 4: CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS 131
ANEXO 5: ACTA DE DEFENZA 134
ANEXO 6: NOTA BIOGRAFICA 136
ANEXO 7: AUTORIZACIÒN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y D.J DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN 137
ANEXO 8: VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUECES 140
ANEXO 9: OTROS 146

INTRODUCCIÓN

La educación debido a la incrementación de la pandemia ha cambiado la manera de enseñar y han tenido que realizar otro método de enseñanza que es al entorno virtual o en línea, y este cambio ha afectado no solo a las escuelas, también a los padres de familia ya que han sido testigos de la clase de educación que reciben sus hijos.

En el contexto actual la enseñanza de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de actividades lúdicas requiere una atención especial ya que ello determina el futuro de los niños para una sociedad emprendedora.

El Consejo Nacional de Maestros de Matemáticas, organismos de EE. UU, mencionan que durante la pandemia se ha hecho evidente que con urgencia se cambie la manera de enseñar la matemática ya sea con niños o adolescentes, se necesita pensar en ser más equitativo y planear de cómo debe ser la enseñanza en los próximos años. Frente a todo esto los docentes, sobre todo en el nivel inicial tenemos una ardua labor para enseñar respecto a las actividades lúdicas que son como una vía hacia el aprendizaje.

Es por eso que proponemos la presente investigación con la finalidad de demostrar la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de educación inicial.

El presente trabajo de investigación consta de cuatro capítulos:

CAPITULO I: Se plantea el problema de investigación, los objetivos generales como específicos, la justificación y las limitaciones, la hipótesis general y específicos, las variables, definición teórica y operacionalización de variables.

CAPITULO II: Se menciona el marco teórico; los antecedentes, las bases teóricas, bases conceptuales, bases epistemológicas.

CAPITULO III: Se menciona la metodología; se plantea el ámbito, la población, la muestra, nivel y tipo de estudio, diseño de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, validación y confiabilidad del instrumento, procedimiento, tabulación y análisis de datos, consideraciones éticas.

CAPITULO IV: Se plantea los resultados.

CAPITULO V: Finalmente se describen las discusiones y conclusiones, las recomendaciones, referencias bibliográficas y la presentación de anexos.

Estamos seguras que nuestro trabajo de investigación va a generar grandes cambios de mejora en los docentes niños y niñas de educación inicial, en lo referente a las actividades lúdicas para favorecer la competencia resuelve problemas de cantidad.

Las tesistas.

CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1.Fundamentación del problema de investigación.

En el mundo entero se enfrenta problemas con la matemática. En los estados unidos y otros países están enfrentando realidades nuevas, la educación se encuentra en un momento de fermentación, en donde esto afecta con la educación de los niños. *Council* (1989) pone en manifiesto que es muy importante enseñar las matemáticas para que resulten algo vivo para gran número de alumnos y los profesores son un elemento clave (MORATA, 1995).

En el artículo de México y en otros países de Latinoamérica documentaron los problemas en la matemática que enfrentan los estudiantes a nivel inicial, primaria, secundaria y superior.

En junio de 1991 Guevara reporta un examen que se ha realizado a nivel nacional a tres mil doscientos cuarenta y ocho alumnos, entre ellos niños de las diferentes escuelas obtuvieron una calificación de 5.23, esta fue la calificación más baja entre las materias examinadas, en fin, concluye que el actual modelo de la educación matemática de los Estados Unidos será recordado como un fracaso espectacular. (PEÑA, 2004).

A nivel regional los resultados en las pruebas ECE del 2018, empleados a 4° de primaria el 16,3% de los niños(as) están en el nivel previo al inicio, 25,9% están en el nivel inicio, 38,6% en el nivel de proceso, 19,2% están en el nivel satisfactorio. Ministerio de Educación, (2018), P. (6).

Los resultados de la Evaluación Censal en la región de Huánuco, Provincia de Yarowilca se requiere mejorar el área de matemática para llegar a un logro destacado, para ello se necesita trabajar y desarrollar actividades y estrategias innovadoras que sean de interés

del niño para que ellos puedan desarrollar ciertas habilidades en dicha área de una manera lúdica.

En diferentes practicas profesionales durante la etapa universitaria, ambas investigadoras cruzamos con realidades muy dolorosas en el aprendizaje de los niños en el área de matemática, los niños preferían jugar, lanzar pelotas en el sesto, saltar la rayuela y al estar encerrados y todos sentados en el jardin se les notaba que se sentian aburridos cuando la docente enseñaba en area de matematica.

En la Institución Educativa Inicial de Cochamarca hemos observado que no existen materiales para enseñar el área de matemática, por el cual perjudica a los estudiantes del nivel inicial para poder realizar sus estudios adecuados y muchas de las autoridades brillan por su presencia y sólo en campañas están presentes prometiendo donar materiales educativos, pero logrando su objetivo del puesto nunca cumplen con sus promesas desilusionando a los niños.

Asimismo, muchos docentes no utilizan estrategias metodológicas apropiadas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de inicial, ello, por falta de capacitaciones y talleres de afianzamiento en los docentes, ya que muchos docentes toman interés en áreas de matemática y comunicación porque el Ministerio de Educación está en constante supervisión y prioriza otras áreas. Además, los docentes no dan uso adecuado a los materiales educativos de la institución, no cuentan con estrategias pertinentes para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños.

Por lo expuesto las consecuencias en los niños es que tienen deficiencia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Sabemos que la competencia matemática es esencial desarrollar en los pequeños y en muchas instituciones no se brindan mucha importancia, por ello proponemos las actividades

lúdicas para favorecer la competencia resuelve problemas de cantidad de una manera divertida para que a los niños no se lea hace esa idea de que la matemática es difícil, mediante juegos los niños pueden aprender a pensar, razonar, contar, quitar, relacionar de una manera recreativa (Somoza y Portugal).

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1. Problema General

¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca?

1.3. Formulación del objetivo general y específicos

1.3.1. Objetivo General

Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorecen la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

1.3.2. Objetivos Específicos

Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorecen; la dimensión de; usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

1.4. Justificación

1.4.1 Conveniencia.

Esta Investigación se justifica ante la necesidad de desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad a través de las actividades lúdicas y es conveniente porque ayudó en cuanto al desarrollo cognitivo, desarrollo creativo, en su imaginación, como maestras poner en práctica estas actividades nos ayudaran a tener una educación de calidad en la enseñanza- aprendizaje de la matemática. Se debe comprender, que las matemáticas no tienen por qué ser dificultoso para los niños

1.4.2 Relevancia Social.

(Jean Piaget) La importancia de la matemática en los infantes es crucial ya que la herencia de los siglos anteriores se ha centrado en la educación de los niños y adolescentes sobre las matemáticas, dicha área le ayuda en cuanto a su desarrollo intelectual, a ser lógicos, razonar y sobre todo tener una mente preparada y crítico. (p.10) Es necesario garantizar el aprendizaje de la competencia matemática Como futuras maestras tenemos la

función de buscar estrategias novedosas para la mejora de la enseñanza -aprendizaje de nuestros niños donde proporcionemos herramientas y materiales lúdicas para que ellos puedan comprender y entrometerse en esta área, incluyendo juegos educativos y dinámicas para reforzar las competencias de manera divertida y a la vez lograr un aprendizaje realmente significativo y así ellos puedan aplicar los nuevos conocimientos adquiridos en su vida.

1.4.3 Valor teórico

La presente investigación aporta los aspectos teóricos que contribuyó en la importancia del aprendizaje del niño sobre las actividades lúdicas que favorecen la competencia resuelve problemas de cantidad, que corresponde al área de matemática y de ese modo mejorar el aprendizaje con los niños logrando dicha competencia ejecutando actividades que resultan ser atractivas e innovadoras que despiertan la curiosidad matemática dentro o fuera del aula y estas actividades al mismo tiempo beneficiarán a los futuros niños.

1.4.4 Implicancias prácticas

Esta investigación tiene soluciones al problema, por que Actualmente la gran mayoría de niños tienen un rendimiento bajo directamente con el área de matemática según la evaluación censal de estudiantes que se aplicó en el año 2013, a los niños de educación primaria, los resultados indicaron el 16,8% que podría considerarse en los términos más optimistas como una ligera mejoría en los niveles de rendimiento en esta asignatura.

1.4.5 Utilidad metodológica

En la presente investigación de las actividades lúdicas para favorecer la Competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la institución educativa N°32233, Miguel Grau de Cochamarca – 5 años se trabajó con un enfoque cuantitativo, Nivel experimental, tipo aplicada y diseño pre-experimental, se utilizó instrumentos necesarios para la evaluación.

1.5. Limitaciones

Al realizar la Investigación encontramos una serie de limitaciones:

- **Inconvenientes** en la ejecución de la investigación porque se realizó de manera semi-presencial.
- **Internet.**

  Al buscar información teníamos inconvenientes con la baja conexión de internet y escaso material de información relacionado al tema.
- **Tiempo.**

  Por razones de estudios y prácticas pre profesionales el tiempo se nos hizo demasiado difícil siendo un inconveniente para finalizar en la fecha indicada.
- **Bibliografía.**

  Como nos encontramos en pandemia no pudimos tener más informaciones ya que todas las bibliotecas se mantenían cerradas y nos limitamos a buscar libros y en internet muchos libros están protegidos.

1.6. Formulación de hipótesis general y específica

1.6.1. Hipótesis general:

Las actividades lúdicas favorecen positivamente la Competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

1.6.2. Hipótesis específicas:

- Las actividades lúdicas favorecen positivamente la dimensión de; traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.
- Las actividades lúdicas favorecen positivamente la dimensión de; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.
- Las actividades lúdicas favorecen positivamente en la dimensión de; usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

1.7. Variables

1.7.1. Variable Independiente:

Las actividades lúdicas

1.7.2. Variable Dependiente:

La competencia resuelve problemas de cantidad

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

- **Variable Independiente:**

Las actividades lúdicas es una serie de actividades que favorece a la primera infancia para el desarrollo integral (físicas, motoras, cognitivas, emocionales y sociales.) al mismo

tiempo ayuda al desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, que despiertan en el niño la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un buen desarrollo en su aprendizaje, y los beneficios que generan las actividades lúdicas en los niños son el aumento de la autoestima, desarrollo de la creatividad y pensamiento.

- **Variable Dependiente:**

La competencia Resuelve problemas de cantidad: Consiste en agrupar, comparar cantidades de objetos, expresar cantidades usando la estrategia del conteo, comprensión de las nociones temporales, buscar solución a estos retos requiere el uso de estrategias y procedimientos.

- **Operacionalización de variables.**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LUDICAS.	Planificación y organización	Motivación.	Experiencia de aprendizaje
		Elección del juego.	
		Normas de convivencia.	
	Desarrollo del juego	Negociación respecto a los materiales	
		Preguntas dirigidas	
	Representación	Representa utilizando los materiales concretos.	
	Socialización	Verbalización del juego	
VARIABLE DEPENDIENTE: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas	• Establecen relaciones entre los objetos según sus mismas características.	
		• Emplea expresiones en relación al peso (pesa más, pesa menos)	
		• Usa diversas expresiones sobre la cantidad (pocos, muchos, ninguno)	

			Guía de Observación
		• Compara y separa los objetos según las mismas características.	
		• Realiza seriaciones hasta 5 objetos (tamaño, longitud y grosor).	
		• Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas. (Ayer, Hoy y Mañana).	
		• Compara cantidad de objetos (Más que, menos que).	
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	• Expresa y comprende la cantidad de objetos	
		• Verbaliza cantidades que observa.	
		• Realiza secuencia con los números	
		• Utiliza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas.	
		• Cuenta las partes de su cuerpo o materiales concretos.	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	• Establece objetos según su correspondencia.	
		• Calcula según la cantidad requerida.	
		• Estima y cuenta cantidades.	
		• Utiliza los números ordinales.	
		• Ordena números hasta el quinto lugar.	
		• Agrupa objetos hasta cinco.	
		• Quita objetos hasta cinco.	
		• Reconoce los números hasta 10.	

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Nivel internacional

Rojas (2020) En su tesis “Actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 5 años de las Unidades Educativas “Daniel Pasquel” y “Abelardo Moncayo” [Tesis para optar título magister en educación inicial]. Universidad Central de Ecuador. Estableciendo como objetivo general, analizar cómo las actividades lúdicas que desarrollan las docentes se relacionan con la motricidad gruesa, utilizó el diseño de investigación expost-facto; que se ampara en el paradigma integrativo o mixto, por lo tanto, es una investigación cuanti-cualitativa de tipo correlacional que utiliza técnicas de investigación como la encuesta y la lista de cotejo y como instrumentos el cuestionario. la población reducida trabajó con el 100% de la población o universo para obtener mejorar resultados. Los resultados reflejan que los niños/as de 3 a 5 años se encuentran en proceso de desarrollo de la motricidad gruesa, en tanto que los educadores reconocen la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo motriz grueso, donde las experiencias de aprendizaje que se realizan en esta etapa determinan sus habilidades en la vida de los párvulos. Se realizó el proceso del coeficiente de Pearson entre las dos variables a través del cual se obtuvo r = 0.5 una correlación mediana. El Tipo de innovación pedagógica seleccionado partió de una experiencia concreta en la práctica docente, aborda actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as de 3 a 5 años.

Ortiz (2019) En su tesis “Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niños de educación inicial del centro infantil Quisisiña de la paz” [Tesis para optar título Licenciada en educación inicial]. Universidad Mayor de San Andrés de Bolivia. tiene como propósito fundamental, desarrollar la expresión oral a partir del desarrollo de distintas actividades lúdicas, de forma creativa y divertida, se observa la metodología adoptada en dicha investigación, como ser: el tipo de investigación el cual es explicativo, el diseño elegido, (pre experimental) Uno de los instrumentos empleados fue el Cuestionario con ocho preguntas, La muestra está conformada por 15 estudiantes, del turno de la mañana, del Centro Infantil Quisisiña, gestión 2016. En cuanto al tipo de muestra, esta es no probabilística. En los resultados apartir del pre test se logró identificar el nivel de socialización con el que contaban los niños del Centro Infantil Quisisiña, antes de la aplicación de la estrategia; en tal sentido, se observó que la mayor parte de los niños y niñas no se integraban ni socializaban con otros niños de su edad, puesto que solo un 44% de los niños se integraban tímidamente a determinado grupo y el porcentaje restante solamente atinaba a jugar e interaccionar con su madre o la hacía solo. Ahora bien, a partir de la implementación del programa de actividades lúdicas se logró que un 89% de los niños desarrolle esta área, logrando conversar e interaccionar rápidamente, perdiendo la timidez y jugando sin ningún problema con los demás niños.

Vázquez.(2018) En su tesis “las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial” tuvo como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula.

Su metodología fue investigación documental que se caracterizó por fundamentarse teóricamente en las conclusiones de varios estudios realizados por diferentes autores sobre la lúdica como una

herramienta eficaz, utilizada dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial. En conclusión, mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.

Romero (2018) En su tesis "Incidencia de la aplicación EduGuru Maths 3-5 en el aprendizaje de las nociones matemáticas en los estudiantes del nivel jardín". Colombia 2018 Resumen: Su objetivo general fue analizar la influencia del método EduGuru, en el aprendizaje de las nociones matemáticas con un grupo de estudiantes frente a otro grupo de niños que usa el método tradicional. Tuvo como muestra a diez y seis estudiantes de nivel B, en edades de Cuatro y Cinco años, y como muestra 32 niños de grado del colegio cooperativo reyes patria de la cuidad de Sogamoso, Boyacá. Llegó a la conclusión de que el recurso educativo digital "Edu Guru Maths 3-5" influye de una manera positiva por el cual permite el aprendizaje de las nociones matemáticas en los estudiantes de grado Jardín.

Hurtado (2018) En su tesis "Entorno Informático Educativo para niños con dificultades de aprendizaje de la matemática" Colombia 2018. Resumen: el objetivo general ha sido construir un entorno de información educativo con el fin de proporcionar al profesor la facilidad de identificar las dificultades en el aprendizaje de la matemática y la identificación de las dificultades específicas en su aprendizaje de la matemática. Su metodología fue por etapas, etapas de 1 a 3 en la cual en la etapa uno fue la calificación de los problemas o dificultad de aprendizaje de la matemática, como las estrategias utilizadas para la detección temprana de estrategias de aprendizaje acorde a los problemas, apoyadas desde las TICS. Se llegó a la conclusión que la propuesta presentada permite de una manera positiva que se puede realizar la prueba DAM. Convirtiéndose en un Área educativo informático para identificar las dificultades de la matemática.

Nivel nacional

Martinez (2019) En su tesis titulada Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 051 “San Gabriel” Pomalca - Chiclayo Perú. 2019. Se planteó como problema ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la IEI N° 051 “¿San Gabriel” – Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019? El objetivo fue determinar la influencia de actividades lúdicas para incrementar la motricidad gruesa, y un diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones: correr, saltar, gatear, caminar, subir – bajar, atrapar, y aplicar las actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa. La metodología experimental descriptiva cuya población fue de 300 estudiantes de 3 a 5 años, se tomó muestra de una sección de niños de 4 años de 23 estudiantes; diagnóstico, mediante la técnica de la observación y se identificó el problema, se aplicaron las actividades lúdicas y luego las actividades lúdicas programadas, obteniéndose resultados positivos; conclusión, los niños presentaron problemas de psicomotricidad gruesa, con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades y se vio reflejado en el incremento de la motricidad gruesa en las diferentes actividades; se propone la aplicación del programa “Actividades Lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 051 “San Gabriel”, distrito de Pomalca.

Cuya (2019) En su tesis “Estrategias lúdicas y calidad de aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos – INABIF, San Juan de Miraflores, Lima” [Para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación]. Universidad Nacional de Educación. Donde estableció como objetivo de esta investigación es demostrar la relación entre estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II Ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores. Es un estudio de tipo descriptivo correlacional,

a una población de 90 estudiantes y la muestra de 40 estudiantes, recabando datos a través de diferentes fuentes de información y analizando los resultados a través de un instrumento cuestionario de 24 preguntas. El enfoque de la investigación es cuantitativo. Hernández señala que el enfoque cuantitativo consiste en un conjunto de procesos, ósea es secuencial y probatorio. Para el estudio se utilizó las siguientes técnicas en base a los instrumentos que nos permitirá recoger la información y medir las variables para efectuar las correlaciones y comparaciones correspondientes: Aplicación de Cuestionario lista de cotejo a los estudiantes con el fin de obtener información que nos permita establecer la relación entre estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes, con una muestra es 40 niños del segundo ciclo del nivel inicial. menciona haber llegado a la conclusión que efectivamente si existe una relación significativa entre estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños

Meza (2020) En su tesis "materiales no estructurados de la selva para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa bilingüe N° 31436 del distrito de perene" ULADECH. Obtuvo como objetivo general establecer los beneficios de los materiales no estructurados de la selva para la resolución de problemas de cantidad de la I.E. bilingüe N°31436 del distrito de perene 2020. Su investigación fue de un enfoque cuantitativa con un diseño de pre-experimental siendo la hipótesis general El material no estructurado de la selva beneficia significativamente en la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa bilingüe N° 31436 del distrito de Perené, 2020. Generando la base de datos en el programa Excel versión 13 y el procesamiento en el programa SPSS versión 24. Utilizó la técnica de la observación y el instrumento pre-test y pos-test es decir una prueba antes y otra prueba después de administrar el tratamiento.

Su población y muestra fue un total de 18 alumnos de 3, 4, 5, años de la I.E. de perene, 2020.

Llegaron a las siguientes conclusiones: Los materiales favorecen de manera positiva en dicha competencia. En donde 15 niños lograron desarrollar significativamente su capacidad en la traducción de cantidades, pero 3 estudiantes no desarrollaron, por lo tanto, los materiales beneficiaron a un 83%.

Apaza (2020) En su tesis "juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102, Ituata – puno." ULADECH. tuvo como objetivo general determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102 Ituata, Puno, 2020. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. Así mismo, la población estuvo conformada por 29 niños y el muestreo fue no probabilístico intencionado conformado por 13 niños de cinco años. El instrumento utilizado fue un pre test y post test, el cual consta de 12 ítems que fueron validados por juicio de expertos. El estadígrafo utilizado fue el programa estadístico SPSS versión 22. Según los resultados obtenidos en el pre test se obtuvo 7 niños en proceso que representa el 53,3% niños se encuentran en inicio de alcanzar su aprendizaje y en el post test resulto que 10 niños que representan el 76,9% se encontraban en logro previsto. Se concluyó que los juegos tradicionales ayudaron a los niños de cinco años, por lo tanto, se determina que los juegos tradicionales si influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Colque (2019) En su tesis "El efecto de la discalculia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco a siete años". El objetivo general es, describir el efecto de la discalculia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de cinco años a siete años.

A través de la búsqueda de información se llegó a la conclusión de que el efecto de la discalculia en la competencia resuelve problemas de cantidad, afecta en la resolución de operaciones básicas, en traducir las cantidades numéricas, en argumentar sus saberes en cuanto a las matemáticas, asimismo afecta el aspecto socioemocional del estudiante, ello se debe a la frustración que presentan al momento de resolver una operación matemática, ya que no logran obtener el resultado adecuado.

Nivel local

Barrueta (2020) En su tesis "Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco" [Tesis para optar el título profesional en Licenciada en Educación Inicial]. ULADECH. La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Isaac Newton, Huánuco. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de "t" de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las actividades lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 42%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad fina.

Idelfonso (2019) En su tesis “Las actividades lúdicas y la estimulación en la pronunciación de los niños de 5 años de la I.E.I. 32008 Señor de los Milagros” [tesis para optar el título de licenciadas en educación inicial]. UNHEVAL. Donde estableció como objetivo general demostrar sí las actividades lúdicas estimulan la pronunciación de los niños. Con una metodología de investigación se utilizó de tipo aplicada, el diseño pre experimental con un nivel experimental, Para el instrumento se elaboró, la lista de cotejo que consta de 30 ítems (para medir la pronunciación de los niños) y 15 sesiones de clases (5 sesiones por valor a tratar). con la muestra de grupo experimental 30 niños de 5 años del Aula “Lila” tomando como evaluación a 30 niños de la cantidad en mención, estamos haciendo uso del muestreo no probabilístico intencional a criterio del investigador, en los resultados estadísticos se demostró que la aplicación del Programa “Actividades Lúdicas” influye significativamente en la mejora de la estimulación en la pronunciación en niños de 5 años de Educación Inicial, teniendo como el valor de t = 17,02 por lo que es mayor respecto a la t critica tc = 1,75, en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula. En conclusión, se comprobó la importancia de la aplicación del Programa “Actividades Lúdicas” para mejorar la pronunciación en los niños de cinco años de educación inicial, para que puedan expresarse con facilidad y seguridad en diferentes situaciones comunicativas y en general ser, más fluidos y elocuentes.

Cabello (2016) En su tesis “actividades lúdicas y su influencia en el Aprendizaje de la lectoescritura en los Niños de la I.E.I. N° 066 Viña del Río, Huánuco – 2016” [Tesis para optar del Título de Licenciadas en Educación Inicial]. UNHEVAL. Tuvo como objetivo determinar el nivel de influencia que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de la I.E.I. N° 066 Viña Del Río, Huánuco - 2016, el nivel de estudio es pre experimental y el tipo de investigación aplicada. Se utilizó el diseño pre experimental, de pretest y postest con un

solo grupo. La muestra se seleccionó mediante el muestreo no probabilístico de una población de 26 niños y niñas se seleccionó 23 niños y niñas para el único grupo, el método utilizado fue el método experimental y para ello se ha utilizado los siguientes instrumentos y materiales, una lista de cotejo para evaluar el nivel de aprendizaje de la lectoescritura y diez sesiones experimentales con sus respectivas fichas de trabajo con una selección de actividades lúdicas. En los resultados muestran que el único grupo mejoraron las habilidades sociales, es decir en los resultados se observa que en un inicio el 65% representado por 15 niños mostraron su mejora en el aprendizaje de la lectoescritura. Es importante destacar que, en este grupo de estudiantes en la pretest, el 100% se encontraba en inicio, asimismo, tal como mostramos estadísticamente hallado de T = 23,87 se ubica en la zona crítica; a la derecha de t= 1,76 que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula; es decir tenemos indicios suficientes que prueban, que las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje de la lectoescritura.

Trinidad (2018) En su tesis "Juegos Organizados para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización con niños de 5 años de la I.E.I. N° 108 María Montessori – Huánuco – 2018" UDH. El trabajo de investigación tuvo como como objetivo principal desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de los juegos organizados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 108 "María Montessori", Huánuco-2018.

El trabajo de investigación fue de diseño cuasi experimental en el pre test y post test, porque no se pudo controlar de manera paralela ambos grupos, de nivel experimental porque su objetivo fue demostrar trabajando en relación causa y efecto; de tipo aplicada.

La población considerada fue de 74 niños de 5 años del nivel Inicial y la muestra elegida de manera aleatoria considerando 24 niños del “Aula Respeto” como grupo experimental y 25 niños del “Aula Honradez” como grupo control.

Los resultados obtenidos son: En el pre test de 24 niños que eran del grupo experimental de 5 años “Aula Respeto” solo el 36.5% lograron desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y el 63.5% no desarrolló la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, mientras que en el grupo control de 25 niños de 5 años “Aula Honradez” un 24.8% logró desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, mientras que un 75.2% no lo lograron.

En conclusión, se ha logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de los juegos organizados en los niños de 5 años “Aula Respeto” de la I.E.I “María Montessori” X donde el 81% han logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Se propone a las Instituciones Educativas Nivel Inicial propiciar el uso de los juegos organizados, a fin de desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Ventura (2019) En su tesis “los juegos motores como estrategia metodológica para mejorar las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la institución educativa N° 208 de jacas chico, yarowilca - Huánuco 2019” UNHEVAL. Cuyo objetivo ha sido establecer en qué medida los juegos motores influyen en el mejoramiento de las nociones espacio-temporales en niños de 3, 4, 5 años, con una metodología experimental en su variante pre-experimental, en razón de manipular la variable independiente. Se utilizó como instrumento las listas de cotejo, por lo que constó de 32 ítems, La muestra del presente trabajo de investigación ha sido seleccionada de acuerdo al muestreo no probabilístico. Llegó a la siguiente conclusión: sus

resultados estadísticos en la aplicación de los juegos motores fueron de significancia, ya que mejoró las nociones.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas.

Ministerio de Educación (2016) Las actividades lúdicas se diferencian del juego porque las actividades lúdicas nos sirven para enseñar y ayudar a que nuestros estudiantes se distraigan y continúan con su proceso de rehabilitación emocional, y estas actividades lúdicas marcaran como sus primeras experiencias infantiles a futuro, por ello como maestras es valioso llevar a la práctica estas actividades de manera integral incluyendo lo afectivo, cognitivo, físico y social.

“una actividad de aprendizaje lúdica realizada en clase tiene un propósito, y se realiza con base en un contenido de algún área. La actividad lúdica es una forma divertida y dinámica de aprender algo y no simplemente jugar por jugar. Se puede decir que las actividades lúdicas tienen un enfoque y una intención de aprendizaje; por otro lado, el juego es mucho más libre y espontáneo.”

2.2.2. La educación lúdica.

Almeida (2002) Los juegos constituyen una actividad propia del ser humano, antiguamente los primeros hombres se divertían a través de la caza, la danza y luchas buscando placer natural y los niños participaban de estas culturas en medio de su cuerpo infante llamándose así cultura y esta cultura era educación que representaba la supervivencia.

A partir del siglo XVII los humanistas impartían el valor educativo de los juegos esto despertó un nuevo sentimiento en la educación adopto sus reglamentos y disciplinas en los juegos, y ya dentro de la gimnasia tenían sus reglas de juegos y así lo aplicaron en sus colegios dentro de la danza, comedia, transformaciones educativas para el aprendizaje.

2.2.3. La lúdica dentro de la educación.

Es una actividad motivadora y atractiva donde se capta la atención de nuestros niños para lograr el objetivo, así mismo estas actividades nos permitirá evaluar al niño de una manera global donde vamos a destacar su capacitad de perseverancia, tolerancia o frustración de la misma forma evaluar su creatividad e imaginación la riqueza expresiva que desarrolla por el interés de las actividades realizadas.

2.2.4. El juego como recurso educativo.

Son actividades fundamentales para el desarrollo integral en el crecimiento armónico del niño y su funcionalidad sensorial, perceptiva, psicológica, intelectual, motriz, física y del lenguaje, que debemos utilizar como estrategias metodológicas, para el proceso de enseñanza – aprendizaje de una forma, motivadora, divertida y súper creativa.

El juego dentro de la educación es considerado, como un medio educativo primordial que facilita la maduración de los niños dentro de la motivación, interés por los conocimientos y de esa forma debemos incluir al juego como una herramienta pedagógica para desarrollar las habilidades en los niños al mismo tiempo nos favorece en el aprendizaje de nuestros estudiantes.

2.2.5. El juguete como recurso lúdico y educativo.

El ser humano desde tiempos remotos, tenía esa necesidad de inventar juguetes para jugar a edades muy tempranas, en la prehistoria se elaboraban juguetes con elementos de la naturaleza: piedras, palos, conchas, huesos de animales, tablitas, pajas, plumas, etc. Pero con el tiempo estos juguetes fueron pasando por distintas etapas y perfeccionando.

Cualquier objeto puede convertirse en un juguete y realizar las mismas funciones con la misma intensidad y el valor que uno le da. Lo importante en el desarrollo del niño no son los juguetes con los que cuenta, sino el juego que se ejecuta.

Un juguete educativo sirve para incentivar el desarrollo específico de una habilidad, destreza o área de conocimiento en los niños.

Es un error pensar que solo se educa con juguetes llamados educativos o didácticos, sino que cualquier objeto o juguete lúdico puede contribuir de una u otra forma al desarrollo del niño.

Como maestras debemos brindar juguetes o materiales que propicien, estimulen y provoquen actividades lúdicas, también proporcionar juguetes suficientes y variados que aporten diversas experiencias para la diversión, aprendizaje y desarrollo de su personalidad de los niños, el vínculo que se establece entre los juguetes y los niños aportan l valor afectivo, valor funcional, valor cognitivo.

2.2.6. Estrategias para favorecer las actividades lúdicas.

De acuerdo con Megias (2019) Las actividades lúdicas ofrecen a los niños la libertad de acción sin embargo nosotras como maestras tenemos que tener nuestra planificación, teniendo en cuenta una serie de estrategias para el desarrollo del aprendizaje en los niños, el diseño de las actividades lúdicas cuenta con tres fases:

a) **Fase de planificación:**

- **Organizar el espacio,** delimitando la zona en que los niños van a realizar las actividades lúdicas.
- **Seleccionar los recursos lúdicos adecuados,** teniendo en cuenta los criterios de seguridad e higiene así mismo recursos accesibles a los niños realizando las adaptaciones necesarias.
- **Realizar la temporalización,** establecer el tiempo suficiente creando un clima adecuado para promover el juego.

b) **Fase de realización:**

- **Inicio de la actividad,** la maestra debe introducir, presentar y enseñar los materiales y el juego explicando las normas y sus alternativas de utilización. Los materiales deben ser novedosos e originales que capten la atención y motivación en la cual también se activa el interés en los pequeños y sus deseos de ser participativos en las actividades de juego.
- **Durante la actividad,** La maestra debe estar presente en el juego, respetando la preferencia de los niños dándole libertad, fomentando su autonomía sin intervenir a menos que necesiten ayuda, respondiendo sus dudas e inseguridades, motivándolos a aprender disfrutando, manteniendo el interés por la actividad, produciendo sentimientos de satisfacción y enriqueciendo la experiencia del juego.
- **Interacción,** la maestra debe fomentar la interacción con los niños, materiales del entorno, para favorecer los valores mediante el juego, el respeto a la cultura, igualdad, medio ambiente, etc. Favoreciendo su desarrollo social y personal, enseñándoles a

compartir materiales, ayudándoles a solucionar problemas por medio de la conversación.

c) **Fase de evaluación y observación:**

- **Durante todo el proceso,** la maestra realizara observaciones (interés, participación, etc.) y al finalizar la actividad lúdica los niños recogerán y los juguetes o materiales guardándoles en su lugar, fomentando su autonomía y responsabilidad. Puede realizar de forma lúdica a través de canciones, música o algún juego.
- **Objetivo final,** los niños tienen que aprender jugando, disfrutando para ello la maestra debe generar sentimientos de Valía personal y social, utilizando el refuerzo positivo durante el proceso, fomentando actitudes positivas en el aprendizaje y evitando en todo momento realizar valoraciones negativas de los resultados obtenidos.

2.2.7. Evaluación de la actividad lúdica.

Se evalúa recogiendo información a través de la observación directa y sistemática que realiza la maestra junto a sus cuadernos de registro o diario de campo, apoyándose de videos, fotos y audios.

En este proceso como maestras debemos hacer partícipes a las familias de los niños, para conseguir una mayor información relevante para el proceso enseñanza – aprendizaje en la educación de los niños, según la información recopilada tomaremos decisiones oportunas con el único objetivo de mejorar (conocer, comprender, enjuiciar, tomar decisiones y mejorar).

La finalidad de la evaluación en la educación inicial es detectar, analizar y valorar el proceso de desarrollo y adquisición de aprendizaje en función a las características personales de cada niño.

2.2.8. Pedagogía de VYGOTSKI y la Importancia Lúdica.

Sus más importantes preceptos de Vigotski es la zona de desarrollo próximo, entendido esto como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz. Esta noción constituye a la vez un fundamento a favor de la inclusión de los alumnos con alguna necesidad educativa especial al entorno común y un referente fundamental al momento de diseñar las actividades en una secuencia didáctica.

Resumiendo, lo fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los seres humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social. El desarrollo consiste en la internalización de instrumentos culturales como el lenguaje.

Su idea fundamental era que los niños necesitan interacción social con adultos y niños mayores para avanzar en su desarrollo necesitan del juego.

También señala que el juego constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

2.2.9. Teoría de Morrison

Morrison (2005) señala En su opinión, el juego favorece para la creación de una zona de desarrollo próximo, lo que el niño logra hacer sin ayuda y lo que puede lograr bajo la guía de un adulto o en interacción con sus compañeros.

El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores.

De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de esta "el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana" El juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño.

El juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en la sociedad, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación.

2.2.10. Teoría según Ortega

Ortega (1991) considera que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales. La interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica y al excluir arbitrariamente las formas precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo el papel del profesor es el de mediador y facilitador, cuya forma de interactuar con los alumnos, se realiza por medio del uso del lenguaje y el diálogo.

Puso en evidencia la dinámica del entorno social que reúne a alumno y profesor. La base de la formación debe ser creada sobre las actividades lúdicas del alumno, y todo, el arte del educador reside en la manera como dirige y regula sus actividades. El maestro es el organizador del entorno, regulador y controlador de su interacción con el alumno.

El fin más importante de la psicología, de la formación y de la educación, es el desarrollo orientado y premeditado de nuevas formas de comportamiento, de las actividades lúdicas del niño, es decir de una organización continua del desarrollo. una educación bien organizada del niño tiene una influencia directa sobre el desarrollo.

Entonces podemos mencionar que las actividades lúdicas por ser una forma de juego los niños adquieren conocimientos de poco a poco.

2.2.11. Teoría de winsler.

De acuerdo con su énfasis realizo la función del juego, en tanto y cuanta representación, relacionado con los reglamentos, pues toda actividad lúdica educativa posee reglas del juego.

Dice que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

Se entiende la necesidad de las actividades lúdicas como factor integral y fundamental para el desarrollo cognitivo del niño y no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego.

La imaginación representa una forma específicamente humana de actividad consciente, al igual que todas las funciones del conocimiento surge originariamente de la acción puesto que la imaginación es como un juego sin acción, sólo representa lo lúdico; luego, para superar esa crisis, el niño juega.

Para Piaget: el juego y la actividad lúdica está integrado a la inteligencia de los niños, menciona que en la cuarta etapa los niños no solo tratan de cooperar, sino que hasta parecen experimentar un placer especial en tener todas las cosas posibles y en codificarlas, por lo cual el interés dominante a esa edad parece dirigirse a la regla como tal.

2.2.12. Que pasa cuando un niño deja de realizar una actividad lúdica

> "En ausencia de juego libre o de las actividades lúdicas, los niños no pueden adquirir las habilidades sociales, emocionales ni adquieren conocimientos que son esenciales para una vida y un desarrollo psicológico sanos".

¿Qué importancia tiene las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo del niño?

Las actividades lúdicas en los niños mejoran las habilidades cognitivas y esto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. La actividad lúdica es fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos como los materiales educativos con un fin educativo.

¿Qué desarrollan los niños a través de las actividades lúdicas?

A través de las actividades lúdicas, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo y sobre todo para que aprendan a comparar, a pensar, a solucionar algo, ya que la actividad lúdica se trabaja bien planificado.

También tiene la intención de mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés. es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo cognitivo.

2.2.13. Área de matemática.

Ministerio de educación (2019) “Menciona que los niños y niñas desde que nacen exploran todo lo que tiene en su entorno, y utilizan sus sentidos como el tacto para tocar, palpar; el olfato para oler sabores,el oido para escuchar, la vista para que pueda observar, la boca para hablar, comer, de esta manera captan información, para que puedan resolver diferentes dificultades o problemas que se le presentan en su diario vivir. Y en esa exploración ellos manipulan los objetos y establecen relaciones que hace que los niños aprendan a agrupar; que es cuando el niño usa la razón y puede agrupar ya sea por colores, formas, tamaños, por sus caracteristicas comunes y mas, aprenden tambien a ordenar; que se refiere a la acción de poner algo en su lugar, los niños deben aprender a guardar sus ropas y ordenarlo por color, ya sea por categoria, como por ejemplo: en un solo lugar todas las medias, o los zapatos. Y por ultimo menciona que aprenden correspondencia según sus criterios. Por otra parte menciona tambien que los niños de una manera progresiva van alcanzando una mejor comprensión sobre la relacion con el espacio y su cuerpo, es decir los niños tienen la noción que objetos o personas estan a la misma distancia o quien esta mas lejos. Y susesivamente desarrollarán relaciones mas complejas que lo llevarán a resolver acciones referidas a la forma, cantidad, movimiento y localización.

Ademas señala que el acercamiento de los niños a la matemática es progresiva, de acuerdo como va desarrollando el alumno su pensamiento (Pg. 149).

2.2.14. Definiciones:

1. **Porque Aprender matemática.** Porque esta presente en el dia a dia y necesitamos de él, esta presente en la relacion con la familia cuando realizamos las diferentes actividades en el hogar, esta presente en la sociedad, cuando se presentan problemas con los que tenemos que enfrentar. La matematica es el eje fundamental en la vida del ser humano que está orientado a la resolución de problemas.
2. **Para que Aprender Matemática.** Para pensar y que nuestro accionar sea matemáticamente en diferentes casos o situaciones, a partir de habilidades y actitudes. Menciona que la matematica es funcional, formativa e instrumental.
3. **Como Aprender Matemática.** De poco a poco, es decir gradualmente de acuerdo al pensamiento de los pequeños, y depende muchos factores como factores corporales, emocionales, madurez. Por eso es importante que los niños aprendan la matematica mediante actividades lúdicas.

Los niños juegan porque al momento de jugar sienten la alegria, el gozo, el placer, y se sienten libre de todo el aburrimiento y de paso aprenden MINEDU (2015) Rutas de Aprendizaje.

Competencia Resuelve Problemas de Cantidad.

Ministerio de Educación (2016) se refiere a que el alumno busque solución a los diferentes problemas o que formule problemas que le permiten entender las nociones sobre la cantidad de números, las operaciones y sus propiedades. También implica diferenciar si las soluciones dadas al problema requieren un cálculo exacto, para ello se necesita aplicar estrategias innovadoras que le permiten razonar lógicamente para que el niño compare, para que explique a través de ejemplos en la resolución de problemas.

2.2.15. Capacidades

A. Traduce Cantidades a Expresiones Numéricas.

Se refiere cuando el alumno transforma relaciones entre datos y condiciones de un problema, pero a una expresión numérica "Modelo" y que relaciona con los números, que está compuesto de números, operaciones y también sus propiedades. Entonces el niño debe relacionar, verificar la expresión numérica, si es que corresponde o no corresponde.

B. Comunica su Comprensión Sobre los Números y las Operaciones.

Es cuando comprende y expresa su comprensión sobre los números, debe emplear un lenguaje matemático y sus diversas representaciones para relacionar, el niño debe utilizar sus habilidades socioemocionales y motoras para desarrollar la capacidad.

C. Usa Estrategias y Procedimientos de Estimación y Cálculo.

Se refiere a que el alumno debe seleccionar, combinar los recursos, procedimientos, estrategias, y debe verificar la eficacia de los recursos, estrategias y procedimientos (Pg. 133).

2.2.16. El Juego y la Relación con la Matemática.

Tamayo (2004) Menciona que a través de la historia la matemática ha estado relacionado con el juego, aunque las personas hayan pensado lo contrario, gracias a la matemática existen juegos matemáticos como el tangram; como sabemos contiene piezas de distintas formas y se puede jugar armando imágenes con diferentes modelos, los

rompecabezas, cuadrados mágicos, los dados; con el dado se aprende a sumar, restar, y esto ayuda a desarrollar las habilidades, las construcciones; con esto los niños aprenden a construir torres con bloques de diferentes tamaños, o pueden contar cuantos piezas hay en cada torre, entonces las matemáticas siempre tienen y han tenido un sentido lúdico.

2.2.17. Las Matemáticas de los niños y el Juego.

Moya (2004). Menciona que como docentes debemos aprovechar el juego y considera como esencial y muy importante en la vida del niño, ya que mediante ello el niño aprende a hacer, conocer, convivir y ser, las actividades lúdicas deben ser motivadores y muy divertidos. El juego forma un mundo en el área de la matemática.

Ferrero (1991) explica que el niño a través del juego desarrolla destrezas, habilidades matemáticas cada vez más avanzados, el niño al jugar imagina muchas cosas novedosas, poco a poco va teniendo un pensamiento crítico, y se vuelve creativo (Pg. 34).

2.2.18. Contribución de la matemática al desarrollo integral del niño.

Rodriguez (2010) Menciona la importancia de entender la relación que existe entre la educación y el desarrollo integral. Ambos deben relacionarse y centrarse por completo en los estudiantes, en el aula debemos enseñar para una formación integral de los estudiantes sin olvidar el aspecto cognitivo, afectivo y social.

2.2.19. ¿Cómo los niños desarrollan competencias matemáticas en educación inicial?

Esta competencia implica que el niño interprete o comprenda problemas numéricos que se le plantean y estima sus resultados utilizando en su comienzo estrategias propias para resolver problemas numéricos y las representa usando objetos, dibujos, símbolos y/o números, por ejemplo, cuando el niño estima cantidades se refiere a una aproximación muy cercana al número que tiene como muestra.

Según Piaget (2004). el conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes.

Utiliza la diversión, Incentiva el gusto de los niños por los números, Usa métodos originales y creativos con materiales nuevos y muy novedosos, Apóyate en actividades cotidianas, Implementa la práctica con ejemplos claros y muy entendibles.

2.2.20. ¿Cuál es la importancia de la matemática en el nivel inicial?

Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la matemática en el Nivel Inicial se basa en la resolución de diferentes tipos de problemas que abordan conocimientos relacionados con los números, el espacio, las formas geométricas y la medida. Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

2.2.21. La matemática según Bruner.

Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la matemática en el Nivel Inicial se basa en la resolución de diferentes tipos de problemas que abordan conocimientos relacionados con los números, el espacio, las formas geométricas y la medida. Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

2.2.22. Procesos Didácticos del Área de Matemática

En nuestra labor como docente de aula, consideramos que algunas veces se ´presentan dificultades para desarrollar las sesiones de aprendizaje y seguir de manera adecuada el desarrollo de los procesos didácticos del área matemática. Los procesos didácticos son la secuencia que se debe seguir para el logro del aprendizaje significativo y así poder desarrollar las competencias de resolución de problemas. El Ministerio de Educación plantea el desarrollo de los procesos didácticos del área de matemática, estos son:

- ✓ **Comprensión del problema:**

  Responde a la siguiente interrogante ¿Qué implica comprender el problema? Leer atentamente el problema, ser capaz de expresarlo con sus propias palabras, explicar a otro compañero de qué trata el problema y qué se está solicitando, explicar sin mencionar cantidades y finalmente jugar con los datos (relaciones).

- ✓ **Búsqueda de estrategias:** implica que los estudiantes exploren el camino que deben seguir para enfrentar la situación que se le ha presentado. El docente debe enseñar a los estudiantes diversas estrategias, que les sirva como herramientas para resolver diversas situaciones problemáticas.

- ✓ **Representación (de lo concreto a lo simbólico):** implica seleccionar, interpretar, traducir y usar una serie de esquemas para expresar la situación problemática. El estudiante debe vivenciar con materiales concretos hasta llegar a la representación gráfica y simbólica.

- ✓ **Formalización:** El estudiante consolide y relacione los conceptos y procedimientos matemáticos, reconociendo su importancia, utilidad y dando respuesta al problema, a partir de la reflexión y todo lo realizado.
- ✓ **Reflexión:** El estudiante aplique sus conocimientos y procedimientos matemáticos en otras situaciones y problemas planteados y que el mismo debe plantear y resolver, aquí se realiza la transferencia de los saberes matemáticos.
- ✓ **Transferencia:** La transferencia de los saberes matemáticos, se adquiere por una práctica reflexiva, en situaciones retadoras que propician la ocasión de movilizar los saberes en situaciones nuevas.

2.2.23. La competencia en la educación

Día a día la investigación educativa y la didáctica de las ciencias, han ido evolucionando según los procesos de aprendizajes, desde los años setenta del siglo pasado la noción de competencia ha ido imponiendo en la actualidad sobre la formación y la educación de los estudiantes. En esta medida, la problemática del concepto de competencia se origina en todos los campos educativos, ya que manejan ideológicamente; por otra parte, su carácter promisorio se debe, entre otras cosas, a la potencia que tiene para ayudar a reestructurar la formación de profesores en el siglo XXI.

2.2.24. Las matemáticas según Alcina

Alsina (2006) En una revisión de la literatura, desde los años ochenta del siglo XX, encontramos que Resnick y Ford escribe que “las matemáticas son un sistema unificado de conceptos y de operaciones que explican algunos patrones y relaciones que existen en el universo (p.20).

La naturaleza de las Matemáticas determina una didáctica que le es propia y que se adapta muy bien a la perspectiva constructiva del conocimiento. Por otra parte, el hecho de que las matemáticas se utilicen para modelar lo real, plantea problemas específicos a su Didáctica.

"El campo de la pedagogía surge en la convención para el enseñar y el aprender, y su teoría vive en función del momento y en cada momento en que está y se está desenvolviendo". (Reveco, 2007, p.107).

2.2.25. El juego y la actividad matemática

Gonzales(2016) Las actividades lúdicas dentro del Nivel son de incuestionable valor, dado que, como todos sabemos, el juego es una de las actividades fundamentales de la infancia. El niño, a partir del juego, entre otros aspectos, se expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros pares y adultos, crea e interactúa con el medio. El juego involucra al niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social, etcétera. «El juego es, pues, patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero además es una necesidad que la escuela debe no sólo respetar, sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue», (Malajovich, 2000).16. Ana Malajovich, en la obra citada, considera necesario diferenciar el juego que el niño realiza de las situaciones construidas por el docente con la intención de enseñar. Al respecto distingue tres tipos de situaciones:

- ✓ **Situación lúdica:** el niño tiene la libertad de elegir el qué, el cómo y con quién jugar. No la vive como una situación de aprendizaje. El docente planifica la situación general, a partir de determinados contenidos que pueden o no trabajarse en el desarrollo de la

situación, pues es el niño quien toma la iniciativa. El docente adopta un rol de observador. Son situaciones no estructuradas.

- ✓ **Situación de aprendizaje con elementos lúdicos:** Es una situación estructurada planificada por el docente para trabajar intencionalmente determinados contenidos. La propuesta incluye la previsión de: materiales, consigna, organización grupal. Se trata de una estrategia para enseñar. El problema a resolver se presenta en forma de juego, y son los niños quienes buscan diversas formas de resolución.

2.2.26. Matemática en el patio

Esto quiere decir cuando la matemática aborda contenidos de la Serie numérica referidos al reconocimiento oral y escrito de la sucesión ordenada de números. En este caso, se propone a realizar el trabajo en un ámbito diferente al aula y con una organización que permita mayor movimiento a los niños, porque hacer matemática no es sólo trabajar en las mesas.

Las actividades de la secuencia presentarán variantes que no necesariamente deben trabajarse en forma consecutiva a la actividad original, dado que, en algunos casos, presentan mayores niveles de dificultad. Por otra parte, esto permite no agotar en poco tiempo las posibilidades que brinda una misma actividad.

2.2.27. Medir y estimar

- ✓ **Medir** es el proceso por el cual averiguamos cuántas veces una cantidad elegida como patrón o unidad de medida, convencional o no convencional– está contenida en otra de la misma magnitud. El número obtenido a partir de este proceso de iteración es, precisamente, la *medida.* Por lo tanto, medir implica calcular cuántas veces entra la unidad elegida en el objeto que se desea

medir. El cuántas veces hace referencia al número, ya que la medida es una aplicación del número en el espacio continuo, sin dejar huecos ni realizar yuxtaposiciones.

- ✓ **Estimar** Y definen a la estimación como: juicio de valor del resultado de una operación numérica o de la medida de una cantidad, en función de circunstancias individuales del que lo emite. Por ejemplo, una persona mirando la cocina dice: Su largo es de 5, 50 m, En este caso realizó una estimación usando medidas convencionales, basándose en la representación mental del metro y sin usar un instrumento de medida. También se puede estimar y medir simultáneamente; siguiendo con nuestro ejemplo: la persona que contó las baldosas y realizó la acción de medir a partir de una unidad no convencional, puede decir: Si cada baldosa mide aproximadamente 25 cm, el largo de la cocina es de 750 cm, es decir, de 7,5 m. El uso reiterado de estimaciones en situaciones de la vida cotidiana hace que determinadas personas, por ejemplo, un verdulero, adquieran gran destreza en esta acción. Por lo general, al confrontar lo estimado con lo medido, la coincidencia es casi total. En la vida cotidiana, entonces, el medir y estimar son acciones que se realizan según las necesidades que las situaciones presentan.
- ✓ Podemos decir que **medir** es hacer uso de técnicas o instrumentos para llegar a una conclusión, a diferencias de la **estimación** es una aproximación a lo que se espera que sea, otro ejemplo cuando al niño le decimos toma en tu mano 5 tapitas, luego lo incitamos a que observe, para luego decirle que ahora toma las tapitas cierta cantidad sin contarlos, ahora el niño sabe que en un lado tiene

5 tapitas, ahora va realizar una estimación o aproximación cuanto debe haber en la otra mano ya que lo tomo sin contar, observando su muestra inicial el niño compara y si acierta por 4 o 6 quiere decir que está realizando una estimación.

2.2.28. El proceso de enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en la educación inicial de Venezuela.

Rodríguez (2010) En los últimos tiempos, han surgido investigaciones desde el campo de la matemática, las cuales señalan que los niños y las niñas mucho antes de ingresar a cualquier contexto educativo, formal o informal han construido ciertas nociones de matemática en interacción con su entorno y con los adultos que la utilizan en su vida cotidiana.

Ellos mencionan que es necesario colocar al estudiante con sus conocimientos previos como centro del proceso educativo. Como herramienta o elemento para la enseñanza se propone a este nivel el juego como una estrategia importante en el desarrollo de las inteligencias del niño y niña. el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz juego" (P. 36).

Los docentes deben estar conscientes del valor educativo del juego en el desarrollo integral del niño y niña, así dicho profesional podrá pensar y planificar los elementos que faciliten las actividades lúdicas. Estas favorecen el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencian actitudes y valores, desarrollan las capacidades motrices con mayor precisión, estimulan las capacidades cognoscitivas y el lenguaje como medio de comunicación.

2.2.29. Cómo se aprende a contar adecuadamente

Nunes (2003) al contar debemos respetar una serie de principios, en cualquier caso, no estaremos contando adecuadamente. Estos principios son sencillos y extremadamente familiares, pero necesitan ser explícitamente reconocidos.

Comencemos con la manera en que la niña o el niño cuentan un solo conjunto de objetos por supuesto. Este no es el único contexto en que los niños cuentan también toman parte en un contar abstracto cuando se cuenta nada en particular cuando tienen más edad cuentan dos o más conjuntos para hacer comparaciones entre ellos sin embargo una de las maneras más sencillas y directas de estudiar Cómo cuentan los niños y niñas consiste en proporcionarles un conjunto de objetos visibles y tangibles y preguntarles Cuántos objetos tiene.

2.2.30. ¿Qué matemáticas pueden aprender los niños?

Orton (2003) Es posible que los niños pequeños aprendan a recitar números mucho antes de que comprendan plenamente lo que realmente representan y cómo se relacionan y resulta fácil que lleguemos a suponer que saben mucho más de lo que en realidad conocen, parecen estar dando las respuestas pertinentes a lo que hemos programado.

Pero quizás sigan servilmente las rutinas señaladas y no captan en la razón de su funcionamiento. Algunos métodos descritos de cálculo que son estándar como calcular la cantidad requerida, resulta difícil para muchos niños y que en realidad pocos entienden ya que no debería enseñarse de un modo general sin embargo se diría que ha sido la amplia difusión de las calculadoras baratas la que ha impulsado está opinión, en una investigación norteamericana en la que se indicaba que la edad mental óptima para empezar a aprender

a calcular era de 6 años y 5 meses, no cabe duda de qué o qué los maestros den menos importancia que antes a un tema como el del cálculo, en todo caso lo consideren demasiado difícil otros miembros de la comunidad como los padres no aceptaban con facilidad esa postura.

2.2.31. Dificultades de aprendizaje en diferentes áreas (matemática).

Pérez (2012) Las dificultades de aprendizaje es un término general qué hace referencia a un grupo heterogéneo de alteraciones que se manifiestan en dificultades en la adquisición y uso de habilidades de escucha, habla, lectura, escritura, razonamiento o habilidades matemáticas. Estás alteraciones son intrínsecas al individuo debido presumiblemente a disfunciones del sistema nervioso central y pueden tener lugar a lo largo de todo el ciclo vital puede coexistir con problemas en conductas de autorregulación percepción social e interacción.

La manera con que podemos combatir cualquier dificultad en los aprendizajes de los niños es con la educación, haciendo uso de materiales didácticos, inculcando mediante charlas a los padres de familia, sobre cómo deben guiar a sus niños durante el primer y segundo ciclo, tratando temas sobre el cuidado infantil, alimentación sana, lugares de sus espacios de juegos seguros y al alcance de los niños.

2.3. Bases Conceptuales

- **Actividades lúdicas:** es un elemento activo que potencia el desarrollo de todos los sentidos estas actividades abarcan una gran importancia dentro del aprendizaje de los niños, debido a que no solamente significa juego, sino recreación, motivación y además como una estrategia didáctica que ayuda a conseguir mejores y efectivas posibilidades de que el niño aprenda y consiga habilidades sociales y cognitivas.
- **Lúdica:** es precisamente juego como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones.
- **Aprendizaje:** es el proceso de asimilar y modificar las informaciones que se obtiene a través de la experiencia adquiriendo nuevos conocimientos.
- **Juego:** Actividad física o mental que ayuda al desarrollo integral y armónico del niño.
- **Matemática.** Es una ciencia que estudia las propiedades de los números y sus relaciones, y es primordial para el desarrollo cognitivo de los niños.
- **Competencia.** Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con un sentido ético y moral.
- **Capacidad.** Son recursos para actuar de manera competente, estos recursos son los conocimientos, las habilidades y las actitudes que el estudiante utiliza para afrontar cualquier situación determinada.
- **Cantidad.** Es una propiedad que consiste en aumentar en números o propiedades.

2.4. Bases epistemológicas bases filosóficas y/o bases antropológicas

Se consideró aportes teóricos relevantes de conocimientos científicos, ya que la epistemología estudia cual es la forma, el ser o la entidad de un conocimiento científico, los autores que se presentan a continuación explican ideas muy importantes sobre el tema del conocimiento del niño, las actividades lúdicas, la matemática, la competencia resuelve problemas de cantidad.

2.4.1 TEORIA DE GIAN PIAGET.

Según Piaget (1975), es considerar que el niño crea su propio conocimiento a través de sus propias acciones y la coordinación de esas acciones, y que el mismo es un proceso de desarrollo de tal manera que podemos estudiar su formación y progreso desde conceptos menores que vuelven cada vez más complejos (pág. 21) La obra de Piaget en el campo pedagógico de la enseñanza de las ciencias que origina el uso de los "preconceptos". En la escuela cuándo la proposición epistemológica de Piaget es aplicada en la escuela surgen varias interpretaciones: primera interpretación; las preconcepciones: Esta interpretación considera las ideas propias del niño comparándolas con las ideas de las ciencias y, por consiguiente, calificando las mismas como erróneas en la mayoría de los casos. A este grupo pertenecen los términos Preconcepciones.

El resultado que se ha obtenido en la matemática, con la aplicación de la lógica en solución de sus paradojas, condujeron a la absolutización de esos procesos, entonces si anteriormente el positivismo clásico consideraba la posibilidad de aprehender directamente con el contacto del investigador, para este la realidad seria constituida en proposiciones.

2.4.2 TEORIA DE TYLOR.

Andreu (2006) señaló la definición de Tylor en Anthropology: En las últimas décadas del siglo XIX, comenzó el estudio de los juegos, proporcionando pistas sobre las conexiones culturales y apoyando la teoría de la universalidad de los juegos. Esto sugiere que la cultura lúdica pudo haberse extendido a más continentes americanos (Pg. 30).

2.4.3 TEORIA DE PLATON.

Este autor conecta el arte y el juego, lo conecta con la diversión, para que el juego se convierta en parte del proceso de aprendizaje instructivo y como herramienta pedagógica para el aprendizaje del conocimiento, la industria y sus valores.

2.4.4 TEORIA DE BUYTENDIJK.

Defiende en la teoría de la infancia o la teoría general del juego; que la infancia en sí misma es un juego, cuyas características difieren según el nivel de desarrollo humano. Definitivamente hay cuatro aspectos que explican el juego de los niños: la ambigüedad de sus movimientos; su impulsividad de los mismos; su fácil abstracción del mundo real y su timidez hacia los objetos del mundo real.

CABRERA, (2006). La gente trata de explicar el origen de los juegos en varios campos, y la psicología es la ciencia que aporta más teorías. Algunos investigadores han abogado por entender el juego como un medio para un fin educativo. Otros autores argumentan que los juegos son divertidos y que los individuos deben seguir sus instintos.

ANGEL, ALCINA (2008). Señaló la definición de Frobel que es conocido como el creador de la primera teoría de juegos con fines educativos. El educador imaginó mejorar la

educación en el hogar a través del juego en conjunto entre adultos y niños. Desde el siglo XIX, la teoría de juegos en su origen proviene para jugar dentro de la familia, los juegos de excelencia son de movimientos que se basa en las carreras, el baile y los deportes de rendimiento, otro juego importante es aquel que necesita materiales simples como bolas, pelotas, dados. También se usan más Juegos de aplicación matemática con materiales más complejos.

2.4.5 LA MATEMATICA.

Ministerio de Educación (2020). Las matemáticas cotidianas están en todas partes y en todas las situaciones que nos hacen posible de descubrir y comprender el mundo, estar en él y expresarlo. Todos tenemos condiciones para desarrollar habilidades matemáticas porque todos tenemos la capacidad de resolver problemas y utilizar nuestras habilidades matemáticas para construir nuevos aprendizajes. Es importante saber que ellos conocen primero el nombre de los números antes de comprender su significado y que empiezan a contar de manera espontánea. Esto nos puede llevar a pensar que están listos para realizar operaciones más complejas, como sumas y restas.

CAPITULO III. METODOLOGÍA

3.1. Ámbito

El ámbito en donde se realizó la presente investigación sobre las Actividades Lúdicas y la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad fue en la Institución Educativa. N°: 32233 Miguel Grau de Cochamarca. Se encuentra ubicado en el centro poblado de Cochamarca del Distrito de Cáhuac de la Provincia de Yarowilca y Región Huánuco.

3.2. Población

Lopez (2004) Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros".

La población de estudio con los niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. estuvo constituida por un total de 37 niños, que se dividen en 12 niños de 3 años, 12 de 4 años y 13 de 5 años. Dispuesto de la siguiente manera:

Tabla 1

Distribución de la población de niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

EDAD – SECCIÓN	GÉNERO		TOTAL
	M	V	
3 AÑOS	7	5	12
4 AÑOS	8	4	12
5 AÑOS	10	3	13
TOTAL	25	12	37

Fuente: Nómina de matrícula. *Elaboración*: Tesistas.

3.3. Muestra

Carlessi (2002) Menciona que la muestra es representativa o el subconjunto de la población, es el grupo con el que se trabaja, la cual se denomina muestra, una muestra comprende a todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas, eventos u objetos.

Por lo tanto, para establecerse se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia de acuerdo al tipo y diseño de investigación.

La muestra fue tomada por decisión propia a los 13 niños del aula de 5 años de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.10 niñas y 3 niños.

Tabla 2

Distribución de la muestra

EDAD – SECCIÓN	GÉNERO		TOTAL
	M	V	
5 AÑOS	10	3	13
TOTAL	10	3	13

Fuente: Nómina de matricula
Elaboración: las tesistas.

3.4. Nivel y tipo de estudio.

3.4.1 Nivel de Investigación.

El nivel de investigación según Acosta (2001), es experimental; porque tiene como objetivo probar hipótesis, determinar y explicar las causas y efectos que hay entre la variable independiente y dependiente.

En nuestra investigación sobre las actividades lúdicas para favorecer la competencia resuelve problemas de cantidad. Aquí la causa es las actividades lúdicas (VI) y como efecto; favorecer la competencia resuelve problemas de cantidad.

3.4.2 Tipo de investigación.

Acosta. (2001) El tipo de investigación es aplicada "Este tipo de investigación está basada en la aplicación de los conocimientos a la solución de un problema práctico de inmediato".

Por ende, la finalidad de esta investigación es establecer cómo influye las actividades lúdicas para favorecer la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

3.5. Diseño de investigación

Parra (2020) El diseño de investigación es Pre-experimental. "Este tipo de investigación se enfoca en identificar la forma en la que se relaciona una variable independiente sobre la variable dependiente y qué es lo que esto produce". Con la aplicación de un sub-prueba y post-prueba al único grupo experimental ya formado. Según **(**Acosta 2002) El esquema es el siguiente:

Grupo Único (GU):

0_1	X	0_2
Medición	Experimento	Medición

Definido el GE, la aplicación de este diseño significa realizar 3 pasos:

1. Establecer una medición o prueba (diagnostico) de la variable dependiente VD que se desea estudiar (PRE – TEST). Al único grupo.
2. Poner en acción el experimento o tratamiento (X) y se aplica la VI (Actividades Lúdicas) a los sujetos del único grupo de estudio.

3. Establecer una nueva medición de la VD en los sujetos (POST - TEST). Al único grupo.

Y finalmente se compara los resultados, para así realizar las diferencias y obtener conclusiones respecto al tratamiento o experimento realizado.

Un límite de este diseño es que no usa el grupo control (GC), se aplica para probar la validez o efecto de cierto material didáctico, etc.

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

METODO: El método es el camino o procedimiento a seguir para llegar a un fin o meta.

TECNICA: la técnica es una serie de recursos que se aplica para obtener información del tema que se investiga a nuestros sujetos informantes. La técnica responde a la pregunta clave ¿con que herramienta voy a obtener o recoger la información?

INSTRUMENTO: los instrumentos son herramientas que se usan para realizar mediciones, obtener o comprender los datos para su posterior análisis. El instrumento responde a la pregunta clave ¿con que voy a medir los datos?

MÉTODOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
METODO DEDUCTIVO: Según: Sánchez (2002) Parte de lo general hacia lo particular. Este método se utiliza para inferir de lo general a lo específico, de lo universal a lo individual. Pero la inducción y la deducción no se oponen entre sí, sino que ambos están íntimamente unidos. Se empleó el método deductivo de tipo indirecto teniendo como premisa el problema, los objetivos y la hipótesis del estudio con la conclusión.	**-para la recolección de datos.** **Fichaje**: Se usó para almacenar información de ambas variables. (VI – VD).	Fichas bibliográficas. Registro de datos en Excel.
	-Para el tratamiento. Se aplicó las 20 experiencias de aprendizaje de manera semi-presencial. **"Actividades lúdicas para favorecer la competencia resuelve problemas de cantidad en un contexto de pandemia en niños de la institución educativa 32233, miguel Grau de cochamarca".**	Lista de cotejo. Fichas de trabajo.
	-Para la evaluación. Se utilizó la técnica de la observación directa utilizando los sentidos para recoger datos.	Guía de observación: Esto nos permitió organizar la información recogida a partir de la observación para brindar soluciones.

3.7. Validación y Confiabilidad del Instrumento

- Para validar el instrumento de investigación se tomó en cuenta algunas sugerencias que los expertos nos formularon respecto a la Ficha de validación de instrumentos de recojo de información de contenido. El número de expertos fueron Tres profesionales (3) expertos quienes validaron dando su opinión de manera cualitativa y cuantitativa, calificaron cada ítem con un valor de 0 a 2.

- La calificación que se obtuvo fue con la nota de 19 y 20. Al analizarlos corresponde a la escala de muy bueno, por lo tanto, la guía de observación es muy confiable.

- Los 3 jueces expertos son los siguientes:

➢ Dr. Melecio Paragua Morales

➢ Mg. Aida Soledad, Sánchez Cornejo.

➢ Lic. Nathalie Patricia Amaya Romero.

3.8. Procedimiento

Para el procedimiento de nuestra Investigación Fue lo siguiente: una vez que obtuvimos las evidencias, se procedió a desarrollar el plan de tabulación y el análisis de la investigación mencionada sobre la variable del estudio. Este proceso ha permitido dar respuesta a las interrogantes e hipótesis de estudio formuladas.

3.9.Tabulación y análisis de datos

En este aspecto se tuvo en cuenta lo siguiente.

Gráfico de barras:

Se considera la organización de resultados adquiridos en la ejecución del presente trabajo de investigación. Un gráfico tiene barras rectangulares con las longitudes

proporcionales a valores que representa.

Se utiliza para la comprobación de dos o más valores y pueden ser horizontales o verticales.

T de Student:

Tipo de estadística deductiva, se utiliza para establecer si hay una diferencia significativa entre las medias de grupos, con toda la estadística deductiva.

La T valor representa el número de las unidades y estándares que están separando las medias de los dos grupos.

3.10. Consideraciones éticas

Martín (2013) manifestó que una investigación debe aplicar el método científico enmarcado en los principios de la ética; ya que es imposible hacer investigación sin contemplar los aspectos éticos como requisito de honestidad y respeto a las personas y al rigor científico que se debe seguir.

La Declaración de Helsinki en 1964 que estipuló que toda investigación debe ser evaluada por un comité calificado. El reporte Belmont en 1979 que sentó las bases de los principios éticos conocidos: Principio de autonomía que es la potestad de las personas a que tengan la oportunidad de decidir por sí mismas, sin influencias externas, y se realiza mediante el llenado del consentimiento informado. El principio de la no Maleficencia que es el no hacer daño ni exponer a riesgos si no se puede hacer el bien. El principio de Beneficencia que busca hacer el bien al paciente que tiene derecho a decidir, por lo que los beneficios superan los riesgos. El principio de justicia en el cual todas las personas tienen las mismas posibilidades de participar en la investigación. Por lo tanto, esta investigación se respeta.

Y por lo antes expuesto, este trabajo se aseguró de cumplir con la confidencialidad de los datos y el cuidado de estos por parte de la investigadora, los que fueron utilizados sólo para fines de la investigación. Toda la información recibida, queda bajo responsabilidad de las investigadoras.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. Descripción de los resultados:

En el presente capitulo se muestra los resultados del pretest y del postest por cada dimensión y variable de manera organizada a través de tablas y gráficos estadísticos. Los resultados se sistematizaron con la escala de Likert, resaltando la escala cualitativa, ponderada y cuantitativa como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Escala para la evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años

ESCALA	PONDERACIÓN
Inicio	**1**
Proceso	**2**
Logro previsto	**3**
Logro destacado	**4**

Fuente: Cuadro de leyenda

4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

Tabla 2

Resultados del pre test del único grupo:

Nº	DIMENSION 1									DIMENSION 2							DIMENSION 3										PROMEDIO DE ESCALAS	TOTAL PROMEDIO
	Traduce cantidades a expresiones numéricas.									Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones							Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.											
	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5	INDICADOR 6	INDICADOR 7	**TOTAL, D1**	**PROMEDIO D1**	INDICADOR 8	INDICADOR 9	INDICADOR 10	INDICADOR 11	INDICADOR 12	**TOTAL, D2**	**PROMEDIO D2**	INDICADOR 13	INDICADOR 14	INDICADOR 15	INDICADOR 16	INDICADOR 17	INDICADOR 18	INDICADOR 19	INDICADOR 20	**TOTAL, D3**	**PROMEDIO D3**		
1	3	2	3	1	2	1	1	**13**	**2**	2	2	1	2	2	**9**	**2**	2	1	1	1	1	1	2	1	**10**	**1**	**2**	**11**
2	2	2	3	1	2	1	1	**12**	**2**	2	2	1	2	2	**9**	**2**	1	1	2	1	1	1	2	1	**10**	**1**	**2**	**10**
3	2	3	2	1	2	1	2	**13**	**2**	2	1	1	1	2	**7**	**1**	2	1	3	1	1	2	1	1	**12**	**2**	**2**	**11**
4	2	2	2	1	1	1	1	**10**	**1**	1	2	1	1	2	**7**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**9**
5	2	2	3	3	2	1	1	**14**	**2**	2	1	1	1	2	**7**	**1**	1	1	3	1	1	2	1	1	**11**	**1**	**1**	**11**
6	2	2	2	1	1	1	1	**10**	**1**	1	2	1	1	2	**7**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**9**
7	2	2	2	1	2	1	1	**11**	**2**	1	2	1	1	2	**7**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**9**
8	1	2	2	1	1	1	1	**9**	**1**	1	1	1	1	2	**6**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**8**
9	1	2	2	1	1	1	1	**9**	**1**	1	1	1	1	2	**6**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**8**
10	1	2	2	1	1	1	1	**9**	**1**	1	1	1	1	2	**6**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**8**
11	3	2	2	1	2	1	1	**12**	**2**	1	1	1	1	2	**6**	**1**	1	1	2	1	1	2	1	1	**10**	**1**	**1**	**9**
12	3	3	3	1	1	1	1	**13**	**2**	1	1	1	1	3	**7**	**1**	1	1	3	1	1	2	1	1	**11**	**1**	**1**	**10**
13	1	2	2	1	1	1	1	**9**	**1**	1	1	1	1	1	**5**	**1**	1	1	1	1	1	2	1	1	**9**	**1**	**1**	**8**

Fuente: Pre test

4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST

Tabla 3

Resultados del post test del único grupo:

Nº	DIMENSION 1									DIMENSION 2							DIMENSION 3										**ESCALAS DE PROMEDIO**	**TOTAL PROMEDIO**
	Traduce cantidades a expresiones numéricas.									Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones							Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo											
	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5	INDICADOR 6	INDICADOR 7	**TOTAL, D1**	**PROMEDIO D1**	INDICADOR 8	INDICADOR 9	INDICADOR 10	INDICADOR 11	INDICADOR 12	TOTAL, D2	**PROMEDIO D2**	INDICADOR 13	INDICADOR 14	INDICADOR 15	INDICADOR 16	INDICADOR 17	INDICADOR 18	INDICADOR 19	INDICADOR 20	TOTAL, D3	**PROMEDIO D3**		
1	3	4	3	1	2	3	2	18	3	4	2	2	3	2	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	18
2	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	25	3	4	24
3	4	4	4	4	4	4	4	28	4	3	3	4	2	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	22
4	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	20	4	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	4	24
5	4	4	4	4	3	4	4	27	4	3	4	2	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	22
6	3	3	3	3	3	2	3	20	3	4	4	4	4	3	19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	21
7	3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	2	4	2	3	13	3	3	3	2	3	3	3	3	3	23	3	3	19
8	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	2	4	4	4	4	30	4	4	26
9	4	4	4	4	4	4	2	26	4	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	1	4	4	4	4	29	4	4	25
10	4	4	4	4	4	4	2	26	4	4	4	4	4	4	20	4	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	4	23
11	4	4	4	4	4	4	2	26	4	3	3	2	2	4	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	21
12	4	4	4	4	4	4	4	28	4	3	3	2	4	3	15	3	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	25
13	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	2	4	4	30	4	4	26

Fuente: Post tes
Elaboración: Las Tesistas

Tabla 4

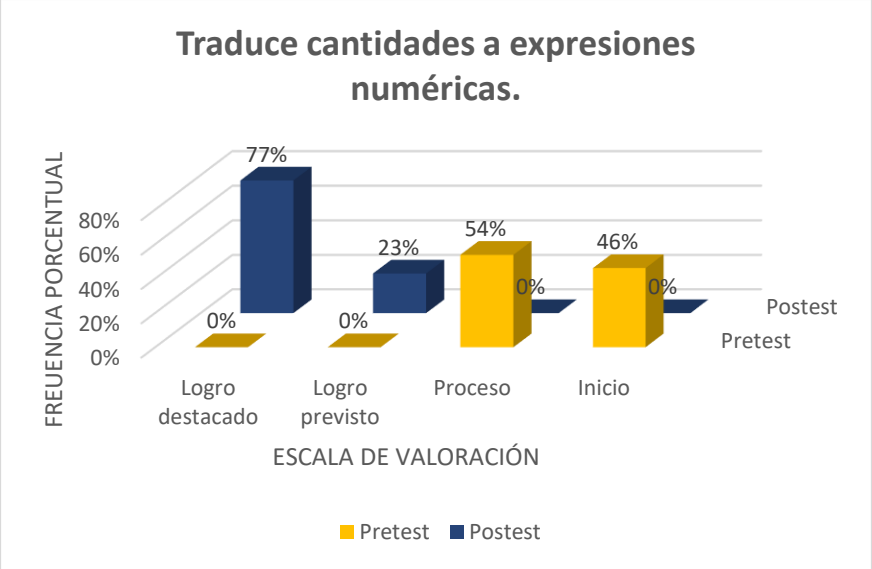
Resultados de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en el único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.

	ESCALA DE VALORACION	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
4	Logro destacado	0	0%	10	77%
3	Logro previsto	0	0%	3	23%
2	Proceso	7	54%	0	0%
1	Inicio	6	46%	0	0%
	TOTAL	**13**	**100%**	**13**	**100%**

Fuente: Pretest y post tes
Elaboración: Las Tesistas

Gráfico 1

Resultados de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.



Fuente: tabla Nº 04

Elaboración: Las Tesistas

INTERPRETACION:

En el pretest se tiene como resultados que el 46% obtuvo una escala de inicio, el 54% escala de proceso. En el postest se tiene como resultados que el 23% obtuvo una escala de logro previsto, el 77% escala de logro destacado.

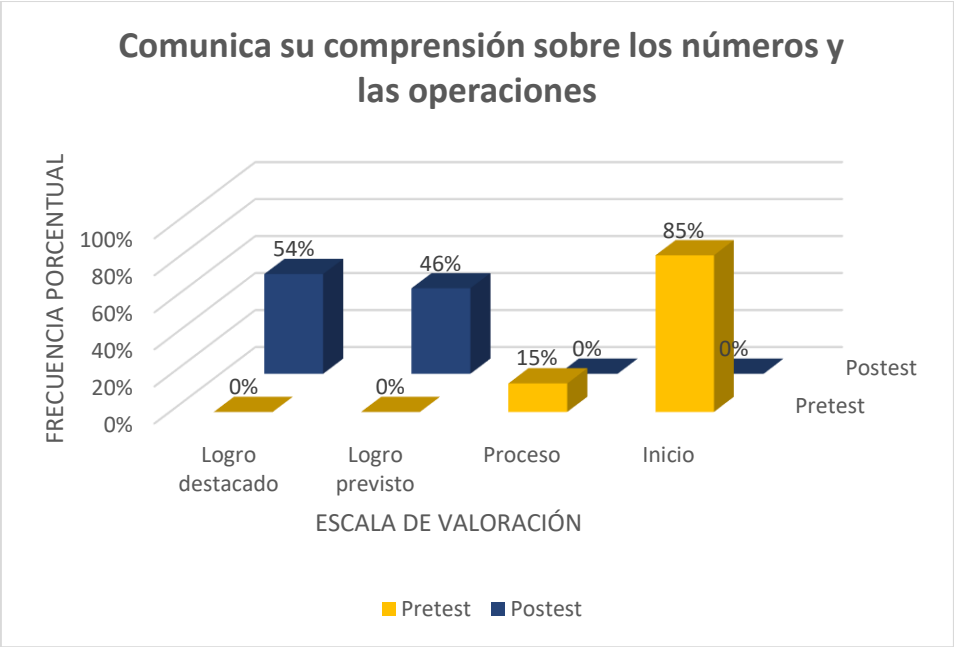
Tabla 5

Resultados de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.

ESCALA DE VALORACION		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
4	Logro destacado	0	0%	7	54%
3	Logro previsto	0	0%	6	46%
2	Proceso	2	15%	0	0%
1	Inicio	11	85%	0	0%
	TOTAL	13	100%	13	100%

Gráfico 2

Resultados de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.



Fuente: tabla Nº 05
Elaboración: Las Tesistas

INTERPRETACION:

En el pretest se tiene como resultados que el 85% obtuvo una escala de inicio, el 15% escala de proceso. En el postest se tiene como resultados que el 46% obtuvo una escala de logro previsto, el 54% escala de logro destacado.

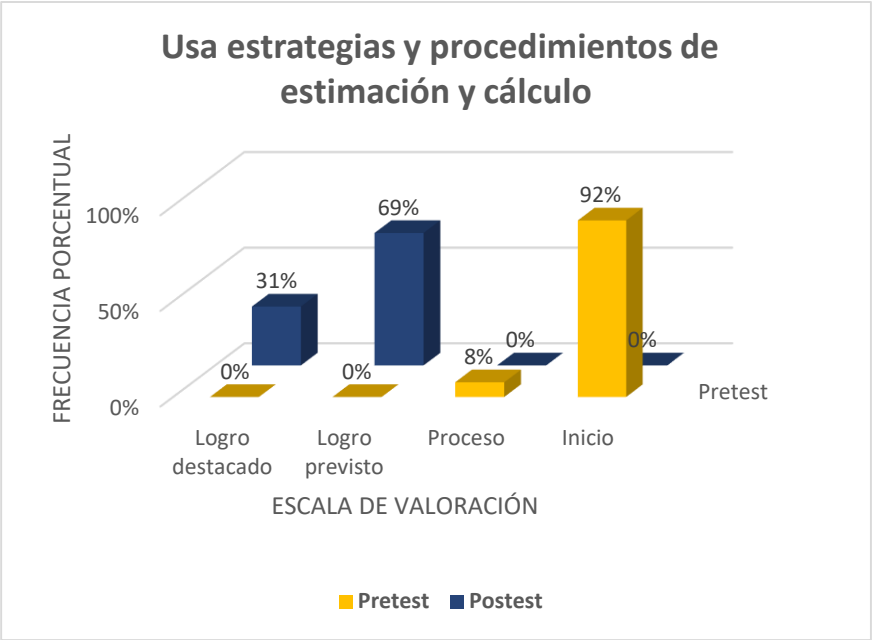
Tabla 6

Resultados de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.

ESCALA DE VALORACION		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
4	Logro destacado	0	0%	4	31%
3	Logro previsto	0	0%	9	69%
2	Proceso	1	8%	0	0%
1	Inicio	12	92%	0	0%
	TOTAL	13	100%	13	100%

Gráfico 3

Resultados de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.



Fuente: tabla Nº 06
Elaboración: Las Tesistas

INTERPRETACIÓN:

En el pretest se tiene como resultados que el 92% obtuvo una escala de inicio, el 8% escala de proceso. En el postest se tiene como resultados que el 69% obtuvo una escala de logro previsto, el 31% escala de logro destacado.

Tabla 7

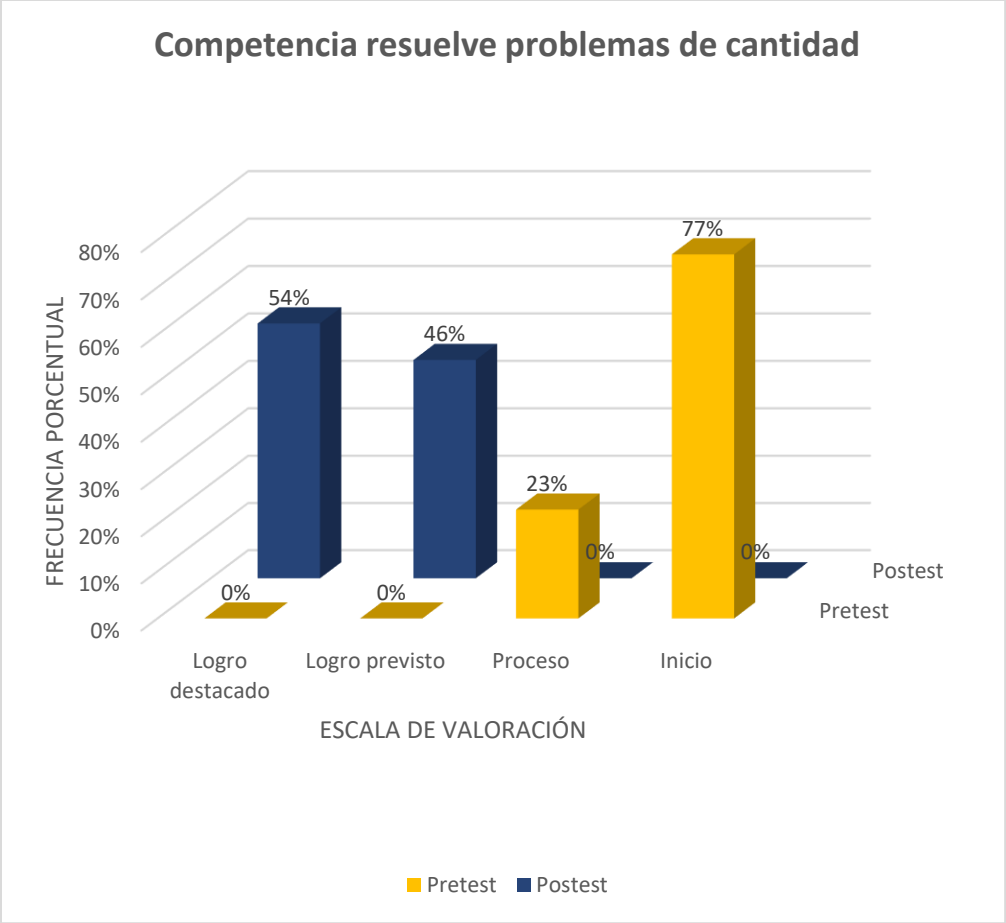
Resultado general de la competencia resuelve problemas de cantidad aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.

ESCALA DE VALORACION		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
4	Logro destacado	0	0%	7	54%
3	Logro previsto	0	0%	6	46%
2	Proceso	3	23%	0	0%
1	Inicio	10	77%	0	0%
	TOTAL	13	100%	13	100%

Fuente: pretest y post tes
Elaboración: Las Tesistas.

Gráfico 4

Resultado general de la competencia resuelve problemas de cantidad aplicado al único grupo de los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca, según pretest y postest.



Fuente: tabla Nº 07
Elaboración: Las Tesistas

INTERPRETACIÓN:

En el pretest se tiene como resultados que el 77% obtuvo una escala de inicio, el 23% escala de proceso. En el postest se tiene como resultados que el 46% obtuvo una escala de logro previsto, el 54% obtuvo una escala de logro destacado.

4.2. PRUEBA DE HIPOTESIS

En este apartado se presentó la prueba de hipótesis: general y específica, las cuales corresponden a una prueba paramétrica por los tipos de datos que tenemos, teniendo como resultado la prueba de normalidad.

Prueba de normalidad de los resultados generales de la variable

1. Planteo de hipótesis para normalidad

H0: Las observaciones no se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

H1: Las observaciones se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

2. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3. Estadístico de prueba de normalidad: Se usará el Método de Shapiro Wilk debido que la cantidad de datos es menor que 50.

Prueba de normalidad de los resultados generales de la variable

Pruebas de normalidad-POSTEST						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PROMEDIO TOTAL	,219	13	,089	,845	13	,024

a. Evaluación = postest

Pruebas de normalidad-PRETEST						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PROMEDIO TOTAL	,218	13	,092	,852	13	,030

a. Evaluación = pretest

4. Decisión: Como la significancia en el postest y pretest son mayores que el nivel de significancia 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula; es decir las observaciones se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

Por lo tanto, se contrasta que corresponde a una prueba estadística paramétrica.

Prueba de normalidad de los resultados generales de las dimensiones

Pruebas de normalidad – POSTEST						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIMENSION1	,169	13	,200*	,936	13	,411
DIMENSION2	,206	13	,136	,850	13	,028
DIMENSION3	,222	13	,080	,880	13	,072

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Evaluación = postest

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIMENSION1	,182	13	,200*	,875	13	,062
DIMENSION2	,293	13	,003	,855	13	,033
DIMENSION3	,394	13	,000	,754	13	,002

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Evaluación = pretest

5. Decisión: Como la significancia en el postest y pretest son mayores que el nivel de significancia 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula; es decir las observaciones se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

Por lo tanto, se contrasta que corresponde a una prueba estadística paramétrica.

A. **Contrastación de hipótesis de la hipótesis general**

a) Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje no favorece al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años.

$$HO: \mu \text{ postest} \leq \mu \text{ pretest}$$

H1: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje favorece al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años.

$$H1: \mu \text{ postest} > \mu \text{ pretest}$$

Donde:

H0: Hipótesis Nula

H1: Hipótesis Alternativa

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

Si la hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, ya que tratamos de verificar solo una probabilidad.

μ postest > μ pretest o μ postest - μ pretest > 0

c) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Consideramos un nivel de significancia de 5%, por lo cual aceptamos la probabilidad de 0.05 que pueda ocurrir que se rechace H0 a pesar de salir verdadera.

d) Determinación de la distribución muestral de la prueba

De acuerdo con el texto de Manuel Córdova Zamora "*Estadística descriptiva e inferencial*"; la distribución de probabilidad apropiada para la prueba es t de student con n-1 grados de libertad, el mismo que se ajusta a la diferencia entre dos medias con observaciones aparejadas; hacemos esto con la idea de que la hipótesis formulada pretende

que la media de la observación final (postest) sea mayor que la media de la observación de inicio (pretest).

e) Esquema de la prueba

Para el análisis de esta prueba se utilizará la distribución de t de Student, con un nivel de significancia de 5% y nivel de confiabilidad de 95%; por tanto, el coeficiente critico en la zona de confianza para la prueba unilateral de cola al derecho con (n-1) = 13-1 = 12

La t de Student con la que se trabajara luego de usar la tabla respectiva es t = 1.7823.

Entonces establecemos que:

RC = {t > 1.7823}

Donde:

T: Coeficiente critico

RC: Región critica

f) Cálculo del estadístico de la prueba

Ahora calculamos la estadística de la prueba mediante la siguiente formula: $T = \frac{d\ promedio}{Sd\sqrt{n}}$ que se distribuye según una t-student con n-1 = 12 grados de libertad.

Tabla 8

Descripción de observación experimental

Nº	OBSERVACION FINAL	OBSERVACION INICIAL	DIFERENCIA	Δ^2
1	18	11	7	49
2	24	10	14	196
3	22	11	11	121
4	24	9	15	225
5	22	11	11	121
6	21	9	12	144
7	19	9	10	100
8	26	8	18	324
9	25	8	17	289
10	23	8	15	225
11	21	9	12	144
12	25	10	15	225
13	26	8	18	324
	TOTAL		175	2487

Fuente: Elaboración Propia

Donde:

d: Diferencia entre los promedios del postest y pretest.

Δ^2: $Cuadrado\ de\ las\ diferencias(d)$

Cálculo de datos:

N=13

Media($\bar{d}$) = $\frac{175}{13} = 13.46$

S=Desviación estándar muestral

S=$\sqrt{\frac{\sum \Delta^2 - n*\bar{x}^2}{n-1}}$

S=$\sqrt{\frac{\sum 2487 - 13*13.46^2}{12}} = 3.3137$

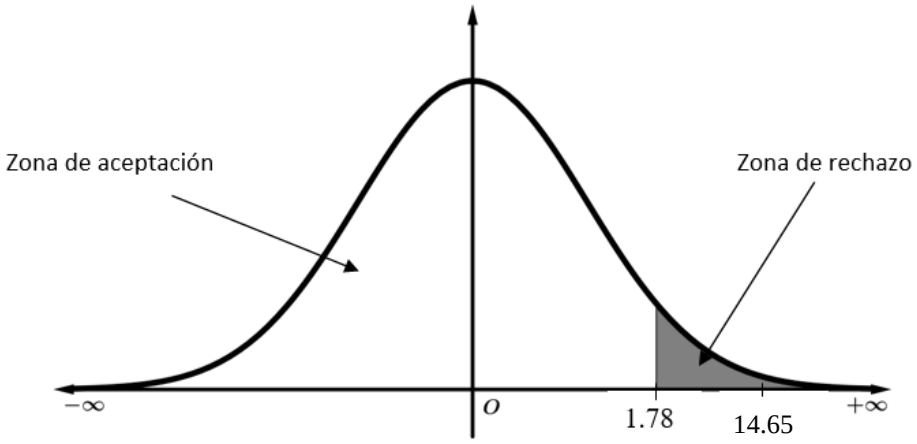
La T de student, se calcula de la siguiente forma

$$T = \frac{\bar{x}}{S/\sqrt{n}}$$

$$T = \frac{13.46}{3.3137/\sqrt{13}}$$

$$T = 14.65$$

g) Gráfico y toma de decisiones



El valor de T hallado con el cálculo anterior es= 14.65, el cual se encuentra en la zona critica; ubicándose a la derecha de la t=1.78 que es la zona de rechazo, como se dio esta condición se rechaza la hipótesis nula, por lo cual se verifico que hay suficiente prueba, para afirmar que: las actividades lúdicas favorecen significativamente en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

B. **Contrastación de hipótesis específicas**

La contrastación de las hipótesis específicas se realizará de la misma manera que se trabajó en la hipótesis general; de acuerdo a los resultados se trabajara con la t de Student y se realizara su gráfico para cada resultado respectivamente.

✓ **Contrastación de la hipótesis específica 1**

a) Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje no fortalece al desarrollo de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños de 5 años.

$$HO: \mu \text{ postest} \leq \mu \text{ pretest}$$

H1: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje favorece al desarrollo de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños de 5 años.

$$H1: \mu \text{ postest} > \mu \text{ pretest}$$

Tabla 9

Descripción de observación final

Nº	OBSERVACION FINAL	OBSERVACION INICIAL	DIFERENCIA	Δ^2
1	18	13	5	25
2	28	12	16	256
3	28	13	15	225
4	28	10	18	324
5	27	14	13	169
6	20	10	10	100
7	21	11	10	100
8	28	9	19	361
9	26	9	17	289
10	26	9	17	289
11	26	12	14	196
12	28	13	15	225
13	28	9	19	361
	TOTAL		188	2920

Fuente: Elaboración propia

Cálculo de datos:

N=13

Media($\bar{d}$) = $\frac{188}{13} = 14.46$

S=Desviación estándar muestral

S=$\sqrt{\frac{\sum \Delta^2 - n * \bar{x}^2}{n-1}}$

S=$\sqrt{\frac{\sum 2920-13*14.46^2}{12}} = 4.10$

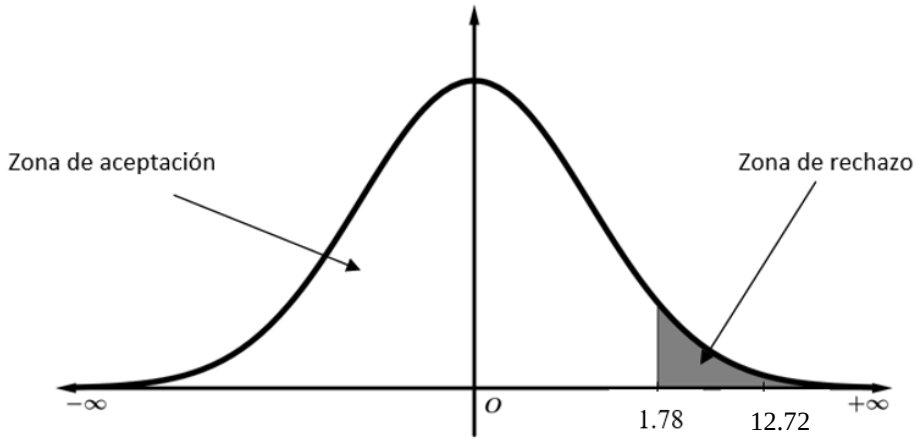
La T de student, se calcula de la siguiente forma

$$T = \frac{\bar{x}}{S/\sqrt{n}}$$

$$T = \frac{14.46}{4.10/\sqrt{13}}$$

$$T = 12.72$$

a) Gráfico y toma de decisiones



El valor de T hallado con el cálculo anterior es= 12.72, el cual se encuentra en la zona critica; ubicándose a la derecha de la t=1.78 que es la zona de rechazo, como se dio esta condición se rechaza la hipótesis nula, por lo cual se verifico que hay suficiente prueba, para afirmar que las actividades lúdicas influyo significativamente en el aprendizaje de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

- ✓ **Contrastación de la hipótesis específica 2**

a) Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje no fortalece al desarrollo de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños de 5 años.

$$HO: \mu \text{ postest} \leq \mu \text{ pretest}$$

H1: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje favorece al desarrollo de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños de 5 años.

$$H1: \mu \text{ postest} > \mu \text{ pretest}$$

Tabla 10

Descriptivo de observación inicial y final

Nº	OBSERVACION FINAL	OBSERVACION INICIAL	DIFERENCIA	Δ^2
1	13	9	4	16
2	20	9	11	121
3	15	7	8	64
4	20	7	13	169
5	15	7	8	64
6	19	7	11	121
7	13	7	6	36
8	20	6	14	196
9	20	6	14	196
10	20	6	14	196
11	14	6	8	64
12	15	7	8	64
13	20	5	15	225
	TOTAL		134	1532

Fuente: Elaboración propia

Cálculo de datos:

N=13

Media($\bar{d}$) = $\frac{134}{13} = 10.31$

S=Desviación estándar muestral

S=$\sqrt{\frac{\sum \Delta^2 - n * \bar{x}^2}{n-1}}$

S=$\sqrt{\frac{\sum 1532-13*10.31^2}{12}} = 3.5373$

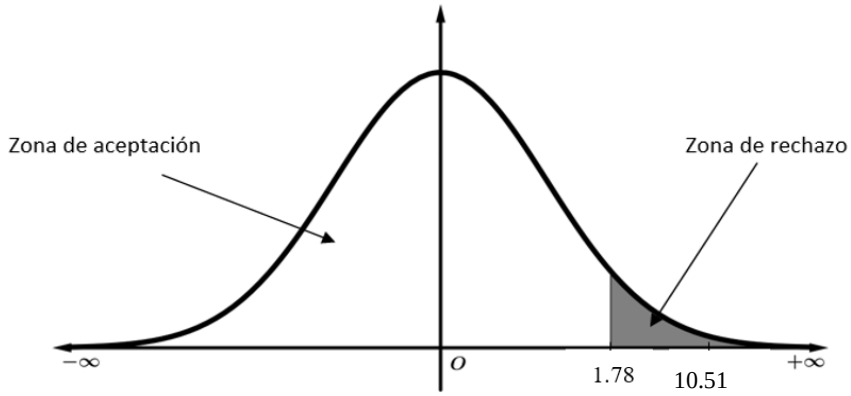
La T de student, se calcula de la siguiente forma

$$T = \frac{\bar{x}}{S/\sqrt{n}}$$

$$T = \frac{10.31}{3.5373/\sqrt{13}}$$

$$T = 10.51$$

b) Gráfico y toma de decisiones



El valor de T hallado con el cálculo anterior es= 10.51, el cual se encuentra en la zona critica; ubicándose a la derecha de la t=1.78 que es la zona de rechazo, como se dio esta condición se rechaza la hipótesis nula, por lo cual se verifico que hay suficiente prueba, para afirmar que las actividades lúdicas influyo significativamente en el aprendizaje de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

- ✓ **Contrastación de la hipótesis específica 3**

a) Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje no fortalece al desarrollo de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños de 5 años.

$$HO: \mu \text{ postest} \leq \mu \text{ pretest}$$

H1: Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje favorece al desarrollo de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños de 5 años.

$$H1: \mu \text{ postest} > \mu \text{ pretest}$$

Tabla 11

Resultados contrastación hipótesis especifica 3

Nº	OBSERVACION FINAL	OBSERVACION INICIAL	DIFERENCIA	Δ^2
1	24	10	14	196
2	25	10	15	225
3	24	12	12	144
4	24	10	14	196
5	24	11	13	169
6	24	10	14	196
7	23	10	13	169
8	30	10	20	400
9	29	10	19	361
10	24	10	14	196
11	24	10	14	196
12	32	11	21	441
13	30	9	21	441
	TOTAL		204	3330

Fuente: Elaboración propia

Cálculo de datos:

N=13

Media($\bar{d}$) = $\frac{204}{13} = 15.69$

S=Desviación estándar muestral

S=$\sqrt{\frac{\sum \Delta^2 - n * \bar{x}^2}{n-1}}$

S=$\sqrt{\frac{\sum 3330-13*15.69^2}{12}} = 3.2877$

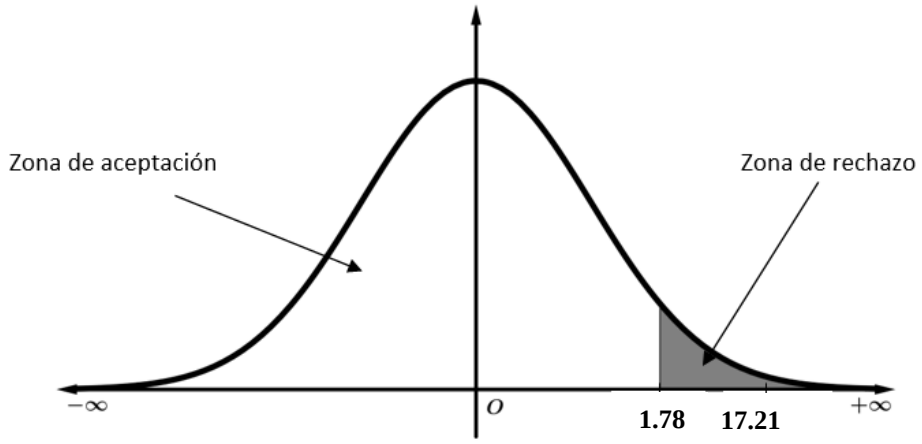
La T de student, se calcula de la siguiente forma

$$T = \frac{\bar{x}}{S/\sqrt{n}}$$

$$T = \frac{15.69}{3.2877/\sqrt{13}}$$

$$T = 17.21$$

b) Gráfico y toma de decisiones



El valor de T hallado con el cálculo anterior es= 17.21, el cual se encuentra en la zona critica; ubicándose a la derecha de la t=1.78 que es la zona de rechazo, como se dio esta condición se rechaza la hipótesis nula, por lo cual se verifico que hay suficiente prueba, para afirmar que las actividades lúdicas influyo significativamente en el aprendizaje de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños de la institución educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

Los resultados mostrados y examinados mediante la estadística descriptiva e inferencial, demuestran elevados datos estadísticos y criterios hacia el único grupo experimental, estas manifestaciones se evidencian en la investigación, precisamente en las variables, es así que mediante esta examinación se pone en manifiesto su demostración, comprobándose en todo momento los objetivos de las hipótesis formuladas en esta investigación.

Frente al problema Las actividades lúdicas favorecen positivamente la Competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa N°32233, Miguel Grau de Cochamarca. Luego de haber concluido con la investigación y una indagación minuciosa se confirma que las actividades lúdicas muestran resultados significativos frente a la competencia resuelve problemas de cantidad.

En la presente tabla 4 grafico 1 se aprecia los resultados de la evaluación realizada de la dimensión: traduce cantidades a expresiones numéricas, donde en el pretest se tiene en inicio a 46%, en proceso 54%, logro previsto 0% y logro destacado 0 % mientras que en el postest en inicio 0% en proceso 0% logro previsto 23%, logro destacado 77%. Donde se aprecia que en el pretest de tiene logros acumulados en un nivel de inicio lo que se supera en la postest y esto se asume como efecto a las actividades lúdicas.

Los resultados obtenidos guardan relación con los resultados obtenidos en la tesis de Romero (2018) En su tesis “Incidencia de la aplicación EduGuru Maths 3-5 en el aprendizaje de las nociones matemáticas en los estudiantes del nivel jardín”. Colombia 2018, llegó a la conclusión de que el recurso educativo digital “Edu Guru Maths 3-5” influye de una manera positiva por el cual permite el aprendizaje de las nociones matemáticas en los estudiantes de grado Jardín.

En la tabla 5 grafico 2 se aprecia los resultados de la evaluación realizada de la dimensión: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, donde en el pretest se tiene en inicio 85% en proceso 15%, logro previsto 0%, logro destacado 0%, mientras que en el postest en inicio 0% en proceso 0% logro previsto 46%, logro destacado 54%. Donde se aprecia que en el pretest de tiene logros acumulados en un nivel de inicio lo que se supera en la postest y esto se asume como efecto a las actividades lúdicas.

Ortiz (2019) En su tesis "Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niños de educación inicial del centro infantil Quisisiña de la paz" En los resultados a partir del pre test se logró identificar el nivel de socialización con el que contaban los niños del Centro Infantil Quisisiña, antes de la aplicación de la estrategia; en tal sentido, se observó que la mayor parte de los niños y niñas no se integraban ni socializaban con otros niños de su edad, puesto que solo un 44% de los niños se integraban tímidamente a determinado grupo y el porcentaje restante solamente atinaba a jugar e interaccionar con su madre o la hacía solo. Ahora bien, a partir de la implementación del programa de actividades lúdicas se logró que un 89% de los niños desarrolle esta área, logrando conversar e interaccionar rápidamente, perdiendo la timidez y jugando sin ningún problema con los demás niños.

En la tabla 6 grafico 3 se aprecia los resultados de la evaluación realizada de la dimensión: usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, donde en el `pretest se tiene en inicio 92%, en proceso 8%, logro previsto 0%, logro destacado 0%, mientras que en el postest en inicio 0% en proceso 0%, logro previsto 69%, logro destacado 31%. Donde se aprecia que en el pretest de tiene logros acumulados en un nivel de inicio lo que se supera en la postest y esto se asume como efecto a las actividades lúdicas.

Hurtado (2018) En su tesis “Entorno Informático Educativo para niños con dificultades de aprendizaje de la matemática” Colombia 2018. Se llegó a la conclusión que la propuesta presentada permite de una manera positiva que se puede realizar la prueba DAM. Convirtiéndose en un Área educativo informático para identificar las dificultades de la matemática.

En la tabla 7 grafico 4 se aprecia los resultados de general de la competencia resuelve problemas de cantidad, donde en el `pretest se tiene en inicio 77%, en proceso 23%, logro previsto 0%, logro destacado 0%, mientras que en el postest en inicio 0% en proceso 0%, logro previsto 46%, logro destacado 54%, Donde se aprecia que en el pretest de tiene logros acumulados en un nivel de inicio lo que se supera en la postest y esto se asume como efecto a las actividades lúdicas.

Finalmente, los aportes de Martinez (2019) En su tesis titulada Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 051 “San Gabriel” Pomalca - Chiclayo Perú. 2019. donde, los niños presentaron problemas de psicomotricidad gruesa, pero con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades y se vio reflejado en el incremento de la motricidad gruesa en las diferentes actividades.

CONCLUSIONES

En la presente investigación titulada: actividades lúdicas favorecen la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.

Se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se determina que las actividades lúdicas favorecen la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Ya que los resultados que se muestran en el postest, después del uso de las actividades lúdicas y de roles en general se observa que el 100% de unidades de análisis mostraron su mejora en las dimensiones de: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

2. En esta investigación se determinó que la aplicación de las actividades lúdicas favorece la dimensión de; traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Mostrándonos que antes del desarrollo de las actividades lúdicas el 46% de los niños se encontraban en inicio de los aprendizajes y después de desarrollar las actividades lúdicas, ningún niño se encontraba en inicio de aprendizaje y el 77 % pasó a la valoración de logro destacado.

3. En esta investigación se determinó que las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Mostrándonos que antes del desarrollo de las actividades lúdicas el 85% de los niños se encontraban en inicio de los aprendizajes y después de desarrollar las actividades lúdicas, ningún niño se encontraba en inicio de aprendizaje y el 54% pasó a la valoración de logro destacado.

4. En esta investigación se determinó que las actividades lúdicas favorecen la dimensión de; usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Mostrándonos que antes del desarrollo de las actividades lúdicas el 92% de los niños se encontraban en inicio de los aprendizajes y después de desarrollar las actividades lúdicas, ningún niño se encontraba en inicio de aprendizaje y el 69% paso a logro previsto.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere la aplicación y la realización similar a nuestra investigación sobre las ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS MENORES DE CINCO AÑOS.

2. Se sugiere a los docentes hacer uso de las actividades lúdicas para favorecer la dimensión de TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS CON NIÑOS MENORES DE CINCO AÑOS.

3. Se sugiere a los docentes el uso de las actividades lúdicas para favorecer la dimensión de COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.

4. Se sugiere a los docentes el uso de las actividades lúdicas para favorecer la dimensión de USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

CARLESI, HUGO SANCHEZ. *Metodologia de la Investigación Cientifica*. LIMA-PERÚ: UNIVERSITARIA, 2002.

Acosta, Roberto B. Avila. *Metodología de la Investigación* . Lima - Perú: R.A, 2001.

Almeida, Paulo Nunes de. *Educación Lúdica*. Bogotá - Colombia: San Pablo, 2002.

ANGEL ALCINA, NURIA PLANAS. *MATEMÁTICA INCLUSIVA* . ESPAÑA: NARCEA, 2008.

Apaza Cutipa , Diony Benilda. *JUEGOS TRADICIONALES Y LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. 102, ITUATA - PUNO,2020.* Tesis de licenciatura. Lima - Perú, 2020.

Barrueta , Milena. *APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON, HUÁNUCO, 2018.* Tesis de Licenciatura. Perú - Huánuco, 2019.

Cabello Paitan, Sarai y otros. *Actividades Ludicas y su Influencia en el aprendizaje de la Lectoescritura en los niños de la I.E.I Nº 006 Viña del Rio, Huanuco 2016*. Tesis de Licenciatura. Hùanuco: UNHEVAL, 2018.

CABRERA, ELISEO ANDREU. *LA ACTIVIDAD LUDICA INFANTIL EN EL MEDITERRANEO* . ESPAÑA: DEPORTIVA S.L , 2006.

Calderon Redonda, Jose de Jesus. *Desarrollo Psicosocial del Infante de 7 a 9 Años Mediante Actividades Ludicas*. Tesis de Licenciatura. Mexico - Veracruz: UNAM, 2019.

Carlessi, Hugo Sanchez. «METODOLOGIA Y DISEÑO EN LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA .» Carlessi, Hugo Sanchez. *METODOLOGIA Y DISEÑO EN LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA* . LIMA-PERÚ: UNIVERSITARIA, 2002. 125.

Casañaz Díaz, Mirta . *Bases Epistemológicas de la Educación*. s.f. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v4n1/v4n1a13.pdf>.

Colque Colque , Clemencia . *El efecto de la discalculia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco a siete años*. Tesis de Licenciatura. PUCP, 2019.

Cuya Tineo, Lucy Elizabeth. *Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativo Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores*. Tesis de Licenciatura. Perú - Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle, s.f.

Educación, Ministerio de. *Currículo Nacional*. 2016. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>.

—. «Currículo Nacional .» 2019 .

—. *Evaluación Internacional Pisa*. Setiembre de 2018. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>.

Ferland, Francine. *El niño y el Juego* . Mensajero, 2011.

García Robelo, Octaviano. *La enseñanza y aprendizaje de las matemáticas básicas*. Mexico: Ángeles, 2012.

Gonzales, Adriana. *La enseñanza de la matemática en el jardin de infantes*. Argentina: Homo sapiens , 2016.

Hurtado , Maria Alejandra . *Entorno informático educativo para niños con dificultades de aprendizaje de la Matemática*. Tesis de Licenciatura. Colombia, 2018.

Idelfonso, c y otros. *"Las actividades ludicas y la estimulacion en la pronunciacion de los niños de 5 años de la I.E.I 32008 Señor de los Milagros"*. Tesis de Licenciatura. HUANUCO: UNHEVAL, 2019.

Lopez, Pedro Luiz. *Población Muestra y Muestro*. 2004. <http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=a)%20Poblaci%C3%B3n.,los%20accidentes%20viales%20entre%20otros%22.>.

Martinez , Rosa Edelmira. *Actividades Ludicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la I.E.I N° 051 San Gabriel Pomalca - Chiclayo. ULADECH*. Tesis de Licenciatura. Perú - Chiclayo, 2020.

Megias Tortosa, Ana y Lozano Serrano, Llanos. *El juego infantil y su metodologia*. Madrid: Editex S.A, 2019.

Meza Santos , Elita Elda. *MATERIALES NO ESTRUCTURADOS DE LA SELVA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N° 31436 DEL DISTRITO DE PERENÉ, 2020*. Tesis de Licenciatura. Satipo - Perú, 2020.

Mgtr. Guerra Chacaltana, Ana Guadalupe. *Programa Divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°10 "Pedro de Osma"*. tesis para optar grado de doctor. Perú: Universidad Cesar Vallejo, 2017.

MINEDU. *Currículo Nacional de la Educación Basica* . Lima - Perú: MV Fénix, 2019.

—. *LA MATEMATICA EN EL NIVEL INICIAL* . LIMA, 2020.

—. *Rutas de Aprendizaje Versión 2015*. Lima - Perú, s.f.

MORATA, JAVIER. *Equidad y Enseñanza de las Matemáticas, nuevas tendencias*. madrid: MORATA S.L., 1997.

Moya, Andres . «La matematica de los niños y niñas .» 2 de diciembre de 2004. *Contribuyendo a la equidad.* <https://www.redalyc.org/pdf/410/41050203.pdf>.

Nunes, Terezinha. *Las matemáticas y su aplicación: La perspectiva del niño*. México: Siglo XXI, 2003.

Ortiz , Carmen Dora. *Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de expresión oral en niños de educacion inicial del centro infantil quisisiña de la paz*. Tesis de Licenciatura. Bolivia - La Paz: "Universidad Mayor de San Andres de Bolivia, 2019.

Orton, Anthony. *Didáctica de las matemáticas: cuestiones, teoría y práctica en el aula*. MADRID: ediciones MORATA, 2003.

PARRA, ANDREA. *QuestionPro - INVESTIGACIÓN CUASI EXPERIMENTAL*. 2020. <https://www-questionpro-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.questionpro.com/blog/es/investigacion-cuasi-experimental/?amp_js_v=a6&amp_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACAw%3D%3D#ampshare=https%3A%2F%2Fwww.questionpro.com%2Fblog%2Fes%2Finvestigacion-cuasi-experimen>.

PEÑA, JOSÉ ANTONIO DE LA. *Algunos Problemas de la Educación en Matemáticas en México.* MÉXICO: SIGLO XXI, 2004.

Pérez, Margarita Blanco. *Dificultades específicas del aprendizaje de las matemáticas en los primeros años de la escolaridad*. ESPAÑA: MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE, 2012.

Piaget, Gean. *Teoría Pedagógica de Piaget* . Suiza: Omega, 2000.

Piaget, Jean. *Epistemología matematíca y psicología*. Mexico: Universidad Autónoma de Nuevo León Monterrey , 1972. <http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020080787/1020080787.PDF>.

Rodriguez , Milagros Elena . «La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial .» 13 de julio de 2010. *Zona Próxima.* <https://www.redalyc.org/pdf/853/85317326009.pdf>.

Rojas , Clementina Caterine. *Actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa*. Tesis de Licenciatura. Ecuador - Quito, 2020.

Romero, Paula Andrea. *Incidencia de la aplicación EduGuru Maths 3-5 en el aprendizaje de las nociones*. Tesis de Licenciatura. Colombia, 2018.

Somoza, María Salgado y Jesús Salinas Portugal. «Educación Matemática en la Infancia.» 2012. *Competencia matemática en niños de 4 años.* <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/99/92>.

Tamayo , Carlos Alberto . *Encuentro colombiano de matemática educativa*. 2004. <http://funes.uniandes.edu.co/995/1/35Taller.pdf>.

Trinidad Duran , Cyntia Mitze. *JUEGOS ORGANIZADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 "MARIA MONTESSORI", HUÁNUCO - 2018"*. Tesis de Licenciatura. Huánuco - Perú, 2021.

Vázquez., Mariela Elizabeth González. *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL*. Tesis de Licenciatura. ECUADOR, 2018.

Ventura, Lidia, Dniela Gavino y Vanessa Jara. *LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR LAS NOCIONES ESPACIO TEMPORALES EN NIÑOS DEL II CICLO*

DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 208 DE JACAS CHICO, YAROWILCA - HUÁNUCO 2019. Tesis de Licenciatura. Huánuco - Perú, 2019.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN UN CONTEXTO DE PANDEMIA EN NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 32233, MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL: ¿De qué manera las actividades lúdicas favorece la competencia resuelve problemas de cantidad en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.?	**OBJETIVO GENERAL:** Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorece la competencia resuelve problemas de cantidad en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.	**HIPÓTESIS GENERAL:** Las actividades lúdicas favorecen positivamente la competencia resuelve problemas de cantidad en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.	**VARIABLE INDEPENDIENTE.** Las actividades lúdicas	- Planificación y Organización -Desarrollo del juego -Representación -Socialización.	-Establecen relaciones entre los objetos según sus mismas características. - Emplea expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas (pesa más, pesa menos) - Usa diversas expresiones sobre la cantidad (pocos, muchos, ninguno) - Compara y agrupa los objetos según las mismas características. - Realiza seriaciones hasta 5 objetos (tamaño, longitud y grosor). - Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas (ayer, hoy y mañana). - Compara cantidad de objetos (más que, menos que) - Expresa y comprende la cantidad de objetos - Verbaliza cantidades que observa. - Realiza secuencia con los números.	**NIVEL DE INVESTIGACION:** Experimental **TIPO DE INVESTIGACION:** Aplicada **DISEÑO DE INVESTIGACION:** Pre-Experimental **Grupo Experimental Aula 5 años.** **Esquema:** GE: O1 X O2 **POBLACIÓN Y MUESTRA:**
PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿De qué manera las actividades lúdicas favorece la dimensión de traduce cantidades a expresiones numéricas en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233,	**OBJETIVOS ESPECIFICOS:** Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorece la dimensión de traduce cantidades a expresiones numéricas en un contexto de pandemia en niños de la	**HIPÓTESIS ESPECÍFICOS:** Las actividades lúdicas favorecen positivamente la dimensión de traduce cantidades a expresiones numéricas en un	**VARIABLE DEPENDIENTE** La competencia resuelve problemas de cantidad.	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de		

Miguel Grau de Cochamarca .? ¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión de comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.? ¿De qué manera las actividades lúdicas favorece la dimensión de usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.?	Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorecen la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorece la dimensión de usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.	contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Las actividades lúdicas favorecen positivamente la dimensión de comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. Las actividades lúdicas favorece positivamente la dimensión de usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en un contexto de pandemia en niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.		estimación y cálculo.	- Utiliza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas. - Cuenta las partes de su cuerpo o materiales concretos. - Establece objetos según su correspondencia. - Calcula según la cantidad requerida. - Establece las posiciones de objetos y personas. (Derecha-Izquierda). - Utiliza los números ordinales. - Ordena objetos hasta el quinto lugar. - Agrupa objetos hasta cinco. - Quita objetos hasta cinco. - Reconoce los números hasta 10.	-La población de estudio con los niños de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca. estuvo constituida por un total de 37 niños, que se dividen en 12 niños de 3 años, 12 de 4 años y 13 de 5 años. - Por lo tanto, para establecerse se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia de acuerdo al tipo y diseño de investigación. La muestra fue tomada por decisión propia a los 13 niños del aula de 5 años de la Institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cochamarca.10 niñas y 3 niños.

- **Operacionalización de variables.**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LUDICAS.	Planificación y organización	Motivación.	Experiencia de aprendizaje
		Elección del juego.	
		Normas de convivencia.	
	Desarrollo del juego	Negociación respecto a los materiales	
		Preguntas dirigidas	
	Representación	Representa utilizando los materiales concretos.	
	Socialización	Verbalización del juego	
VARIABLE DEPENDIENTE: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas	• Establecen relaciones entre los objetos según sus mismas características.	Guía de Observación
		• Emplea expresiones en relación al peso (pesa más, pesa menos)	
		• Usa diversas expresiones sobre la cantidad (pocos, muchos, ninguno)	
		• Compara y separa los objetos según las mismas características.	
		• Realiza seriaciones hasta 5 objetos (tamaño, longitud y grosor).	
		• Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas. (Ayer, Hoy y Mañana).	
		• Compara cantidad de objetos (Más que, menos que).	
		• Expresa y comprende la cantidad de objetos	

	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	• Verbaliza cantidades que observa.	
		• Realiza secuencia con los números	
		• Utiliza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas.	
		• Cuenta las partes de su cuerpo o materiales concretos.	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	• Establece objetos según su correspondencia.	
		• Calcula según la cantidad requerida.	
		• Estima y cuenta cantidades.	
		• Utiliza los números ordinales.	
		• Ordena números hasta el quinto lugar.	
		• Agrupa objetos hasta cinco.	
		• Quita objetos hasta cinco.	
		• Reconoce los números hasta 10.	

ANEXO 2: CONSENTIMIENTO INFORMADO

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEPARTAMENTO ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS SOSIALES Y HUMANIDADES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Huánuco, 16 de julio de 2021

Oficio Múltiple N°005-FCE-EACSH-EPEI-UNHEVAL-2021

SEÑOR: MARCO ANTONIO, ALBORNOZ RUBINA DIRECTOR DE LA I.E.I N°32233 "MIGUEL GRAU" DE COCHAMARCA.

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE TESIS DE LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL - UNHEVAL

REFERENCIA: REGLAMENTO DE GRADOS Y TÍTULOS - UNHEVAL

Me dirijo a Usted para saludarla cordialmente y a la vez solicitarle que permita a las estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán la aplicación del Proyecto de Tesis titulado: ***ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32233 "MIGUEL GRAU" DE COCHAMARCA.***

El Proyecto de Tesis antes mencionado está integrado por las estudiantes: ***CABELLO PAITAN AMANDA y TUCTO AGUIRRE ALEJANDRINA EMILIANA;*** quienes Realizarán la ejecución de su trabajo de investigación en la ***MODALIDAD SEMI-PRESENCIAL,*** desde el 19 de julio al 08 de octubre del año en curso, de acuerdo al horario establecido (lunes, miércoles y viernes) desde las 8:00 horas hasta las 12:00 horas, correctamente uniformadas.

Con la seguridad de contar con su amable atención, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi mayor consideración y deferencia personal.

Atentamente,

Dra. CLORINDA BARRIONUEVO TORRES
DIRECTORA DE LA E.P.E.I

Lic. MARCO A. ALBORNOZ RUBINA
Director de la I.E N°32233

MELINA P. TOLENTINO COTR
DOCENTE DEL CURSO DE TES

ESTIMADO DIRECTOR:

Somos estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán", estamos realizando un trabajo de investigación, como requisito para la obtención del Título Profesional de Licenciadas en Educación, los datos relacionados con la investigación son los siguientes:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN UN CONTEXTO DE PANDEMIA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32233, MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA"

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

Determinar de qué manera las actividades lúdicas favorece la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la institución educativa N°32233, Miguel Grau de Cochamarca.

¿QUÉ SE PROPONE EN ESTE ESTUDIO?

Fortalecer el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad mediante la aplicación de las actividades lúdicas muy divertidas, requiere de contacto físico.

¿CÓMO SE SELECCIONARÁ A LOS PARTICIPANTES?

En coordinación con el director de la Institución y la docente del aula de 5 años, el equipo de investigación evaluará la disponibilidad de su tiempo y en donde viven actualmente, debido a que algunos niños están de viaje.

CANTIDAD Y EDADES DE LOS PARTICIPANTES

La cantidad será de 13 estudiantes y la edad de 5 años

TIEMPO REQUERIDO

El tiempo estimado para la aplicación de la investigación será del 05 de agosto al 7 de octubre del 2021.

RIESGOS Y BENEFICIOS:

El estudio conlleva al riesgo de contagio del COVID-19, ya que la aplicación es presencial, los participantes desarrollaron la competencia resuelve problemas de cantidad.

COMPENSACIÓN:

No se dio ninguna compensación económica por participar.

CONFIDENCIALIDAD:

El proceso de esta Investigación, será estrictamente confidencial. Los nombres de los estudiantes no serán utilizados en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA:

La participación es estrictamente voluntaria.

A QUIÉN CONTACTAR EN CASO DE PREGUNTAS:

Amanda Cabello Paitan CEL N° 932 054 730

Alejandrina Tucto Aguirre CEL N° 931 271 539

A QUIEN CONTACTAR SOBRE LOS DERECHOS COMO PARTICIPANTTES EN EL ESTUDIO:

Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial. Dirección: Av. Universitaria N° 601-607 Pillcomarca Huánuco.

Lic. Marco Antonio Albornoz Rubina

Director de la I.E N°32233

ANEXO 3: INSTRUMENTOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

Apellido y Nombre:

Edad:

Fecha:

DIMENCIONES	INDICADORES		ESCALA		
		LD	LP	P	I
		4	3	2	1
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	• Establecen relaciones entre los objetos según sus mismas características.				
	• Emplea expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas (pesa más, pesa menos)				
	• Usa diversas expresiones sobre la cantidad (pocos, muchos, ninguno)				
	• Compara y agrupa los objetos según las mismas características.				
	• Realiza seriaciones hasta 5 objetos (tamaño, longitud y grosor).				
	• Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas (ayer, hoy y mañana).				
	• Compara cantidad de objetos (más que, menos que)				
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	• Expresa y comprende la cantidad de objetos				
	• Verbaliza cantidades que observa.				
	• Realiza secuencia con los números.				
	• Utiliza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas.				
	• Cuenta las partes de su cuerpo o materiales concretos.				
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Establece objetos según su correspondencia.				
	• Calcula según la cantidad requerida.				
	• Establece las posiciones de objetos y personas. (Derecha-Izquierda).				
	• Utiliza los números ordinales.				
	• Ordena objetos hasta el quinto lugar				
	• Agrupa objetos hasta cinco.				
	• Quita objetos hasta cinco.				
	• Reconoce los números hasta 10.				

Elaboración: las tesistas

LEYENDA:

LOGRO DESTACADO	4
LOGRO PREVISTO	3
PROCESO	2
INICIO	1

LISTA DE COTEJO

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "RELACIONAMOS OBJETOS"						
DIMENSIÓN		Traduce cantidades a Expresiones Numéricas				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Establece relaciones de acuerdo a las misma características utilizando objetos de su entorno.				
INDICADOR		• Establecen relaciones entre los objetos según sus mismas características.				
N°	**ESTUDIANTES**	**L D**	**LP**	**P**	**I**	**OBSERVACIÓN**
1	ADVINCULA PAJUELO, Pierina					
2	ADVINCULA SOTO, Aracely Marilyn					
3	CORI MATO, Yeison Raúl					
4	COTRINA HUARANGA, Juana Isabel					
5	HERRERA PASCUAL, Estefany Teodolinda					
6	HUARANGA BENANCIO, Marialena					
7	ISIDRO LIBERATO, Anderson Leonel					
8	ISIDRO MATO, Luz Miralda					
9	MATO ADVINCULA, Nely Yuzara					
10	RAMOS ALBORNOZ, Gerald Enrique					
11	SANCHEZ RAMOS, Arely Arecely					
12	TUCTO PAJUELO, Denit Ana					
13	Tucto Mendieta, Luz Nela					
14						
15						

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 01

RELACIONAMOS OBJETOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: "32233 Miguel Grau de Cochamarca"
1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años - Rosado
1.3. MODALIDAD : Semi Presencial
1.4. DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5. DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6. TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7. FECHA : 09/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Establecen relaciones entre los objetos según sus mismas características. Establece relaciones de acuerdo a las misma características.	• El niño establece relaciones por colores entre los objetos que hay dentro del aula, creando juguetes.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓Leer las orientaciones ✓Envío de las fichas de aplicación ✓Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Objetos del aula ✓ Papelote ✓ Colores
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea, para darle la bienvenida y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad super divertida que les permitirá trabajar en equipo, tomar acuerdos y construir objetos muy creativos con material del aula. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	✓ La maestra invita a los niños a formar grupos de 4 equipos, invita a un representante del equipo para sacar una tarjeta en ello se indica un color y una imagen manifestando el reto de la actividad. ✓ La maestra invita a cada grupo a observar y comentar lo que observan y creen que significa, escucha sus comentarios. ✓ luego explica el reto de cada uno de ellos: ✓ Tarjeta 1: materiales de color rojo imagen de objetos casa. ✓ Tarjeta 2: materiales de color azul imagen de objetos avion. ✓ Tarjeta 3: materiales de color amarillo imagen de objetos robot. ✓ Tarjeta 4: materiales de color verde imagen de objetos tren. ✓ En seguida la maestra escribe en la pizarra “el rey manda” y pega 3 ✓ imágenes de (observa, recolecto y creo). ✓ La maestra pregunta que creen que dice y que observan en la pizarra, escucha los comentarios de los niños y luego la maestra explica y les pregunta ¿quieren jugar este juego? Escuchamos a los niños. ✓ La maestra explica que cuando el levanta imagen de “observar” y dice el rey manda que todos los grupos deben de observar y ubicar todos los objetos que hay en el aula según el color que le toco en la tarjeta a cada grupo (rojo, azul, amarillo y verde) y cuando les muestra la imagen de “recoleto” la maestra dice el rey manda que todos los grupos ✓ irán en busca de esos objetos y lo van a llevar a sus grupos, y muy atentos porque enseguida levantara el cartel de “creo” y la maestra dice el rey manda que todos los grupos construyen según lo que se indicó en la tarjeta (casa, avión, robot y carro) con los materiales que recolectaron. ✓ La maestra muestra las imágenes de (observo, recolecto y creo). ✓ La maestra se acercará a cada grupo a fin de seguir problematizando situaciones como ¿Qué debe tener una casa? Que objetos debo utilizar para armar.

	✓ Una vez concluida la actividad son invitados por la maestra a visitar a manera de museo cada una de las creaciones de los grupos, les invitamos a los niños como armaron la casa, robot, avión y el carro. ✓ Preguntamos: • ¿Cuál fue el procedimiento para armar su casa, robot, avión y el carro? • ¿Les sirvió el material recolectado? • ¿Cuáles fueron los materiales que mejor les sirvió para su creación? • ¿Qué materiales les hubiese gustado tener? ¿por qué? • ¿Qué otra cosa les hubiese gustado hacer o crear? ✓ La maestra los invita a realizar un dibujo grupal de su creación en papelote.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 02

ELMO COMELON

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2.EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3.MODALIDAD : Semi Presencial
1.4.DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5.DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6.TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7.FECHA : 10/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Emplea expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas (pesa más, pesa menos)	• El niño compara identifica los objetos del aula e indica si (pesa más, pesa menos)	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de las fichas de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Objetos del aula ✓ caja ✓ Balanza casera
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad super divertida que les permitirá lanzar galletas (que pesa más y pesa menos) a elmo. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• La maestra divide la pizarra en dos y de una caja saca dos imágenes y pregunta a los niños ¿Cuál pesa más? Y ¿Cuál pesa menos? Y según ello va pegando las imágenes donde corresponde. • enseguida invitamos a los niños a observar y ubicar algunos objetos pesados y no pesados del aula y les invitamos a coger a coger los objetos a cada niño. • De manera ordenada salimos al patio y formamos filas de niños y niñas, y en el patio dibujamos con tiza 5 cuadrados donde indica que deben pisar con 1 o 2 pies al llegar a la meta el niño deberá lanzar el objeto que cogió, en la boca de elmo el comelón, una vez terminado nos dirigimos al aula y ya en el aula sacamos algunos objetos de la caja de elmo el comelón y pesamos en nuestra balanza, para ver el peso de objetos y de esa forma preguntamos a los niños ¿ cuál pesa más? ¿cuál pesa menos? Y ¿por qué? • Entregamos la ficha de hoy
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el dia de hoy? • ¿les gusto la actividad del dia de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 03

LA RONDA JUGO DE LIMON

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"

1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años - Rosado

1.3. MODALIDAD : Semi Presencial

1.4. DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.

1.5. DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael

1.6. TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina

1.7. FECHA : 11/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Usa diversas expresiones sobre la cantidad (pocos, muchos, ninguno).	• El niño utiliza cuantificadores de cantidad.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Objetos del aula ✓ caja ✓ globos
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad súper divertida. A cada niño entregamos un globo, luego cantamos una canción "globos de muchos colores". En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• La maestra en la pizarra pega 3 siluetas de payasos con globos, en el primer payaso pega muchos globos, en el 2do payaso pocos globos, 3er payaso no pega ningún globo. • Luego preguntamos a los niños ¿Qué observan en la pizarra? ¿Qué tienen los payasos? ¿Quién de los payasos tiene muchos globos? ¿Quién de los payasos tiene pocos globos? • Salimos al patio de forma ordenada y hacemos una ronda cantando la canción "Jugo de limon" • La maestra junto a los niños canta "Jugo de naranja, jugo de limón El que se queda solo, solo quedara Grupos de mucho, poco, ninguno" • Según la canción los niños deben formar los grupos de manera rápida y el que pierde deberá cantar la canción de dirigir el grupo. • Pasamos al aula y preguntamos ¿Qué hicimos en el patio? ¿Qué grupos formamos? ¿Cómo lo hicimos? • Repartimos las fichas.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el dia de hoy? • ¿les gusto la actividad del dia de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 04

JUGAMOS CON LAS CHAPITAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2.EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3.MODALIDAD : Semi Presencial
1.4.DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5.DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6.TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina

1.7.FECHA : 16/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Compara y agrupa los objetos según las mismas características.	• El niño clasifica los objetos por color, forma y números.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Objetos del aula ✓ caja ✓ chapas de colores ✓ tiza ✓ siluetas
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad súper divertida. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• La maestra les menciona que el día de hoy aprenderemos a reconocer y clasificar diversos objetos de distintas maneras (color, forma y tamaño). • En la pizarra mostramos siluetas de las figuras geométricas ya clasificado por (color, forma y tamaño). Y la maestra explica cada uno de ellos. • Enseguida la maestra les muestra una caja le sorpresa que contiene figuras geométricas enumerados y de distintos colores y preguntamos ¿Qué habrá dentro de la caja? Escuchamos las opiniones de los niños. • La maestra forma 3 grupos y a cada grupo se le entrega una caja de sorpresa, entonces la maestra les pregunta ¿que observan? ¿Qué forma tienen? ¿Qué colores son? ¿Cómo podemos clasificar? Escuchamos las propuestas de los niños. • La maestra le dice que jugaran a clasificar de una manera más dinámica. • La maestra muestra una imagen de una figura geométrica entonces los niños deben clasificar por forma. • Arcoíris los niños deben clasificar por color. • Número, los niños deben clasificar por los mismos números que contiene cada figura. • Una vez que los niños hayan clasificado de las 3 maneras, pedimos a los niños que recogen el material.

	• Y a cada grupo se le entrega una tiza y de manera ordenada salimos al patio y trabajamos en equipo para dibujar a rayuela una vez terminado el dibujo no sentamos alrededor de la imagen y le mostramos chapitas de colores y preguntamos ¿Cómo podemos clasificar estas tapas? Escuchamos a los niños y mencionamos que cada grupo formado se va encargar darles color a las partes de rayuela. • De esa forma clasificamos por color, regresamos al aula y preguntamos ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? • Entregamos la ficha de trabajo.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 05

RAPIDO, DESPACIO Y ME UBICO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2.EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3.MODALIDAD : Semi Presencial
1.4.DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5.DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6.TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7.FECHA : 17/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Realiza seriaciones hasta 5 objetos (tamaño, longitud y grosor).	• El niño reconoce y ubica los objetos según corresponde.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de las fichas de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Objetos del aula ✓ caja ✓ chapas de colores ✓ pandereta ✓ siluetas
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad súper divertida. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad. Contamos el cuento de ricitos de oro.
DESARROLLO	• Una vez que terminamos de escuchar el cuento preguntamos a los niños ¿de qué trato el cuento? ¿Qué hizo ricitos? ¿Qué había en la casa? • Mencionamos que en la casa había 3 tazas y que eran de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño) preguntamos ¿Cuál de las tazas tomo ricitos? ¿Cuál de los muebles se sentó ricitos? ¿Cuál de las camas se quedó dormida ricitos? • En seguida la maestra pega en la pizarra siluetas de los 3 osos del cuento del más grande al más pequeño y debajo de cada oso ponemos los objetos (taza, silla, cama). • En seguida a cada niño se le pega en el pecho una figura geométrica de diferentes tamaños en cuanto la maestra hace sonar la pandereta ellos deben caminar al ritmo de la pandereta y cuando la pandereta deja de sonar deben de ordenarse entre ellos, lo dice la maestra ya sea de grande o pequeño. • Entregamos la ficha.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 06

ME UBICO EN EL TIEMPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"

1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado

1.3. MODALIDAD : Semi Presencial

1.4. DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.

1.5. DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael

1.6. TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina

1.7.FECHA : 18/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas (ayer, hoy y mañana).	• El niño se orienta temporalmente mediante las nociones.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ tiza ✓ siluetas de imágenes.
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad súper divertida. Cantamos la canción de doña semana. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• Presentamos 3 imágenes para con contar el cuento del pollito, mientras la maestra presenta la primera imagen (huevo) la maestra dice que resulta que ayer en la granja de juanita había un huevo muy bonito y su mamita la gallina le estaba calentando para verlo nacer, y presentamos la siguiente imagen (huevo rajado) y decimos que hoy empezó a romper su cascaron pero todavía no ha nacido, y preguntamos a los niños ¿Cuándo nacerá? Y pegamos la imagen del pollito. • En seguida presentamos siluetas de los días de la semana en forma de un tren y pegamos en la pizarra, juntos a 3 siluetas (ayer fue, hoy es, mañana será) enseguida preguntamos a los niños ¿Qué día es hoy? Entonces pegamos la silueta de (hoy es) al día que corresponde y así jugamos con los días pegando las 3 siluetas de (ayer fue, hoy es, mañana será). • Enseguida pegamos las imágenes de los días de la semana y hacemos una representación con los niños • Para realizar nuestro juego salimos al patio y hacemos círculos en forma vertical según el número de niños que corresponde y cada niño se ubica dentro del círculo, cada circulo representa el “hoy” y el lado derecha el “ayer” el lado izquierda el “mañana”, para jugar la maestra muestra las 3 imágenes del cuento el pollito (huevo, huevo rajado pollito saliendo y el pollito) de acuerdo a lo que la maestra muestra los niños se ubican y jugamos.
	• Una vez terminado el juego volvemos al aula de manera ordenada. • Preguntamos ¿que hicimos en el patio? ¿Y pedimos a un niño para que no comente ¿que hizo el día de ayer? ¿Qué está haciendo hoy? Y ¿Qué hará mañana? • Entregamos las fichas de trabajo.

CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 07

CANGUROS SALTARINES

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3. MODALIDAD : Semi Presencial
1.4. DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5. DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6. TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7. FECHA : 23/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Compara cantidad de objetos (más que, menos que)	• El niño diferencia los objetos de la caja donde hay menos y donde hay más objetos.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?

✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ tiza ✓ siluetas de imágenes. ✓ Productos andinos ✓ Objetos del aula, costal.
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad súper divertida. Bailamos la canción "las costumbres de mi patria" En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• Enseguida repartimos diferentes productos andinos a cada niño, preguntamos ¿qué productos tienen? ¿serán iguales? Pedimos que salen al frente al grupo de papa y al grupo de zanahorias ¿Qué podemos hacer para saber quién tiene más productos? ¿Quién tiene menos productos? Entonces comparamos la cantidad de productos. • Pegamos siluetas en la pizarra de dos conos de helados y centro de los conos pegamos dos bolas de helados y según ello explicamos a los niños que tenemos que pegar más bolas que dos y al otro cono tenemos que pegar menos bolas que dos. • En seguida presentamos un ejemplo de la pecera y pedimos a los niños que pegan más peces rojos y menos peces amarillos.
	• Salimos al patio de forma ordenada para jugar la carrera de canguros en juego consiste en formar 2 grupos y cada integrante deberá participar, el niño se meterá dentro de un costal y se pondrá una vincha de orejas de canguro y llevar un objeto y echar en la caja que le espera al otro extremo y así tendrá que competir con otro niño, en un tiempo determinado. • Nos dirigimos a aula a comparamos y preguntamos ¿qué grupo tiene más objetos? y ¿qué grupo tiene menos objetos? • Entregamos la ficha de trabajo.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 08

JUGANDO CON LA CAJA DE ARENA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2.EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3.MODALIDAD : Semi Presencial
1.4.DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5.DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6.TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7.FECHA : 24/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Expresa y comprende la cantidad de objetos	• El niño comprende y representa los números según lo que pide las fichas.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Caja con harina ✓ siluetas de imágenes.
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad súper divertida. Presentamos los materiales. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• La maestra pide a los niños que saquen un color y preguntamos ¿qué podemos hacer para saber cuántos colores hay? Y pedimos a un niño que cuente y luego contamos todos. • En seguida presentamos en la pizarra diferentes grupos de siluetas y encerramos en un círculo y contamos. • En cada grupo entregamos las cajas de con harina y el niño tendrá que representar gráficamente el número que corresponde de acuerdo a la ficha. Y una vez que el niño representa el número, cambiamos de fichas. Preguntamos ¿Qué números más podemos escribir? • Entregamos la ficha de trabajo.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 09

CONTANDO LOS NUMEROS ME DIVIERTO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2.EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3.MODALIDAD : Semi Presencial
1.4.DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5.DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6.TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7.FECHA : 25/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Verbaliza cantidades que observa.	• El niño comprende y cuenta los números hasta 10.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ Trompitos de eucalipto ✓ siluetas de imágenes.
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad super divertida. Presentamos los materiales. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• Mostramos a los niños una canción pictográfica de los números, preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿preguntamos las letras y los números serán iguales? • Entregamos 10 trompitos de eucalipto a cada niño y decimos que aprenderemos a contar hasta 10, preguntamos ¿saben contar? ¿hasta qué número saben contar. • Pedimos a cada niño que cuenta los trompitos de eucalipto uno por uno. • Primero le enseñamos que deben contar de manera pausada y luego contamos junto a ellos. • Salimos al patio y jugamos a contar. • Cuentan de manera verbal: hacemos un círculo, contamos dando palmas, dando pasos, utilizando el dedo. • Contamos de manera libre cuantas mesas, ventanas, etc. • Presentamos siluetas ¿Cuántos cuadrados hay? ¿Cuántos triángulos hay? ¿Cuántos círculos hay? • Pedimos por cada grupo que coloquen 10 objetos en la mesa y pedimos que cuentan. • Entregamos la ficha.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN N° 10

EL GUSANITO NUMERICO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 32233 "Miguel Grau de Cochamarca"
1.2.EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Rosado
1.3.MODALIDAD : Semi Presencial
1.4.DIRECTOR DE LA I.E. : Marco Antonio Albornoz Rubina.
1.5.DOCENTE DE AULA : América Godoy Rafael
1.6.TESISTAS : Cabello Paitan, Amanda
Tucto Aguirre Alejandrina
1.7.FECHA : 30/08/2021

Medio utilizado para la interacción docente estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica		WhatsApp		Herramientas virtuales de comunicación	
	Mensaje de texto		Facebook			
	Otros: Semipresencial: Lunes, Martes y Miércoles					

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Realiza secuencia con los números.	• El niño ordena los números correctamente.	Guía de Observación Cuaderno de registro de observación de evidencia

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Leer las orientaciones ✓ Envío de la ficha de aplicación ✓ Preparo el propósito del aprendizaje	✓ Pizarra. ✓ siluetas de imágenes.
Tiempo: Dos horas	

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	La maestra invita a los niños a la asamblea y les menciona que el día de hoy vamos a realizar una actividad super divertida. Presentamos los materiales. En seguida la maestra junto a los niños ponen normas que se debe cumplir durante la actividad.
DESARROLLO	• Cantamos la canción soy una serpiente, para relajarnos • En seguida decimos que el día de hoy aprenderemos más sobre los números haciendo secuencia. • Presentamos unas siluetas del gusano y solo algunas partes debe ir enumerado, y ponemos el número junto a los niños. • Y seguida jugamos, ponemos 10 sillas vacías en forma horizontal y algunas sillas debes ir enumeradas, y ponemos a cada niño un collar con el número y al compás de la música ellos caminan alrededor de las sillas, y cuando a música se detiene los niños se sientas donde pertenece cada número. • Una vez realizado el juego nos sentamos y por grupo entregamos conos de papel higiénico pintado y enumerado del 1 al 10 para que ellos puedan enumerar. • Entregamos la ficha.
CIERRE	✓ Retroalimentación: • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? • ¿Cómo se sintieron hoy?

ANEXO 4: CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LAEDUCACIÓN
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

UNHEVAL

CONSTANCIA N°0144-2022-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- CABELLO PAITAN Amanda
- TUCTO AGUIRRE Alejandrina Emiliana

Autores del borrador de Tesis, titulado:
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN UN CONTEXTO DE PANDEMIA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32233, MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA. Carrera Profesional Educación Inicial

Han obtenido, un reporte de similitud general del **10%/35%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de pregrado. En consecuencia, es **APTO**.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 02 de setiembre de 2022

Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

turnitin

Identificación de reporte de similitud: oid:27980:163722335

NOMBRE DEL TRABAJO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN UN CONTEXTO DE P

AUTOR

Amanda Cabello Paitán

RECUENTO DE PALABRAS

20725 Words

RECUENTO DE CARACTERES

110596 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

123 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.7MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 2, 2022 3:53 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 2, 2022 3:58 PM GMT-5

10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 10% Base de datos de Internet
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossr
- 4% Base de datos de trabajos entregados

Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)

turnitin

Identificación de reporte de similitud: oid:27980:163722335

10% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 10% Base de datos de Internet
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossr
- 4% Base de datos de trabajos entregados

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.unheval.edu.pe Internet	4%
2	scielo.org.bo Internet	<1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
4	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2013-10-12 Submitted works	<1%
5	es.slideshare.net Internet	<1%
6	docplayer.es Internet	<1%
7	ieijesusmaria.blogspot.com Internet	<1%
8	repositorio.umsa.bo Internet	<1%

ANEXO 5: ACTA DE DEFENZA

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 19 días del mes de diciembre del año dos mil veintidos reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2389-2022-UNHEVAL-FCE/D de fecha 24/11/22 conformados por:

Presidente : Mg. Rocio RIVERA IBARRA

Secretario (a) : Mg. Sonia Fiorella CALLUPE BECERRA

Vocal : Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO

Con el asesoramiento del Dra. Valentino Cotrina Melina el (la) Bachiller: Amanda CABELLO PAITAN aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: Educación Inicial de sustentación de la tesis titulada: Actividades Lúdicas para favorecer la Competencia resuelve problemas de cantidad en un Contexto de pandemia en niños de la institución Educativa 32233, Miguel Grau de Cajamarca. dio por iniciado el proceso

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación el (la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentacion personal
- Locución
- Equilibrio emocional
- Nivel de conocimeinto
- Orden y coherencia
- Habildiad para absolver preguntas

Deficiente: (00;13)	( )
Regular: (14)	( )
Bueno: (15; 16)	(Quince)
Muy Bueno: (17; 18)	( )
Excelente: (19; 20)	( )

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulando la nota de: 15

Equivalente a: Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 67° del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a las: 11:30

PRESIDENTE
DNI N° 04014653

SECRETARIO
DNI N° 44468544

VOCAL
DNI N° 22407985

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 19 días del mes de diciembre del año dos mil veintidos reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2399-2022-UNHEVAL-FCE/D de fecha 24/11/22 conformados por:

Presidente: Mg. Rocio RIVERA IBARRA

Secretario (a): Mg. Sonia Fiorella CALLUPE BECERRA

Vocal: Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO

Con el asesoramiento del Dra. Melina P. TOLENTINO COTRINA el (la) Bachiller: Alejandrina Emiliantucto NOLIRRE aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: Educación Inicial

de sustentación de la tesis titulada: Actividades Lúdicas para favorecer la Competencia resuelve problemas de Cantidad en un contexto de pandemia en niños de la institución Educativa 32213 Miguel Grau de Cochamarca.

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación el (la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal
- Locución
- Equilibrio emocional
- Nivel de conocimiento
- Orden y coherencia
- Habilidad para absolver preguntas

Deficiente: (00,13)	
Regular: (14)	
Bueno: (15, 16)	16
Muy Bueno: (17, 18)	
Excelente: (19, 20)	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulando la nota de: 16

Equivalente a: Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 67° del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a las: 11:30

PRESIDENTE
DNI N° 04014663

SECRETARIO
DNI N° 44468544

VOCAL
DNI N° 20400995

ANEXO 6: NOTA BIOGRAFICA

AMANDA CABELLO PAITAN
Nacida el 13 de septiembre del 1998 en la ciudad de Huánuco y distrito de Amarilis, sus padres son Don Ciro Cabello Gomez y Doña Hermelinda Paitan Quispe, es la tercera de 8 hermanos. A los 6 años ingresó a las aulas académicas de la escuela Julio Armando Ruiz Vasquez. donde egresó con buenos méritos, gracias al apoyo incondicional de sus padres, a la edad de 12 años ingresó a la secundaria, Hermilio Valdizan 2017 ingresó a la ciudad universitaria, logrando el orgullo de sus padres. Actualmente es Egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial de Universidad Nacional "HERMILIO VALDIZÁN"– Huánuco.
ALEJANDRINA EMILIANA TUCTO AGUIRRE
Nacida el 16 de mayo del 1999 en la Provincia de Yarowilca y Región Huánuco, sus padres son Don Wilmer Tucto Chambilla y Doña Emiliana Aguirre Narcizo, es la Segunda de 5 hermanos. A los 6 años ingresó a la escuela primaria de Santa Rosa – Cáhuac, donde egresó con buenos méritos, gracias al apoyo incondicional de sus padres, a la edad de 12 años ingresó a la secundaria, del Colegio Cesar Vallejo Mendoza de Cáhuac, en el 2017 ingresó a la ciudad universitaria, logrando el orgullo de sus padres en el año 2021. Actualmente es Egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial de Universidad Nacional "HERMILIO VALDIZÁN"– Huánuco y continuará estudiando y trabajando como docente de educación inicial.

ANEXO 7: AUTORIZACIÒN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y D.J DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

UNHEVAL UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN	VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN	DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN	RI UNHEVAL	DI UNHEVAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: *(Marque con una "X")*

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado	

Pregrado (*tal y como está registrado en SUNEDU)*

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACION
Escuela Profesional	DE EDUCACIÓN INICIAL
Carrera Profesional	DE EDUCACIÓN INICIAL
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

Segunda especialidad (*tal y como está registrado en SUNEDU)*

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (*tal y como está registrado en SUNEDU)*

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): *(Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)*

Apellidos y Nombres:	TUCTO AGUIRRE ALEJANDRINA EMILIANA							
Tipo de Documento:	**DNI**	**X**	**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de Celular:**	931271539
Nro. de Documento:	73208272						**Correo Electrónico:**	alejandrinatuctoaguirre1602@gmail.com

Apellidos y Nombres:	CABELLO PAITAN AMANDA							
Tipo de Documento:	**DNI**	**X**	**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de Celular:**	932054730
Nro. de Documento:	76859685						**Correo Electrónico:**	amanda.cp1309@gmail.com

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	**DNI**		**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de Celular:**	
Nro. de Documento:							**Correo Electrónico:**	

3. Datos del Asesor: *(Ingrese todos los **datos** requeridos **completos según DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)*

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: *(marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)*							**SI**	**x**	**NO**	
Apellidos y Nombres:	TOLENTINO COTRINA MELINA PENELOPE					**ORCID ID:**	0000 0003 3841 8894			
Tipo de Documento:	**DNI**	**X**	**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de documento:**	10541954		

4. Datos del Jurado calificador: *(Ingrese solamente los **Apellidos y Nombres completos según DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)*

Presidente:	RIVERA IBARRA, ROCIO ELIZABETH
Secretario:	LUCAS CABELLO, ARTURO
Vocal:	CALLUPE BECERRA SONIA FIORELLA
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	CARDENAS CRISOSTOMO, OLINDA

Av. Universitaria N° 601-607 Pillco Marca / Biblioteca Central 3er piso – Repositorio Institucional
Teléfono: 062- 591060 anexo 2048 / Correo Electrónico: repositorio@unheval.edu.pe

5. Declaración Jurada: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

a) **Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado:** *(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)*

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN UN CONTEXTO DE PANDEMIA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÒN EDUCATIVA 32233, MIGUEL GRAUDE COCHAMARCA

b) **El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de:** *(tal y como está registrado en SUNEDU)*

TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.

d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.

e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.

f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.

g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.

h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: *(Verifique la información en el Acta de Sustentación)*					2022	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: *(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)*	**Tesis**	X	**Tesis Formato Artículo**		**Tesis Formato Patente de Invención**	
	Trabajo de Investigación		**Trabajo de Suficiencia Profesional**		**Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos**	
	Trabajo Académico		**Otros** *(especifique modalidad)*			

Palabras Clave: *(solo se requieren 3 palabras)*	ACTIVIDAD	LUDICA	COMPETENCIA

Tipo de Acceso: *(Marque con X según corresponda)*	**Acceso Abierto**	X	**Condición Cerrada (*)**		
	Con Periodo de Embargo (*)		**Fecha de Fin de Embargo:**		

¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? *(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):*	**SI**		**NO**	X
Información de la Agencia Patrocinadora:				

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Titulo completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. **Autorización de Publicación Digital:**

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:		
Apellidos y Nombres:	TUCTO AGUIRRE ALEJANDRINA EMILIANA	**Huella Digital**
DNI:	73208272	
Firma:		
Apellidos y Nombres:	CABELLO PAITAN AMANDA	**Huella Digital**
DNI:	76859685	
Firma:		
Apellidos y Nombres:		**Huella Digital**
DNI:		
Fecha: 10 DE ENERO DEL 2023		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una **X** en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri, tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales *(recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde)*.
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.

ANEXO 8: VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS POR JUECES

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia" ***UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION***
DEPARTAMENTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Solicito: Validación de Instrumentos de Investigación por Juicio de Expertos

Señor (a):
Mg. Nathalie Patricia, Amaya Romero
Presenta.-

Amanda Cabello Paitan y Alejandrina Emiliana Tucto Aguirre, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, ante usted me dirijo y expongo:

Que de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos de la UNHEVAL, señala en su artículo 36° que la titulación por la modalidad de tesis exige desarrollar, presentar, sustentar y aprobar un trabajo de investigación, razón por la cual venimos desarrollando nuestro Proyecto de Tesis titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32233 MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA.** Encontrándonos en la etapa de Validación de Instrumentos y que posteriormente nos servirá para la recolección de datos recurrimos a su persona para que pueda revisarlos y dar su conformidad.

Se adjunta los instrumentos Matriz de consistencia, Cuadro de Operacionalización de Variables, Instrumento de Investigación y Ficha de validación de los instrumentos para el recojo de datos.

Sin otro en particular, hago propicia la oportunidad para renovarle muestras de consideración y deferencia personal.

Huánuco, 12 de julio de 2021

CABELLO PAITAN, Amanda
D.N.I. 76859685

Alejandrina E. Tucto Aguirre
D.N.I. 73208272

FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Lic. Nathalie Patricia Amaya Romero		Guía de observación	Las Tesistas
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32233 MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA**			

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					X
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos					X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad					X
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					X
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					X
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.					X
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					X
		PUNTAJE PARCIAL					20
		PUNTAJE TOTAL					20

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07- 10)
- R REGULAR (11 –13)
- B BUENO (14 –16)
- EXCELENTE (17 –20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	A	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	20

Huánuco, 15 de julio de 2021	10120592	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO

Solicito: Validación de Instrumentos de Investigación por Juicio de Expertos

Señor (a):
Mg. Aida Soledad Sánchez Cornejo
Presenta.-

Amanda Cabello Paitan y Alejandrina Emiliana Tucto Aguirre, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, ante usted me dirijo y expongo:

Que de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos de la UNHEVAL, señala en su artículo 36° que la titulación por la modalidad de tesis exige desarrollar, presentar, sustentar y aprobar un trabajo de investigación, razón por la cual venimos desarrollando nuestro Proyecto de Tesis titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32233 MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA.** Encontrándonos en la etapa de Validación de Instrumentos y que posteriormente nos servirá para la recolección de datos recurrimos a su persona para que pueda revisarlos y dar su conformidad.

Se adjunta los instrumentos Matriz de consistencia, Cuadro de Operacionalización de Variables, Instrumento de Investigación y Ficha de validación de los instrumentos para el recojo de datos.

Sin otro en particular, hago propicia la oportunidad para renovarle muestras de consideración y deferencia personal.

Huánuco, 12 de julio de 2021

CABELLO PAITAN, Amanda
D.N.I. 76859685

Alejandrina E. Tucto Aguirre
D.N.I. 73208272

FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Mg. Aida Soledad, Sánchez Cornejo.	Magister en Gestión Pública	Guía de observación	Las Tesistas
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32233 MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA			

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					X
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos					X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad					X
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					X
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					X
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.					X
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					X
		PUNTAJE PARCIAL					20
		PUNTAJE TOTAL					20

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07- 10)
- R REGULAR (11 –13)
- B BUENO (14 –16)
- EXCELENTE (17 –20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	A	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	20

Huánuco, 16 de julio de 2021	22497862	Mg. Aida Soledad Sánchez Cornejo DIRECTORA DE LA IEI N° 012
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia" UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Solicito: Validación de Instrumentos de Investigación por Juicio de Expertos

Señor (a):
Dr. Melecio Paragua Morales
Presenta. -

Amanda Cabello Paitan y Alejandrina Emiliana Tucto Aguirre, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, ante usted me dirijo y expongo:

Que, de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos de la UNHEVAL, señala en su artículo 36° que la titulación por la modalidad de tesis exige desarrollar, presentar, sustentar y aprobar un trabajo de investigación, razón por la cual venimos desarrollando nuestro Proyecto de Tesis titulado: "**actividades lúdicas en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa 32233 Miguel Grau de Cochamarca.** encontrándonos en la etapa de Validación de Instrumentos y que posteriormente nos servirá para la recolección de datos recurrimos a su persona para que pueda revisarlos y dar su conformidad.

Se adjunta los instrumentos Matriz de consistencia, Cuadro de Operacionalización de Variables, Instrumento de Investigación y Ficha de validación de los instrumentos para el recojo de datos.

Sin otro en particular, hago propicia la oportunidad para renovarle muestras de consideración y deferencia personal.

Huánuco, 12 de julio de 2021

CABELLO PAITAN, Amanda
D.N.I. 76859685

Alejandrina E. Tucto Aguirre
D.N.I. 73208272

FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Dr. Melecio Paragua Morales	Docente principal	Guía de observación	Las Tesistas
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32233 MIGUEL GRAU DE COCHAMARCA.			

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					x
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				x	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología					x
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos					x
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad				x	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					x
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					x
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					x
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.					x
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					x
		PUNTAJE PARCIAL				3	16
		PUNTAJE TOTAL	19				

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07- 10)
- R REGULAR (11 – 13)
- B BUENO (14 – 16)
- EXCELENTE (17 – 20)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACION CUALITATIVA	A D	VALIDACION CUANTITATIVA	19
Huánuco, 14 de julio de 2021	22400343		
LUGAR Y FECHA	D.N.I .	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO	

ANEXO 9: OTROS

NOMINA DE MATRICULA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en http://siagie.minedu.gob.pe. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo		Ubicación Geográfica	
		Número y/o Nombre	377		Gestión(7)	PGD		Inicio	15/03/2021	Dpto.	HUÁNUCO
Código	1 0 0 0 0 5	Código Modular	1 2 1 9 8 0 7	Característica(4)	-	Programa(8)	-	Datos del Estudiante		Prov.	YAROWILCA
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Yarowilca	Resolución de Creación N°	R.D. N° 1077 - 99	Forma(5)	Esc					Dist.	OBAS
		Nivel/Ciclo(1)	INI	Grado/Edad(3)	5	Sección(6)	-	Turno(9)	M	Centro Poblado	
		Modalidad(2)	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		UNICA				COCHAMARCA	

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante(16)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Institución Educativa de procedencia(15) Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
1	DNI 79210620	ADVINCULA PAJUELO, Pierina	22	07	2015	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
2	DNI 79342789	ADVINCULA SOTO, Aracely Marilyn	17	10	2015	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI			
3	DNI 81292822	CORI MATO, Yeison Raul	12	07	2015	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
4	DNI 79651432	COTRINA HUARANGA, Juana Isabel	10	01	2016	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
5	DNI 79514383	HERRERA PASCUAL, Estefany Teodolinda	09	10	2015	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
6	DNI 62099085	HUARANGA BENANCIO, Marialena	03	03	2016	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
7	DNI 79397143	ISIDRO LIBERATO, Anderson Leonel	09	11	2015	H	P	P	SI	SI	C		NO			SI			
8	DNI 79389775	ISIDRO MATO, Luz Miralda	11	11	2015	M	I	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI			
9	DNI 63385323	MATO ADVINCULA, Nely Yuzara	24	02	2016	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
10	DNI 62099082	RAMOS ALBORNOZ, Gerald Enrique	12	03	2016	H	P	P	SI	SI	C		NO			SI			
11	DNI 80703516	SANCHEZ RAMOS, Arely Arecely	04	03	2016	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO			SI		3 8 8 5 9 7 9	PUPUNCOCHA
12	DNI 62099078	TUCTO PAJUELO, Denit Ana	25	06	2015	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI			
13	DNI 79241071	TUCTO MENDIETA, Luz Nela																	
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			

Activar Windows
Ve a Configuración para

FOTOGRAFÍAS

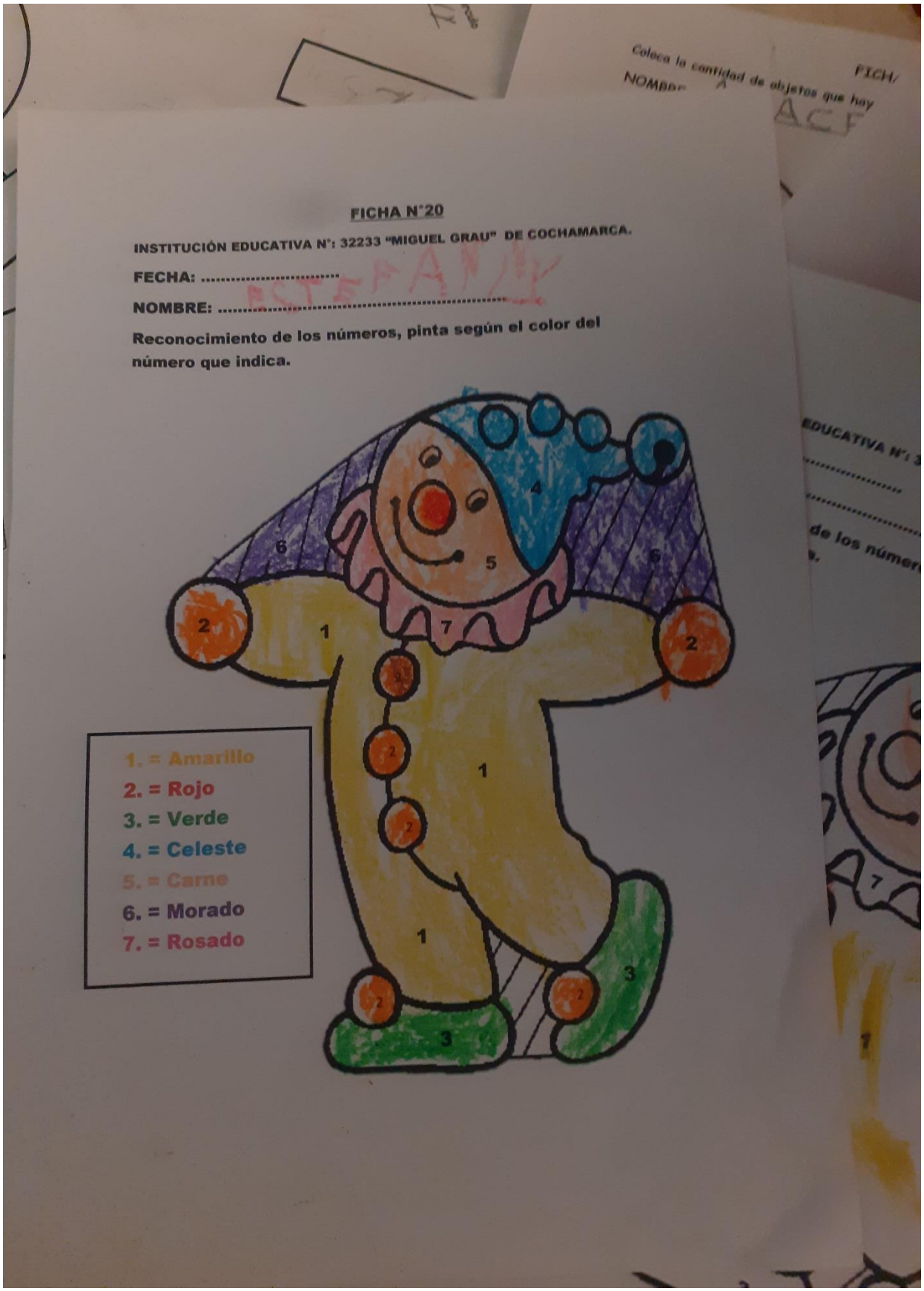
1
3

Jueves 27 de Octubre de 2021
12345678910

BUENOS PADRES BUENOS HIJOS

BUENOS PADRES BUENOS
3°
4°
2°
5°
1°

Martes 05 de Octubre de 2021



FICHA N°20

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°: 32233 "MIGUEL GRAU" DE COCHAMARCA.

FECHA: .....

NOMBRE: .....

Reconocimiento de los números, pinta según el color del número que indica.

1. = Amarillo
2. = Rojo
3. = Verde
4. = Celeste
5. = Carne
6. = Morado
7. = Rosado