

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS
NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN
LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA –
HUÁNUCO 2020**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Oportunidades y resultados educativos de igual calidad

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN
INICIAL**

TESISTAS:

CORDOVA MAYLLE, SANDRA JEANETH

ESQUIVEL PIZANGO, JENNY ISABEL

VASQUEZ SALAZAR, JUANA

ASESOR:

DR. ROJAS COTRINA AMANCIO RICARDO

HUÁNUCO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mis padres Benita Maylle Aguirre y Pablo Coz Espinoza modelos de superación, mis hermanos Jhon, Luz, Katerin y a mi novio Mannuel, que gracias a su apoyo incondicional me motivaron a seguir adelante en cumplir mis objetivos.

Sandra

A mis padres Pablo Esquivel Santillan y Gladis Pizango Nuñez, a mi querida hija Mayra porque estuvieron siempre a mi lado en todo momento, por darme fuerza y apoyo moral e incondicional.

Jenny

AGRADECIMIENTO

- A nuestra Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” por ser nuestra alma mater en nuestra formación profesional.
- A los docentes quienes con sus enseñanzas nos permitieron concluir de manera satisfactoria el Programa de Titulación Académica.
- A nuestro asesor Dr. Amancio Ricardo Rojas Cotrina por sus orientaciones y consejos durante la planificación, ejecución y evaluación de nuestra investigación.
- Al personal Docente de la Institución Educativa ° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco, por habernos dado las facilidades para aplicar nuestros instrumentos de investigación.
- A los niños y las niñas de la Institución Educativa N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco, por apoyarnos durante la realización de la presente investigación, ya que con su participación fue posible la conclusión de nuestro trabajo.

RESUMEN

Lo que sucede es que muchos docentes debido al desconocimiento de las nociones prenuméricas desarrollan su clase mediante numerosas repeticiones de los números de 0 a 9 utilizando permanentemente material de fotocopia, planas de números en el cuaderno a consecuencia de esta forma de enseñanza de los números los niños se olvidan rápidamente lo que aprendieron. El aprendizaje de conceptos y nociones matemáticas se fundamenta en el enfoque constructivista, en la medida que los niños tengan experiencias donde el juego didáctico, movimiento y la manipulación sean los elementos integrantes de las mismas, solo así irán construyendo sus propios conceptos. Durante la práctica tuvimos que observar estos problemas de que los docentes brindan abundante contenido matemático, sin tener un orden o una secuencia y sin tener en cuenta la edad de los niños y esto altera el desarrollo normal de las capacidades cognitivas de los más pequeños. Hay evidencias de que en algunos centros de Educación Inicial trabajan los números naturales llegando incluso hasta el 50 y en casos extremos hasta 60, además, con todo lo anteriormente mencionado habría que preguntarse por qué se vienen trabajando contenidos que exigen el razonamiento abstracto cuando los niños se encuentran en el desarrollo del pensamiento pre operacional Este problema ha incrementado aún más en los últimos años, debido a la competencia entre los centros de Educación Inicial, a esta edad deberían permanecer menos tiempo sentado y más tiempo interactuando, experimentando, y explorando sensorialmente a base de juegos.

Esta situación era preocupante porque sabiendo que cada conocimiento nuevo depende en cierto grado de los conocimientos previos, el hecho de que los niños no poseían las nociones prenuméricas básicas y que estos hayan sido adquiridos de forma superficial puede ocasionar que, en un futuro próximo, sientan aversión hacia las matemáticas con esta investigación de los juegos didácticos y su influencia en la adquisición de las nociones pre numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020 hemos demostrado que los niños entienden y razona a bases de juegos didácticos tienen conocimiento sobre sus nociones numéricas

PALABRAS CLAVES: juegos didácticos, nociones prenuméricas.

SUMMARY

What happens is that many teachers, due to ignorance of pre-numerical notions, develop their class through numerous repetitions of the numbers from 0 to 9, permanently using photocopy material, number sheets in the notebook as a result of this form of teaching numbers. children quickly forget what they learned. The learning of mathematical concepts and notions is based on the constructivist approach, to the extent that children have experiences where didactic play, movement and manipulation are the integral elements of them, only then will they build their own concepts. During the practice we had to observe these problems that teachers provide abundant mathematical content, without having an order or sequence and without taking into account the age of the children, and this alters the normal development of the cognitive abilities of the little ones. There is evidence that in some Early Education centers they work on natural numbers, even reaching up to 50 and in extreme cases up to 60. In addition, with all of the above, one would have to wonder why contents that require abstract reasoning are being worked on when children are found in the development of pre-operational thinking This problem has increased even more in recent years, due to competition between Early Childhood Education centers. At this age they should spend less time sitting and more time interacting, experimenting, and exploring based on sensory of games.

This situation was worrying because knowing that each new knowledge depends to a certain degree on previous knowledge, the fact that children did not possess basic pre-numerical notions and that these have been acquired superficially may cause, in the near future, feel aversion towards mathematics with this investigation of didactic games and their influence on the acquisition of pre-numerical notions in 5-year-old boys and girls at I.E.I No. 271 of Panaococha Province of Pachitea - Huánuco 2020 we have shown that children understand and reason based on didactic games they have knowledge about their numerical notions

KEY WORDS: didactic games, prenumerical notions.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
SUMMARY	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	viii
CAPÍTULO I	10
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.2 Formulación del problema de investigación	10
1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos	13
1.2.1 Problema general.	13
1.2.2 Problemas específicos	13
1.3 Formulación del objetivo general y específico	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos	14
1.4 Justificación e Importancia	15
1.5 Limitaciones	15
1.6 Formulación de hipótesis general y específicos	16
1.6.1 Hipótesis general	16
1.6.2 Hipótesis Específicos	16
1.7 Variables	17
1.7.1 Variable 1	17
1.7.2 Variable 2:	17
1.8 Definición de operacionalización de variables.	18
CAPÍTULO II	20
MARCO TEORICO	20
2.1 Antecedentes de la investigación	20
2.1.1 A nivel internacional	20
2.1.2 Antecedentes a nivel nacional	23
2.2 Teóricas básicas	26
2.2.1 Juegos didácticos	26
2.3 Bases conceptuales.	53
CAPITULO III	55

METODOLOGÍA	55
3.1 Ámbito.....	55
3.2 Población.....	55
3.3 Muestra	55
3.4 Nivel y tipo de estudio.....	56
3.5 Diseño de la investigación	56
3.6 Métodos, técnicas e instrumentos	56
3.6.1 Técnicas e Instrumentos de colecta de Datos.....	56
3.6.2 Técnicas de procesamiento de datos.....	57
3.7 Validación y confiabilidad del instrumento.....	57
3.7.1 Validación del instrumento	57
3.7.2 Confiabilidad del instrumento	58
3.8 Procedimientos	58
3.9 Tabulación y análisis de datos.	58
3.10 Consideraciones éticas.....	59
CAPITULO IV	61
RESULTADOS.....	61
4.1 Prueba de Hipótesis	68
4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	70
4.3 Prueba de Hipótesis	72
CAPITULO V.....	75
DISCUSIÓN	75
CONCLUSIONES.....	78
SUGERENCIAS.....	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
ANEXOS.....	83

INTRODUCCIÓN

Los países que ocupan los primeros puestos en la prueba PISA, porque este un producto, de su prioridad en invertir en educación. Asimismo, tenemos a Estados Unidos y Reino Unido que destinan para educación mayor presupuesto que los países asiáticos, sin embargo, se encuentran en el puesto 37 y 27, respectivamente. Los problemas que afectan el aprendizaje de los estudiantes son múltiples y variados. Lo que sucede es que muchos docentes debido al desconocimiento de las nociones pre numéricas desarrollan su clase mediante numerosas repeticiones de los números de 0 a 9 utilizando permanentemente material de fotocopia, planas de números en el cuaderno a consecuencia de esta forma de enseñanza de los números los niños se olvidan rápidamente lo que aprendieron. "Quizá convenga recordar que las nociones de conservación, clasificación y seriación son esenciales desde varios puntos de vista. " todavía no captan la idea esencial, que es su permanencia o conservación" La noción de conservación va a lograrse cuando el pensamiento se haga reversible, es decir, cuando el niño se encuentre el periodo de las operaciones concretas. Pero en nuestra realidad, a pesar de que a lo largo de la formación docente se reciben cursos relacionados con la psicología del desarrollo del niño, llevar a la práctica toda esta teoría sigue siendo un reto para los docentes de Educación Inicial. Actualmente, el trabajo del área de matemática está ligado a desarrollar la mayor cantidad de contenidos como sea posible desconociendo o dejando de lado, la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, es más, sin reflexionar sobre si el niño está preparado para desarrollar o no una determinada capacidad. El aprendizaje de conceptos y nociones matemáticas se fundamenta en el enfoque constructivista, en la medida que los niños tengan experiencias donde el movimiento y la manipulación sean los

elementos integrantes de las mismas, solo así irán construyendo sus propios conceptos. Durante la práctica tuvimos que observar estos problemas de que los docentes brindan abundante contenido matemático, sin tener un orden o una secuencia y sin tener en cuenta la edad de los niños, y esto altera el desarrollo normal de las capacidades cognitivas de los más pequeños. Hay evidencias de que en algunos centros de Educación Inicial trabajan los números naturales llegando incluso hasta el 50 y en casos extremos hasta 60, además, Con todo lo anteriormente mencionado habría que preguntarse porque se vienen trabajando contenidos que exigen el razonamiento abstracto cuando los niños se encuentran en el desarrollo del pensamiento pre operacional Este problema ha incrementado aún más en los últimos años, debido a la competencia entre los centros de Educación Inicial, A esta edad deberían permanecer menos tiempo sentado y más tiempo interactuando, experimentando, y explorando sensorialmente. Esta situación es preocupante porque sabiendo que cada conocimiento nuevo depende en cierto grado de los conocimientos previos, el hecho de que los niños no posean las nociones pre numéricas básicas y que estos hayan sido adquiridos de forma superficial puede ocasionar que, en un futuro próximo, sientan aversión hacia las matemáticas. Específicamente de la noción de cantidad, afecta no solo los niveles académicos sino también todo el proceso integral que desde el preescolar se intenta formar, estimular y desarrollar, y puede originar un proceso erróneo en la construcción y aprehensión de la lógica-matemática para los grados posteriores y por supuesto para su vida cotidiana.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2 Formulación del problema de investigación

Los países que ocupan los primeros puestos en la prueba PISA (Finlandia, Singapur y Corea del Sur), porque este un producto, de su prioridad en invertir en educación. En nuestro país, se tiene actividades que son repetitivas, no se propicia la creatividad, no es motivador y no ofrece retos a los estudiantes. Asimismo, tenemos a Estados Unidos y Reino Unido que destinan para educación mayor presupuesto que los países asiáticos, sin embargo, se encuentran en el puesto 37 y 27, respectivamente. Los problemas que afectan el aprendizaje de los estudiantes son múltiples y variados. Sin embargo, algunos de ellos pueden ser solucionados adecuadamente. Lo que sucede es que muchos docentes debido al desconocimiento de las nociones pre numéricas desarrollan su clase mediante numerosas repeticiones de los números de 0 a 9 utilizando permanentemente material de fotocopia, planas de números en el cuaderno a consecuencia de esta forma de enseñanza de los números los niños se olvidan rápidamente lo que aprendieron. Por ello en el campo de la Educación Inicial, muchos países tienen programas educativos fuertemente influenciados por las teorías de Piaget y las matemáticas modernas; esto quiere decir que se propone en el Nivel Inicial, la enseñanza de conocimientos pre numéricos, conocimientos considerados como preparatorios para la construcción del número: conjuntos, correspondencias, clasificaciones, seriaciones, ordenaciones. “Quizá convenga recordar que las nociones de conservación, clasificación y seriación son esenciales desde varios puntos de vista. Por supuesto cualquier actividad científica se basa en algún tipo de clasificación y medición. Resulta por tanto muy difícil que

los niños puedan comprender los rudimentos de la ciencia sino entienden las nociones mencionadas” (Carretero, 1993) Todo ello debido a que la noción de número, en cuanto a categoría formal, se obtiene por un proceso de abstracción de las acciones realizadas sobre la realidad, esto implica un periodo de operaciones concretas; y en la etapa de desarrollo cognoscitivo de los niños de Educación Inicial aún no se encuentra dicho periodo. todavía no captan la idea esencial, que es su permanencia o conservación” (Chamorro, 2004). La noción de conservación va a lograrse cuando el pensamiento se haga reversible, es decir, cuando el niño se encuentre el periodo de las operaciones concretas. Pero en nuestra realidad, a pesar de que a lo largo de la formación docente se reciben cursos relacionados con la psicología del desarrollo del niño, llevar a la práctica toda esta teoría sigue siendo un reto para los docentes de Educación Inicial. Actualmente, el trabajo del área de matemática está ligado a desarrollar la mayor cantidad de contenidos como sea posible desconociendo o dejando de lado, la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, es más, sin reflexionar sobre si el niño está preparado para desarrollar o no una determinada capacidad. El aprendizaje de conceptos y nociones matemáticas se fundamenta en el enfoque constructivista, en la medida que los niños tengan experiencias donde el movimiento y la manipulación sean los elementos integrantes de las mismas, solo así irán construyendo sus propios conceptos. La realidad nos lleva a conocer que en algunas Instituciones Educativas Estatales se están trabajando capacidades que no corresponden al Nivel Inicial; pasando por alto o dejando de lado la etapa de desarrollo en la que el niño se encuentra, que es la etapa pre operacional, la cual implicaría más estrategias de experimentación y manipulación por parte de los docentes. Los cuadernos y fólderes de los niños de

algunas Instituciones Educativas son la evidencia para determinar que, en el Área de Matemática, la secuencia con que se trabaja no es la correcta ni se adecúa a la etapa de desarrollo cognitivo de los niños y solo se limita a la aplicación de fichas que presentan los distintos libros de Aprestamiento; estas actividades se realizan indistintamente sin tener en cuenta criterios de selección o jerarquización de contenidos. A veces, por ejemplo, se empieza por la noción de número, que es la última noción que se debería trabajar; originando que los niños aprendan por repetición, y se limite el desarrollo del pensamiento. Durante la práctica tuvimos que observar estos problemas de que los docentes brindan abundante contenido matemático, sin tener un orden o una secuencia y sin tener en cuenta la edad de los niños y esto altera el desarrollo normal de las capacidades cognitivas de los más pequeños. Hay evidencias de que en algunos centros de Educación Inicial trabajan los números naturales llegando incluso hasta el 50 y en casos extremos hasta 60, además, con todo lo anteriormente mencionado habría que preguntarse porque se vienen trabajando contenidos que exigen el razonamiento abstracto cuando los niños se encuentran en el desarrollo del pensamiento pre operacional Este problema ha incrementado aún más en los últimos años, debido a la competencia entre los centros de Educación Inicial, A esta edad deberían permanecer menos tiempo sentado y más tiempo interactuando, experimentando, y explorando sensorialmente. Esta situación es preocupante porque sabiendo que cada conocimiento nuevo depende en cierto grado de los conocimientos previos, el hecho de que los niños no posean las nociones pre numéricas básicas y que estos hayan sido adquiridos de forma superficial puede ocasionar que, en un futuro próximo, sientan aversión hacia las matemáticas. Específicamente de la noción de cantidad, afecta no solo los niveles

académicos sino también todo el proceso integral que desde el preescolar se intenta formar, estimular y desarrollar, y puede originar un proceso erróneo en la construcción y aprehensión de la lógica-matemática para los grados posteriores y por supuesto para su vida cotidiana. Es por ello surge las siguientes interrogantes: Así mismo cada uno de nuestros alumnos poseen ritmos y estilo propios de aprendizaje, es en ese sentido que a través del presente trabajo de investigación queremos aportar con un granito de arena en ampliar el abanico de posibilidades de enseñanza y de aprendizaje matemática para el estudiante de la institución educativa inicial al buscar el nivel de relación existente entre el desarrollo cognitivo verbal con el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños. En ello radica fundamentalmente la razón de nuestro trabajo de investigación.

1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1 Problema general.

¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?

1.2.2 Problemas específicos.

¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la seriación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?

¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la clasificación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenumericas

en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?

¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la conservación en ábaco en la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la IEI.N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?

1.3 Formulación del objetivo general y específico

1.3.1 Objetivo general

- Determinar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

-Identificar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la seriación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea Huánuco 2020.

-Demostrar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la clasificación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la I. E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

-Evaluar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la conservación en ábaco en la adquisición de las nociones prenuméricas en los

niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

1.4 Justificación e Importancia.

La escuela dentro del proceso de formación debe cumplir con la responsabilidad de generar interés, motivación, curiosidad en los niños y niñas del nivel inicial y no entrar en modelos tradicionalistas basados en la memorización, repetición, convirtiéndolo en un aprendizaje mecánico que no estimula el desarrollo de las nociones prenuméricas. El uso del juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje contribuye activamente en el desarrollo de las potencialidades de un individuo, estos beneficios se ven aumentados cuando el proceso de enseñanza se realiza con niños de preescolar. de la Institución Educativa inicial N° 271 de Panaococha a través de tres juegos específicos bloques lógicos en seriación, bloques lógicos en clasificación y ábaco en conservación.

1.5 Limitaciones

Las limitaciones que encontramos fueron:

- **Tiempo.**

Por causas de análisis y trabajo, la era que estamos dedicando a la ejecución del presente plan de indagación no se está controlando con un límite pre determinado debido a que las sesiones aplicadas son virtuales.

- **Geográficas.**

Para realizar este proyecto de tesis, tenemos pequeño inconveniente en cuanto al internet, porque no todos cuentan con una buena cobertura de algunos operadores para su ejecución.

- **Bibliográficas.**

La escasez de precedentes de averiguación en nuestro estado y en el territorio. Asimismo, ha sido una complejidad la no vida de fuentes bibliográficas que aborden la temática de esta averiguación en nuestro medio de forma directa

1.6 Formulación de hipótesis general y específicos

1.6.1 Hipótesis general

HG: Si juegos didácticos es efectiva, entonces influirá significativamente la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

HG. Si juegos didácticos no es efectiva, entonces no influirá significativamente la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

1.6.2 Hipótesis Específicos

HE1: Si juegos didácticos tiene un nivel de efectividad alta, entonces si influirá significativamente en la seriación con los bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

HE1: Si juegos didácticos no tiene un nivel de efectividad alta, entonces no influirá significativamente en la seriación con los bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

HE2: Si juegos didácticos tiene un nivel de efectividad alta, entonces si influirá en la clasificación en bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

HE2: Si juegos didácticos no tiene un nivel de efectividad alta, entonces no influirá en la clasificación en bloques lógicos en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

HE3: Si juegos didácticos tiene un nivel de efectividad alta, entonces si influirá en la en la conservación en ábaco en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

HE3: Si juegos didácticos no tiene un nivel de efectividad alta, entonces no influirá en la en la conservación en ábaco en la adquisición de las nociones prenumericas. en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020

1.7 Variables

1.7.1 Variable 1

Se ha determinado como Variable 1 la siguiente: juegos didácticos.

1.7.2 Variable 2:

Se ha determinado como Variable 2 la siguiente: nociones prenumericas.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V. Independiente Juegos didácticos	Bloques lógicos en seriación	Realiza collares y pulseras según un patrón Establece una serie según su forma y tamaño Organiza objetos de forma creciente y decreciente	Cuestionario de encuesta
	Bloques lógicos en clasificación	Identifica objetos en función a sus características principales. Agrupa conjuntos según forma, tamaño y color del elemento. Realiza separación por diferencias.	
	Abaco en conservación	Identifica cantidades con montos iguales y diferentes Conservación de Cantidad a pesar de formas y tamaño Realiza asociación longitud con color	
V. Dependiente Nociones prenuméricas	Seriación	*Reconoce un patrón *Establece una serie *Incorpora nociones de cantidad	Cuestionario de encuesta
	Clasificación	*Idéntica características de objetos *Agrupa objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos. *Ordena por semejanzas o diferencias	
	Conservación	* Permanencia de Cantidad a pesar de tamaños. * Correspondencia termino a termino * Establece equivalencias	

1.8 Definición de operacionalización de variables.

Juegos didácticos:

“Un juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido”.

Nociones prenuméricas:

“Son los conocimientos, que el niño adquiere en su vida cotidiana al relacionar los objetos que lo rodea y establecer experiencias pre-numéricas, como: comparar; clasificar, identificar, reunir, establecer relaciones uno a uno, seriar, etc. Estas nociones, se debe utilizar para que el niño estructure y maneje el concepto de número”.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 A nivel internacional

En la presente indagación se hizo una averiguación intensa con el fin de hallar referencias bibliográficas que ayudan a nuestro asunto de análisis y de los cuales se han encontrado varias averiguaciones que permanecen en relación con las cambiantes de análisis y luego se dicen:

- ✓ Cabrera (2010) emprendió un estudio titulado: “Los Juegos Educativos con Materiales Concretos para el Aprendizaje de las Matemáticas en los Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Medalla Milagrosa de la Provincia de Chimborazo, Cantón Guano, Parroquia la Matriz durante el Año 2010 – 2011, el que presentó a la Universidad Nacional de Chimborazo (Ecuador)”.

El fin de ese estudio es “determinar si los juegos educativos con materiales concretos influyen en el aprendizaje de las matemáticas en niños de educación primaria básica. Cabrera puntualiza que los juegos educativos con materiales concretos es de gran importancia ya que muchos de los niño/as de los Centros de Educativos, no conocen bien lo que significa la nueva metodología educativa que busca en los juegos, una herramienta que permite desarrollar el conocimiento, cambiando el viejo esquema áulico de atender a la maestra por el de interactuar, mediante actividades divertidas, participativas, que permiten desarrollar destrezas fundamentales en la educación del niño”.

Esta investigación se realizó en un establecimiento particular de la ciudad de Guano, Provincia de Chimborazo. Se investigó a los niño/as, padres de familia y docentes de cuarto año de educación básica de la Escuela “Medalla Milagrosa”, para lo cual se les aplicó una encuesta destinada a conocer los distintos problemas que ocurren por no utilizar material didáctico adecuado. La investigación se destinó a dar respuestas a las diversas preguntas en relación a la disposición de aprendizaje hacia el área de Matemática por parte de una muestra homogénea de cuarto año básico.

- ✓ Burgos, V.; Fica, D. Navarro, L.; Paredes, M.; Rebolledo, D. (2005) en su investigación, “Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas”, tesis sustentada en la ciudad de Temuco – Chile. Tuvo como objetivo central conocer la influencia de los juegos educativos y materiales educativos en la enseñanza de las matemáticas. Para esta investigación utilizaron el Método Cualitativo (descriptivo). Llegando a las siguientes conclusiones:

La implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y Materiales Manipulativos en las clases de Matemáticas genera una serie de ventajas entre las que se puede destacar:

- Permite captar la atención de los alumnos y alumnas.
- Generan el deseo de ser partícipes activos de las actividades que estos se desarrollan.
- Socializan más a los alumnos.

- ✓ Ortégano y Bracamonte (2011) quienes realizaron un estudio cuyo objetivo fue “evaluar las actividades lúdicas para el mejoramiento de las competencias operacionales en el área de matemáticas de los estudiantes. La metodología desarrollada fue participativa ,documental, de tipo experimental aplicando para ello una pre prueba y una post prueba a un grupo de 35 estudiantes seleccionados al azar simple .Utilizándose como técnica la encuesta y la observación ,concluyendo que los ejercicios expuestos mediante los juegos didácticos fueron solucionados por los estudiantes de manera satisfactoria, con interés y sin grado de dificultad, evidenciándose que esta estrategia fue significativa, contribuyendo a generar las competencias requeridas para grado de manera eficaz, recomendando a los docentes aplicar actividades lúdicas en su proceso de enseñanza aprendizaje”.
- ✓ Asimismo González (2007) cuyo propósito investigativo fue “el de diseñar estrategias lúdicas para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el campo de las operaciones aritméticas en niños con dificultades de aprendizaje .Donde serializó bajo la modalidad de proyecto factible, apoyada en una investigación cualitativa tipo descriptiva y de revisión bibliográfica .Donde para la obtención de datos se utilizaron las técnicas de observación participante , encuesta de modalidad de cuestionario y la entrevista. La población objeto estuvo constituida por todos los estudiantes de la Unidad Educativa Leticia Mudarra, donde se tomó como muestra seis alumnos del cuarto grado y su docente .Los datos obtenidos fueron procesados mediante procedimientos estadísticos descriptivos simples .El análisis de los resultados permitió concluir la necesidad de diseñar y de ejecutar estrategias metodológicas lúdicas con el

objeto de dinamizar, flexibilizar ,adecuar y de transformar de manera activa y protagónica el proceso de aprendizaje significativo de las habilidades numéricas para el desarrollo del pensamiento matemático”.

2.1.2 Antecedentes a nivel nacional

- ✓ Gutiérrez y Mejía (2010) quienes realizaron una investigación denominada “Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área matemática de los educandos del 3° grado A de educación primaria de la I.E. No. 40052 El Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau en el año 2009, donde el propósito fue mostrar las implicancias didácticas de una propuesta metodológica activa, que busca facilitar la adquisición de un aprendizaje significativo. Siendo de tipo experimental con un diseño cuasi experimental. Asimismo, la muestra estuvo conformado por 40 alumnos dividida en dos grupos, donde se aplicaron pruebas y Encuestas. Luego del trabajo realizado se llegó a la conclusión que los estudiantes potenciaron su aprendizaje aplicándolo en su vida cotidiana de manera significativa”.

Población y muestra/Unidad de Análisis

La población conformada por todos los estudiantes del segundo grado de educación primaria. Asimismo, la muestra está conformada por cinco estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa en mención, caracterizada por ser una muestra intacta.

- ✓ Rogel (2009) realizó un estudio titulado: “Aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños de primer grado.

El mismo que presentó como tesis de Maestría en la Universidad Cesar Vallejo de Lima.

En este trabajo se hace un análisis de la metodología aplicada por los maestros y su influencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as considerando las estrategias metodológicas que actualmente se utilizan en el primer grado de primaria en lo que concierne a su aplicación, eficacia, y a los niveles de aprendizaje alcanzados por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, e internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirve para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a continuación a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes. En función de los resultados de la investigación se procede a plantear la propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología que los maestros puedan emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos”.

- ✓ Ramos (2005) realizó una tesis titulada: “Un estudio sobre La capacidad de hacer operaciones y resolver problemas en matemáticas en los alumnos de Educación Primaria, el mismo que presentó como tesis de maestría en la Universidad de Piura.

La investigación corresponde a un estudio cuantitativo de tipo descriptivo, la que se realizó con el objetivo de efectuar un diagnóstico sobre el nivel de conocimiento matemático escolar en los alumnos y alumnas del nivel de Educación Primaria a través de una evaluación escrita basada en la resolución de operaciones aritméticas básicas y problemas matemáticos. Se consideró una muestra integrada por diez alumnos de cada año de estudios de colegios seleccionados: colegio Valle Sol (femenino), colegio Turicará (masculino), colegio José Joaquín Inclán. Los tres colegios procuran la atención personalizada.

En sus resultados la investigación destaca las siguientes conclusiones:

- Se ha comprobado que existe un bajo dominio de las operaciones aritméticas en alumnos y alumnas de Educación Primaria, tanto de su año de estudios como del anterior, que va progresando en los años superiores.
- Las dificultades para resolver problemas son superiores a las de las operaciones, lo que indica la existencia de otros factores que incrementan los errores en la resolución de problemas, por ejemplo: falta de destreza, etc.
- Los alumnos y alumnas del nivel de enseñanza primaria no son capaces de enfrentar con éxito las exigencias matemáticas propuestas para su año de estudios. En todos los años de la enseñanza primaria, los alumnos y alumnas demostraron insuficiente disposición y capacidad para resolver problemas y operaciones.
- Una de las causas de incompreensión del texto es la falta de dominio de los contenidos matemáticos implicados en el enunciado del problema a veces esos conocimientos matemáticos son conocidos, pero no dominados. Si falta dominio

y afianzamiento se sugiere mayor dedicación hasta un dominio completo de estos temas”.

La tesis resulta de utilidad pues da fundamentos teóricos o actualizados sobre la resolución de inconvenientes matemáticos, los mismos que se integrarán al marco teórico; además da pautas para el diseño y estudio de una herramienta de medida sobre la variable dependiente, las mismas que orientan el diseño del instrumento que se va a aplicar en la nueva indagación.

2.2 Teóricas básicas

2.2.1 Juegos didácticos

2.2.1.1 Definición juegos didácticos

- ✓ Piaget (1964), los niños se desarrollan cognoscitivamente mediante el juego.

Por lo que el juego da la oportunidad de planificar y consolidar destrezas previamente aprendidas y estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil. Afirma “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”. Dentro de su teoría de desarrollo infantil los juegos lúdicos reflejan las estructuras intelectuales propias de cada etapa que está caracterizada por un tipo de juego en particular.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto o ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta

diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica la discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se puede construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

- ✓ Ramírez (2001), “los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten”.

Define al juego didáctico como “una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura” (p. 3); lo cual implica entonces, según lo que expresa esta Gervasi que, “si el niño y la niña juega, entonces debe aprender jugando los conocimientos relacionados con la competencia: nociones de cantidad”.

En tal sentido Fernandez (2018) menciona que “al igual que en el juego se pueden descubrir dificultades de asociación, seguridad, comunicación, etc.; que pueden presentar cada uno de los estudiantes y que son difíciles de detectar en otros espacios escolares, por tanto es rol del docente adecuar su actividad pedagógica a la naturaleza del niño y la niña: el juego, como recursos de su desarrollo integral, por lo tanto, la educación ofrecida no debe ser impuesta y mucho menos desmotivante, se debe abrir espacios lúdicos que

le permitan al niño y la niña la socialización y el conocimiento utilizando su propio cuerpo como una oportunidad de aprendizaje”.

La tesis resulta de utilidad puesto que da fundamentos teóricos o actualizados sobre la resolución de problemas matemáticos, los mismos que se integrarán al marco teórico; además da pautas para el diseño y análisis de un instrumento de medida sobre la variable dependiente, las mismas que orientan el diseño del instrumento que se va a ejercer en la nueva indagación.

- ✓ Según Minedu (2008 - 2009), “es una actividad que el niño realiza desde que es un bebé, se divierte libremente, primero juega con su cuerpo, luego con los objetos y aunque se encuentre en una situación de riesgo seguirá recreándose, porque es a través de ello que transforma su realidad, y si no le agrada, la cambia por una que le satisfaga, y que es importante en sus primeros seis años principalmente”.
- ✓ Huizinga, (2005) define el juego como “la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.
- ✓ Para Montessori (2012) Saber acerca de la existencia del material didáctico presente en la enseñanza de cualquier índole, especialmente en los grados iniciales era fundamental e indispensable “el material este y tiene que estar allí, debe existir una cantidad indeterminada desde la misma habitación de los niños como el salón de clases”

Dentro de la etapa preescolar se suelen manejar diversos principios entre ellos el dominado “lúdico “, el cual se basa en reconocer el juego como gente que

dinamiza la vida del educando y permite construir conocimientos respecto a sí mismo y al mundo que los rodea, tanto el mundo físico como social, permitiéndole así tomar iniciativas propias, construir normas de aprendizajes, desarrollar habilidades de comunicación y compartir sus intereses. De la misma manera, se reconoce que aquellas emociones sentimientos positivos como la recreación y el gozo, permiten que la creatividad salga flote y se generan nuevas formas de ver el mundo, interesándose así con entusiasmo por aprender sobre el entorno cultural, familiar, social, y escolar. (Lineamientos de Preescolar, 1998)

- ✓ Según Soto (2011) “el juego puede utilizarse como una herramienta didáctica que puede desarrollar el pensamiento y la habilidad. Es la base para el desarrollo de las funciones y capacidades preparatorias necesarias para la maduración. Visto el juego desde la perspectiva de Groos es importante planificar actividades que desarrollen un mundo real a escala que ayude al niño a desarrollar las experiencias de la vida cotidiana y los ayude a prepararse para el futuro”.

2.2.1.2 Características de los juegos didácticos

Morín, (2008), refiere que “la esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido, y para ello menciona siete características primordiales que deben poseer los juegos; las cuales se describen a continuación:

Ambientación: Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos.

- ✓ Las edades: Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega a todo), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos.
- ✓ Estudio previo: Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las estrictiones y ejecución de todos los juegos.
- ✓ Preparar un juego: Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. Sin perder de vista ninguno de ellos.

Ensayo: afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.

- ✓ Realización: La realización es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores”.

2.2.1.3 Fases de juegos didácticos

Artigue, Douady y otros, (2000) nombran que “el juego posee fases esenciales que son:

- ✓ **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán iniciar el juego, esto incluye los acuerdos o convenios que se logren establecer normas o tipos de juegos.
- ✓ **Desarrollo:** Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- ✓ **Culminación:** Cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, que demuestre un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades”.

2.2.1.4 Estructuración de juegos didácticos

Gutton, (2002) considera que “el juego debe poseer cierta estructura para que la aplicación sea correcta y logre el cometido de recreación y educación, además refiere ciertas ventajas que se obtienen, tales aspectos son descritos a continuación:

- ✓ **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica, expresa la manifestación de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador (estudiante). Es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se desea, la participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- ✓ El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- ✓ El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien la participación activa en el juego. Además, refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, promueve la novedad, la singularidad y la sorpresa que son cualidades inseparables a éste.
- ✓ El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- ✓ La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivación para participar de manera activa en el juego, sin esta característica no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante”.

2.2.1.5 Ventajas de los juegos didácticos

Los juegos didácticos garantizan en el estudiante hábitos de toma de decisiones colectivamente, aumentan el interés de los estudiantes y la motivación por las asignaturas, comprueban el nivel de conocimiento

alcanzado por los estudiantes, mediante errores y aciertos, permiten solucionar los problemas de semejanza a las actividades de dirección y control, así como el autocontrol colectivo, desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico y permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, mediante la práctica vivencial, de forma activa y dinámica.

2.2.1.6 El juego y su importancia en la educación

El juego es el primer acto creativo del ser humano, es por ello que su importancia radica en que es un medio a través del cual los niños exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. El juego también es una actividad muy importante y dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo se lo realiza por diversión o distracción, sino también para enseñar y aprender de manera agradable y significativa.

Sánchez (como se citó en Barros, Rodríguez y Barros, 2015) plantea al juego como “Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (p.140).

2.2.1.7 El juego y su importancia en las matemáticas

Previo a dialogar del juego en las matemáticas, resulta imprescindible indicar que el análisis de las matemáticas no únicamente necesita de conceptos y métodos para solucionar inconvenientes, sino de la interrelación

armónica entre todos los actores educativos para buscar procedimientos y tácticas didácticas que permitan obtener resultados exitosos en el proceso de enseñar y aprender de manera significativa. Por esta razón, Serrano (como se citó en Gutiérrez, Ariza y Jaramillo, 2014) refiere. “La didáctica de las matemáticas estudia sus procesos de enseñanza con el objetivo de comprender sus problemas y solucionarlos, generando diferentes teorías y prácticas a fin de fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes” (p.66).

Valorando lo expuesto por Serrano, se puede manifestar que la didáctica de las matemáticas como disciplina pedagógica, define algunos parámetros y procesos de comunicación que posibilitan el diseño de estrategias y la utilización de herramientas de apoyo para que los docentes y estudiantes se apropien de manera significativa de todas las estructuras conceptuales y simbólicas propias de las matemáticas.

2.2.1.8 Dimensión juegos didáctico

Bloques lógicos en seriación

Los bloques lógicos es un material de simple manipulación realizado por Willian Hull, al rededor del siglo XX, no obstante, ha sido Zoltan Dienes, (de quien toma su nombre), quien lo uso en Canadá y Australia para laborar procesos lógicos en el aprendizaje de matemáticas.

“Este material se recomienda en los primeros años infantiles, debido a que se trabaja sobre las destrezas básicas del pensamiento lógico matemático (observación, comparación, clasificación y seriación). Los bloques lógicos

son una herramienta didáctica, para desarrollar el pensamiento lógico matemático, en cuanto a la seriación es muy útil, ya que sus 48 piezas presentan unas variables como color, forma, tamaño y grosor que nos permiten ordenar sistemáticamente las diferencias de un conjunto de acuerdo a un criterio de magnitud.” (Valencia, C.G & Galeano, U.B 2005)

“La seriación trata de reconocer un criterio de construcción en una serie y repetir el modelo sucesivas veces, es decir, disponer un conjunto de elementos en secuencias que se repiten según un criterio o pauta de repetición. Por ejemplo, en los bloques lógicos una serie puede ser triángulo, cuadrado, círculo, todos del mismo tamaño; y variarlos por colores, grosor, formas, entre otras. Es a partir de la exploración e interacción con los materiales y objetos cuando el niño puede empezar a desarrollar nociones lógico-matemáticas, pudiendo así crear mentalmente relaciones y comparaciones, estableciendo diferencias y semejanzas dentro de sus características para clasificarlos, seriarlos y compararlos. Al principio esto es algo muy complejo para el niño, y por lo tanto hay que enfrentarles a numerosas actividades que le ayuden a conseguirlo. Además, para desarrollar y estimular el aprendizaje lógico-matemático hay que proponer actividades, como he mencionado antes, para potenciar las nociones básicas e indispensables para la construcción posterior del concepto de número, es decir, adquirir las nociones de clasificación, seriación y ordenación”. (Narea Sanchez 2014)

Bloques lógicos en clasificación

Z. P Dienes inventó los bloques lógicos, material útil para los estudiantes que les permite experimentar y desarrollar el pensamiento lógico matemático de forma libre a través de la manipulación.

“Los bloques lógicos ayudan a los niños a razonar, pasando gradualmente de lo concreto a lo abstracto. Con la ayuda de los bloques lógicos, el niño es capaz de organizar su pensamiento, asimilando los conceptos básicos de forma, color, tamaño y grosor además de realizar actividades mentales tales como seleccionar, comparar, clasificar, y ordenar.” (Cofre & Tapia 1995).

Los bloques lógicos tienen 48 piezas sólidas, cada una de ellas posee variables en cuanto a forma, tamaño, color y grosos de los siguientes valores:

- ✓ Color: azul, rojo y amarillo
- ✓ Forma: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo
- ✓ Tamaño: pequeño y grande
- ✓ Grosor: delgado y grueso

Este material brinda la posibilidad de desarrollar un ámbito de aprendizaje más dinámico y flexible, ya que tanto en educación deductiva e inductiva se ve estimulada por los ejercicios que se realizan y el raciocinio. Gracias a estos se logran desarrollar un proceso de pensamiento permitiendo que los estudiantes adquieran un entendimiento físico de los bloques.

Además, aprenden la relación que se establece entre los bloques, es decir, “que son iguales en cuanto al color, pero diferentes en cuanto a la forma, o que uno es más grande, o más delgado que otro. Estas relaciones (ser igual,

ser diferente, ser mayor que...) no se encuentran en cada bloque aislado, y su conocimiento es producto de una construcción mental hecha a partir de la experiencia obtenida en la actividad manipulativa con esta herramienta”. (Cofre & Tapia 1995).

Gracias a esta actividad de juego, los estudiantes llegaron a:

- ✓ Comparar bloques estableciendo semejanzas y diferencias.
- ✓ Nombrar y reconocer cada bloque
- ✓ Clasificar a un solo criterio, como puede ser la forma, o el tamaño, para pasar después a considerar varios criterios a la vez.
- ✓ Reconocer cada una sus variables y valores

Abaco en conservación

“El Abaco es un instrumento simbólico, en el sentido que los valores de las bolas no dependen del tamaño que tienen, sino de la posición que ocupan, tal como ocurre en la escritura de los números. El hecho de que la posición de las bolas coincida con la de la escritura numérica hace que el Abaco sea un material de fácil comprensión, especialmente indicado para trabajar el valor posicional de las cifras y los demás aspectos relacionados”. (Alsina 2006)

El Abaco es de enorme utilidad para excitar en chicos de preescolar, la construcción del criterio de conservación de porción (cantidades discontinuas), para eso se necesita usar fichas de diferentes tamaños maneras e inclusive colores, que hagan que, desde ocupaciones específicas, en donde

el infante deba usar el conteo y logre hacer comparaciones uno a uno, asimilar que porciones equivalentes tienen la posibilidad de hallarse con fichas u objetos de distinta forma. Por medio del Abaco, el infante puede distinguir porción - tamaño y porción – forma.

Para nuestra indagación el Abaco la usaremos no para cálculos numéricos sino para la conservación de la porción debido a que se usarán bolas de diferentes tamaños, o maneras, ensartadas de diferentes modalidades con el objetivo de que el infante las cuente y analice que no atrae como permanecen organizadas, sino que la porción es la misma.

Lastimosamente no se hizo hallar bibliografía de este juego para la implementación en la conservación de la porción. Por esto es de fundamental trascendencia utilizarlo y darnos cuenta que se puede conseguir este objetivo con este instrumento.

2.2.1.9 Nociones prenumericas

Definición nociones prenumericas

“Piaget considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel pre lógico se corresponde con un periodo pre numérico”.

Noción espacio temporal es la construcción del espacio es una actividad corporal. Los gestos y los movimientos van conformándose como una toma de posición del espacio por parte de los niños. “En un primer momento estos desplazamientos se realizan de forma exploratoria, se experimenta la

posición a través de los desplazamientos de su propio cuerpo; posteriormente utiliza su cuerpo como punto de referencia para ubicar objetos en el espacio que le rodea. Cuando se llega a dominar esta etapa, el niño está en situación de relacionar los objetos independientemente de su cuerpo y, por último, serán capaces de distinguir relaciones de posición en el espacio gráfico” (Rencoret, 1994).

Hay que recordar que el niño domina los elementos cuando se le pone en contacto con los objetos a través de experiencias directas. Esto estimula su lenguaje al mismo tiempo que le muestra las propiedades de los objetos. A través de la manipulación, él los examina y observa sus propiedades: color, tamaño, peso, textura, etc. Al verbalizar las características de los objetos deberá ser estimulado para establecer comparaciones entre ellos. “Comparar es fijar la atención en dos o más objetos, para describir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanzas.

2.2.1.10 Jean Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo

Piaget (1968), “es una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos, el desarrollo cognitivo es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan unas a otras, las adquisiciones de cada estadio se incorporan al siguiente por tener un orden jerárquico, el nivel de desarrollo

cognitivo del sujeto determina la capacidad de comprensión y de aprendizaje”.

Piaget afirma que “todo ser humano atraviesa por cuatro etapas para lograr su desarrollo intelectual, esto gracias a sus experimentos con niños para él las experiencias de inseguridad que muestran los niños y los logros que realizan para adaptarse al mundo, son consecuencia de un proceso sistemático que involucra una serie de procedimientos internos y las experiencias de cada etapa. La etapa de la primera infancia se da:

✓ **Primer período: Sensorio motor.**

Comprende desde el nacimiento hasta dos años cuando aparece el lenguaje, se caracteriza por reflejos y acciones espontáneas para satisfacer sus necesidades.

✓ **Segundo período: Operaciones concretas: Período Pre Operacional**

Abarca hasta los siete años el niño ya está relativamente socializado y empieza a razonar, reinicia en el aprendizaje de la matemática, en este aspecto muestra dificultades porque todavía es incapaz de invertir mentalmente una acción física (reversibilidad)”.

A lo largo de esta fase, los chicos aprenden cómo interactuar con su ambiente de una forma más compleja por medio de la utilización de palabras y de imágenes mentales. Esta fase está marcada por el egocentrismo, o la religión de que toda la gente ven el planeta de la misma forma que él o ella. Además, creen que los objetos inanimados poseen las mismas percepciones que ellos, y tienen la posibilidad de ver, sentir, oír, etcétera. Un segundo elemento

fundamental en este periodo es la conservación de la porción, que es la capacidad para comprender que la porción no cambia una vez que la manera cambia.

Las investigaciones de Piaget permitieron tener conocimiento sobre la evolución del pensamiento de un niño y la forma en cómo este va aprendiendo operaciones intelectuales que desde nuestro enfoque de estudio se basa en el entendimiento matemático. Ello se permite identificar en la fase pre - operación al que recorre los años 4 hasta 8 en los niños.

La matemática supone un área del norma colaboración para el trabajo y la actividad mental, de qué surge el valor al análisis evolutivo del pensamiento infantil a partir de los primeros años de desarrollo. En la pedagogía una de las fórmulas que más ha tenido importancia se sintetiza En qué razonamiento jamás se dan en un individuo pasivo, no es posible la compra de conocimientos. Respecto al desarrollo de procesos escalonado, Piaget señala que:

Equilibrio Cognitivo: Entre ambos procesos en los que basa el progreso de las estructuras cognitivas.

Asimilaciones: Sucede cuándo el individuo añade información nueva respecto a esquemas o estructuras que ya estaba disponibles.

Acomodaciones: Genera que el sujeto transforme la información que ya tenía en función de la nueva.

Esta teoría se fundamenta en los resultados de vivencias hechos con chicos, varios de dichos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos. Para Piaget el aprendizaje tiene precisamente un elemento biológico y distingue

2 tipos de aprendizaje: Aprendizaje por hallazgo y Aprendizaje pasivo, en los dos tipos el comportamiento se consigue por la asimilación de un componente nuevo a un esquema ya conformado.

2.2.1.11 Que es la matemática en el nivel inicial

El 80% del cerebro de una persona se desarrolla en la fase preescolar, en esta etapa el Infante se encuentra sensible de desarrollarse, por ende, es importante seleccionar todos aquellos conocimientos que deberían aprenderse imperativamente Y de forma primordial. Se debería enseñar los procesos matemáticos no solo para obtener aprendizajes que sean mecánicos sino también para que el individuo gracias a este puede tener juicio propio e incrementar sus conocimientos.

Además de ello es importante mencionar que nadie aprende estando sentado o acumulando de forma pasiva todos los datos que realicen, es importante ponerlo en práctica y utilizar todas las tácticas que permiten la estimulación del desarrollo del pensamiento matemático.

Debido a las relaciones con los individuos y con el medio, los chicos van construyendo y madurando las construcciones de argumento lógico matemático. El núcleo familiar conjuntamente con la Organización Educativa debería conceder al infante herramientas elementales que le permitan ir creando el propio argumento lógico matemático. “Para conseguir estos propósitos en las primeras edades el razonamiento lógico matemático se ocupa de analizar cualidades sensoriales, desde tres puntos de vista, que coinciden con tres grandes capacidades del ser humano: identificar, definir,

y/o reconocer estas diferentes cualidades, analizar las relaciones que se establecen entre unas y otras, y observar sus cambios, llamados también operadores lógicos” (Alsina, 2006: 28). Esto establece que las primeras construcciones lógico matemáticas que consigue el infante son las clasificaciones y las seriaciones, estas aparecen gracias a componentes perceptivos y sensorio motores. Debido a la relación con todo lo cual le circunda y a la manipulación, el infante llega a hallar las características de los objetos y es aquí donde van apareciendo los primeros esquemas.

2.2.1.12 El conocimiento lógico matemático según Piaget

Según Piaget, citado por el Ministerio de Educación, (2013). “El conocimiento lógico matemático es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho, se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el tres, este es más bien un producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentran tres objetos. 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. El conocimiento lógico matemático surge de una abstracción reflexiva, ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos,

desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos”.

Las operaciones lógico matemáticas, previo a ser una reacción puramente intelectual, necesita en el pre estudiantil la obra de construcciones internas y del funcionamiento de ciertas nociones que son, frente a todo, producto de la acción y interacción del infante con objetos y sujetos y que desde una meditación le permiten conseguir las nociones primordiales de categorización, seriación y la idea de número. El maduro que sigue al infante en su proceso de aprendizaje debería planear didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etcétera.

2.2.1.13 Importancia de la matemática.

Piaget (1968), “aprender matemáticas nos enseña a pensar de una manera lógica y a desarrollar habilidades para la resolución de problemas y toma de decisiones. Gracias a ellas también somos capaces de tener mayor claridad de ideas y del uso del lenguaje. Con las matemáticas adquirimos habilidades para la vida y es difícil pensar en algún área que no tenga que ver con ellas. Todo a nuestro alrededor tiene un poco de esta ciencia”.

Las capacidades numéricas generalmente son valoradas en la mayor parte de los sectores habiendo ciertos en los cuales se piensan fundamentales. La

utilización de la estadística y la posibilidad positiva es primordial enfocándose en una extensa diversidad de labores por ejemplo el cálculo de precios, la evaluación de peligros y control de calidad y la modelización y resolución de inconvenientes. Hay quienes plantean que en el planeta presente tan cambiante en el cual vivimos, especialmente en términos de los adelantos tecnológicos, la demanda de conocimientos matemáticos está en incremento

2.2.1.14 Fines de la enseñanza de la matemática

“Es comúnmente aceptado el valor formativo del aprendizaje de las matemáticas, en especial si en su enseñanza, se fomentan distintas formas de actividad matemática, tales como el buscar analogías y diferencias, realizar conjeturas, elaborar estrategias, utilizar algoritmos, etc. Dicha actividad no solo contribuye a la adquisición de un razonamiento lógico, sino que colabora positivamente en muchos otros aspectos intelectuales, como la intuición la creatividad, la tenacidad en el trabajo, etc. También es innegable que el aprendizaje de las matemáticas presupone la adquisición de un conjunto de instrumentos poderosos para explorar la realidad, representarla, explicarla y predecirla. Su conocimiento a nivel elemental es imprescindible incluso para poder desenvolverse en la sociedad actual y no solamente en su evidente necesidad para comprar, vender, medir, comprender las operaciones de nuestro banco, etc., sino también en relación con las noticias económicas y estadísticas que emiten los medios de comunicación, y que es preciso saber interpretar para tener un conocimiento adecuado de la realidad social”.

(Peralta, 1995, pág.25)

2.2.1.15 Desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años

Fernández (2008) señala que, “para el desarrollo del pensamiento matemático, ante todo, se debe despertar el interés del alumno por el medio externo que le rodea. En ocasiones la relación con el entorno despertará el interés por entender algunos fenómenos o situaciones: las propiedades de los objetos en color, forma, tamaño, las posiciones de éstos: dentro, encima, debajo; las respuestas al cuántos, como cardinal o al más que como comparación; su posición para llegar a ... primero, segundo, ...; su relación con: más cerca que ... de ..., entre otras situaciones, que le ayudan a establecer relaciones con los objetos de su entorno y con sus semejantes. en estas situaciones el auxilio del juego didáctico es una herramienta pedagógica muy eficaz para lograr el aprendizaje de la matemática”.

Entre algunas habilidades que muestran el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años Fernández (2008) “señala las siguientes:

- ✓ Identificar colores por su nombre.
- ✓ Establecer relaciones entre los tamaños de los objetos: más grande que ..., más pequeño que ...
- ✓ Reconoce las figuras geométricas planas por su nombre: triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo.
- ✓ Establece clasificaciones y seriaciones a partir de un criterio dado.
- ✓ Distingue los guarismos del 1 al 5.
- ✓ Muestra interés y gusto por el aprendizaje de los conceptos y relaciones lógico matemáticos”.

2.2.1.16 Las actividades lógico matemáticas en el jardín de la infancia

Alsina (2006) sostiene que “existen diferentes alternativas para realizar actividades tomando en cuenta un componente importante de razonamiento en el jardín de la infancia; entre los que manifiesta:

1. **A partir de la vida cotidiana:** En situaciones de la vida cotidiana del jardín de inicial se producen situaciones matemáticas en general y con un componente lógico matemático en particular. Usualmente las situaciones son espontáneas para el niño y deben ser aprovechadas desde la perspectiva educativa. Es necesario que el docente aproveche estas situaciones para generar situaciones de aprendizaje junto a los niños, los mismos que necesitan la libertad para dejar fluir sus ideas, siempre bajo la supervisión docente. A menudo, una cosa inicialmente inesperada se puede convertir en una situación muy rica para el niño que le puede permitir hacer un importante descubrimiento matemático o de cualquier tipo. Si no se provechan estos momentos, si no analizamos con ojos de niño, como decía” Tonucci (1983); “sino lo explicitamos, en definitiva, podemos haber desaprovechado una importante ocasión de aprendizaje para el niño: Esto se ha de hacer en un ambiente relajado, sin dudas y sin presiones causadas, por ejemplo, por programaciones que se pueden estructurar y pautar excesivamente contenidos a trabajar sin considerar los ritmos de aprendizaje de los niños.

Aquí algunos ejemplos de situaciones que deben ser aprovechadas desde el punto de vista de actividades de la vida cotidiana:

- Cuando llega el momento de comer y los niños ayudan a poner la mesa. Se puede aprovechar este momento para hacer observar al niño que antes de distribuir los cubiertos están clasificados: las cucharas están todas juntas en un sitio, los tenedores en otro, las cucharitas en otro, cuando un niño distribuye los cubiertos para cada plato bien va a buscar una servilleta en la bolsa de servilletas; está efectuando correspondencia”.

2. **A partir de material inespecífico:** El material inespecífico se refiere a “todos los materiales que inicialmente no han sido diseñados con una finalidad didáctica, pero en el jardín de la infancia les otorgamos esta función. Hay una cantidad inagotable de materiales que se enmarcan dentro de esta categoría: conchitas, semillas, hojas de plantas, esponjas, objetos de madera, de metal o plástico, piedras, palitos de chupete, chapitas, trozos de tela, tapas, etc.

- ✓ Desde la escuela hay que tener un criterio claro respecto a su elección, se debe procurar:
 - ✓ Que sea material natural, cercano al niño
 - ✓ Que se pueda sustituir con facilidad
 - ✓ Que no sea peligroso para el niño
 - ✓ Y sobre todo que permita un control higiénico riguroso
- ✓ Las actividades que se llevan a cabo a partir de estos materiales permiten al niño hacer numerosos descubrimientos:
 - ✓ De que están hechos
 - ✓ Las diferentes cualidades sensoriales
 - ✓ Las acciones que se pueden hacer

✓ Los cambios que se producen”

3. **A partir de los juegos y materiales diseñados didácticamente:** Aprender mediante juegos es un derecho, una necesidad de los niños ya que, como señala Bettelheimen (1987), “El mundo lúdico es tan real e importante para ellos como para el adulto el mundo del trabajo y, en consecuencia, habría que otorgarle la misma dignidad”. A continuación, se presenta el decálogo del juego que “apoya el uso del mismo como recurso didáctico para desarrollar el pensamiento matemático en general y el razonamiento lógico matemático en particular” (Alsina, 2001).

Es parte de la vida real de los niños. “Utilizándolos como un recurso trasladan la realidad de los niños a la escuela.

- a) Los materiales lúdicos acostumbran ser motivadores. Los niños se implican y se lo toman en serio.
- b) Tratan distintas competencias matemáticas.
- c) Los niños pueden afrontar nuevas habilidades matemáticas sin tener miedo al fracaso inicial.
- d) Permiten aprender a partir del propio error de los demás
- e) Respetan la diversidad. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función a sus propias capacidades.
- f) Permiten desarrollar capacidades básicas necesarias para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas, la búsqueda de estrategias, etc.

- g) Facilitan el proceso de socialización de los niños junto con su autonomía personal.
- h) El currículo actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico del conocimiento matemático y el acercamiento a la realidad de los niños.
- i) Persiguen y consiguen el aprendizaje significativo”.

2.2.1.17 Dimensiones nociones prenumericas

Noción de seriación

Es una operación lógica que, a partir de un sistema de referencias, “permiten establecer relaciones compartidas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente. Lograr la seriación implica descubrir que todo elemento es mayor que el anterior y menor que el posterior.

La seriación pasa por las siguientes etapas:

- ✓ Primera etapa: parejas y tríos
- ✓ Segunda etapa: serie por ensayo y error
- ✓ Tercera etapa: el niño realiza la seriación sintomática.
- ✓ Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación, por ejemplo, cuando agrupamos determinados números y objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales solo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia, término a término. Costa de las siguientes etapas:

- ✓ Primera etapa (5 años): sin conservación de la calidad, ausencia de correspondencia término a término
- ✓ Segunda etapa (5 a 6 años): establecimiento de la correspondencia término a término, pero sin equivalencia durable.
- ✓ Tercera etapa: conservación de número”.

Noción de clasificación

Constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se defina la pertenencia del objeto a una clase y se incluyen en ellas sub clases. En conclusión, “las relaciones que se establecen son las semejanzas, diferencias, pertenencias (relación entre un elemento y la clase a la que pertenece) e inclusiones (relación entre una sub clases y la clase de la que forma parte). La clasificación en el niño pasa por varias etapas:

- a) Transitividad: consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otra relación que si han sido establecidas perceptivamente. Por ejemplo, los niños agrupan de acuerdo a color, forma, tamaño, etc.
- b) Reversibilidad: Es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores. Por ejemplo, hacen mayores diferenciaciones de agrupamientos más pequeñas.

El niño debe realizar esta actividad, ya que de esto dependerá su logro en cuanto al aprendizaje de los números. El aprendizaje es una serie de

relaciones mentales que se da a través de las semejanzas, asimismo se separan por diferencias” (Piaget, 2003).

Noción de conservación

De acuerdo a la teoría la noción de conservación “no solamente representa un atributo crucial en sí mismo, sino que es justamente el concepto que señala una importante fase en el desarrollo cognitivo del niño: el paso desde el pensamiento pre lógico al lógico. La capacidad de conservar revela la habilidad para reconocer que ciertas propiedades como número, longitud, sustancia, permanecen invariables aun cuando sobre ellas se realicen cambios en su forma, color o posición”.

Según Escalante y Molina (1998), “en la conservación de número, por ejemplo, dos filas paralelas de monedas se colocan frente al niño. Después que el niño afirma que cada fila contiene el mismo número de monedas, éstas son separadas en una fila y aproximadas en la otra. Luego se pregunta al sujeto si ambas filas contienen el mismo número. En tareas de volumen, la misma cantidad de agua existe cuando es vertida desde un recipiente alto y cilíndrico hacia uno plano. Los niños capaces de comprender el principio saben que, a pesar de las transformaciones, el número de monedas o la cantidad de líquido sigue siendo el mismo. Implica la capacidad de percibir que una cantidad de sustancia no varía cualesquiera sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración interior. Esta capacidad es adquirida por efecto de la experiencia y crecimiento. El niño de esta edad no ha desarrollado esta noción, sino que todavía está fuertemente influenciado por

factores perceptivos. El niño tiene una ausencia de conservación, es capaz de hacer una calificación a través de una relación perceptual global, su comparación es cualitativa. Por ejemplo, si al niño le entregamos una plastilina dividida en dos partes iguales y una de ellas se subdivide en cuatro partes, el niño será incapaz de razonar que la cantidad se mantiene constante a pesar de la subdivisión”.

2.3 Bases conceptuales.

Proyectos de averiguación: Proyecto para desarrollar un trabajo de averiguación científica, el mismo que tiene el problema de averiguación, el marco teórico, la metodología de averiguación, puntos administrativos, etcétera.

Educación. La educación es una actividad hecha conjuntamente por medio de la relación de 3 recursos: un maestro o profesor, uno o diversos estudiantes o discentes y el objeto de entendimiento.

Juegos: Es una actividad primordial para los seres vivos debido a que posibilita experimentar ciertas conductas sociales, siendo paralelamente un instrumento eficaz para obtener y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

Matemáticas. La matemática es una materia demasiado acumulativa: unas ocupaciones exigen otras previas, lo que necesita comprensión lógica y memoria comprensiva de los contenidos anteriores. O sea, saber pensar y saber ejercer los conceptos o los métodos en acción.

Conservación: “La conservación de cantidad es un proceso operacional de la mente, que produce la comprensión que ciertos aspectos de una condición cambiante son invariables a pesar de tales cambios”. (Piaget 2000).

Clasificación: “Juntar por semejanzas y separar por diferencias, es decir se junta por color, forma o tamaño, o por el contrario se separa lo que tiene otra propiedad diferente, se fundamenta en las cualidades de los objetos” (Tobon Ortiz 2012)

Seriación: “Es una operación lógica que, a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma creciente o decreciente. Es importante que los objetos que se les presenten a los niños para facilitar la seriación, en cualquier situación de aprendizaje sean de diferentes tamaños, peso, grosor, etc”. (Tobon, 2012)

Clasificar: actividad prenuméricas básica. En una primera fase supone elegir un atributo determinado, y separar los objetos en dos conjuntos de acuerdo con ese criterio.

Dimensión. Cada uno de los elementos macros que sirven para definir o desarrollar algo. Cada una de las magnitudes de un conjunto.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

En el presente trabajo abordaremos sobre una investigación aplicada, dado que posee como finalidad demostrar la efectividad del programa “JUEGOS DIDÁCTICOS” para la influencia en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

3.2 Población

La población de la presente investigaciones estuvo constituida por los alumnos matriculados en educación inicial de 5 años N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020, haciendo un total de ochenta niños entre mujeres y varones, los cuales proceden de la zona rural y viven dentro del entorno familiar de posición económica media.

3.3 Muestra

GRUPOS	AULAS	ALUMNOS	TOTAL
CONTROL	SECCIÓN “Celeste”	20	20
EXPERIMENTAL	SECCIÓN “Amarillo”	20	20
TOTAL	2	40	40

Fuente: Nómima de Matrícula

Después de calcular la población, esta misma ha sido tomada como marco muestra, en otras palabras, la muestra está conformada por 40 niños, por lo que ha sido factible el seguimiento de ambos grupos, siendo 20 los alumnos elegidos para cada grupo (control y experimental) se realizó de acuerdo en la siguiente tabla.

3.4 Nivel y tipo de estudio

El nivel de investigación es experimental y según **Sánchez Carlessi, H. (1998)**, este estudio concierne a una investigación aplicada, puesto que tiene como finalidad demostrar la efectividad del programa “JUEGOS DIDÁCTICOS” para la influencia en la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

3.5 Diseño de la investigación

Según **Hernández (2006)**, “el estudio corresponde al diseño **cuasi experimental**, porque podrá recrearse en cualquier otro escenario y porque se trabajará con niños y no con animales como se hace en una investigación de tipo experimental.”

Se trabajó con dos grupos; llamados grupo experimental (G.E.) y grupo control (G.C.), cuyo esquema es el siguiente:

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1 Técnicas e Instrumentos de colecta de Datos

En el presente programa se utilizó la lista de cotejo y una adaptación de fichas de las nociones prenumericas en el periodo pre operacional de Piaget (1975) para evaluar la seriación, clasificación y conservación. De los niños respecto a su proceso de las nociones prenumericas.

3.6.2 Técnicas de procesamiento de datos

Técnica

- **Técnicas de procesamiento de datos**

En la presente investigación se utilizarán las técnicas de:

- Estadística descriptiva**
- Estadística inferencial**

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

3.7.1 Validación del instrumento

Según Carrasco (2009, p. 45) “este atributo de los instrumentos de investigación consiste en que estos miden con objetividad, precisión, veracidad y autenticidad aquello que se desea medir de las variables en estudio.” En la presente investigación para determinar la validez del instrumento implicó someterlo a la evaluación de un panel de expertos antes de su aplicación (juicio de expertos), para tal efecto, se hizo revisar a los siguientes expertos:

La validez de los instrumentos fue aprobada por el juicio de 3 expertos:

Tabla N° 03

Validación de los instrumentos

N°	Nombre(s) y apellidos del experto	Valido	Mejora	No valido
1	Ortiz Morote, Jesús	X		
2	Ascayo León, Orlando	X		
3	Echevarría Rodríguez, Haiber	X		

3.7.2 Confiabilidad del instrumento

La Fiabilidad de una herramienta de medición hace referencia al nivel de exactitud o precisión del tamaño, en el sentido de que si aplicamos repetidamente el instrumento al mismo individuo u objeto genera equivalentes resultados. Los resultados del análisis de la fiabilidad del programa juegos didácticos, por el procedimiento de consistencia interna, en donde se observa que, la muestra dividida aleatoriamente en conjuntos empírico (20) y de control (20) les da la característica de sin dependencia a todos los conjuntos de la muestra utilizada en la indagación. Con las precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha considerado que el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

3.8 Procedimientos

“La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 40$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.” Según **Martínez Bernardino**, en su texto “Estadística y Muestreo”.

3.9 Tabulación y análisis de datos.

El análisis descriptivo del comportamiento de los datos constituye un componente importante en una investigación científica, más aún en el enfoque cuantitativo. Las variables y sus dimensiones muestran comportamientos distintos, pero se verifica que guardan un grado de significatividad.

El resultado del procesamiento se muestra en tablas estadísticas y sus respectivos gráficos de barras, resaltando las frecuencias absoluta y porcentual. También se muestra las pruebas de hipótesis a través de student. se tuvo una mejora significativa para influenciar las nociones prenumericas a comparación del grupo de control siendo el adecuado; luego, para las pruebas específicas, se relacionaron las dimensiones de las variables entre sí, siguiendo un orden consecutivo.

3.10 Consideraciones éticas

En relación a las consideraciones éticas integrados en esta presente averiguación, se dijo que la investigación cuido y puso en gran importancia en todo momento la confidencialidad de la información de los implicados que se recabo. Los protocolos a seguir contaron con una cierta simbología entendida. De esa manera, se aseguró los puntos éticos puedan ser presentados impreso, el cual ha sido inspeccionado por la junta de ética institucional de la “Universidad Nacional Herminio Valdizan”, a fin de revisar que esta indagación no incurra en ningún tipo de falta a la ética profesional, ni vulnere los derechos de los competidores del análisis. Asimismo, se consideró de fundamental trascendencia que todos los competidores debían conocer la información elemental de la misma de antemano. Para eso se dio un formato de “consentimiento informado” en donde se detalló esa información y método de recolección de datos. Dicho archivo se dio al director y los maestros de la “organización educativa de Panaococha” con el fin respectiva que autorice la colaboración de los alumnos en la averiguación. De igual manera, se brindó una plática previa a los competidores para detallar información elemental sobre el asunto de: “Juegos didácticos y Nociones

prenumericas, con el fin de que los competidores comprendan la relevancia del trabajo a hacer y logren ser lo más sinceros probables al instante de la resolución de los formularios”.

CAPITULO IV

RESULTADOS

Cuadro 1.

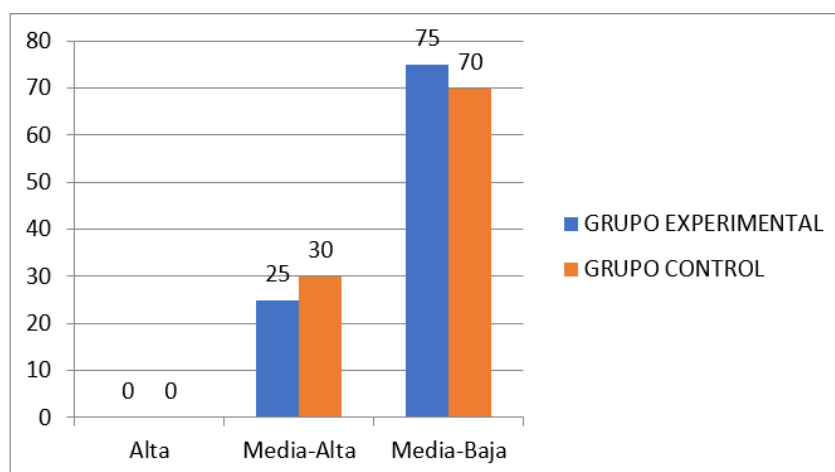
El nivel de las nociones prenumericas antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” en seriación; con bloques lógicos en seriación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020

NIVEL DE CREATIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N	%	N	%
Alto	0	0	0	0
Media-Alta	5	25	6	30
Media-Baja	15	75	14	70

Fuente: Elaborado por las investigadoras.

Gráfico 1.

El nivel de las nociones prenumericas antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” en seriación; con bloques lógicos en seriación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de las nociones prenumericas en seriación de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en seriación según grupo experimental y control;

En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala alta, media alta, media baja. Así para el grupo experimental 0% (0) tienen un nivel de nociones prenuméricas alta alta, el 25% (5) media alta y el 75% (15) media baja. Del mismo modo para el grupo control 0% (0) alta, 30% (6) media alta y el 70% (14) media baja.

Cuadro 2.

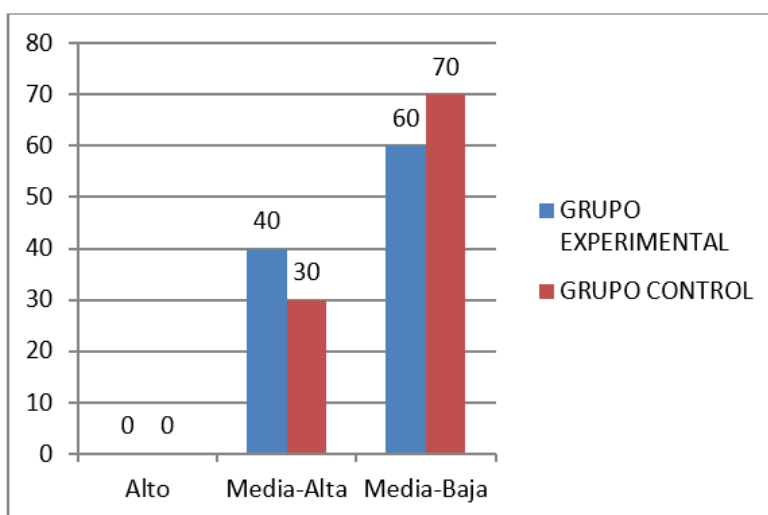
El nivel de las nociones prenuméricas antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” en clasificación; bloques lógicos en clasificación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020.

NIVEL DE CREATIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N	%	N	%
Alto	0	0	0	0
Media-Alta	8	40	6	30
Media-Baja	12	60	14	70

Fuente: Elaborado por las investigadoras.

Gráfico 2.

El nivel de las nociones prenuméricas antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” en clasificación; bloques lógicos en clasificación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según el gráfico se observa el nivel de las nociones prenuméricas en clasificación antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en clasificación según grupo experimental y control;

En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala alta, media alta, media baja. Así para el grupo experimental 0% (0) tienen un nivel de nociones prenuméricas alta, el 40% (8) media alta y el 60% (12) media baja. Del mismo modo para el grupo control 0% (0) alta, 30% (6) media alta y el 70% (14) media baja.

Cuadro 3.

El nivel de las nociones prenuméricas antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” en conservación; con ábaco en conservación en los niños y niñas de 5 años

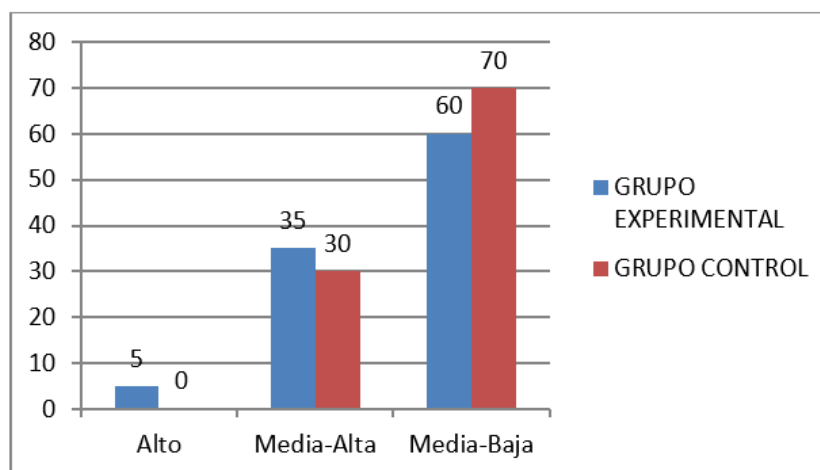
NIVEL DE CREATIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N	%	N	%
Alto	1	5	0	0
Media-Alta	7	35	6	30
Media-Baja	12	60	14	70

Fuente: Elaborado por las investigadoras.

en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020

Gráfico 3.

El nivel de las nociones prenuméricas antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” en conservación; con ábaco en conservación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de las nociones prenuméricas en conservación antes de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con ábaco en conservación según grupo experimental y control;

En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala alta, media alta, media baja. Así para el grupo experimental 5% (1) tienen un nivel de nociones prenuméricas alta, el 35% (7) media alta y el 60% (12) media baja. Del mismo modo para el grupo control 0% (0) alta, 30% (6) media alta y el 70% (14) media baja.

Cuadro 4.

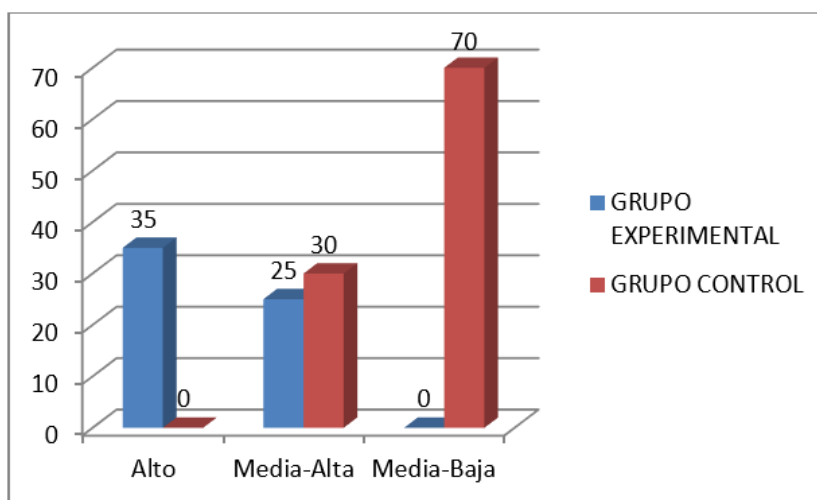
El nivel de seriación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en seriación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020

NIVEL DE CREATIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N	%	N	%
Alto	13	35	0	0
Media-Alta	7	25	6	30
Media-Baja	0	0	14	70

Fuente: Elaborado por los investigadores

Gráfico 4.

El nivel de seriación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en seriación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Al haber ejecutado se obtuvo el nivel de seriación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en seriación según grupo experimental y control;

En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala alta, media alta, media baja. Así para el grupo experimental 35% (13) tienen un nivel de nociones prenuméricas alta, el 25% (7) media alta y el 0% (0) media baja. Del mismo modo para el grupo control 0% (0) alta, 30% (6) media alta y el 70% (14) media baja.

Cuadro 5.

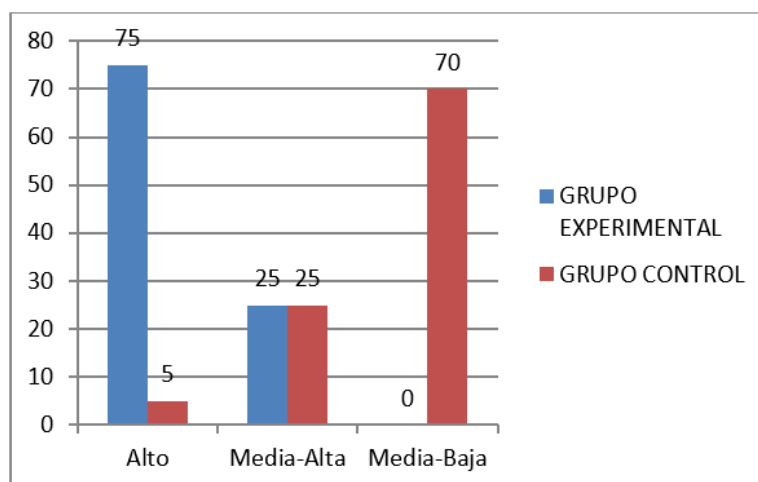
El nivel de clasificación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en clasificación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochoa Provincia de Pachitea – Huánuco 2020

NIVEL DE CREATIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N	%	N	%
Alto	15	75	1	5
Media-Alta	5	25	5	25
Media-Baja	0	0	14	70

Fuente: Elaborado por los investigadores

Gráfico 5.

El nivel de clasificación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en clasificación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de clasificación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con bloques lógicos en clasificación según grupo experimental y control;

En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala alta, media alta, media baja. Así para el grupo experimental 75% (15) tienen un nivel de las nociones prenuméricas alta, el 25% (5) media alta y el 0% (0) media baja. Del mismo modo para el grupo control 5% (1) alta, 25% (5) media alta y el 70% (14) media baja.

Cuadro 6.

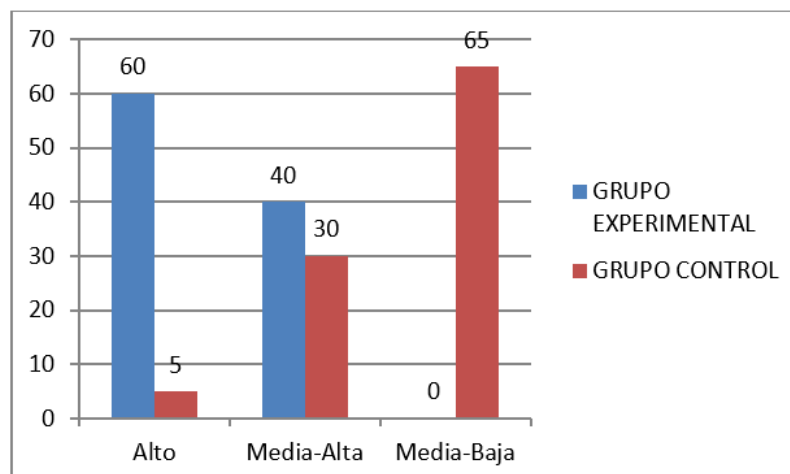
El nivel de conservación después de la aplicación “Juegos didácticos” con ábaco en conservación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020

NIVEL DE CREATIVIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N	%	N	%
Alto	12	60	1	5
Media-Alta	8	40	6	30
Media-Baja	0	0	13	65

Fuente: Elaborado por las investigadoras

Gráfico 6.

El nivel de conservación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con ábaco en conservación en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de conservación después de la aplicación del programa “Juegos didácticos” con ábaco en conservación según grupo experimental y control; En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala alta, media alta, media baja. Así para el grupo experimental 60% (12) tienen un nivel de nociones prenuméricas alta, el 40% (8) media alta y el 0% (0) media baja. Del mismo modo para el grupo control 5% (1) alta, 30% (6) media alta y el 65% (13) media baja.

4.1 Prueba de Hipótesis

La muestra dividida aleatoriamente en grupos experimental (20) y de control (20) les da la característica de independiente a cada uno de los grupos de la muestra usada en la investigación. Con las precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si aplicamos el programa “Juegos didácticos” con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenumericas de los niños y niñas de inicial 5 años.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a: Si aplicamos el programa “Juegos didácticos” con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenumericas de los niños y niñas de inicial 5 años.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

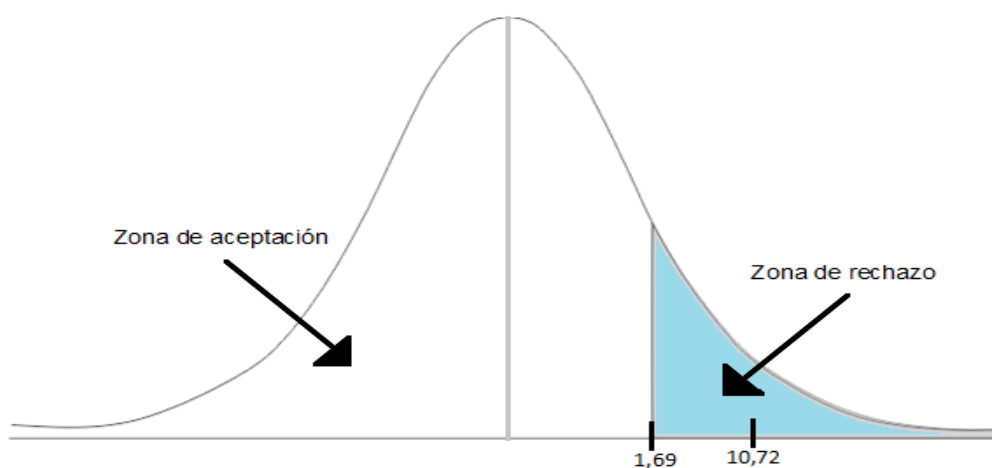
d) Distribución aplicable para la prueba

“La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la

distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 40$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta”. Según **Martínez Bernardino**, en su texto “Estadística y Muestreo”.

e) **Cuadro de la prueba**

PRUEBA T DE STUDENT		
SERIACIÓN		
Media	40.65	75.7
Varianza	125.0815789	88.6421053
Observaciones	20	20
Grados de libertad	37	
Estadístico t	10.722022	
Valor crítico de t (una cola)	1.68709362	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,69$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) **Cálculo estadístico de la prueba:** $t = 10,72$

g) **Toma de decisiones**

El valor $t = 10,72$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t = 1,69$ que es la zona

de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación si mejoraremos con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenumericas de los niños y niñas de inicial 5 años, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo. Se confirma de esta manera lo hallado en el análisis descriptivo realizado según cuadro.

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

La muestra dividida aleatoriamente en grupos experimental (20) y de control (20) les da la característica de independiente a cada uno de los grupos de la muestra usada en la investigación. Con las precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si aplicamos el programa “juegos didácticos” con clasificación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenumericas de los niños y niñas de inicial 5 años.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a: Si aplicamos el programa “juegos didácticos” con clasificación si mejoraremos con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenumericas de los niños y niñas de inicial 5 años.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

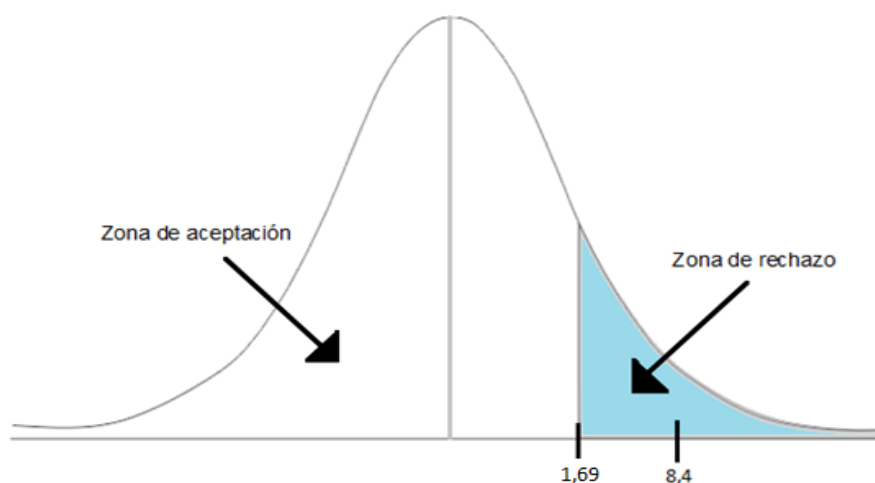
Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 40$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDENT		
CLASIFICACIÓN		
Media	44.95	76.25
Varianza	143.9447368	159.1447368
Observaciones	20	20
Grados de libertad	38	
Estadístico t	8.040330642	
Valor crítico de t (una cola)	1.68595446	



En el gráfico anterior, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,69$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) Cálculo estadístico de la prueba: $t = 8,04$

g) Toma de decisiones

El valor $t = 8,04$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,69$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo. Se confirma de esta manera lo hallado en el análisis descriptivo realizado según cuadro.

4.3 Prueba de Hipótesis

La muestra dividida aleatoriamente en grupos experimental (20) y de control (20) les da la característica de independiente a cada uno de los grupos de la muestra usada en la investigación. Con las precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si aplicamos el programa “juegos didácticos” con conservación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a: Si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b) **Determinación si la prueba es unilateral o bilateral**

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) **Determinación del nivel de significatividad de la prueba**

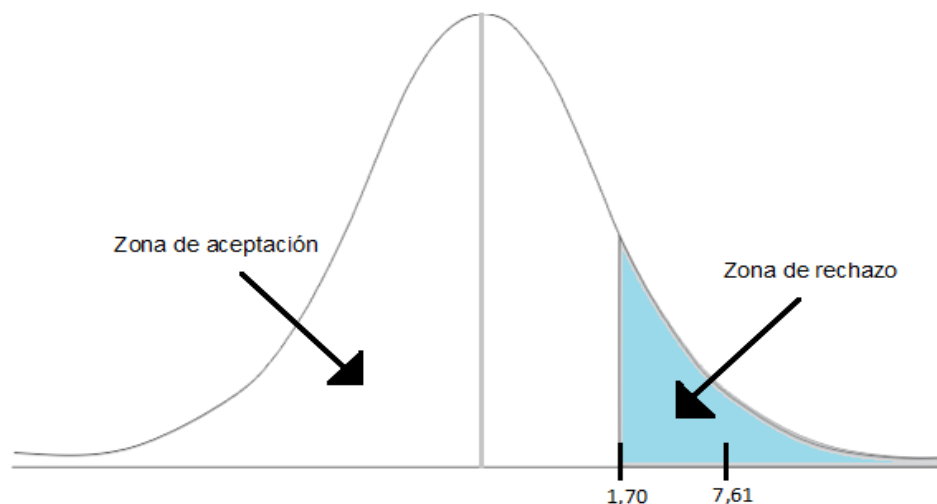
Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d) **Distribución aplicable para la prueba**

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 40$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e) **Cuadro de la prueba**

PRUEBA T DE STUDENT		
CONSERVACIÓN		
Media	43.1	74.7
Varianza	261.884211	82.7473684
Observaciones	20	20
Grados de libertad	30	
Estadístico t	7.61245162	
Valor crítico de t (una cola)	1.69726089	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,70$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) **Cálculo estadístico de la prueba:** $t = 7,61$

g) **Toma de decisiones**

El valor de $t = 7,61$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,70$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación no mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo. Se confirma de esta manera lo hallado en el análisis descriptivo realizado según cuadro.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

Seguidamente, se procede a brindar una discusión de la información obtenida en consideración con las hipótesis planeadas, con el marco teórico siendo relacionado mediante las variables de estudio en conjunto a la evidencia empírica recabada mediante los instrumentos.

Cabrera (2010) emprendió un estudio titulado: “Los Juegos Educativos con Materiales Concretos para el Aprendizaje de las Matemáticas en los Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Medalla Milagrosa de la Provincia de Chimborazo, Cantón Guano, Parroquia la Matriz durante el Año 2010 – 2011, el que presentó a la Universidad Nacional de Chimborazo (Ecuador)”.

El fin de ese estudio es “determinar si los juegos educativos con materiales concretos influyen en el aprendizaje de las matemáticas en niños de educación primaria básica. Cabrera puntualiza que los juegos educativos con materiales concretos es de gran importancia ya que muchos de los niño/as de los Centros de Educativos, no conocen bien lo que significa la nueva metodología educativa que busca en los juegos, una herramienta que permite desarrollar el conocimiento, cambiando el viejo esquema áulico de atender a la maestra por el de interactuar, mediante actividades divertidas, participativas, que permiten desarrollar destrezas fundamentales en la educación del niño”.

“Esta investigación se realizó en un establecimiento particular de la ciudad de Guano, Provincia de Chimborazo. Se investigó a los niño/as, padres de familia y docentes de

cuarto año de educación básica de la Escuela “Medalla Milagrosa”, para lo cual se les aplicó una encuesta destinada a conocer los distintos problemas que ocurren por no utilizar material didáctico adecuado. La investigación se destinó a dar respuestas a las diversas preguntas en relación a la disposición de aprendizaje hacia el área de Matemática por parte de una muestra homogénea de cuarto año básico”.

De la misma manera evidenciamos en este proyecto el grado de significatividad del proyecto de tesis teniendo los siguientes resultados.

El valor de $t = 10,72$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,69$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación si mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo. Se confirma de esta manera lo hallado en el análisis descriptivo realizado según cuadro.

El valor de $t = 8,04$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,69$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación si mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo. Se confirma de esta manera lo hallado en el análisis descriptivo realizado según cuadro.

El valor de $t = 7,61$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,70$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna;

es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa “juegos didácticos” con seriación si mejoraremos influenciar la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo. Se confirma de esta manera lo hallado en el análisis descriptivo realizado según cuadro.

CONCLUSIONES

1. Se determinó el nivel de las nociones prenuméricas antes de la aplicación del programa “juegos didácticos” en seriación con bloques lógicos en los niños de inicial 5 años tanto en el grupo experimental y control era inadecuado. Después de la aplicación del programa demostramos que en el grupo experimental se tuvo una mejora significativa para estimular las nociones prenuméricas a comparación del grupo de control siendo el adecuado.
2. Se determinó el nivel de las nociones prenuméricas con la aplicación del programa “juegos didácticos” en clasificación con bloques lógicos, se pudo determinar que el nivel de las nociones prenuméricas después de la aplicación del programa “juegos didácticos” el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a las nociones prenuméricas.
3. Se determinó el nivel de las nociones pre numéricas con la aplicación del programa “juegos didácticos” en conservación con ábaco, donde se pudo demostrar que el nivel de las nociones prenuméricas después de la aplicación del programa “juegos didácticos”, el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a las nociones prenuméricas.
4. Coincidimos con el planteamiento de Piaget, que de acuerdo a nuestras dimensiones logra con la seriación, encontrar la forma de resolver problemas, con la clasificación, buscar una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto, con la conservación, generar una cantidad de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; y pensar en las otras posibles formas de darle solución

al problema, ya que una característica importante de las nociones prenuméricas se añaden elementos, detalles ideas para el proceso de solución de problemas y dejar ese miedo a las matemáticas, dar solución desde el nivel inicial ya que es la base fundamental de la educación.

SUGERENCIAS

- Se sugiere a los docentes del nivel inicial, tomar nuestra investigación, ya que es un instrumento muy efectivo para la enseñanza de las matemáticas, ya que tiene por finalidad optimizar el nivel de las nociones prenuméricas en los niños del nivel inicial.
- Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco, tener en cuenta los resultados de nuestra investigación, ya que, la aplicación del programa “juegos didácticos” despierta en los niños, nociones pre numéricas construyendo de esta manera nuevas ideas para el uso de los bloques lógicos y ábaco, rompiendo de esta manera la enseñanza tradicional que aún se practican dentro del nivel inicial, forjar nuevas formas que permitan a los niños aclarar, expresar y compartir ideas, que le ayuden a su proceso de desarrollo y comprensión otorgándole grandes beneficios en su vida académica y vida diaria.
- Se sugiere incentivar en la difusión de los presentes resultados entre los docentes de las diversas instituciones educativas que se encuentran dentro de la región Huánuco, con el objetivo de promover las actividades pre numéricas que incluyen actividades dinámicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como ya se ha visto a lo largo de este trabajo de investigación contribuirá a mejorar la calidad educativa. Existen los suficientes indicios y medios probatorios para aceptar que se aplique de forma general y priorizada el programa “juegos didácticos” con seriación, clasificación y conservación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, A. (2006). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años*. España. Ediciones OCTAEDRO.
- Bautista Vallejo, J.M. (Coord.) (2004): *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas.*, editorial Adhara, Granada
- Fernández, J. (2013). *Estadística Aplicada y Técnicas Para La Investigación*. (2a. Ed.). Perú: Editorial San Marcos.
- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*. (6a ed.) México. México.
- Ministerio de Educación (2014). *Módulo de Actualización en Didáctica de la Matemática*.
Hacia la Construcción de la Noción de Número. Perú: Editorial Endecosege.
- Ministerio de Educación (2014). *Rutas de Aprendizaje. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático II Ciclo*. Perú: Editorial Navarrete.
- Ministerio de Educación (2013). *Rutas de Aprendizaje. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático II Ciclo*. Perú: Editorial Navarrete.
- Ministerio de Educación del Perú, (2015). *Módulo de actualización en didáctica de la matemática. "Hacia la construcción de la noción de número)*. Lima. MINEDU.
- Montessori, M. (1979). *La educación para el desarrollo Humano*.
- Ortega (1990), *Principios básicos de los juegos didácticos*. Ed. Paidós. Madrid.
- Peralta, J. (1995). *Principios didácticos e históricos para la enseñanza*. Huerga y Fierro
- Piaget, J. (1999). *Psicología del Niño*. España Madrid: Editorial Morata.
- Piaget, J (2003). *De la lógica del niño a la lógica del adolescente*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Piaget, J (1968), Teoría del desarrollo cognitivo de la matemática. Ed. Paidós.

Tobón O. N (2012) “Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3 a 4 años del hogar Campanitas” Corporación Universitaria Lasallista. Facultad de Ciencias Sociales y Educación. Caldas. Editores.

FUENTES INTERNET

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2017>

<https://www.aprenderjuntos.cl/conservacion-de-cantidad/>

<https://www.bloghoptoys.es/proponerle-una-actividad-clasificacion/>

<https://sites.google.com/site/matematicaseneduacioninicial/actividades-de-seriacion>

<http://secretosdeprofe.blogspot.com/2016/03/seriaciones.html>

<https://pequenosplanes.com/bloques-logicos/>

<https://noticias.utpl.edu.ec/3-juegos-didacticos-para-ensenar-matematicas-a-los-ninos>

<https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/patrones-para-ninos-de-preescolar/>

ANEXOS

ANEXO N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>GENERAL</p> <p>¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la seriación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?</p> <p>¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la clasificación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar que efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la seriación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea Huánuco 2020.</p> <p>Demostrar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la clasificación de bloques lógicos en la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de</p>	<p>GENERAL</p> <p>Si juegos didácticos es efectiva, entonces influirá significativamente la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha provincia de Pachitea – Huánuco 2020.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Si juegos didácticos tiene un nivel de efectividad alta, entonces se influirá en la seriación en bloques lógicos en seriación, en la adquisición de las nociones prenuméricas.</p> <p>Si juegos didácticos tiene un nivel de efectividad alta, entonces se influirá en la clasificación en bloques lógicos en clasificación, en la adquisición de las nociones prenuméricas.</p>	<p>VI</p> <p>JUEGOS DIDÁCTICOS</p>	<p>Bloques lógicos en seriación</p> <p>Bloques lógicos en clasificación</p> <p>Abaco en conservación</p>	<p>Realiza collares y pulseras según un patrón</p> <p>Establece una serie según su forma y tamaño</p> <p>Organiza objetos de forma creciente y decreciente</p> <p>Identifica objetos en función a sus características principales.</p> <p>Agrupar conjuntos según forma, tamaño y color del elemento.</p> <p>Realiza separación por diferencias.</p> <p>Identifica cantidades con montos iguales y diferentes</p> <p>Conservación de Cantidad a pesar de formas y tamaño</p> <p>Realiza asociación longitud con color</p>	<p>Ficha aplicada</p>	<p>Poblaciones</p> <p>Todos los alumnos de inicial 5 años del aula Celeste y Amarillo en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha provincia de Pachitea – Huánuco 20 alumnos.</p> <p>Muestra</p> <p>El aula Celeste (Grupo experimental)</p> <p>El aula Amarillo (Grupo control)</p> <p>Total, de 20 alumnos de ambos grupos de trabajos.</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Experimental</p> <p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Cuasiexperimental de los grupos aleatorios con una lista de cotejo</p> <p>Técnica para el análisis de interpretación de datos</p> <p>De observación y su instrumento de ficha aplicado en los estudiantes.</p>

<p>¿Qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la conservación en ábaco en la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020?</p>	<p>Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020.</p> <p>Evaluar qué efectividad tendrá los juegos Didácticos en la influencia de la conservación en ábaco en la adquisición de las nociones numéricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaochocha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020</p>	<p>Si juegos didácticos tiene un nivel de efectividad alta, entonces se influirá en la en la conservación en ábaco en conservación, en la adquisición de las nociones prenuméricas.</p>	<p>VD</p> <p><u>NOCIONES NUMERICAS</u></p>	<p>Seriación</p> <p>Clasificación</p> <p>Conservación</p>	<p>Reconoce un patrón</p> <p>Establece una serie</p> <p>Incorpora nociones de cantidad</p> <p>Idéntica características de objetos</p> <p>Agrupar objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos.</p> <p>Ordena por semejanzas o diferencias</p> <p>Permanencia de Cantidad a pesar de tamaños.</p> <p>Correspondencia termino a termino</p> <p>Establece equivalencias</p>		<p>Técnica de procesamiento de datos, usando el paquete estadístico SPS. Y el programa Excel</p> <p>Técnica de prueba piloto.</p>
--	---	---	---	---	---	--	---

ANEXO 02

CONSENTIMIENTO INFORMADO

ID:

FECHA:

TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020

OBJETIVO: Evaluar el grado de influencia que existe entre juegos didácticos y la adquisición de las nociones prenumericas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020

INVESTIGADOR: Cordova Maylle Sandra Jeaneth, vasquez Salazar Juana y Esquivel Pizango Jenny Isabel

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

FIRMA DEL PARTICIPANTE:

FIRMA DE LOS INVESTIGADORES RESPONSABLES:

HUÁNUCO, 2020

ANEXO 03
INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto:
Cargo o Institución donde Labora:
Nombre del Instrumento:
Autor del instrumento:

II. ITEMS:

		VALIDEZ						Observaciones
SIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Seriación	Reconoce un patrón							
	Establece una serie							
	Incorpora nociones de cantidad							
Clasificación	Idéntica características de objetos							
	Agrupar objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos.							
	Ordena por semejanzas o diferencias							
Conservación	Permanencia de Cantidad a pesar de tamaños.							
	Correspondencia término a término							
	Establece equivalencias							

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
---------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha:

Firma del experto

Email:

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
MENCION: EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020.		
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS NOCIONES PRENUMERICAS		
APELLIDOS Y NOMBRES:		
I.E.I:	GRADOS DE ESTUDIO O DE CARGO	
EVALUADOR:		FECHA:

INSTRUCCIONES: A continuación, se le presenta una serie de criterios de evaluación para medir las nociones prenumericas marque con un (x) en el recuadro correspondiente. en caso de ser necesario hacer las observaciones correspondientes.

N°	CRITERIO / ITEM	ALTA	MEDIA ALTA	BAJA
	DIMENSIÓN SERIACIÓN			
1	¿Reconoce un patrón de distintas formas?			
2	¿Establece una serie de distintas formas?			
3	¿Incorpora nociones de cantidad en sus actividades?			
4	¿Compara elementos de acuerdo a sus diferencias?			
	DIMENSIÓN CLASIFICACIÓN			
5	¿Idéntica características de diferentes elementos?			
6	¿Agrupa objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos?			
7	¿Ordena por semejanzas o diferencias los elementos?			
8	¿Agrupa de distintas maneras los elementos?			
	DIMENSIÓN CONSERVACIÓN			
9	¿Reconoce la permanencia de Cantidad a pesar de tamaños?			
10	¿Expresa la conservación de Cantidad a pesar de formas?			
11	¿Identifica cantidades con montos iguales y diferentes?			
12	¿Reconoce que un elemento, aunque cambie de posición contiene la misma cantidad?			

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN		
PLANTILLA DE CORRECCIÓN		
EVALUADORA:	I.E.I.:	GRADO:
APELLIDOS Y NOMBRES:		
EDAD:	FECHA:	

SERIACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CONSERVACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLASIFICACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PUNTUACIÓN EN CADA FACTOR:

MEDIA DE LAS PUNTUACIONES DE LOS JUECES

SERIACIÓN	
CONSERVACIÓN	
CLASIFICACIÓN	

PUNTUACIÓN GLOBAL:

**SUMA DE LAS PUNTUACIONES DE LOS TRES FACTORES Y
DIVIDIDOS ENTRE CUATRO.**

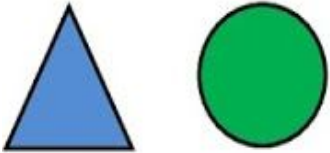

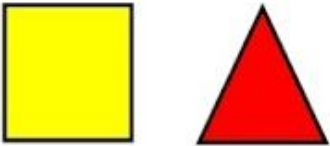

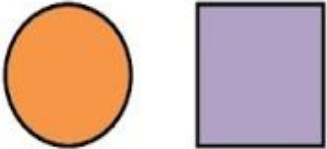

NOCIONES PRENUMERICAS ALTA	NOCIONES PRENUMERICAS MEDIA ALTA	PUNTUACIÓN BAJA
100-75	75-25	25-0

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN		
FICHA DE PRUEBA DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS		
EVALUADORA:	I.E.I.:	GRADO:
APELLIDOS Y NOMBRES:		
EDAD:	FECHA:	

SERIACION

INSTRUCCIONES: Se muestra al niño un conjunto de figuras geométricas en desorden, y se le pide: que coloren las figuras geométricas continuando la serie. De la misma manera utilizamos palitos indicando a los niños que realicen una seriación de grande a pequeño y lo contrario.

Tomado desde el punto de vista Piaget (1975) la seriación inicia en el periodo pre operacional (2 – 7 años)

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

FICHA DE PRUEBA DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS

EVALUADORA:

I.E.I.:

GRADO:

APELLIDOS Y NOMBRES:




EDAD:

FECHA:

CLASIFICACIÓN

INSTRUCCIONES: Se les entrega a los niños, figura geométrica, alimentos y animales, se les indica que dibujen clasificando según su forma, tamaño y color. De la misma manera lo realizan con lo que existe en su entorno.

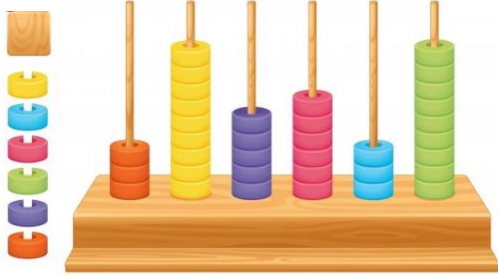
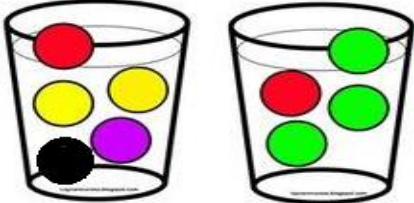

Trabajado según Piaget (1975) la clasificación inicia en el periodo pre operacional (2 – 7 años)

CONSERVACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN		
FICHA DE PRUEBA DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS		
EVALUADORA:	I.E.I.:	GRADO:
APELLIDOS Y NOMBRES:		
EDAD:	FECHA:	
INSTRUCCIONES: ¿Se muestra a los niños el ábaco, se pregunta ¿el amarillo y el verde tiene la misma cantidad? ¿Qué pasa si ubico en el ábaco bolitas más grande será la misma cantidad? En dos vasos iguales llenamos agua, agregamos molitas de diferentes cantidades y los niños indagan y averiguan si hay más agua o menos agua en cada vaso. Agarramos las plastilinas de color amarillo y verde y nos damos cuenta que son iguales, y luego lo transformamos uno en una bolita y el otro en un palito, indagamos y averiguamos si tiene el mismo peso y la misma cantidad.		

Trabajado según Piaget (1973) la conservación inicia en el periodo pre operacional (2 – 7 años)

ANEXO 04

NOTA BIOGRÁFICA

Lic. Cordova Maylle Sandra Jeaneth, nació en el Departamento de Huánuco, Provincia Huánuco y Distrito Amarilis. Realice mis estudios primarios en la I.E 32223 Mariano Dámaso Beraun, secundarios en la I.E José Carlos Mariátegui “EL AMAUTA”, superiores en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan “UNHEVAL” Facultad Ciencias de la Educación Primaria, culmine los estudios de Posgrado de Maestría en Gestión y Planeamiento Educativo en la Universidad “UNHEVAL”, Segunda Especialización en el Nivel Inicial “UNHEVAL”, Auxiliar Técnica en Computación e Informática en el CETPRO San Luis Gonzaga.

En el servicio, he promovido la enseñanza en diferentes instituciones de la región Huánuco: I.E. Sagrado Corazón de Jesús “Ambo 2016”, I.E. 32218 Horacio Zevallo Gamez “Yarowilca 2021”, I.E. 32218 Horacio Zevallo Gamez “Yarowilca 2020”, I.E. 32631 Raco “Pachitea 2019”, I.E. 32589 Pinquiray “Pachitea 2018”, I.E. Carlos Ivan Degregori Taso “Pachitea 2017”

Participo en distintas capacitaciones y talleres obteniendo reconocimiento con certificaciones: inglés para Posgrado – Maestría, Edición de mensajes visuales, Administración de Herramientas para internet, Edición de Publicidad Visual, Ofimática, Actualización Docente Rubrica de Observación Docente en Aula, X Seminario Talle de Innovación Pedagógica., Enseñanza de la Comprensión Lectora y Didáctica de la Educación Primaria.

NOTA BIOGRÁFICA

Profesora Juana Vásquez Salazar, nací en el distrito de Marías, provincia de Dos de Mayo, Departamento de Huánuco. Realicé mis estudios primarios en la I.E. P N° 32230 de Marías, estudios secundarios en el Colegio Nacional de Quivilla, estudios superiores en el Instituto Superior Pedagógico “Hermilio Valdizan” de La Unión, especialidad Educación Primaria, culminé mis estudios de bachiller en la Universidad Nacional “Federico Villarreal” de Lima y Segunda Especialidad en el Nivel de Educación Inicial en la “UNHEVAL” Huánuco.

En el servicio, he promovido la enseñanza en diferentes instituciones de la región Huánuco: Colegio Nacional Integrado de Quiprán, provincia de Huamalies, I.E. P. 32230 de Marías, provincia de Dos de Mayo y la IEP. N° 32230 de Quiullapampa, distrito de Pachas, provincia de Dos de Mayo.

Participé en diversos concursos organizado por instituciones públicas como: la SUNASS, obteniendo reconocimiento con certificaciones y resoluciones de felicitación por la DRE Huánuco y la Universidad Mayor de San Marcos.

NOTA BIOGRÁFICA

Prof. Esquivel Pizango Jenny Isabel, nací en el Departamento de Huánuco, Provincia Leoncio Prado y Distrito José Crespo y Castillo. Realice mis estudios primarios en la I.E Hans Víctor Langemak Michelsen , secundarios en la I.E Inca Huiracocha , superiores en el Instituto Superior Pedagógico José Crespo y Castillo Aucayacu y mi Segunda Especialización en el Nivel Inicial “UNHEVAL”.

En el servicio, he promovido la enseñanza en diferentes instituciones de la región Huánuco y San Martín: I.E. Pavayacu “Aucayacu 2014”, I.E. Pavayacu “Aucayacu 2015”, I.E. Alto Azul “Aucayacu 2016”, I.E. Alto Azul “Aucayacu 2017”, I.E. 32540 Primero de Mayo “Aucayacu 2018”, I.E. Once de Octubre “Tingo María 2019”, I.E. 0466 Regner Perez Grandez , “Nuevo Progreso 2020” , I.E. Tananta “Tocache 2021” , I.E. 0637 Santa Rosa de Mishollo “Polvora Tocache 2022”.

Participo en distintas capacitaciones y talleres obteniendo reconocimiento con certificaciones y especializaciones como: Psicología del niño , Didáctica de la educación inicial, Gestión Pedagógica, Computación Intermedio , Evaluación y monitoreo en el campo educativo , Didácticas para las habilidades creativas y capacidad de comprensión en el nivel inicial , Planificación curricular acorde al nuevo currículo nacional 2016 “I Jornada pedagógica internacional” y Vigilancia frente a la violencia contra niñas , niños y adolescentes de las comunidades educativas de zonas rurales.

ANEXO 05

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR LOS EXPERTOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto: Ortiz Morote, Jesús
Cargo o Institución donde Labora: UNHEVAL
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo
Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

II. ITEMS:

VALIDEZ								Observaciones
SIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.Seriacion	1.1 Reconoce un patrón	X		X		X		
	1.2 Establece una serie	X		X		X		
	1.3 Incorpora nociones de cantidad	X		X		X		
2.Conservacion	2.1 Permanencia de Cantidad a pesar de tamaños.	X		X		X		
	2.2 Conservación de Cantidad a pesar de formas	X		X		X		
	2.3. Identifica cantidades con montos iguales y diferentes.	X		X		X		
3.Clasificacion	3.1 Idéntica características de diferentes elementos.	X		X		X		
	3.2 Agrupa objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos.	X		X		X		
	3.3 Ordena por semejanzas o diferencias	X		X		X		

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input checked="" type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
--	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha: Cayhuayna 10 de junio del 2020



Firma del experto

Email: jaortizmorote@gmail.com

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR LOS EXPERTOS
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto: Ascayo León, Orlando
Cargo o Institución donde Labora: UNHEVAL
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo
Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

II. ITEMS:

		VALIDEZ						Observaciones
SIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Seriación	Reconoce un patrón	X		X		X		
	Establece una serie	X		X		X		
	Incorpora nociones de cantidad	X		X		X		
Conservación	Permanencia de Cantidad a pesar de tamaños.	X		X		X		
	Conservación de Cantidad a pesar de formas	X		X		X		
	Identifica cantidades con montos iguales y diferentes.	X		X		X		
Clasificación	3.1 Idéntica características de diferentes elementos.	X		X		X		
	3.2 Agrupa objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos.	X		X		X		
	3.3 Ordena por semejanzas o diferencias	X		X		X		

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input checked="" type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
--	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha: Cayhuayna 18 de junio del 2020



Firma del experto

Email: oascayo@unheval.edu.pe

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR LOS EXPERTOS
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto: Echevarría Rodríguez, Haiber
Cargo o Institución donde Labora: UNHEVAL
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo
Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

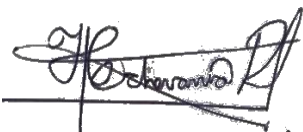
II. ITEMS:

VALIDEZ								Observaciones
SIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Seriación	Reconoce un patrón	X		X		X		
	Establece una serie	X		X		X		
	Incorpora nociones de cantidad	X		X		X		
Conservación	Permanencia de Cantidad a pesar de tamaños.	X		X		X		
	Conservación de Cantidad a pesar de formas	X		X		X		
	Identifica cantidades con montos iguales y diferentes.	X		X		X		
Clasificación	Idéntica características de diferentes elementos.	X		X		X		
	Agrupar objetos según sus aspectos cualitativos y cuantitativos.	X		X		X		
	Ordena por semejanzas o diferencias	X		X		X		

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input checked="" type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
--	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2020.



Firma del experto

Email: haipoler@hotmail.com

ANEXO 06

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DESARROLLADAS

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaochoa Provincia de Pachitea

1.2 Edad 5 AÑOS

1.3 Docente

1.4 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.5 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema LA SERIACIÓN CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Número y relaciones	Identifica, relaciones y describe características porcentuales y o funcionales de la vida diaria	Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades en general

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJES APLICADAS
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01

TEMA: Reconocemos la seriación de bloques lógicos

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACION
<p>Pinta y reconoces la seriación de los bloques lógicos</p>	<p>ACTIVIDAD de MOTIVACIÓN Motivación La maestra cuenta la historia Ricitos de Oro Saberes previos Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿Quién era Ricitos? ¿Quiénes Vivian en esa casa? ¿Objetos había dentro de la casa eran el mismo tamaño? ¿Cuántos osos hay en el cuento? ¿De qué trato el cuento? Conflicto cognitivo ¿se puede ordenar las camas de los osos? ¿Lo podríamos hacer una seriación? ACTIVIDAD DE DESARROLLO. Construcción de conocimiento En una pequeña asamblea se les explica a los niños la manera como haremos nuestra clase para ello se le recuerda que debemos respetar las normas para evitar algún accidente La docente forma 5 grupos con 6 niños se le entrega a cada grupo los materiales que se va trabajar ¿Qué será? ¿de qué material será son? ¿qué colores tienen? ¿serán del mismo tamaño? ¿podemos ordenar? Luego se pide a cada grupo que explique sobre lo que hizo Después se invita a un niño de cada grupo pasar al frente a ordenar Los niños con ayuda de la maestra descubren el tema Aplicación delo aprendido.: se le entrega a cada niño una hoja para que dibujen sobre lo que hicieron</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Imágenes</p>	<p>10m</p> <p>30m</p> <p>5m</p>	<p>Expresa de manera espontánea y vivencial seriaciones de diferentes objetos de su entorno</p>



Los niños indagan y se dan cuenta que los puntitos de los animales siguen una serie.

ACTIVIDAD DE CIERRE.

Meta cognición que aprendimos hoy

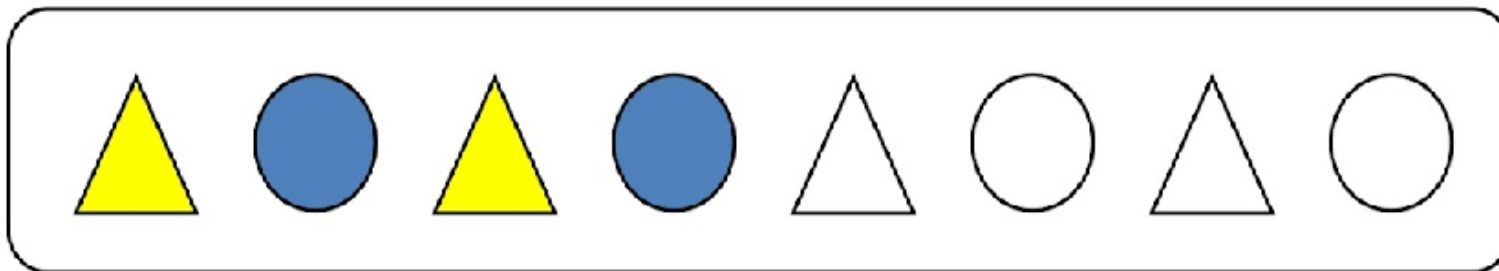
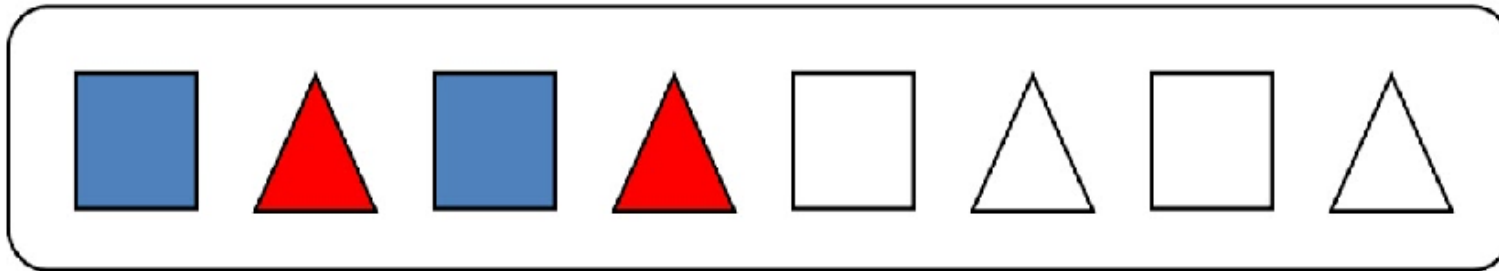
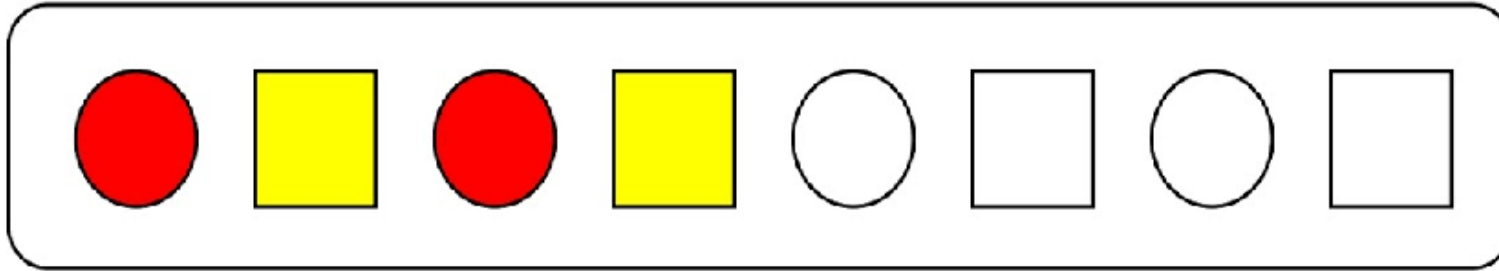
Para que nos sirve lo que aprendimos hoy les gusto

Aplicación de lo aprendido en una nueva situación en casa comenta

A sus padres lo realizado en cada aula

Se entrega al niño una ficha para reforzar lo aprendido.

COLOREA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS SIGUIENDO LA SERIE



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.6 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.7 Edad 5 AÑOS

1.8 Docente

1.9 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.10 Fecha **Tiempo 45 minutos**

II DATOS CURRICULARES

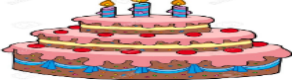

2.2 Denominación del tema LA SERIACIÓN CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando un patrón

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Geometría y medición	Identifica y representa formas geométricas relacionadas con objetos de su entorno cuadrado, triangulo. círculo, rectángulo	Muestra iniciativa al explorar el espacio

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 02

TEMA: Elaboramos tortas con distintos materiales

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACION
<p>Elabora una torta con plastilina siguiendo la serie del más grande al más pequeño.</p>	<p>ACTIVIDAD de MOTIVACIÓN Motivación Se motiva a los niños con un juego “Torta al paso”</p>  <p>Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el juego? ¿con que armaron la torta? ¿se puede armar con los bloques lógicos? ¿con que otros materiales podemos armar una torta?</p> <p>ACTIVIDAD DE DESARROLLO. Los niños con ayuda de la maestra descubren el tema a tratar “Elaboramos tortas” Se entrega a los niños bloques lógicos y ellos con apoyo de la maestra acomodan los bloques lógicos circulares formando así una torta, se pregunta a los niños ¿en la base de la torta está el círculo más pequeño? ¿en la parte final está el círculo más pequeño? ¿Cómo está la serie? De la misma manera utilizamos diferentes objetos del aula para formar una torta, utilizamos platos, latas, maderas, entre otros</p>  <p>ACTIVIDAD DE CIERRE. Se entrega al niño una ficha para reforzar lo aprendido.</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Latas</p> <p>Platos</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Imágenes</p>	<p>10m</p> <p>30m</p> <p>5m</p>	<p>Expresa de manera espontánea y vivencial seriaciones de diferentes objetos de su entorno.</p>

TORTA AL PASO

OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan que con diferentes objetos pueden armar muchas cosas siguiendo una serie.

JUGADORES: Todos

ESPACIO: Aula

MATERIALES: Se utilizan objetos que puedan ordenarse por tamaño formando una especie de torta (bloques lógicos) platos, madera lo que encuentra en su entorno.

INSTRUCCIONES: La maestra indica a los niños y niñas que tienen 5 minutos para que puedan acomodar los objetos escogidos poniendo en la parte de abajo el más grande y luego el que sigue terminando con el más pequeño, se pide a los niños que observen e indaguen si tiene la forma de una torta o no, gana el equipo que lo realice en menor tiempo



RECORTA Y PEGA LOS ALIMENTOS EN LOS CUADRADOS LIBRES SIGUIENDO LA SERIE



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.11 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.12 Edad 5 AÑOS

1.13 Docente

1.14 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.15 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

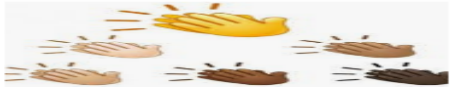
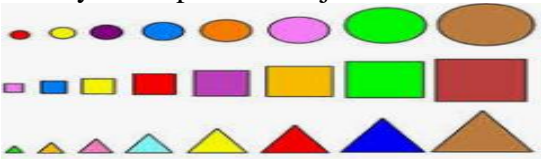
2.2 Denominación del tema LA SERIACIÓN CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado. Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades en general

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Número y relaciones	Agrupar objetos, formas, geométricas con o dos atributos verbalizando los criterios de agrupación propuestos por el	Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades en general

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03

TEMA: realizamos seriaciones por colores y tamaño

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACION
<p>Dibuja y pinta una seriación de figuras geométricas.</p>	<p>ACTIVIDAD de MOTIVACIÓN Motivación Se motiva a los niños con un juego “Las palmadas”</p>  <p>Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el juego? ¿Quién dio la primera palmada? ¿cuántas palmadas dimos la quinta vez? ¿seguimos una seriación de palmadas?</p> <p>ACTIVIDAD DE DESARROLLO. Los niños con ayuda de la maestra descubren el tema a tratar “Realizamos seriación” Se entrega a los niños bloques lógicos y ellos con apoyo de la maestra forman seriación por colores y tamaño, se pregunta a los niños ¿qué colores tienen sus seriaciones? ¿de qué tamaños está conformado? ¿de qué otros objetos pueden realizar seriaciones?, se felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado.</p>  <p>ACTIVIDAD DE CIERRE. Se entrega al niño una ficha para reforzar lo aprendido.</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Latas</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Imágenes</p>	<p>10m</p> <p>30m</p> <p>5m</p>	<p>Expresa de manera espontánea y vivencial seriaciones de diferentes objetos de su entorno.</p>

LAS PALMADAS

OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan que no solo con objetos se puede realizar seriaciones sino con nuestros propios cuerpos.

JUGADORES: Todos

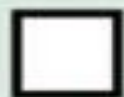
ESPACIO: Patio

MATERIALES:

INSTRUCCIONES: La maestra indica a los niños y niñas sentarse en el patio formando una ronda, empezamos el juego, la maestra indica que Daniela empieza dando una palmada, el segundo niño da dos palmadas, el tercero tres palmadas, así sucesivamente, pierde el niño que no sigue la seriación del juego y el niño que gana recibe muchos aplausos y felicitaciones.



REALIZA LA SERIE SIGUIENDO LOS COLORES



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.16 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.17 Edad 5 AÑOS

1.18 Docente

1.19 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.20 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema LA CLASIFICACION CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado: Muestra interés al resolver situaciones de la vida cotidiana

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Número y relaciones	Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos utilizando cuantificadores aproximativos y comparativos	Muestra interés al resolver situaciones de la vida cotidiana

LAS SOMBRAS MISTERIOSAS

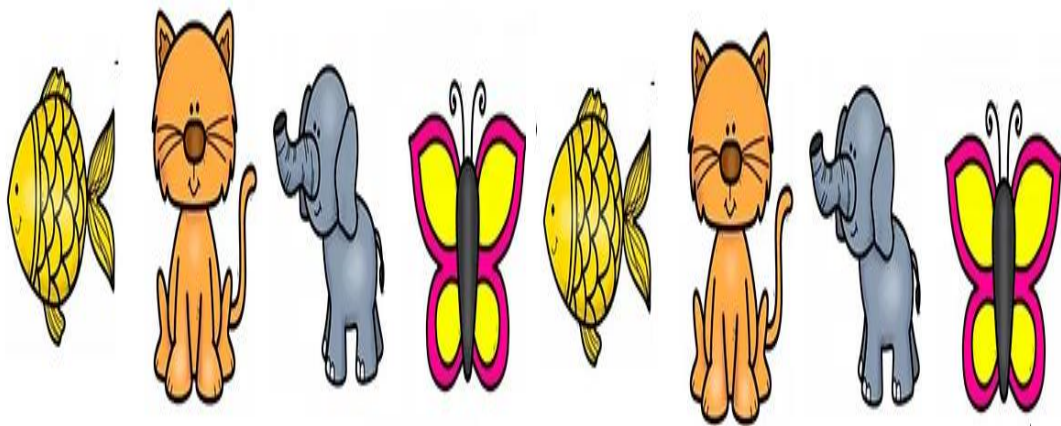
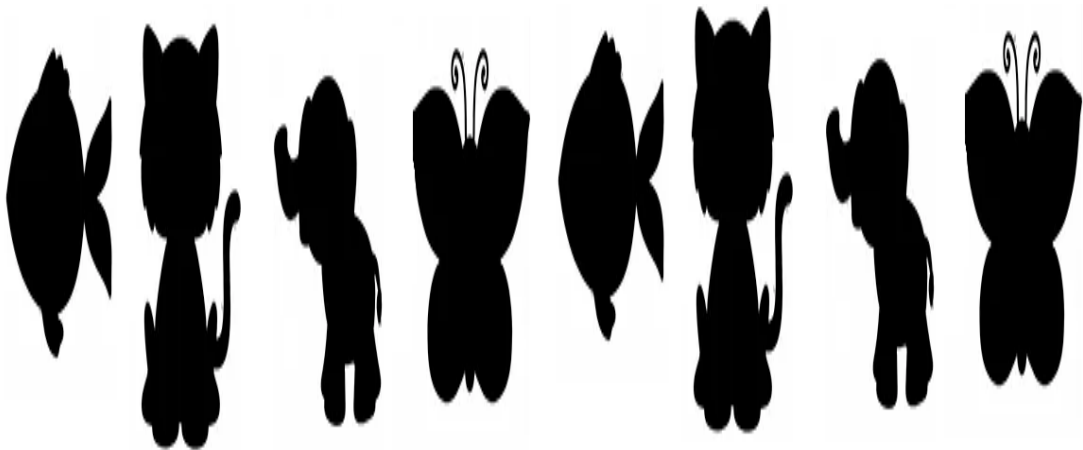
OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan las siluetas de los animales y la seriación que forman.

JUGADORES: Todos

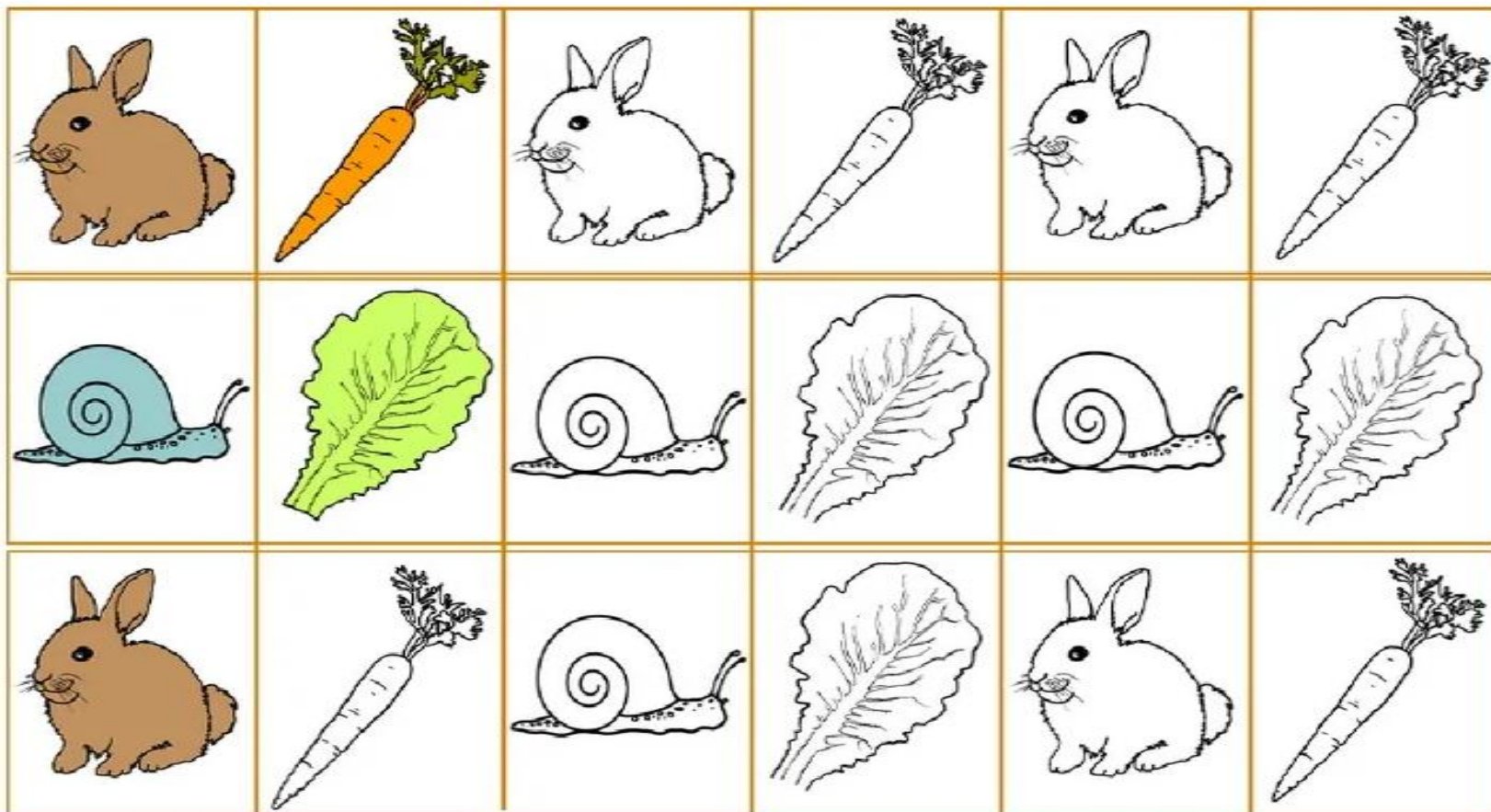
ESPACIO: Patio

MATERIALES: siluetas de animales de color negro y siluetas de colores

INSTRUCCIONES: La maestra agrupa a los niños y niñas de 4 integrantes entrega siluetas de animales a cada grupo indica a los niños y niñas que ella pegara una seriación de sombras misteriosas y ellos ubicaran en sus mesas la seriación de las siluetas correctas gana el grupo que logra realizar la seriación adecuada en el tiempo menos posible.



COLOREA Y COMPLETA LA SERIE



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.21 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.22 Edad 5 AÑOS

1.23 Docente

1.24 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.25 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema CLAIFICACION

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Compara y describe colecciones de objetos utilizados cuantificadores aproximación y comparativos.	Muestra interés al resolver situaciones de la vida cotidiana	Expresa el criterio para ordenar la clasificación ubicando por tamaño, los bloques lógicos

¿QUIÉN JUNTA MÁS?

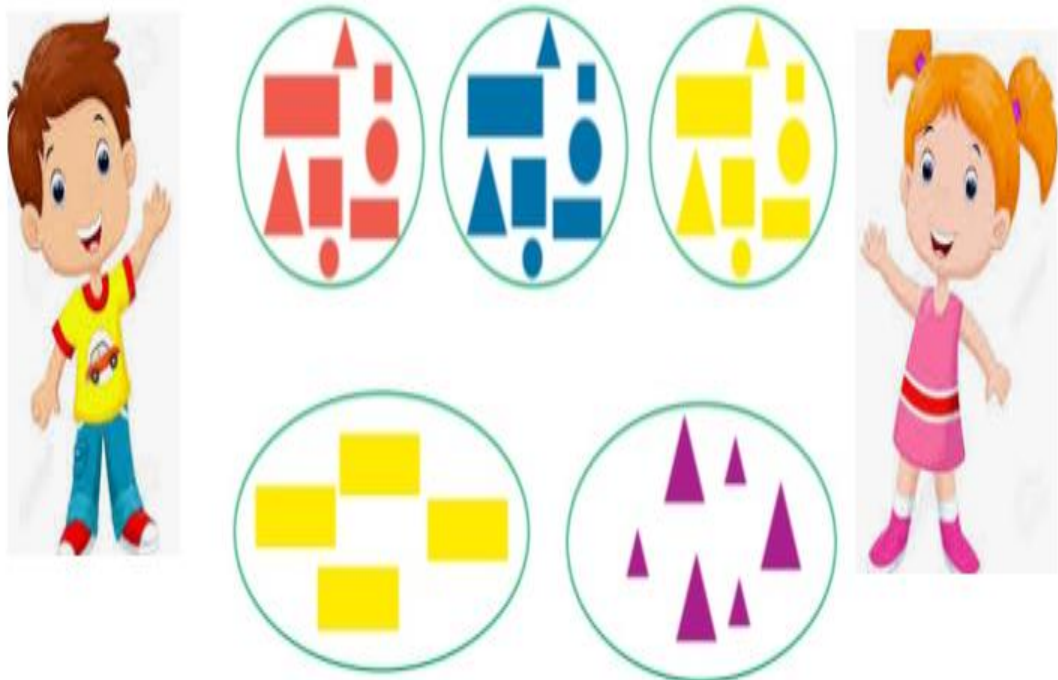
OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan y clasifiquen los objetos según sus formas, tamaño, grosor, color, entre otros

JUGADORES: Todos

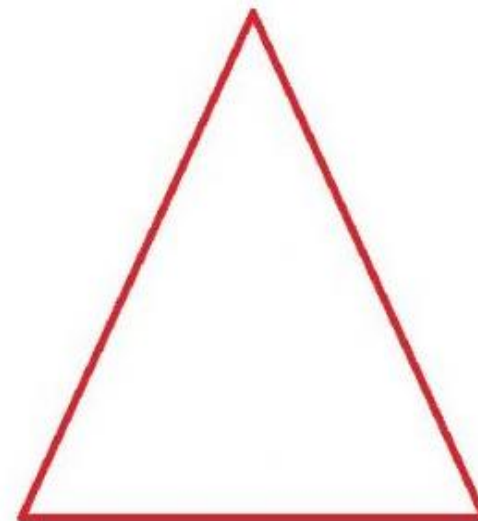
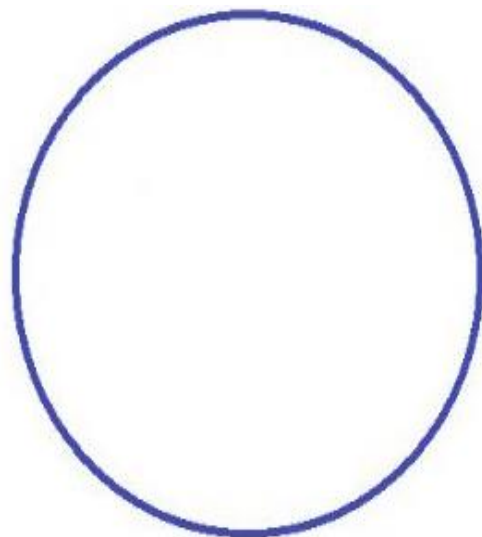
ESPACIO: aula

MATERIALES: bloques lógicos, objetos del aula, frutas entre otros.

INSTRUCCIONES: La maestra indica los niños y niñas cuando dice ¿Quién junta más? objetos de color azul todos los niños deben agrupar objetos de color azul y si la maestra indica ¿Quién junta más? objetos que tienen forma triangular todos los niños tienen que buscar en el aula todos los objetos de forma triangular y agruparlo gana el niño o la niña que haya agrupado más objetos según lo pedido por la maestra.



CLASIFICA LAS FIGURAS DE ACUERDO AL COLOR Y LA FORMA



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.26 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.27 Edad 5 AÑOS

1.28 Docente

1.29 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.30 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema LA clasificación

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Establece secuencias o secuencias por color utilizando objetos de su entorno material representativo	Muestra disposición para verbalizar las acciones que realiza	reconozcan y clasifiquen los animales según sus formas

EL SEMÁFORO

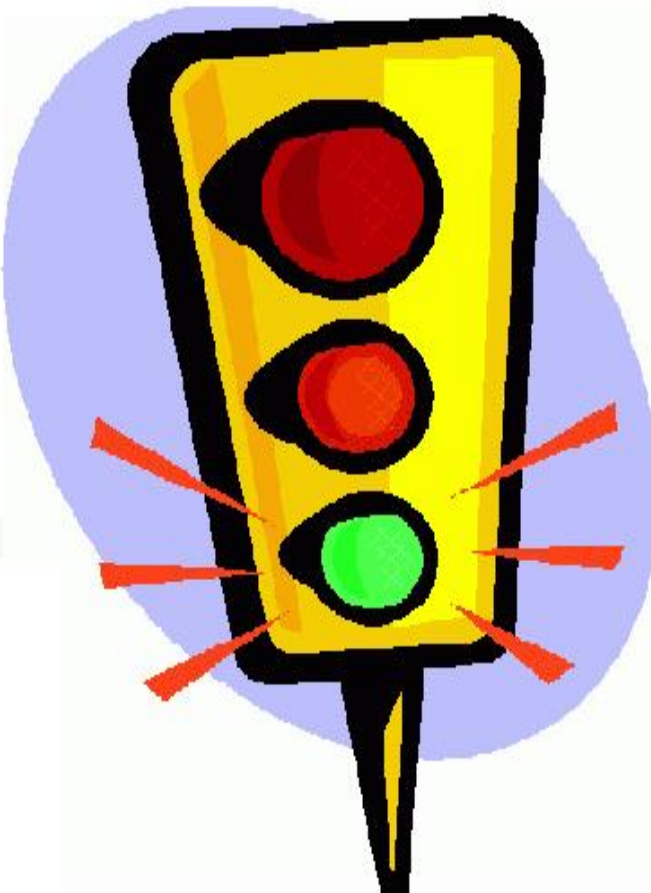
OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan y clasifiquen los objetos según sus formas, tamaño, grosor, color, entre otros

JUGADORES: Todos

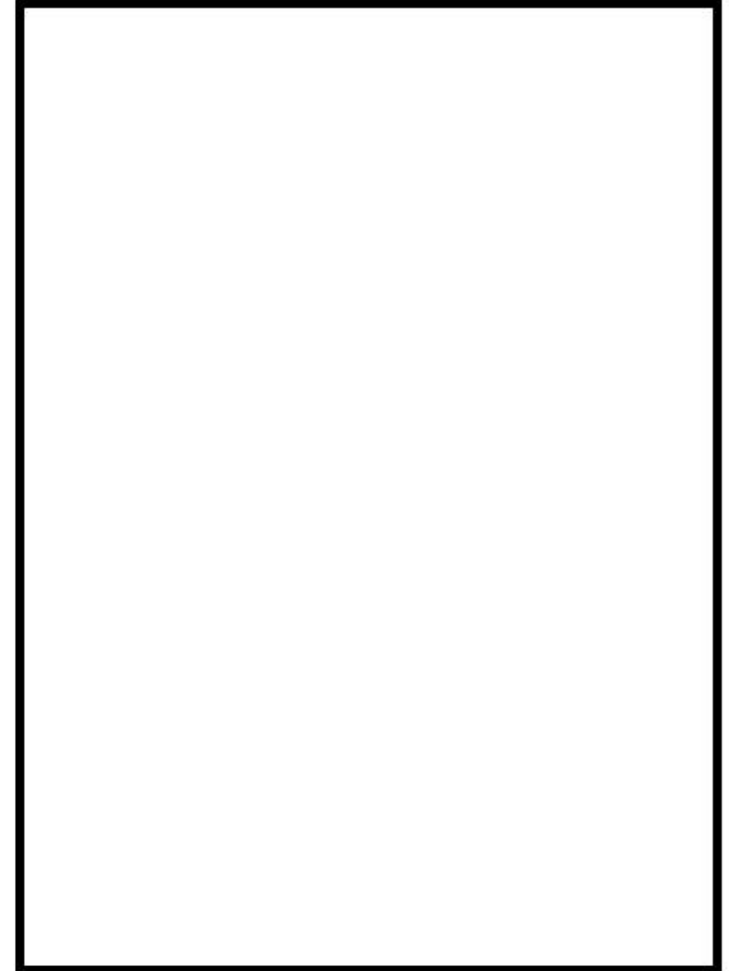
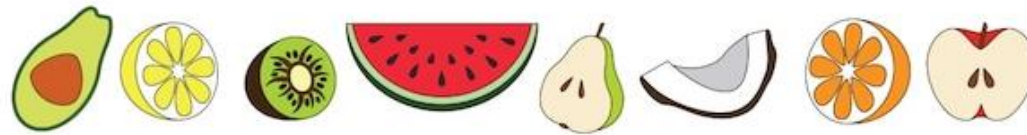
ESPACIO: Aula

MATERIALES: Bloques lógicos, objetos del aula, frutas entre otros.

INSTRUCCIONES: La maestra indica los niños y niñas cuando el semáforo **indica color rojo** todos los niños agrupan objetos de color rojo, cuando el semáforo **indica color verde** todos los niños buscan objetos de una misma forma y lo agrupan, cuando el semáforo **indica color amarillo** todos los niños buscan objetos de un solo grosor y los agrupan, gana el niño o la niña que ha logrado agrupar más objetos según los colores del semáforo.



AGRUPA LOS ALIMENTOS POR SUS FORMAS



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.31 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.32 Edad 5 AÑOS

1.33 Docente

1.34 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.35 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema LA SERIACIÓN CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Establece secuencias o secuencias por color utilizando objetos de su entorno material representativo	Muestra disposición para verbalizar las acciones que realiza	Reconoce y clasifica las frutas y verduras

EN SECRETO

OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan y clasifiquen los animales terrestres, acuático y voladores.

JUGADORES: Todos

ESPACIO: Aula

MATERIALES: cartón, pintura, bloques lógicos y objetos del aula.

INSTRUCCIONES: La maestra indica a los niños y niñas, que cuando ella cuente hasta tres tienen que elaborar en el cartón con sus herramientas que tienen la cara de un animalito, pero en secreto ninguno de los niños tiene que ver lo que elaboran, se da un tiempo determinado y cuando la maestra vuelve a contar hasta tres, todos los niños muestran las caritas de los animales y se agrupan de acuerdo a lo que los animales realizan, caminan, vuelan y nadan, gana el grupo que tienen más integrantes.



FORMA GRUPO POR SUS COLORES



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.36 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.37 Edad 5 AÑOS

1.38 Docente

1.39 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.40 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema LA SERIACIÓN CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Números y relaciones	Establece secuencias o secuencias por color utilizando objetos de su entorno material representativo	reconozcan y clasifiquen objetos según formas tamaño, grosor, color, entre otros

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ° 08

TEMA: Clasificamos objetos por sus formas.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACION
<p>Elabora una caja comelona y echa objetos, luego sácalos y agrupa por sus semejanzas</p>	<p>Se motiva a los niños con un juego “La caja comelona”</p>  <p>Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el juego? ¿Qué formas de objetos agruparon más? ¿Cómo lograste sacar los objetos de la misma característica? ¿te gustaría agrupar objetos por sus formas?</p> <p>ACTIVIDAD DE DESARROLLO. Los niños con ayuda de la maestra descubren el tema a tratar “clasificamos objetos por sus formas” Los niños observan atentamente los objetos del aula y con apoyo de la maestra se ponen a recolectar objetos y clasifican según la forma que tienen, cada niño explica porque agrupo de esa manera. ¿puedes agrupar por tamaño? ¿Qué semejanzas tienen los objetos que agrupaste? Se felicita a los estudiantes por lo explicado en la experiencia de aprendizaje.</p>  <p>ACTIVIDAD DE CIERRE. Se entrega al niño una ficha para reforzar lo aprendido.</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Siluetas</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Imágenes</p>	<p>10m</p> <p>30m</p> <p>5m</p>	<p>reconozcan y clasifiquen los objetos según sus formas, tamaño, grosor, color, entre otros</p>

LA CAJA COMELONA

OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan y clasifiquen objetos según sus semejanzas

JUGADORES: Todos

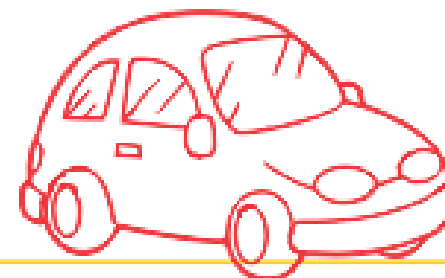
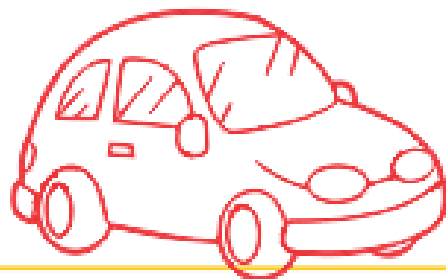
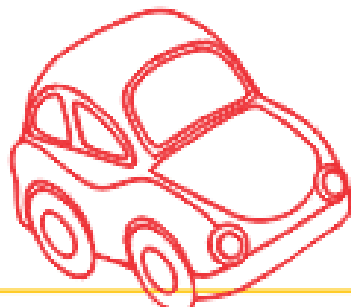
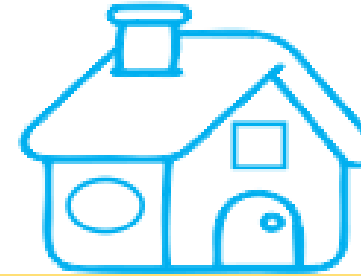
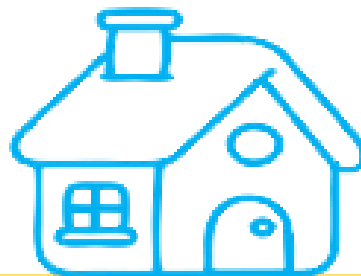
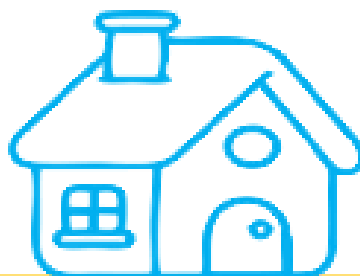
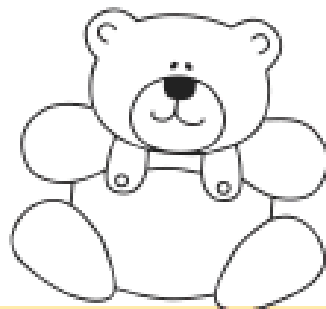
ESPACIO: Aula

MATERIALES: caja, bloques lógicos, diferentes objetos pequeños.

INSTRUCCIONES: La maestra indica a los niños y niñas, que dentro de la caja comelona hay muchos objetos, ellos con los ojos vendados en treinta segundos tendrán que sacar todos los objetos que tienen la misma forma. Ya que la caja tiene un agujero donde ellos palpando tendrán que sacar dichos objetos, gana el niño o la niña que acumule más objetos de la misma forma en los treinta segundos.



COLOREA LOS OBJETOS QUE SON IGUALES Y SEMEJANTES EN CADA NIVEL



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.41 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.42 Edad 5 AÑOS

1.43 Docente

1.44 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.45 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES



2.2 Denominación del tema La conservación

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Establece secuencias o secuencias por color utilizando objetos de su entorno material representativo	Muestra disposición para verbalizar las acciones que realiza	Reconoce que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando la misma cantidad y peso.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ° 09

TEMA: Reconocemos la conservación de los pesos a pesar del cambio.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACION
<p>Elabora dos bolitas de plastilina de la misma cantidad y transforma una de ellas.</p>	<p>Se motiva a los niños con un juego “Transformers”</p>  <p>Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el juego? ¿Cuál de las dos plastilinas tenía más cantidad? ¿si transformo una de las bolitas de plastilinas cambiara de peso? ¿te gustaría transformar la plastilina en otro objeto?</p> <p>ACTIVIDAD DE DESARROLLO. Los niños con ayuda de la maestra descubren el tema a tratar “clasificamos objetos por sus formas” La maestra entrega a los niños dos bolas de plastilina del mismo tamaño y masa Los niños con ayuda de la maestra elaboran con una de ellas una culebra y hace las siguientes preguntas ¿Cuál de las dos plastilinas tiene más cantidad? ¿al transformar la plastilina en culebra obtuvimos más cantidad? Se felicita y explica a los niños que por más que transformamos la plastilina en diferentes objetos, tiene la misma masa entregada al principio</p>  <p>ACTIVIDAD DE CIERRE. Se entrega al niño una ficha para reforzar lo aprendido.</p>	<p>Plastilina</p> <p>Chapas</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Imágenes</p>	<p>10m</p> <p>30m</p> <p>5m</p>	<p>Reconoce que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando la misma cantidad y peso.</p>

TRANSFORMERS

OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando la misma cantidad y peso.

JUGADORES: Todos

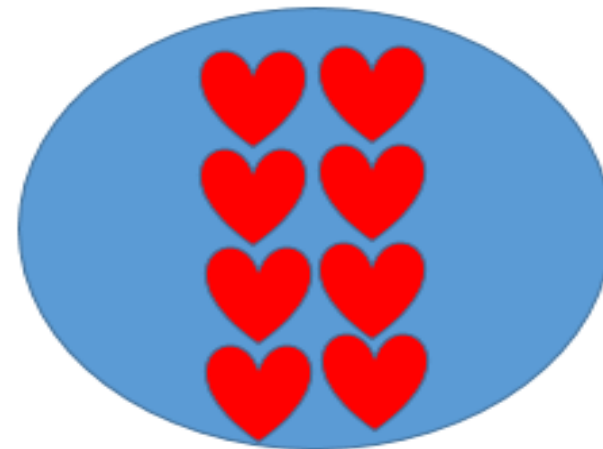
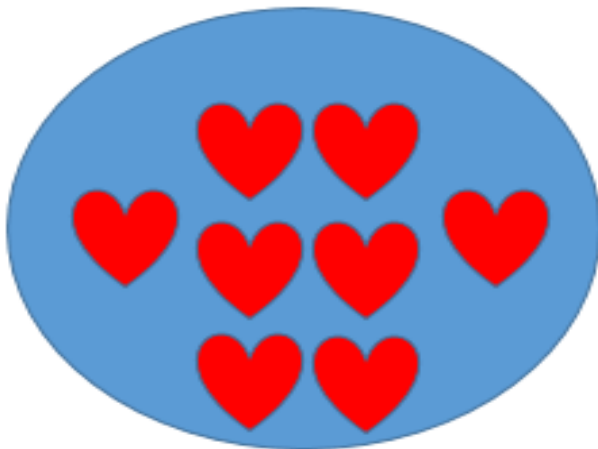
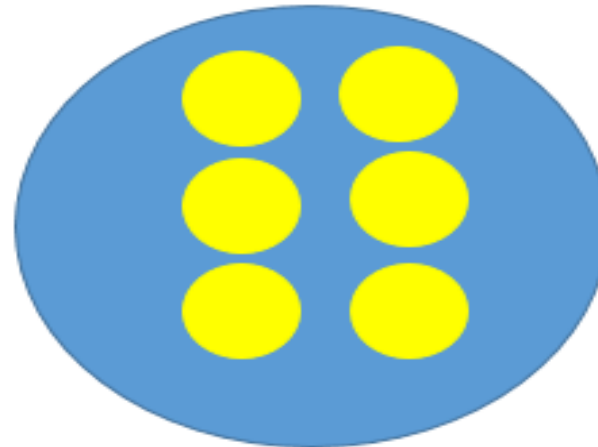
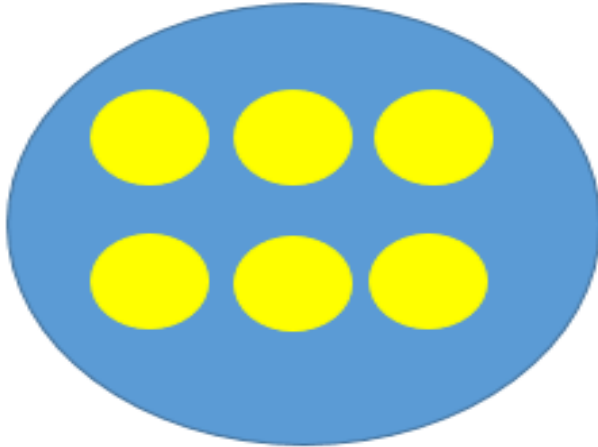
ESPACIO: Aula

MATERIALES: plastilina

INSTRUCCIONES: La maestra entrega dos plastilinas en forma de bola e indica a los niños y niñas a transformar a una de ellas en una culebra y se le pregunta si hay las mismas cantidades de plastilina en la culebra que en la pelota. Los niños explican sus respuestas la maestra pregunta “¿por qué?”. así de la misma manera entregamos dos plastilinas en bola grande, mediano y pequeño y se les invita a transformar una bolita de cada tamaño en diferentes animales u objetos, gana el niño que no se equivoque en sus respuestas y relaciona las plastilinas que están en bolas con las plastilinas que contiene la misma cantidad moldeadas a las que pertenece.



INDICA CON UNA FLECHA EL CÍRCULO CON MAYOR CANTIDAD DE ELEMENTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.46 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.47 Edad 5 AÑOS

1.48 Docente

1.49 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.50 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema LA SERIACIÓN CON BLOQUES LÓGICOS

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Números y relaciones	Construye y establece la relación termino a término a término en dos colecciones con objetivos tazas con sus platos, ollas con sus tapas cucharas tenedores	

CUCHARAS Y TENEDORES

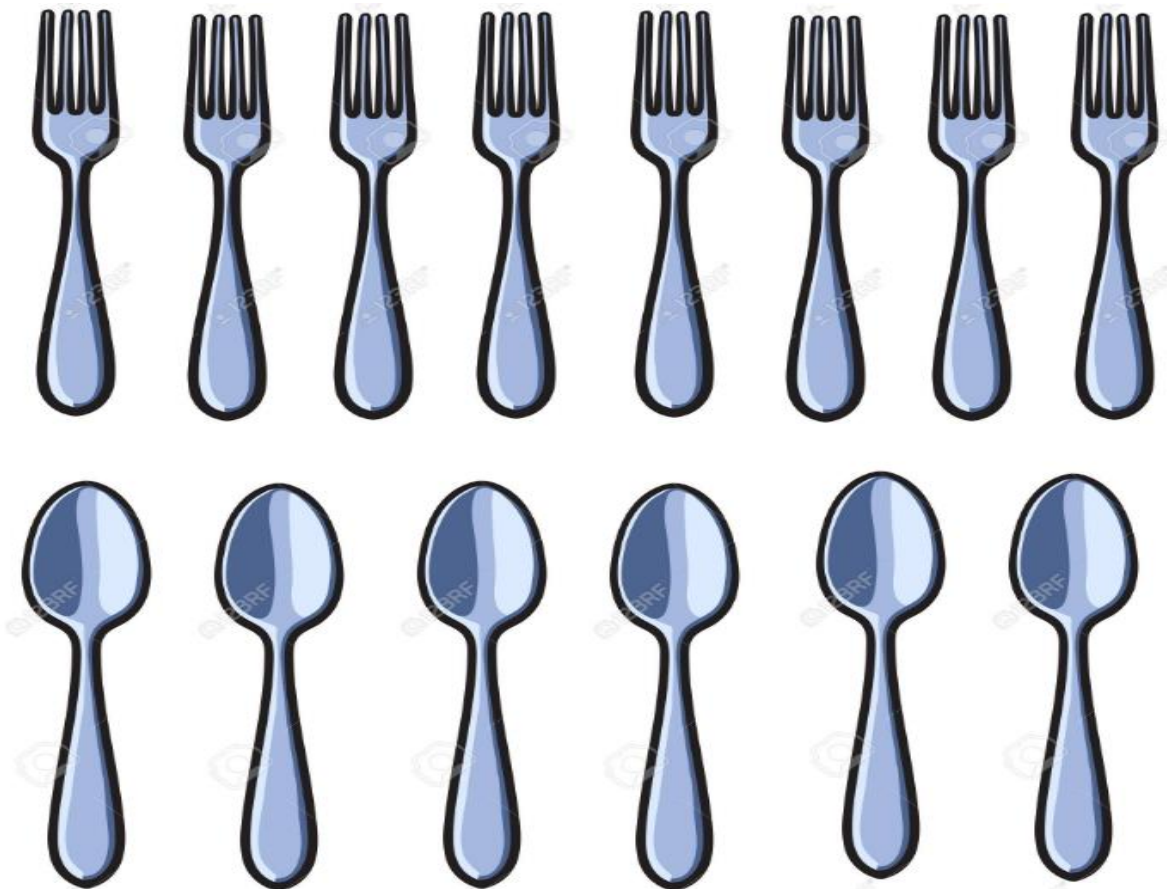
OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando las mismas cantidades

JUGADORES: Todos

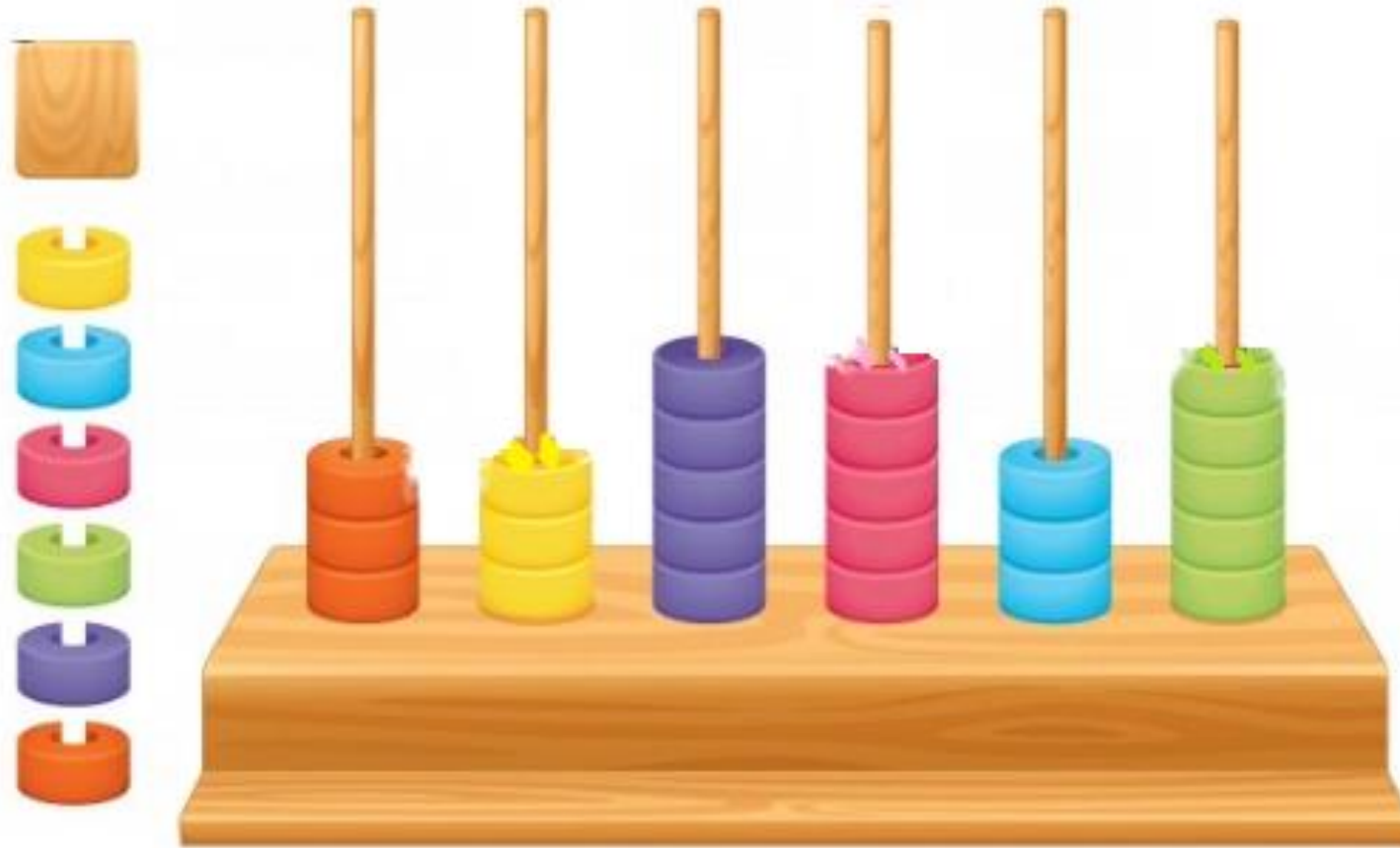
ESPACIO: Aula

MATERIALES: cucharas y tenedores

INSTRUCCIONES: La maestra indica a los niños y niñas que cuando terminen de hacer lo que la maestra indica el niño o niña que logro realizar lo que ha pedido la maestra lo más rápido posible levanten la paleta que se les ha entregado a cada uno, se indica formen fila con los tenedores y en la parte inferior formen filas con las cucharas, al niño que alzo la paleta en menos tiempo, se le pregunta ¿qué fila tiene más cubiertos? ¿hay la misma cantidad de cubiertos?, agarren con sus manos cada grupo de cubierto y se realiza la misma pregunta, gana el niño que no se equivoque en contestar.



ENCIERRA CON UN CIRCULO DONDE HAY MÁS FICHAS Y MARCA CON UN X DONDE HAY MENOS FICHA



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.51 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.52 Edad 5 AÑOS

1.53 Docente

1.54 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.55 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

2.2 Denominación del tema la conservación

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente	Comunica y representa ideas matemáticas	Reconozcan que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando la misma cantidad y peso.

BAJA SUBE

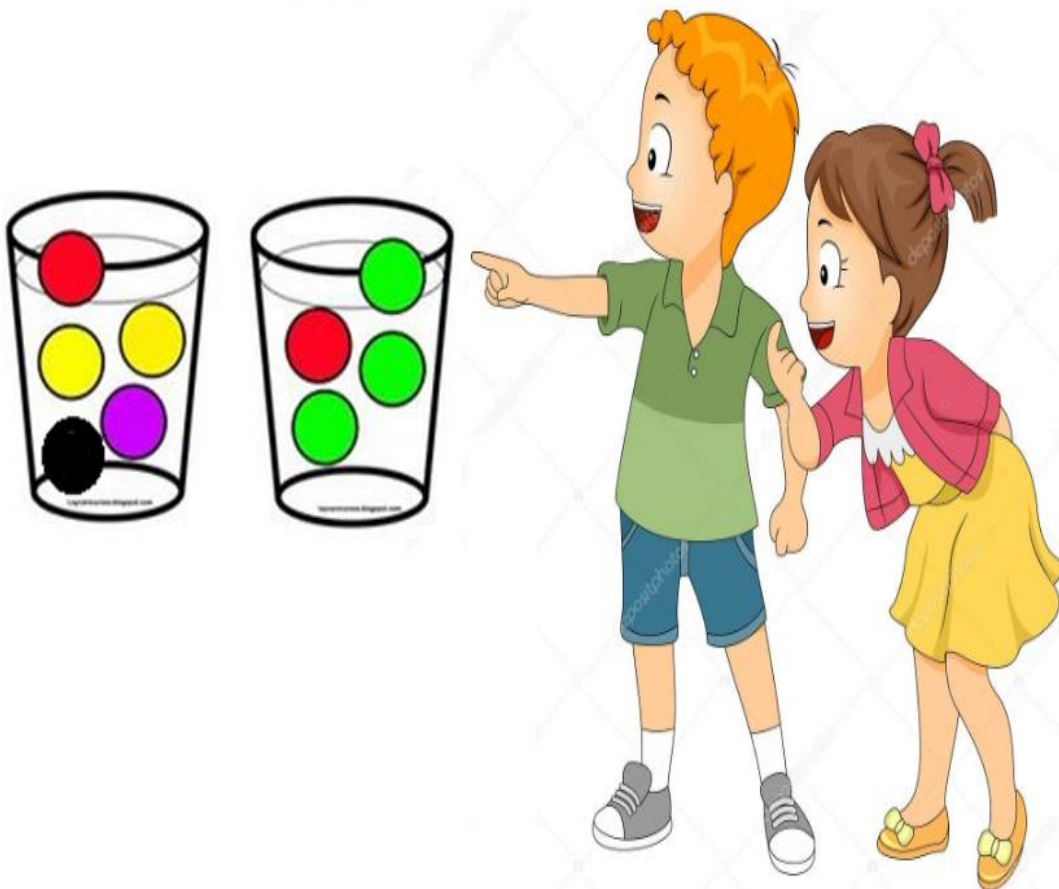
OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan que si tenemos dos vasos de agua y le agregamos bolitas o cualquier objeto los vasos conservan la misma cantidad de agua.

JUGADORES: Todos

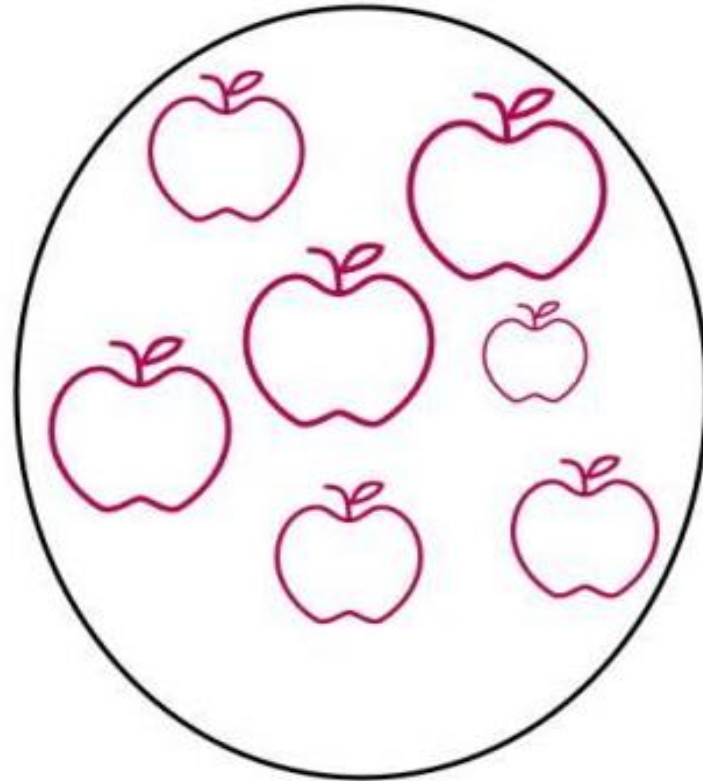
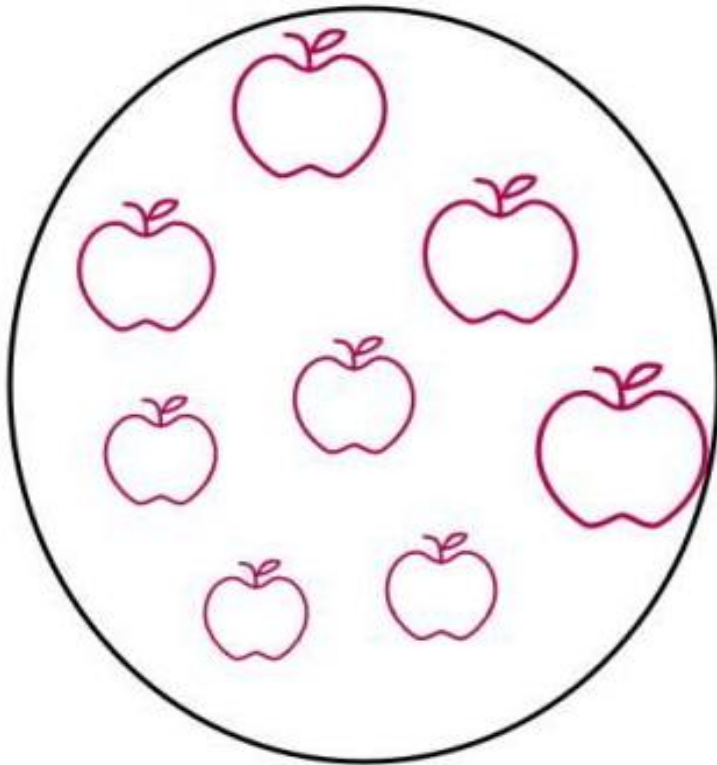
ESPACIO: Aula

MATERIALES: vasos con agua, agua y otros objetos

INSTRUCCIONES: La maestra indica a los niños y niñas que todos levanten sus dos vasos con agua, a la voz de tres todos agregan una bolita a uno de los vasos, a la voz de tres agregan tres bolitas al vaso que no tiene bolitas y seguimos echando bolitas a los vasos con agua, va a ganar el niño o niña que responda la pregunta ¿Cuál de los vasos tiene más agua? ¿Por qué? De la misma manera realizamos ronda de opiniones para llegar a la respuesta correcta.



PINTA AL GRUPO DE MANZANAS QUE TIENE MÁS PESO



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

I DATOS INFORMATIVOS

1.56 Institución Educativa I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea

1.57 Edad 5 AÑOS

1.58 Docente

1.59 Autor del instrumento: Córdova Maylle, Sandra. Esquivel Pizango Jenny. Vásquez Salazar Juana

1.60 Fecha Tiempo 45 minutos

II DATOS CURRICULARES

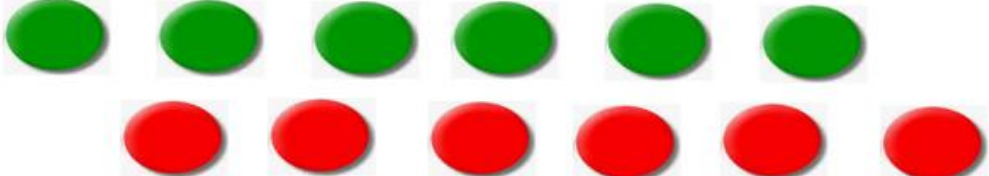

2.2 Denominación del tema LA conservación

2.3 Aprendizaje esperado. Ordenar seriación ubicando por tamaño

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrútale	Establece secuencias o sucesiones por color utilizando objetos de su entorno y material representativo	Reconozcan que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando la misma cantidad y peso.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ° 12

TEMA: Conservamos las cantidades de objetos

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACION
<p>Con tus fichas realiza diferentes posiciones y explica a tus padres si aumenta o no aumenta la cantidad.</p>	<p>Se motiva a los niños con un juego “Cambia o no cambia”</p>  <p>Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el juego? ¿al separar las fichas tenemos más cantidad? ¿al juntar las fichas tenemos menos cantidad? ¿al poner uno debajo del otro tenemos menos? ACTIVIDAD DE DESARROLLO. Se explica el tema a tratar “Conservamos la cantidad de objetos” Se entrega a los niños y niñas dos colores de fichas ellos lo ponen en fila, lo agrupan y lo ponen uno debajo del otro respetando los colores. Preguntamos ¿Cuándo la ficha cambia de posición aumenta la cantidad? ¿porqué? Se explica a los niños que a pesar de los cambios que hacemos con las fichas lo agrupamos o separamos sigue conservando la misma cantidad.</p>  <p>ACTIVIDAD DE CIERRE. Se entrega al niño una ficha para reforzar lo aprendido.</p>	<p>Fichas Abaco Chapas Lápiz Borrador Imágenes</p>	<p>10m 30m 5m</p>	<p>Reconozcan que por más que un objeto cambie de posición o forma sigue conservando la misma cantidad y peso.</p>

¿CAMBIA O NO CAMBIA?

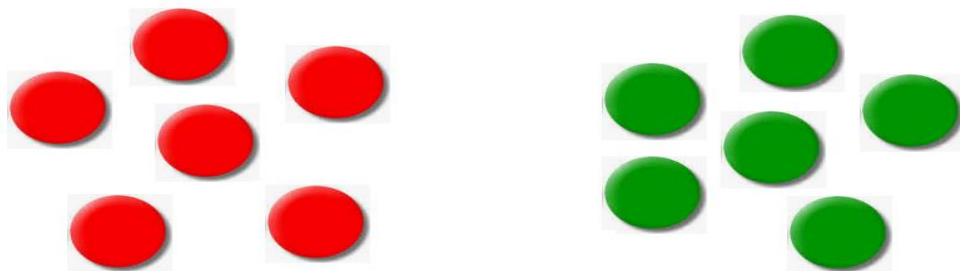
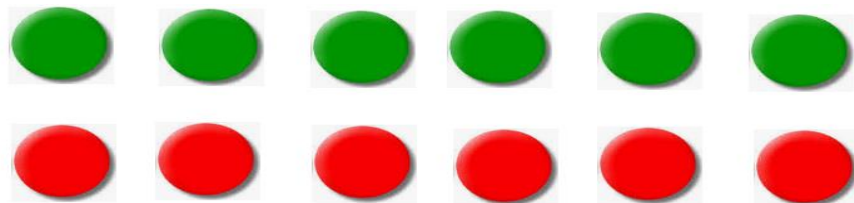
OBJETIVO: Que los niños y niñas reconozcan que por más que la fichas cambien de posiciones se agrupen, estén en filas o los junten uno debajo de la otra conserva la misma cantidad.

JUGADORES: Todos

ESPACIO: Aula

MATERIALES: Abaco, bolitas, fichas, chapas, otros

INSTRUCCIONES: La maestra entrega a los niños y niñas seis fichas de color verde y seis fichas de color rojo, las ubicamos en filas, cuando la maestra dice la palabra cambia todos ubicamos las fichas de diferente manera, puede ser juntos, uno debajo del otro o separados, respetando los colores y cuando dice la palabra no cambia nadie cambia nada. Ningún niño o niña tiene que repetir el tipo de cambio que realizan, la maestra pregunta de acuerdo a lo observado, con cada cambio que realizaron ¿aparecieron más fichas? ¿Cuándo estaban las fichas tanto verde como rojo había más fichas? ¿Cuándo juntaron sus fichas verdes como rojos había menos fichas?



ENCIERRA CON UN CÍRCULO LA FILA QUE TIENE MENOS FIGURAS Y MARCA LA FILA QUE TIENE MAS FIGURAS



ANEXO 07

FOTOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN











ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTISIETE** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0356-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **23 de febrero del año dos mil veintitrés**:

Dra. Amanda OMONTE VILCA
Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA
Mg. Rocío Del Pilar DAVILA SOTO
Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

PRESIDENTE
SECRETARIO
VOCAL
ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Amancio ROJAS COTRINA**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a): Sandra Jeaneth CORDOVA MAYLLE** procedió a sustentar POR SEGUNDA VEZ su Tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N°271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 12:50 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: **DIECISEIS (16)**, por lo que se declara **Aprobado** por **Unanimidad**

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
 DNI N° 22731474

SECRETARIO
 DNI N° 72417860

VOCAL
 DNI N° 22527320



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTISIETE** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0356-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **23 de febrero del año dos mil veintitrés**:

Dra. Amanda OMONTE VILCA	PRESIDENTE
Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA	SECRETARIO
Mg. Rocío Del Pilar DAVILA SOTO	VOCAL
Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Amancio ROJAS COTRINA**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a): Jenny Isabel ESQUIVEL PIZANGO** procedió a sustentar **POR SEGUNDA VEZ** su Tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N°271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 12:50 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: **DIECISEIS (16)**, por lo que se declara **Aprobado** por **Unanimidad**

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
 DNI N° 52730401

SECRETARIO
 DNI N° 22417860

VOCAL
 DNI N° 22527320



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTISIETE** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0356-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **23 de febrero del año dos mil veintitrés**:

Dra. Amanda OMONTE VILCA	PRESIDENTE
Dr. Wilfredo SOTIL CORTAVARRIA	SECRETARIO
Mg. Rocío Del Pilar DAVILA SOTO	VOCAL
Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Amancio ROJAS COTRINA**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a): Juana VASQUEZ SALAZAR** procedió a sustentar **POR SEGUNDA VEZ** su Tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N°271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 12:50 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: **DIECISEIS (16)**, por lo que se declara **Aprobado** por **Unanimidad**

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

	_____ PRESIDENTE
DNI N° <u>22731970</u>	
DNI N° <u>22417860</u>	DNI N° <u>22527320</u>



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

RESOLUCIÓN N° 0111-2020-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 22 de setiembre de 2020

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución Asamblea Universitaria N° 0012-2020-UNHEVAL, recibido el 21 de agosto de 2020 via correo electrónico se encarga a partir del 02 de setiembre de 2020, el cargo de Decano hasta la elección de los nuevos decanos mediante proceso electoral que llevará a cabo el Comité Electoral Universitario al Dr. Pio TRUJILLO ATAPOMA como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, mediante Oficio N° 0243-2020-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 18/09/20, vía correo electrónico la Directora de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite la solicitud de las estudiantes **Sandra Jeaneth CORDOVA MAYLLE, Jenny Isabel ESQUIVEL PIZANGO, Juana VASQUEZ SALAZAR**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**, quien solicita designación de asesor de la tesis colectiva titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020** y propone al **Dr. Amancio Ricardo ROJAS COTRINA**;

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, es pertinente atender lo solicitado por las estudiantes **Sandra Jeaneth CORDOVA MAYLLE, Jenny Isabel ESQUIVEL PIZANGO, Juana VASQUEZ SALAZAR**, con Mención en **Educación Inicial**, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Amancio Ricardo ROJAS COTRINA**, como Asesor de Tesis colectiva titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020**, presentada por las estudiantes **Sandra Jeaneth CORDOVA MAYLLE, Jenny Isabel ESQUIVEL PIZANGO, Juana VASQUEZ SALAZAR**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a las interesadas para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



[Firma manuscrita]

Dr. Pio Trujillo Atapoma
Decano (e)

C.c.
Asesor/Interesadas/Archivo



CONSTANCIA N°0120-2022-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- CORDOVA MAYLLE, Sandra Jeaneth
- ESQUIVEL PIZANGO, Jenny Isabel
- VASQUEZ SALAZAR, Juana

Autores del borrador de Tesis, titulado:

JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUANUCO 2020, Programa de Segunda Especialidad profesional en Educación con mención en Educación Inicial

Han obtenido, un reporte de similitud general del **21%%/30%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 26 de julio de 2022



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

NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA
EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES
PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑA**

AUTOR

Sandra Jeaneth CORDOVA MAYLLE

RECUENTO DE PALABRAS

22277 Words

RECUENTO DE CARACTERES

119733 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

123 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 26, 2022 10:57 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

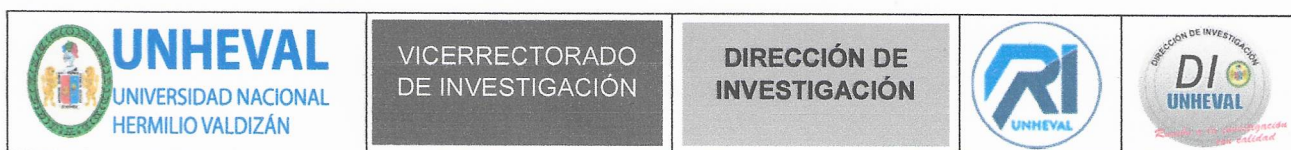
Jul 26, 2022 11:02 AM GMT-5**● 21% de similitud general**

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

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente



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		Segunda Especialidad	X	Posgrado:		Maestría		Doctorado	
----------	--	----------------------	---	-----------	--	----------	--	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACIÓN INICIAL
Título que Otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

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:	CORDOVA MAYLLE SANDRA JEANETH								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	993148876	
Nro. de Documento:	62626689					Correo Electrónico:	Sandra_23_16@hotmail.com		

Apellidos y Nombres:	VASQUEZ SALAZAR JUANA								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	962070908	
Nro. de Documento:	22750518					Correo Electrónico:	vasquezsalazarjuana@gmail.com		

Apellidos y Nombres:	ESQUIVEL PIZANGO JENNY ISABEL								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	963245064	
Nro. de Documento:	41736465					Correo Electrónico:	jennyesquivel280183@gmail.com		

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:	ROJAS COTRINA AMANCIO RICARDO			ORCID ID:	0002-5767-8416			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	04025628

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

Presidente:	OMONTE VILCA AMANDA
Secretario:	SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO
Vocal:	DAVILA SOTO ROCÍO DEL PILAR
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

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)

JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ADQUISICIÓN DE LAS NOCIONES PRENUMERICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 271 DE PANAOCOCHA PROVINCIA DE PACHITEA – HUÁNUCO 2020

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

TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN 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.

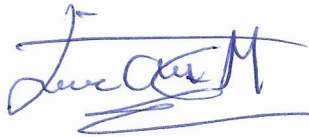





6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)		2023	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	ARTICULACIÓN	PEDAGÓGICO	CONOCIMIENTO
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/>
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, Título 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.

<p>Firma: </p>		
<p>Apellidos y Nombres: CORDOVA MAYLLE SANDRA JEANETH</p>		<p>Huella Digital</p>
<p>DNI: 62626689</p>		
<p>Firma: </p>		
<p>Apellidos y Nombres: VASQUEZ SALAZAR JUANA</p>		<p>Huella Digital</p>
<p>DNI: 22750518</p>		
<p>Firma: </p>		
<p>Apellidos y Nombres: ESQUIVEL PIZANGO JENNY ISABEL</p>		<p>Huella Digital</p>
<p>DNI: 41736465</p>		
<p>Fecha: 10 DE ABRIL DEL 2023</p>		