



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

“Situaciones lúdicas para mejorar competencias de  
matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560  
Sicuni, Canchis, Cusco, 2018”

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE:  
MAESTRO EN EDUCACIÓN

MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

Br. HUALLPA QUISPE Benita

ASESORA:

Dra. MARMANILLO MANGA Rosa Elvira

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

TRUJILLO - 2019

**PÁGINA DEL JURADO**

---

**Dr. HUGO ENRIQUEZ ROMERO**

**El que preside**

---

**Dr. WILBERT ZEGARRA SALAS**

**Secretario**

---

**Dra. ROSA ELVIRA MARMANILLO MANGA**

**Vocal**

## **DEDICATORIA**

La presente indagación quiero dedicar a mi papá Máximo que siempre me alienta a seguir adelante, a la memoria de mi querida mamá Matiaza, a mis hermanos Carmen, Ruth, Percy y a mis hijos Anthony, Yerko, Benis que son la razón y mi fuerza para seguir superandome en todo los aspectos de mi vida.

Benita.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad “Cesar Vallejo” de Trujillo, al fundador Rector Cesar Acuña Peralta por brindarnos esa oportunidad para concluir uno de nuestros objetivos, el gran anhelo de optar un grado académico de maestría en educación con la tesis: “Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018”

En especial y con mucho cariño a cada uno de los maestros de la escuela de posgrado quienes coadyuvaron en el logro de la obtención de mi maestría, este grado académico que hace posible subir un peldaño más en mi vida profesional.

Al Doctor Edwin Patricio Pacori Herrera Coordinador de la Universidad Cesar Vallejo sede Cusco de la Escuela de posgrado, por apoyarnos y darnos todas las facilidades para la culminación de la maestría.

Un reconocimiento a la Doctora Rosa Elvira Marmanillo Manga asesor del trabajo de investigación quien nos apoyo incondicionalmente compartiendo muchas de sus experiencias que nos sirvió como ejemplo para motivarnos en la sustentación de la tesis.

A la directora, docentes, padres, madres y queridos niños del aula de cuatro años “A” Educación Inicial N° 560 por haber permitido y contribuido en la ejecución del estudio de indagación y a los asesores que validaron los instrumentos para recoger el informe para su sistematización.

Benita.

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Benita Huallpa Quispe identificada con DNI N° 24705081, estudiante del programa de maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada "Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018"

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, marzo del 2019



Benita Huallpa Quispe

DNI: 24705081

## **PRESENTACIÓN**

La tesis titulada “Situaciones lúdicas para mejorar el logro de competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018” Este trabajo de investigación surgió por una gran preocupación actual debido a que las maestras en el nivel inicial por cubrir las expectativas de los padres de familia y asegurar un ingreso con evaluaciones escritas para el primer grado en las Instituciones educativas del nivel primario es que se venía mecanizando con planas, y tareas recargadas a los niños - niñas para aprender las matemáticas sin respetar el enfoque del nivel inicial en donde se promueve el juego o las situaciones lúdicas autónomas como estrategia metodológica para que de una manera creativa, libre, los estudiantes adquieran nociones básicas y bien determinadas para el logro de las competencias matemáticas que corresponde definir en el II Ciclo del primer nivel educativo para asegurar sus futuros aprendizajes sean adquiridos sin tantas dificultades.

Actualmente se tienen acelerados cambios e interacciones con tecnologías a la que los niños – niñas tienen mayor facilidad y predisposición para manejarlos, que teniendo en cuenta este y muchos aspectos referidos a la educación es que las maestras del nivel inicial nos corresponde reflexionar sobre nuestra labor para ir acorde a esta necesidad de aprendizaje de nuestros estudiantes para tener que innovar muchas estrategias que a los niños les permita construir su aprendizaje a través de situaciones lúdicas.

Esta investigación contribuye un aporte educativo actualmente a las maestras del primer nivel educativo para que reflexionen sobre su labor y compartan esta experiencia para acompañar a nuestros estudiantes al logro de las competencias matemáticas de una manera mas libre, creativo, autónomo y de respeto a sus intereses y necesidades de aprendizaje.

**CAPITULO I:** Corresponde a los antecedentes de la investigación, su fundamentación, desarrollo del marco teórico que es el soporte para el desarrollo

de la tesis, la justificación, la realidad problemática, formulación de los supuestos y la meta a lograr en esta indagación.

CAPITULO II: Presento la metodología del estudio, la operacionalización de cada variable, tipo, diseño, la población, su muestra, instrumentos de recolección de información, y la analización de todo el recojo del informe.

CAPITULO III: Se muestra el resultado de la intervención en que esten de acuerdo con los objetivos, se consideran cuadros, tablas y gráficos estadísticos de la indagación efectuada, estos mismos se analizan e interpretan, así como también la hipótesis pasa la prueba correspondiente.

CAPITULO IV: Considera la discusión en la que el autor discute con los trabajos previos sobre este tema que es un aporte a la educación, se contrastan los resultados, se hace una triangulación, de los antecedentes y el marco teórico.

CAPITULO V: El investigador llega a concluir con la indagación que se presenta en la tesis que a su vez responde al planteamiento de las hipótesis.

CAPITULO VI: En este capítulo se recomienda a los interesados en este tema, también a las maestras de Educación Inicial.

CAPITULO VII: Para finalizar considero referencias bibliográficas, anexos que son el registro de las evidencias de la presente indagación.

Autora.

## INDICE

	<b>Pág.</b>
Carátula.....	I
Jurados.....	li
Dedico.....	lii
Agradezco.....	Iv
Declaratoria de autenticidad.....	V
Presento.....	Vi
Indice.....	Vii
RESUMEN.....	Viii
ABSTRACT.....	Ix

## CAPÍTULO I

### I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática	1
1.2 Trabajos previos	4
1.3 Teorías relacionadas al tema	10
1.4 Formulación del problema	16
1.5 Justificación del estudio	17
1.6 Hipótesis	24
1.7 Objetivos	24

## CAPÍTULO II

### II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación	25
2.2 Variables, operacionalización	25



2.3 Población y muestra	27
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	28
2.5 Métodos de análisis de datos	30
2.6 Aspectos éticos	30
	<b>CAPÍTULO III</b>
III. <b>RESULTADOS</b>	31
	<b>CAPÍTULO IV</b>
IV. <b>DISCUSIÓN</b>	33
	<b>CAPÍTULO V</b>
V. <b>CONCLUSIONES</b>	41
	<b>CAPÍTULO VI</b>
VI. <b>RECOMENDACIONES</b>	43
VII. <b>REFERENCIAS</b>	44

## **ANEXOS**

- ✓ Los instrumentos
- ✓ La validez del instrumento.
- ✓ La matriz de consistencia
- ✓ Constancia de acreditación emitida por la institución
- ✓ Autorización de publicación de tesis en repositorio Institucional

## RESUMEN

La presente tesis titulada **“Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018”** tiene como objetivo mejorar la competencia de resuelve problemas de cantidad, de forma, de movimiento y de localización, considerando como estrategia fundamental las situaciones lúdicas el juego por excelencia para que los educandos de 4 años “A” adquieran aprendizajes de forma más placentera y de disfrute en las actividades libres para que interactúen con los materiales estructurados, no estructurados y que la docente cumpla su rol verdadero el cual es acompañar utilizando el instrumento de evaluación la ficha de observación para ir registrando las evidencias de como van construyendo sus aprendizajes los estudiantes.

El presente estudio corresponde a una investigación experimental por que los datos fueron obtenidos del resultado de un proyecto desarrollado en la institución educativa donde se aplico con estudiantes del II Ciclo en este caso educandos de 4 años de la sección “A” muestra seleccionada de intencionalmente, elaborandose cada instrumento oportunamente como son la fichas de observación, fichas de aplicación y para procesar los datos obtenidos se usó Ms Excel y el SPSS v21, para la estadística y prueba de los supuestos.

Observando los resultados de la indagación hubo una mejora sustancial en el crecimiento porcentual en relación a la pre prueba, lo que nos indica que el desarrollo del proyecto de investigación arrojó resultados muy alentadores.

**PALABRAS CLAVE:** Situaciones lúdicas, mejorar competencias

## **ABSTRACT**

### Summary

This thesis entitled "Playful situations to improve the achievement of mathematical skills in the II Cycle of the Initial Educational Institution No. 560 of Sicuani, Canchis, Cusco 2018" aims to improve the resolution of problems of quantity, form, movement and location, considering as a fundamental strategy the playful situations the game for excellence so that the children of 4 years acquire learning in a more pleasant way and enjoy the free activities to interact with structured materials, unstructured and that the teacher meets its true role which is to accompany using the evaluation instrument the observation form to record the evidences of how students are building their learning.

The present study corresponds to an experimental investigation because the data were obtained from the result of a project developed in the educational institution where it was applied with students of the II Cycle in this case children of 4 years of age of the "A" section this sample was intentionally selected for which instruments such as observation cards and application cards were developed and Ms Excel and SPSS v21 were used to process the data, statistical treatment and hypothesis testing were also performed.

According to the results of the research, there was a substantial improvement in percentage growth in relation to the pre-test, which indicates that the development of the research project produced very encouraging results.

**KEY WORDS:** Playful situations, improve skills.



# CAPÍTULO I

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad Problemática

Últimamente las Instituciones Educativas del Nivel Inicial han ido mecanizando el proceso para aprender principalmente el área de desarrollo de matemática, debido a que las Instituciones Educativas del Nivel Primario cada año seleccionan con exámenes escritos para el ingreso al primer grado, lo que constituye un trabajo de las maestras el salir de las competencias planteadas en el nivel inicial y coger algunas competencias que están en el currículo nacional del primer grado de primaria, este fenómeno se ha ido expandiendo a nivel local, regional e inclusive nacional, básicamente por la exigencia de los padres de familia que insistentemente piden que se les enseñe desde los primeros días en forma mecánica sin respetar su madurez neuropsicosocial, por ejemplo los números, luego realizar operaciones sencillas de suma, resta, con ejercicios en fichas de trabajo, en muchos de los casos inclusive se obvia el uso de los materiales concretos para desarrollar estas actividades, el único propósito es lograr que aprendan esos contenidos para dar buenos exámenes y así asegurar su ingreso a la primaria segundo nivel educativo.

Esta problemática se da en el ámbito nacional por ello se viene analizando y reflexionando, frente a esto el MINEDU propone un Programa Curricular para Educación Inicial y las rutas del aprendizaje, diversas estrategias, las características de los educandos, especialmente respetando su madurez neurológica y tomando como estrategia el juego ya que para el niño es una necesidad tan primordial como la alimentación o el descanso. En el portal Perú educa, se muestran diferentes cursos sobre didáctica en educación inicial, a los que todos los maestros tenemos acceso, son experiencias interesantes las que se muestran a través de videos, lecturas, y otros, los que nos permiten reflexionar sobre nuestra practica pedagógica para desaprender algunas prácticas y aprender otras que son más interesantes e

innovadoras, acordes al desarrollo infantil de este siglo, porque sabemos que los niños de hace una década ya no son iguales a los de esta década, los niños han ido evolucionando significativamente en esta era de la cibernética, es entonces tomar en cuenta este aspecto para ir innovando nuestras prácticas y aplicando nuevas estrategias para satisfacer sus necesidades de aprendizaje y los intereses de los educandos Ciclo II.

En el ámbito regional también se han realizado talleres de capacitación para difundir la aplicación del nuevo currículo, en este caso un Programa Curricular para Educación Inicial, las rutas del aprendizaje, es cierto que estos no alcanzan a un 100% de maestras, solamente se está capacitando a docentes focalizadas por el MINEDU y la casa de estudios universitarios San Antonio Abad del Cusco es la encargada de desarrollar estos talleres presenciales los sábados y otros días por las tardes, sin embargo gracias al esfuerzo del Ministerio de Educación en estos últimos años se ha hecho la entrega de kit de materiales para las diferentes áreas de desarrollo, para las instituciones educativas iniciales escolarizadas, lo que nos motiva a desarrollar estos talleres que son una gran oportunidad de aprendizaje de niños - niñas.

En la Institución Educativa Inicial N° 560 de Sicuani se observó que algunas docentes en el presente año no conocen sobre las estrategias para trabajar las competencias matemáticas en el nivel inicial, tampoco considera las situaciones lúdicas en el desarrollo de sus actividades, viéndose notablemente que los niños y niñas tiene aprendizajes pasivos, realizan actividades de trabajo en fichas y libros, donde se les da tareas para aprender las matemáticas no de una manera lúdica, por tal motivo se abordara como tema de investigación las situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo a través del desarrollo de talleres, para determinar otras formas de aprendizaje tomando en cuenta las características de niños de 3, 4 y 5 años, también los ritmos y estilos de aprendizaje principalmente respetando su madurez mental y tomando como estrategia el juego para que los estudiantes logren aprendizajes de una forma más significativa, por otro lado se tiene el problema que desde el nivel inicial por la complejidad con la

que se logran las competencias matemáticas muchas veces al no aplicar estrategias adecuadas no se respeta características preescolares se cometen errores de inclusive forzarlos a aprenden algunas nociones o contenidos que aun el niño no está apto para aprender, sin embargo se llega a obligarlos a aprender mecánicamente y se crean traumas emocionales, de allí parte pues a veces que en la primaria o secundaria se les haga difícil o hasta cierto rechazo para el aprendizaje de las matemáticas por no haber superado esos traumas de aprendizaje en sus primeros años, ocasionándoles en el futuro una frustración y desinterés por aprender las matemáticas, porque se hicieron la idea de que es difícil de aprender, por ello simplemente esto repercute en la elección de una carrera de acuerdo a su vocación y eligen muchas veces una carrera que para ellos pueda resultarles fácil de concluirla porque no tiene gran cantidad de cursos de matemática. Por lo tanto, se quiere aplicar este programa de situaciones lúdicas para lograr competencias de matemática Ciclo II.

Para la presente investigación se va a dimensionar la variable de competencias matemáticas en cada caso:

1. Para resolver problemas de cantidades.
2. Resolver problemas de forma, de movimiento y localización”.

Las situaciones lúdicas se relacionan con el logro de las competencias matemáticas en el II Ciclo, por características de niños de tres, cuatro y de cinco años, el juego como actividad innata es una estrategia que los motiva para que de una manera divertida y espontanea aprendan las matemáticas, el adulto que acompaña en este proceso debe observar que hace cada niño con los materiales y en el espacio planificado para desarrollar los talleres a través de situaciones lúdicas, esta observación nos servirá también para evaluar individualmente a cada niño – niña como va progresando en mejorar competencias de matemática, para lo cual se aplica una pre prueba y una pos prueba, el que nos arrojará los resultados de la presente investigación.

## 1.2. Trabajos previos

En este documento me refiero a antecedentes estudiados por otras investigaciones con temas similares sobre la cual concluyen los siguientes autores:

**Córdova Cánova MS** Tesis de grado de maestro, año 2012

Título: Propuestas pedagógicas para adquirir nociones de número, en el primer nivel educativo 5 años de la I.E N° 15027 provincia de Sullana. La muestra de estudio es 20 niños de 5 años y 20 de 4 años. Los instrumentos para recoger datos son: Guía de observación y pre test - post test

Al finalizar la investigación llego a las siguientes conclusiones:

- Las formas y maneras de cómo llegar al niño adecuadamente deben estar relacionadas con sus necesidades e intereses, en las diferentes formas de trabajo fundamentales y apropiadas para su edad. Aquí mencionamos: el juego libre, la experimentación con lo que le rodea en su entorno y la manipulación de juguetes concretos.
- Luego de concluido el estudio se tuvo como resultado de las evidencias registradas una necesidad inmediata de replantear las capacidades y contenidos y que a su vez se relacionan estrechamente con el periodo o etapa de desarrollo del educando, ya que la matemática no se tiene que aprender mecánicamente sino razonando.
- Este análisis demuestra que para aprender las nociones de números es más difícil que aprender a escribir un simple símbolo porque pasa por diferentes procesos cognoscitivos abstractos en su desarrollo o adquisición de nociones matemáticas acordes a su madurez mental y etapas del infante. También queda claro que el período pre operacional es donde se adquieren o insertan sus primeros aprendizajes básicos del número.
- En el resultado del pre prueba se obtuvo en el programa de experiencia, un puntaje promedio de 70.25 mientras que los resultados en el grupo control es de 70.55 puntaje promedio, esto evidencia que los dos grupos están en similares condiciones y que ninguno inicio con ventajas al programa experimental. Al terminar el programa experimental sobre nociones de pre



número, al aplicar el pos test el puntaje promedio es 105.95 en el grupo de experimento y 74.20 de puntaje promedio en el grupo control, observamos en ambos grupos mucha diferencia; lo que indica claramente que hubo un significativo incremento en el puntaje promedio del grupo de experimento con una gran diferencia en el grupo control. Estos resultados nos demuestran, que existe una necesidad de hacer un reajuste en las capacidades y competencias que desarrolla el área curricular de matemática en el primer nivel educativo de capacidades y competencias que se relacionen con el desarrollo en el que se encuentra los educandos, pues para aprender matemática hay que razonar no se trata de mecanizar al niño.

El autor **Gómez Naranjo M E**; En su tesis doctoral presentada en el año 2012 Que titula: La didáctica matemática incorporada al diseño curricular del nivel preescolar.

Concluyó en:

- En el desarrollo la propuesta de contenidos, se discutió sobre el conocimiento de la matemática como algo importante, básico para comprender y manejar la realidad vivida. El aprendizaje, a más de perdurar a lo largo de la vida, empezar cuanto antes es indispensable para que el niño este familiarizado con un lenguaje adecuado de matemática, para movilizar diversos procesos cognitivos.
- Al exponer la parte teórica, pensamos que, durante todas las rutinas diarias, se debe evolucionar haciendo uso de diferentes medios, buscando un planteamiento de interrogantes, nuevos enfoques que salgan de la imaginación que permitan desarrollar ideas. Por lo tanto, es necesario que se imparta la Matemática para la vida, así para aprender se hará más dinámico, de fácil comprensión, interesante y más que todo útil.
- Se ofreció a los docentes interesantes situaciones didácticas para trabajar la matemática con los estudiantes, también la resolución de problemas de números; obteniendo relacionar competencias de matemática con los juegos.

**JARA KUDIN, N.** En su tesis para titularse como licenciada en especialidad de nivel inicial, año 2012. Título: El software “FISHER PRICE: LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT” y su influencia en el aprendizaje de nociones de matemática del Currículo Nacional, en niños de 4 - 5 años de la I.E.P Newton College.

La que arribo a:

Se considera el planteamiento teórico que ha sido revisado, los instrumentos aplicados el análisis y la interpretación de la obtención del resultado se puede hacer el planteamiento que entre la influencia positiva y facilitadora del software educativo “Fisher Price: Little People Discovery Airport” existe una relación en este proceso de adquisición de nociones de matemática por parte de los niños de 4 y 5 años. En consecuencia la investigación demuestra que:

- Al concluir el uso del software, en sección Koalas por lo menos tres estudiantes más, lograron los indicadores utilizados para que sean evaluados en el aprendizaje de nociones primordiales de matemática, en una clara comparación con la sección “pandas”, que durante el proceso de aprendizaje se ejecutó con metodologías tradicionales, utilizando fichas de trabajo.
- Por otro parte, afirmamos que los educandos de la sección “Koalas” usaron el juego digital, aprendieron de forma amigable, lúdica, divertida, entretenida y comprensible a comparación de la sección “Pandas”, quienes lograron competencias primordiales de matemática para diferencias, identificar, clasificar, establecer relaciones de número, cantidades, afianzarse en la resolución de laberintos, distinguir figuras iguales, nombrar y reconocer la numeración hasta el 10 en inglés.
- Al utilizar software contribuyó en el desarrollo de aprendizajes de una forma más divertida, de concentración, atención, entretenida para resolver problemas que se presentan en estos juegos que les permitió el logro de competencias de matemática. Mientras tanto en la sección “Pandas”, que usa una metodología tradicional o convencionales, se evidencio algunos problemas de caer en la rutinización, repetición de ejercicios gráficos, desinterés y a una relación verticales docente-estudiante.

- Lo ventajoso al realizar las comparaciones se identificó en la utilización de juegos digitales un proceso de aprendizaje de nociones de matemática de una manera creciente que sugiere, hace el planteamiento, la conveniencia de usar esta propuesta para cambiar de estrategias y dejar de lado ciertas resistencias de docentes y auxiliares de educación al utilizar permanente y como debe ser este software educativo. Los datos y hechos consideran necesidad de modernización, actualización e innovación pedagógica permanente de las docentes y auxiliares de educación para generar actitudes de cambio positivos y asumir compromisos para la mejora de la educación con un cambio sustancial en la educación, con el fin de evitar caer en la rutina y el desinterés de los educandos en el procesos aprendizaje del niño preescolar.
- Para concluir, es de gran importancia hacer un esfuerzo para crear y adaptar a nuestro contexto cultural la digitalización en nuestro país ya que casi todos estos juegos cuentan con personajes e idioma de la cultura de Estados Unidos, en tanto es muy importante contar con este tipo de recursos digitalizados que sean más adecuados a la diversidad cultural e idioma existentes en el país.

**Ortegano R, Bracamonte M.** Para graduarse de maestro en educación, en el año 2011 con el título de la tesis: La actividad lúdica como didáctica para mejorar las competencias primordiales en el proceso de E-A de la matemática.

Las que concluyeron en:

- Competencias matemáticas básicas sustentan un desarrollo en los estándares de aprendizaje que se asocian con el pensamiento lógico matemático, con el sistema de conceptos y símbolos asociados, enfatizando especialmente en actividades matemáticas que se relacionan con el sistema de números, con la geometría, la medida, datos analíticos y algebraicos.
- En el uso de estrategias de aprendizaje tradicionales en el aula, observamos que la gran mayoría no logro resultados que se esperaban, más al contrario en el aula dos donde se desarrolló las estrategias lúdicas, se observó que

más del 50% de niños que participaron en el programa experimental alcanzaron una mejora creciente en las evaluaciones realizadas.

- Teniendo esa consideración la estrategia lúdica o el juego influyó de manera óptima en el resultado que se obtuvo al momento de desarrollar la planificación, se adquirió competencias matemáticas satisfactorias en la resolución de operaciones en especial en el sistema de números.

**Apaza Velásquez, M. Huayhua Paucar, Y. Orue Quispe, F.**

Tesis elaborada por las alumnas del instituto superior pedagógico “Túpac Amaru de Tinta” el año 2001 cuyo título es: Estrategias metodológicas activas para el logro de capacidades en el área lógico matemática del C.E.I de Tinta

Donde se arribaron a las siguientes conclusiones:

- Las docentes del CEI de Tinta tienen una noción teórica de la metodología activa, pero que no la aplica correctamente, por ello no generan en los alumnos el interés de la matemática de una manera atractiva e interesante, ni mucho menos la curiosidad por construir su propio conocimiento. Por lo que no se están logrando las capacidades en el área lógico matemática.
- La metodología activa requiere especialmente de materiales educativos para ser efectiva y lograr las capacidades más importantes en las áreas, pero en el CEI de Tinta encontramos que la utilización de los mismos es muy limitada porque tienen poca implementación de los mismos. Esta afirmación la observamos directamente en el aula donde se realizó el estudio.
- El empleo de estrategias metodológicas activas adecuadas permite lograr las capacidades en el área lógico matemática y posibilita una situación en la cual el aprendizaje del alumno es una experiencia vital y no forzada así lo demuestran algunas experiencias (pocas) de las docentes.
- Los niños y niñas del C.E.I de Tinta que participaron en el test aplicado, demostraron una limitada capacidad para desarrollar los contenidos planteados en el área lógico matemática (logran un dominio considerable solo en las capacidades de tamaño, colores y formas) Esto demuestra que la

docente deja de lado muchas competencias importantes por lo que el logro de aprendizajes significativos en esos aspectos es muy limitado.

**Marcilla Patiño, F.** Tesis elaborada por la alumna del instituto superior pedagógico “Túpac Amaru de Tinta” el año 1991 cuyo título es: La actividad lúdica rural de niños de 3 – 5 años y su incidencia en el aprendizaje en el distrito de Checacupe.

Donde se llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego tiene carácter histórico y se modifica de acuerdo al cambio estructural como reflejo de su condición social, económica y cultural. El juego en el niño es inherente a su forma de vivir, de su familia, comunidad, que le permite expresar a su manera el mundo que le rodea exteriorizando las percepciones captadas.
- En la vida del niño rural, urbano el juego es muy importante porque constituye un medio para conocer su mundo interior y exterior. Constituye la adaptación al medio ambiente, su desarrollo biopsicosocial la manifestación de su conducta y la utilización de esta actividad como un instrumento metodológico.
- El niño rural tiene una gran diversidad de juegos temporales y permanentes, unos son productivos o de apoyo a las labores cotidianas de su familia y otras se van perdiendo poco a poco la introducción de juegos urbanos occidentales por docentes y otros medios.
- Por lo general los docentes y promotores del área rural utilizan el juego urbano occidentales, teniendo dificultad en el logro de los objetivos esta actividad desconocida aplicada en los niños limita en cierta manera el proceso del aprendizaje, infundiendo temor, cohibición y el libre desenvolvimiento.
- La actividad lúdica es utilizada como complemento del tiempo empleado en el proceso del aprendizaje, sin ningún criterio técnico científico en el campo metodológico, que permita la adquisición de conocimientos científicos y valoración de su identidad.

### 1.3. Teorías relacionadas al tema

#### **Situaciones lúdicas.**

**Echeverri J H. Gómez J G.** Presenta las dimensiones de la lúdica en el maestro en formación. 2009

Al comentar sobre situaciones lúdicas nos conlleva a analizar en diversos aspectos, de acuerdo a la actualidad y reflexionar sobre aportes anteriores obteniendo conceptos, las influencias que se determinaron y las relaciones entre seres humanos; Todos estos conceptos nos sirven para tener en cuenta y considerarlos en nuestras investigaciones las posturas que asumen los autores en sus publicaciones de sus trabajos de investigación como de los aportes que se han dado en el país y fuera de él; de igual manera se han considerado algunos criterios a la vez se han asumido porque han sido difundidos en algunos artículos revistas nacionales, páginas de internet, seminario internacional, simposios, con grandes estudiosos en el que se han movido todos por este tema de interés.

Para determinar e ir construyendo el concepto de lúdica se analizó cada uno de los aportes científicos de los estudios previos realizados:

- A) El juego como estrategia para el aprendizaje. agruparon muchas posturas y criterios que observan que la lúdica es una posibilidad pedagógica para que se den los procedimientos de la adquisición de saberes en la infancia.
- B) El juego se expresa en la cultura. Este plantea y definiré conceptos reconociendo al juego o a la lúdica como manifestación de los pueblos o de la humanidad, la que se presenta en toda las sociedades que se interrelacionan con otros contextos esto produce un gran legado cultural y diversas formas de expresión de los pueblos que se repiten de generación en generación dentro de algunos lugares.
- C) Lo lúdico es una estrategia o juego. Aquí se logró recoger diversas aportaciones sobre el juego, se podría considerar como herramienta para la lúdica, que finalmente nos trae a una confusión de términos en ambos conceptos.

D) Ver a la lúdica como una dimensión humana frente a la vida. Se intenta plantear este concepto ya que está considerado esta herramienta como instrumento para desarrollar actividades para la vida, pueden estar asociadas como también no al juego.

**P. Oswaldo Martínez Mendoza, PH. D.** Fundación Universitaria Juan de Castellanos.

En nuestro sistema de educación en el Perú y en cualquier otro país, está abierto la innovación a las estrategias y técnicas novedosas que debe aplicar una docente, está diseñada para adquirir conocimiento del mundo en el que vive, hábitos en general y muchas habilidades, sin considerar las situaciones lúdicas o actividades de juego al interior de los principios de educación inicial establecidos por una normatividad vigente. Ya quedo en la consciencia que es muy necesario e importante la lúdica y que se dé la posibilidad de interiorizarlo adecuadamente en el desarrollo del juego con varias actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje que desarrolla el docente.

Un juego o actividad sana enriquece, al educando cuando realiza un juego comienza a concentrarse y estar muy atento en ese momento cuando se da las situaciones varía de rato en rato. El valor que tiene las situaciones lúdicas es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos en la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

El juego como parte fundamental del desarrollo armónico humano de un ser, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser humano frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce, disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como la lúdica, la chanza, el sentido del humor, el arte y otras actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

El desarrollo corporal en la motricidad. La libertad del movimiento, sin forzar algunas posturas permite al niño ejercitar nuevos desplazamientos, descubre nuevos movimientos esto permite que de una forma natural se crean nuevas posturas por iniciativa propia, realizando esfuerzos motrices organizados y modulados con mucha creatividad.

Los movimientos de libertad significa dar la oportunidad al niño desde su nacimiento, un adecuado espacio interno, externo, con juguetes adecuados para el descubrimiento, la experimentación, el perfeccionamiento y vivir autónomamente sus movimientos y posturas propias en cada etapa de su desarrollo o fase de desarrollo, en un ambiente donde se brinde seguridad afectiva, consiguiendo un vínculo afectivo con el adulto que lo acompaña. Fuente. Guía Curricular 2008.

Los juguetes con las experiencias lúdicas y materiales interesantes.

Existen un sin fin de materiales lúdicos estructurados (creados para un solo fin determinados, que no permite una transformación) y no estructurados para transformarlos al realizar juegos, al explorar su medio, al actuar cotidianamente, experimentar permanentemente; que no ofrezcan peligro (no tóxicos) y saludables (mantenerlos limpios e higiénicos para que no se enfermen), adecuados a las características de su edad, a su nivel de desarrollo, a sus ritmos y estilos propios de aprendizaje.

El juego es reconocido como estrategia principal para generar aprendizajes infantiles, promueve el desarrollo la psicomotriz con libertad que se da de manera intencionada, es rica la sensorialidad, la motricidad y otras actividades de exploración.

El principio de juego libre: determinado por el enfoque de educación inicial dice que “Los niños, al jugar, aprenden” razonan, solucionan autónomamente sus problemas cotidianos, jugar es algo innato, libre, placentero, no debe ser dirigida o propuesto desde fuera por el adulto. Al niño le causa placer cuando juega experimentando con su cuerpo, percibir y sentir los objetos para cogerlos. Al mismo tiempo es una



necesidad primordial para de reducir la ansiedad o el estrés y evita el desagrado, frustración.

Se puede afirmar que durante la niñez el infante vive lúdicamente, le agrada jugar en todo momento es imposible predecir cuándo no está jugando. Y en cada niño se observa cómo esta sorprendente, compleja y admirable expresión se representa en su actuar y forma de ser.

Observar atentamente sin perderse algún detalle en el juego de los infantes es una manera de mucho privilegio para evaluar y conocer su crecimiento en los bebés solamente se puede comprender al observar sus movimientos que después evoluciona si se acompaña positivamente la adquisición de un lenguaje lúdico. El juego permite al niño estructurar, adaptarse a la realidad donde vive y crear permanentemente. Este momento de juego le agrada, le gusta experimentar, pero también le asusta o le crea ciertos temores, realiza acciones con cierto temor. El niño al jugar transforma, sustituye su propia realidad creando otra, llegando a fantasear.

Al interactuar sus juegos con sus pares o juguetes el niño aprende; es decir, cuando representa, proyecta, explora, su creatividad se desarrolla de una forma natural, establece vínculos afectivos, comunica lo que siente, en definitiva, transforma, imagina y crea su mundo, de esta forma adquiere el aprendizaje.

**FREUD** “Para el niño el juego puede ser a la vez una expresión sexual, es decir un modo de descarga de pulsiones sexuales y una representación simbólica del acto sexual. El placer que obtiene jugando no es solo de la naturaleza sexual, se le une el placer del funcionamiento”.

**PIAGET** “El juego es una manifestación del individuo hacia su comportamiento; una determinación de lo que hace que se permite reflejar en su conducta”.

Para **JARA KUDIEN. N** En su tesis señala que la influencia del software permite el aprendizaje de nociones matemáticas del currículo nacional, en niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College

- El software seleccionado para ser considerado educativo consiguió desarrollar procesos de aprendizajes de concentración, atención, imaginación, relación de manera divertida en ello aprenden jugando y juegan para aprender entretenidamente también resuelven problemas para logro de competencias matemáticas. En tanto que la sección pandas que usa metodología convencional y tradicional, se demuestra ciertas tendencias y riesgos de caer en la rutina, en la repetición, en el acartonamiento y se establece una relación vertical profesor alumno. Los juegos digitales educativos son muy significativos en especial para la adquisición de las cantidades y los números permitiéndole a los niños trabajar y pensar con dichas terminologías, a través del intercambio de conversaciones en las actividades que son interesantes y motivadoras que les genera a ellos optimismo. Estos datos y hechos indican la necesidad de innovación, a través de talleres de actualización en forma permanente de docentes y auxiliares de educación con la finalidad de generar actitudes positivas, que favorecen y se comprometen con el cambio, con el único fin de evitar caer en la rutina y el desinterés en este proceso de aprendizaje del niño.

### **Competencias matemáticas**

#### **COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.**

Su definición es que toda persona está facultada para actuar tomando conciencia sobre la realidad, sea en la resolución de un problema o alcanzar una meta trazada, utilizando flexible y creativamente los saberes, su habilidad, destreza, los instrumentos e información que esté disponible y considerar los que sean más pertinentes al contexto o a las situaciones particulares.

### **Marco conceptual**

#### **Situaciones lúdicas**

**Glanzer, M.** El juego en la niñez 2000

Se considera situaciones lúdicas a las que se determinan juegos tradicionales y actividades de juegos propuestas por los docentes. Las que promueven el disfrute

de innovadoras maneras exploratorias de su contexto, esto permite el desarrollar la creatividad pensar diversas alternativas para solucionar. Es así que se favorece el desarrollo de sus conocimientos y el cómo se regulan sus acciones, la que en una interacción grupal se hará más rica.

Juegos educativos. Existen multitud de juegos y juguetes que pueden ser utilizados con fines educativos y de carácter cognoscitivo, el valor de tales juegos es que unen el atractivo del juego con alguna forma de cultivo. Del Pino Yadira. 1990.

Para Aucouturier, el juego da calma, placer, reconcilia consigo mismo al niño y con los demás permite la socialización, porque él se encuentra consigo mismo y al intercambiar con los demás sus experiencias afectivas más lejanas, con amistades que no conoce bien con autenticidad, es una forma independientemente de su origen, que se reconoce quien es, de dónde es y su cultura, ya que fomenta la escucha, aprende a escuchar a los demás y comprende sensiblemente al otro.

La manipulación y exploración del material concreto esta capacidad potencia en la “exploración” que se desarrollan en las acciones cotidianas, donde se da la oportunidad de interactuar libremente con diversos juguetes elaborados para un fin y otros que se encuentran en el contexto, permiten que el infante conozca las características, propiedades, relaciones, funciones, nociones y competencias matemáticas que se requiere para educación inicial.

Fuente Guía curricular del área de matemática II Ciclo 2010.

Luego de analizar cada concepto sobre el juego se tiene que:

El juego para el niño – niña es muy vital, es una expresión, manifestación de su mundo interior, es la representación simbólica de situaciones significativas que vive el niño, impulsado por su curiosidad construye sus aprendizajes creativamente, a través de la observación podemos conocer las características, intereses y necesidades de aprendizaje de los niños y niñas.

## **Competencias matemáticas**

**Freudenthal Bressan 2004.**

Competencia matemática es saber desenvolverse en un contexto determinado, permite la resolución de acciones y problemas de la realidad sobre matemática. Para actuar pertinentemente a la situación y característica es con este fin, que las acciones, se movilizan y selecciona diferentes conocimientos, recursos del entorno. Haciendo uso de saberes matemáticos para afrontar desafíos diversos.

Para entender sobre las competencias matemáticas se extrajo un concepto para relacionarlo con las dimensiones planteadas en la presente investigación.

Según Jean Piaget “La adquisición de la concepción de número es el producto de experiencias de juego con operaciones como la seriación y la clasificación.

El número. Concepto lógico por su naturaleza distinto al conocimiento social o físico, no es una extracción de las características perceptuales físicas de los objetos ni de lo que ya se determinó científicamente, sino se elabora durante un proceso abstracto reflexivo de las comparaciones entre conjuntos que dan como resultado números.

Realizando el análisis de los conceptos de competencia se tiene que:

Competencia es aquello que esperamos que los niños aprendan en el transcurso de un ciclo a otro, tomando en cuenta los contextos reales.

Una competencia. Es actuar creativamente, reflexionando y siendo autónomo para la resolución de problemas y propósitos planteados o determinados en escenarios diarios del entorno cotidiano del niño en los pilares del saber ser, hacer, conocer, convivir. Es decir, es la capacidad de hacer teniendo conciencia sobre las consecuencias de ese hacer. Involucra conocimientos, valores, modos de hacer y responsabilidades por el resultado de los hechos, todo apoyado en procesos afectivos y cognitivos. Fuente (Propuesta pedagógica de Educación Inicial. Guía Curricular) 2008.

Competencia. Es saber hacer particularmente en un entorno real, en función al logro de objetivos o resolución de problemas. Es lo que se espera para que los estudiantes aprendan al terminar la Educación Básica.

Fuente (Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?  
Desarrollo del pensamiento matemático II Ciclo 2013.

Una competencia matemática. Promueve el desarrollo educativo primordial de capacidades en niños - niñas, para enfrentarse a situaciones de problemas cotidianos. Es un actuar eficiente en la vida real con el uso de diferentes acciones e instrumentos. Esto moviliza e integra acciones.

#### **1.4. Formulación del problema:**

¿El desarrollo de situaciones lúdicas mejorará el logro de competencias de matemática en niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 de Sicuani en el año 2018?

#### **1.5. Justificación del estudio**

El presente estudio es de gran importancia, en primer lugar se busca satisfacer en los niños y niñas de edad pre escolar de manera muy relevante su necesidad vital de juego y tomando en cuenta ese interés de aprendizaje se contribuirá en el logro de competencias matemáticas de una manera más dinámica y divertida en beneficio de los estudiantes.

Las situaciones lúdicas en el desarrollo de actividades matemáticas es un excelente recurso para aprender y saber resolver las situaciones problemáticas que se presenta a niños - niñas. Esta forma de trabajo permite integrar la matemática con la actividad lúdica.

Las actividades lúdicas son muy significativas sobre todo para los primeros ciclos. En este periodo el juego es una valiosa herramienta pedagógica para que se inicien en la adquisición de nociones básicas y procesos creativos que se construyen de manera autónoma en los estudiantes quienes planifican y ejecutan sus proyectos de acción, eligen a que y con que jugar.

El presente estudio se justifica legalmente en la **Constitución Política del Perú**, en el artículo 1° señala que “La defensa de la persona humana, derecho a una defensa

y el respeto de su dignidad, nos hace ser más personas son el fin supremo de la sociedad y el Estado” Esto significa que no debemos ser vulnerados por nadie.

Asimismo, en el artículo 2° “Toda persona tiene derecho a la vida, a su identidad, su integridad moral, psíquica y física y a su libre desarrollo y bienestar. El concebido es sujeto de derecho en todo cuanto le favorece”

Efectivamente en relación a lo establecido en la constitución política del Perú las situaciones lúdicas, son estrategias de juego en la que se respeta la dignidad, libertad y el bienestar para el desarrollo de los niños, esto permitirá un logro de las competencias matemáticas de una manera más dinámica y divertida para los estudiantes.

Así mismo, en la **Ley N° 28044** promulgada el 2003, en el artículo 3 señala “Recibir una educación es fundamentalmente un derecho de la persona y de la sociedad. El gobierno garantiza que se cumpla este derecho para la formación integral de la persona que sea de calidad para todos y que sea universal en la Educación Básica. Nosotros como miembros de la sociedad tenemos la responsabilidad de contribuir a la educación y derecho a ser participe en su desarrollo”

Artículo 13 Calidad de la educación; g) Investigación e innovación educativas.

Artículo 36 “La modalidad de la Educación Básica abarca todos los niveles de la educación inicial, educación primaria y educación secundaria. Dirigido a los niños - niñas y a los adolescentes que pasan por el proceso educativo oportunamente y de acuerdo con su evolución cognitiva, física y afectiva, desde el nacimiento del individuo”

En el **Reglamento de la Ley General de Educación N° 28044**, en el Artículo 2° señala “La educación es un derecho fundamental de la sociedad por ende de la persona, está garantizado por el gobierno, en la carta magna del Perú, en su marco normativo, en la Ley. Esta se viabiliza para una formación integral del educando y que sea de calidad para todos y obligatorio mediante una generalización para todos en la Educación Básica. La sociedad y la familia en su conjunto contribuyen y

participan para su mejoramiento” b) El derecho de acceso a una educación de calidad, equitativa, pertinente e inclusiva, y a una educación pública gratuita.

Artículo 50° Son objetivos del primer nivel de educación inicial a) Enriquecer y afirmar la identidad del niño - niña de 0 a 5 años, tomando en cuenta sus procesos de socialización, propiciando y creando oportunidades que contribuirán a su formación integral, al desarrollo pleno de sus potencialidades, al respeto irrestricto de sus derechos y a su desarrollo humano plenamente.

b) Las diferentes características, necesidades e intereses de los niños deben ser atendidas y reconocer como principales fuentes de aprendizaje el juego, el movimiento, el descubrimiento y la experimentación.

En efecto en la Ley General de Educación indica que el aprendizaje de los estudiantes debe ser de calidad, innovador y que es un derecho de la persona.

En la **Ley de Reforma Magisterial**, en el Artículo 12° Al ingresar a la carrera pública magisterial se reconoce cuatro áreas de desempeño laboral, para el ejercicio de funciones y cargos de los profesores. d) Innovación e investigación. Comprende a docentes que realizan funciones de diseño, evaluación e implementación de proyectos pedagógicos innovadores e investigación educativa, análisis y estudio sistemático de la pedagogía de proyectos pedagógicos, tecnológicos y científicos. Una necesidad de servicio educativo al Ministerio de Educación puede suprimir o crear cargos en las áreas de desempeño laboral.

En el **Reglamento de la Ley N° 29944**, en la Ley de Reforma Magisterial Artículo 30° señala “d) Los docentes de esta área diseñan, ejecutan y evalúan proyectos de investigación pedagógica e innovación que coadyuven a generar buenas practicas docentes, conocimientos e innovaciones pedagógicas, orientados a mejorar el logro de aprendizajes de los estudiantes y al mismo tiempo incentivar en otros docentes practicas investigativas e innovadoras que los estimulen al desarrollo y la creatividad docente”

También la Ley de reforma magisterial, manifiesta a las personas adultas que acompañamos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes un compromiso

primordial, el cuál es innovar nuestra práctica educativa acorde a la evolución neuropsicobiológica de los estudiantes.

De igual forma esta investigación se justifica por los **Fundamentos Pedagógicos**: Desde una visión general, es necesario remontarse a los paradigmas filosóficos que han orientado el proceso educativo; estos nos dan las bases de como sustentar el aprendizaje del niño y por lo tanto la enseñanza del adulto. Entre ellos se distingue:

### **FROEBEL (1782 – 1852)**

Es el creador de los Kindergarten o jardines de infancia, sugiere que la educación comienza desde la niñez. También decía que una actividad infantil es espontánea, y que en ella el niño involucra todo su ser y todas sus potencialidades. Además, el juego como actividad debe ser gozosa permanente y se manifiesta prioritariamente en el infante.

### **MARIA MONTESORI (1870 – 1952)**

Quien apporto positivamente a la educación inicial parte del respeto al niño y a su capacidad de aprender, no lo subestima, más bien lo valora. Entre sus principios destaca la libertad, la actividad y la individualidad.

El propone los periodos sensitivos: orden, enseñar hacer ordenados, uso de manos para la libre manipulación de objetos de su entorno y lengua, para que manifieste sus ideas y pensamientos, marcha para que coordine sus movimientos corporales, interés por objetos, que los transformara al realizar sus juegos, el poco tiempo de juego es intenso causa interés social, en esta etapa el niño absorbe las características del ambiente y se excluye de las demás.

María Montessori creó la “Casa de los Bambinos” con mobiliario acorde al tamaño de un niño preescolar, de acuerdo a sus características, para niños de 3 a 5 años de edad, y los materiales sensoriales, perceptuales, académicos, culturales y artísticos que en la actualidad se usan en casi todas las Instituciones Educativas de Educación Inicial en el Perú.



### **DECROLI (1871 – 1932)**

El propuso y creo los centros de interés para los niños – niñas o lugares atractivos e interesantes para ellos, en los que se va desenvolver, en dónde jugará, que es una actividad innata del niño, y el propósito de este modelo educativo en esta edad es preparar al niño para la vida, promover la autonomía; por eso plantea y sugiere que la escuela debe ser trasladada al campo en búsqueda del contacto e interacción con la naturaleza, interactuar con las plantas y animales. De ahí surgió la idea de implementar talleres o implementación de proyectos como huertos de hortalizas, granjas de animales menores, que también son actividades agradables para los niños, etc.

### **MODELO HIGH SCOPE**

Creo una educación válida con el propósito de desarrollar en los estudiantes, la teoría del desarrollo formulada por Jean Piaget. Indica que el adulto debe conocer las características más importantes del niño, para poder comprenderlo, entenderlo y acompañarlo adecuadamente. Propone “experiencias clave” para el desarrollo del conocimiento: aprendizaje activo, adquisición del lenguaje, experimentación con el mundo que le rodea y representación mental de la realidad, clasificación de objetos, seriación ascendente - descendente, números ordinales, cardinales, relaciones espaciales básicas, ubicación en el tiempo. Considera “experiencia clave” también para los padres de familia que juegan un papel muy importante en la vida del niño.

### **DEWEY (1859 – 1952) EL METODO DE PROYECTOS**

Dewey hace el planteamiento de que el conocimiento, el pensamiento se origina a partir situaciones perceptuales, entendidas como un problema, por lo que brinda la oportunidad de aprenden a resolver sus problemas de manera autónoma. Además, señala la importancia del interés para generar motivación o llamar la atención de las personas que lo manifiesta al comprometerse y participar de sus procesos mentales. De acuerdo a lo que fundamentan los pedagogos se tiene que el aprendizaje de los estudiantes en edad infantil es brindar una gama de materiales concretos estructurados y no estructurados para que manipulen, exploren, a través de

estrategias y situaciones lúdicas que permitirá el logro de competencias matemáticas de una manera libre y de gozo.

#### Justificación de los **Fundamentos Psicopedagógicos:**

El movimiento de pedagogía o constructivismo considera al aprendizaje:

“Como una actividad que organiza el niño lo promueve una compleja situación para la adquisición y elaboración de sus conocimientos nuevos a partir de conocimientos previos seleccionados, en transformaciones, que revisa y reestructura sus anteriores saberes, con el apoyo, ayuda del docente y compañeros” sus aportes más importantes en este estudio son:

**Teoría de la Asimilación Cognoscitiva de Ausbel (1918)** Ausbel hace su planteamiento sobre el aprendizaje significativo, que tiene que adquirir el niño en su memoria de una manera espontánea. En el proceso educativo es importante considerar lo que el niño ya sabe, se refiere a los aprendizajes previos o saberes previos para relacionarlos o establecerlos con el nuevo aprendizaje. Este proceso solo es válido si el educando ha incorporado a su estructura cognitiva conceptos, siempre y cuando ya tenga instalado una gama de palabras para su edad infantil para manifestar ideas, proponer establecer y definir ideas con la nueva información para que pueda interactuar.

**Psicología Genética de Jean Piaget (1896 – 1980)** En su obra se centra en torno al desarrollo del pensamiento y la inteligencia humana. Se preocupa por estudiar minuciosamente el aprendizaje, los conocimientos de los niños, su teoría permite conocer el proceso de desarrollo cognitivo de los niños, presenta diferentes etapas en las operaciones intelectuales y sus conceptos de asimilación, concepto de acomodación y concepto de organización-equilibrio. El pensamiento se desprende desde una base genética, solo mediante estímulos socioculturales del medio en el que se desarrolla, así como también el conocimiento se carga por la información que el niño va recibiendo, va aprendiendo de un modo activo y permanente.

**Emmi Pikler** (1902 – 1984) Pediatra húngara muy reconocida a nivel mundial, manifiesta que el desarrollo postural y sus parámetros como: sostener la cabeza, sentarse, gatear o caminar; no tiene nada que ver o no incide en el desarrollo de la inteligencia en cambio la riqueza de la acción y la posibilidad, de la exploración y la manipulación están estrechamente ligadas a la construcción del pensamiento operatorio.

Los fundamentos psicopedagógicos, las teorías y los autores nos señalan que el juego o las situaciones lúdicas es la única estrategia de aprendizaje más valiosa que los estudiantes en la etapa infantil deben optar para mejorar el logro de las competencias matemáticas.

### **Fundamentos científicos**

Muchas teorías e intervenciones desarrolladas por psicólogos, neurólogos, antropólogos y las diversas ciencias que intervienen en la investigación infantil, así como la experiencia que aporta al mayor conocimiento de la infancia.

Los aportes son cada vez más numerosos, los estudiosos que se preocupan por el desarrollo del ser humano en diferentes aspectos que se evidencian en los diferentes campos de la ciencia, tales como la nutrición, la salud, la filosofía, la neuropsicología, la biología y otros señalan que los primeros años de vida son esenciales para la formación de la inteligencia, el comportamiento social y la personalidad. Por eso es importante instalar en los niños bases sólidas en su formación integral.

Las actuales investigaciones sobre el niño infante aportan para apoyar y acompañar pedagógicamente a los niños de 0 a 5 años. Se destaca la investigación de la Carnegie Corporation, quien señala que diversos factores de atención y protección que deben darse en los primeros años de vida.

1. Cuidados durante el embarazo, hasta el nacimiento del niño.
2. Que los adultos que están al cuidado de un niño sean muy responsables, para que crezcan en un ambiente familiar óptimo de adultos maduros que respetan y practican el cuidado infantil adecuado y positivo.
3. Que en la comunidad donde vive el niño se asegure que no existan factores negativos que dañen la formación como la violencia, drogas u otros.

Estos estudios refuerzan un enfoque holístico de la educación de los niños, orientado a lograr una atención integral del desarrollo físico, social, mental y emocional.

Una intervención científica nos demuestra, además, la gran importancia de las primeras experiencias en la infancia y precoces potencialidades de movimientos y descubrimiento de su cuerpo del bebe, sus competencias, sus sorprendentes capacidades sensoriales, perceptuales, motoras, de adaptación al medio y cognitivas, desde el nacimiento e inclusive desde la gestación del bebe.

## **1.6. Hipótesis**

### **1.6.1. Hipótesis General:**

#### **Ho**

- El desarrollo situaciones lúdicas mejora el logro de las competencias matemáticas en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018

#### **Hi**

- El desarrollo de situaciones lúdicas no mejorará el logro de las competencias matemáticas en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.

### **1.6.2. Hipótesis Específicas:**

- El desarrollo de situaciones lúdicas mejora el logro de la competencia matemática de resuelve problemas de cantidad en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.
- El desarrollo de situaciones lúdicas mejora el logro de la competencia matemática de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el II Ciclo de la institución educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.

## **1.7. Objetivos:**

### **1.7.1. General:**

- Desarrollar situaciones lúdicas para mejorar el logro de las competencias matemáticas, en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.

### **1.7.2. Específicos:**

- Desarrollar situaciones lúdicas para el logro de la competencia de resuelve problemas de cantidad en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.
- Desarrollar situaciones lúdicas para el logro de la competencia de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.

## **CAPÍTULO II**

### **II. METODOLOGÍA**

#### **2.1. Diseño de investigación**

Diseño experimental

En la presente intervención del estudio corresponde a un diseño pre experimental, porque busca la mejora del logro de las competencias matemáticas, aplicado en un grupo experimental a través del desarrollo de un programa con la aplicación de una pre prueba al inicio y una post prueba al finalizar la investigación.

#### **Tipo de estudio**

En la presente intervención científica se tendrá en cuenta lo establecido por Landeau Rebeca (2007) quien refiere que una investigación aplicada tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos. El propósito de realizar aportaciones científicas al conocimiento teórico es secundario. Según su carácter, de acuerdo a este criterio la investigación se clasifica en **experimental**, que estudia las relaciones de causa usando un método de experimentación para controlar la investigación u otros que intervengan. Este estudio trata fundamentalmente da mayor importancia

al manipuleo activo y controlar permanente para sistematizarlo. Su aplicación a las áreas matemáticas puede sufrir cambios al manipular y medir. Por su naturaleza la investigación tiene enfoque cuantitativo. Según Hernández F (2010)

## 2.2. Variables, operacionalización

Variable independiente: Competencias matemáticas

- Resuelve problemas de cantidad.
- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Variable dependiente: Situaciones Lúdicas

### 2.2.1. Operacionalización de variables

Cuadro N° 01

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición
----------	-----------------------	------------------------	-------------	--------------------

Competencias Matemáticas	<p>Es un saber actuar en un contexto particular, que nos permite resolver situaciones problemáticas reales o de contexto matemático. Un actuar pertinente a las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción, que selecciona y moviliza una diversidad de saberes propios o de recursos del entorno. Fuente Ministerio de Educación-UMC (2011)</p>	<p>Las competencias matemáticas es desenvolverse autónomamente e en interrelación con objetos de su interés y con los elementos de su contexto, estas experiencias de manipulación permiten su desarrollo integral y su desarrollo cognitivo en la resolución de los problemas cotidianos.</p>	<p><b>Resuelve problemas de cantidad.</b> Participa en la resolución de problemas cuando relaciona objetos de su contexto según características observables: como agrupaciones, ordenar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades, pesos, agregar -quitar hasta cinco elementos, realizando representaciones con su cuerpo, con material concreto o con dibujos. Expresando la cantidad de hasta 10, usando el conteo. Utiliza cuantificadores: “muchos” “pocos” “ninguno”, expresiones: “más que”, “menos que”. Dice el peso “pesa más”, “pesa menos” y se ubica en el tiempo “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.</p> <p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b> Participa en la resolución de problemas al relacionar objetos de formas bidimensional y tridimensional. Manifiesta la ubicación de personas en relación a objetos como “cerca de” “lejos de” “al lado de”, desplazamientos “hacia adelante” “hacia atrás” “hacia el lado, hacia el otro”. Comparaciones de longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Resuelve problemas, al construir con materiales concretos o desplazarse en el espacio inmediato.</p> <p>FUENTE. Competencias en el área de matemática. 2008.</p>	
--------------------------	--	--	---	--

### 2.3. Población muestra y muestreo

**2.3.1. Población.** Se denomina a la totalidad de personas a quienes se generalizarán los resultados de la intervención científica, que se encuentran delimitados por características comunes y que son precisados en el espacio y tiempo. **Hernández 2006**

La población objeto de estudio, está constituido por, 44 estudiantes de ambos sexos del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 del distrito de Sicuani, Canchis, Cusco 2018 tal como se detalla en el siguiente cuadro.

Cuadro N° 02

“Población de estudio”

I.E.I N° 560	H	M	TOTAL
3 años	30	31	61
4 años	26	18	44
5 años	29	19	48
TOTAL	85	68	153

FUENTE; Nominas de matrícula de la Institución Educativa Inicial N° 560 año 2018

**2.3.2. Muestra.** La muestra se considera como un subconjunto, que es parte de la población (mediante técnicas de muestreo), cuya investigación sirve para inferir características de toda la población. **Hernández** 2010.

Cuadro N° 03

I.E.I N° 560	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
GRUPO EXPERIMENTAL	11	10	21
TOTAL	11	10	21

FUENTE: Nómina de matrícula de la sección de 4 años “A”

La muestra corresponde al no probabilístico intencionado por conveniencia del investigador.

#### 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Cuadro N° 04

**Técnicas e instrumentos de recojo de datos**



TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p><b>Observación.</b> Es la que recolecta datos a través de la percepción directa de los hechos educativos en forma objetiva.</p>	<p><b>Guía de Observación.</b> Instrumento específico de recolección de datos, su aplicación requiere el uso de la técnica de observación. En un listado de ítems por aspectos que guían la observación del comportamiento de los sujetos del proceso educativo o la situación del hecho. Ficha de Observación.</p>
<p><b>Experimentación.</b> Disponer determinados fenómenos para obtener, de acuerdo a como se ha programado el experimento, respuestas a reacciones específicas.</p>	<p><b>Test.</b> Instrumento generalmente breve, de valor diagnóstico o pronóstico comprobado. Consiste en preguntas o tareas para realizar. También se llama test al conjunto de pruebas relacionadas con ciertos problemas.</p>

#### 2.4.2. Validación y confiabilidad del instrumento

#### 2.4.3. A partir del juicio de expertos

La validación de instrumentos de recolección de datos, se ha dado a través la revisión, de tres expertos, quienes aprobaron dichos instrumentos como: la ficha de observación, lista de cotejos, test, teniendo como resultado lo que se indica en el siguiente cuadro

Cuadro N° 05

Experto	Valoración	Promedio
1. Dra. Rosa Elvira MARMANILLO MANGA	85%	80%
2. Dr. Hugo ENRIQUEZ ROMERO	80%	
3. Dr. Wilbert ZEGARRA SALAS	80%	

#### 2.4.4. Confiabilidad

##### Competencias matemáticas:

- o Resuelve problemas de cantidad.
- o Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

**Cuadro N° 06**

<b>CONFIABILIDAD</b>	
<b>ALFA DE CRONBACH KUDER RICHARDSON</b>	➤ <b>0.70</b>
<b>TEST – RE TEST</b>	➤ <b>0.80</b>
<b>COEFICIENTE DE KAPPA</b>	➤ <b>0.80</b>

De acuerdo a los resultados obtenidos significa que nuestro instrumento es confiable

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left| \frac{\sum V_i}{V_T} \right|$$

**Cuadro N° 07**

RANGOS PARA INTERPRETACION DEL COEFICIENTE  
ALFA DE CRONBACH

RANGO	MAGNITUD
0.01 A 0.20	MUY MALO
0.21 A 0.40	MALO
0.41 A 0.60	REGULAR
0.61 A 0.80	BUENO
0.81 A 1.00	MUY BUENO

**2.5. Métodos de análisis de datos**

- Se emplearán estadísticos para el análisis de los datos obtenidos como:  
Distribución de frecuencias  
Media aritmética  
Prueba de t student
- La verificación de hipótesis se realizará mediante una prueba de medias.
- Las conclusiones se formularán teniendo en cuenta los objetivos planteados y los resultados obtenidos.

**2.6. Aspectos éticos**

Para la presente investigación se tiene el consentimiento y apoyo de la Directora y padres de familia.

**CAPÍTULO III**

### III. RESULTADOS

#### Resultados por variables

#### Resultados descriptivos por variables

CUADRO N° 08  
ESCALA DE MEDICIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	COMPETENCIAS MATEMÁTICAS
TIPO	Categórica o cualitativa ordinal
ESCALA DE MEDICIÓN	Ordinales. Son aquellas que corresponden a evaluaciones subjetivas que se pueden ordenar o jerarquizar.
CATEGORIAS	Muy malo, malo, regular, bueno, muy bueno

FUENTE: Elaboración propia

#### Competencias matemáticas

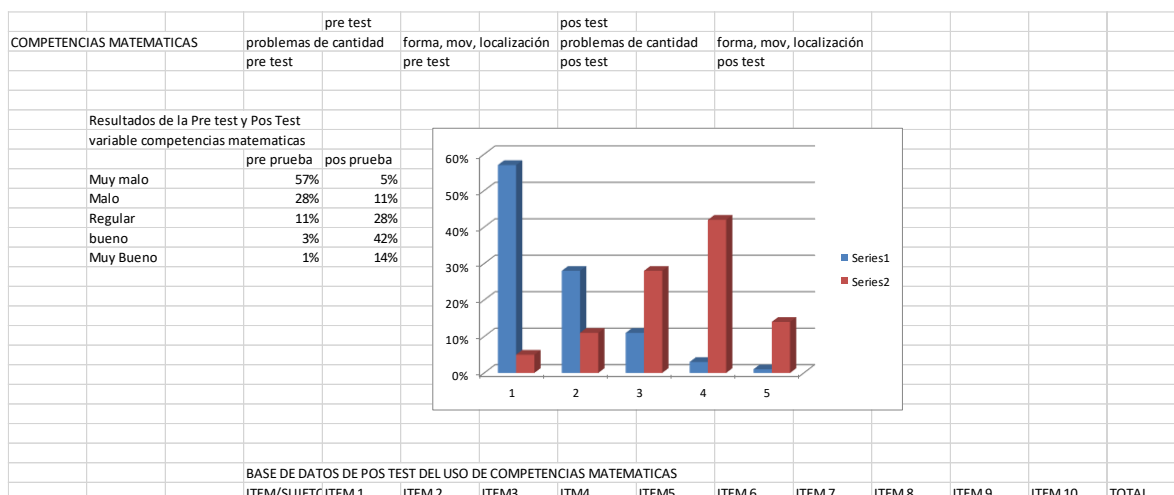
- Resuelve problemas de cantidad
- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Cuadro N° 09

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Muy malo</b>	<b>1</b>	<b>5%</b>
<b>Malo</b>	<b>2</b>	<b>11%</b>
<b>Regular</b>	<b>6</b>	<b>28%</b>
<b>Bueno</b>	<b>9</b>	<b>42%</b>
<b>Muy bueno</b>	<b>3</b>	<b>14%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Elaboración propia

GRAFICO N° 01



### Interpretación y análisis

En el cuadro y grafico anterior se encuentran los resultados para la variable competencias matemáticas a partir de la muestra, el trabajo de investigación sobre la aplicación de las situaciones lúdicas para mejorar el logro de resuelve problemas de cantidad, forma, movimiento y localización en la sección de 4 años “A” nos muestra claramente que en la aplicación de la pre prueba de muy malo se tenía un porcentaje de 57% y que para la aplicación de una pos prueba el porcentaje disminuyo al 5%, en la aplicación de la pre prueba de malo se tenía un porcentaje de 28% y para la aplicación de la pos prueba el porcentaje disminuyo al 11%, en la aplicación de la pre prueba en regular se tenía el porcentaje de 11%, en la aplicación de la pos prueba el porcentaje se incremento al 28%, en la aplicación de la pre prueba de bueno del porcentaje 3%, en la aplicación de la pos prueba el porcentaje incremento al 42%, en la aplicación de la pre prueba el de muy bueno del porcentaje de 1%, en la aplicación de la pos prueba el porcentaje incremento al 14%. Este resultado nos muestra que la aplicación de la investigación tuvo logros muy significativos a lo largo de su aplicación en el año 2018.

## CAPÍTULO IV

#### IV. DISCUSIÓN

La discusión y contrastación de los resultados obtenidos en otros trabajos previos de este estudio llevado a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 560 del distrito de Sicuani, Canchis Cusco, se detalla líneas abajo:

El autor **Córdova Cánova MS** en su materia de estudio indica:

Cuyo título es: Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la institución educativa 15027 de la provincia de Sullana. La muestra en la investigación son niños de 5 años de edad en un número de 20. Para recoger datos se usó los instrumentos: Pre test - post test. Y una guía de observación.

Al finalizar el estudio llego a las siguientes conclusiones:

- Las necesidades e intereses de aprendizaje se tienen que tomar en cuenta para el trabajo con los niños relacionarse con las fundamentales estrategias para esta edad para que sean adecuadas. Aquí se puede indicar: el juego libre y autónomo, la experimentación en su entorno inmediato y la manipulación de objetos educativos concretos.
- Desde mi perspectiva debo remarcar el juego libre como principal estrategia de trabajo en el nivel inicial II Ciclo de la educación básica, a través de la observación y registro descriptivo de los proyectos de acción de los niños - niñas que al realizar autónomamente el juego se irá identificando los intereses, necesidades de aprendizaje y como docentes debemos satisfacer ello, planificando los espacios, materiales siempre tomando en cuenta la participación y sugerencia de los estudiantes.
- Los resultados, evidencias la necesidad de replantear las competencias y las capacidades que están vinculados estrechamente con la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño – niña, porque la matemática no se aprende mecánicamente sino necesita un razonamiento.
- Haciendo un análisis de las competencias matemáticas del currículo nacional y en este caso del Programa Curricular de Educación Inicial y contrastando con las características de los educandos de 4 años de edad, no comparto

con los resultados del autor de esta investigación en la actualidad, ya que los desempeños planteados no sugieren desarrollar contenidos, menos un aprendizaje mecánico.

- También indica el autor que la noción de número no es el aprendizaje de una simple escritura o grafía sino va más allá y que se da a través de diversos procesos cognoscitivos que se les atribuye en su formación de una noción básica de acuerdo a su etapa de desarrollo cognitivo del niño. También queda claro que en el periodo pre operacional es donde se consolidan las nociones básicas numéricas.
- Con referente al aprendizaje de los números me parece muy acertada la opinión planteada, porque en el nivel de Educación Inicial las docentes solamente promovemos instalar bien las nociones numéricas de una forma natural, autónoma, activa por parte de los niños y niñas, en interacción con diversos elementos de su contexto real.
- En sus resultados del pre test del programa experimental, el puntaje es de 70.25 de promedio, mientras que los resultados en el grupo control es de 70.55 de promedio, lo que nos muestra que ambos grupos son similares o equivalentes y que ninguno de los dos al inicio del programa tiene alguna ventaja. Luego de la aplicación del programa experimental de la noción pre numérica, en el programa se realizó el pos test y la puntuación del grupo experimental es de 105.95 mientras que en el grupo control es de 74.20, teniéndose una gran diferencia entre los dos grupos; lo que nos demuestra un incremento significativo de promedio en el puntaje del grupo experimental con relación al grupo control. Es así que el resultado nos muestran una clara determinación que existe la posibilidad de analizar para replantear las competencias, las capacidades que se desarrollan en el área de matemática en el Ciclo II por competencia, capacidades relacionadas estrechamente con la madurez mental y periodo de desarrollo del educando.

El autor **Gómez Naranjo M E**; En su Tesis:

Que titula: Didáctica matemática considerada en el diseño curricular del nivel preescolar.

Concluye que:

- Al desarrollar los contenidos propuestos, se discutió acerca del aprendizaje de la matemática que es una herramienta muy importante para el manejo y la comprensión del contexto en el que vivimos. El aprendizaje de la matemática dura toda la vida, por eso debemos comenzar lo antes posible para que el educando este familiarizado con los conceptos matemáticos, y practique formas de deducir y razonar.
- El aprendizaje de la matemática en el primer nivel educativo, son la base para futuros aprendizajes, así como también es muy importante el manejo del lenguaje matemático desde el II Ciclo de la Educación Básica, además dar la oportunidad de resolver problemas sencillos de su vida cotidiana, esto posibilitara su razonamiento y el descubrir cómo dar solución a sus dificultades.
- Luego de analizar los aspectos teóricos, se coincide que, durante todas las rutinas diarias y periodos, debemos a través de distintos medios ir evolucionando, buscando replanteos de preguntas, nuevos enfoques imaginativos que permitan desarrollar pensamientos. Es muy importante entonces, aplicar una matemática para que se desenvuelva en la vida cotidiana, en tanto la adquisición del aprendizaje es comprensible, dinámico, importante, interesante y de gran utilidad.
- Por lo tanto, permitir que nuestros estudiantes durante el desarrollo de situaciones lúdicas aprendan las matemáticas para la vida, en todas las actividades de rutina diaria.
- Los profesores tienen el deber de buscar estrategias sobre situaciones de aprendizaje dinámicos, que llamen la atención y principalmente promuevan el desarrollo de la matemática, así también buscar nuevas formas para resolver situaciones problemáticas con referencia a los números; buscando relacionar la teoría con las actividades lúdicas.



- El rol docente del primer nivel educativo es acompañar el desarrollo de situaciones de juegos en el que la docente planifica los materiales que promuevan aprendizajes matemáticos, los que deben ser para todos y que se seleccionen considerando lo que le caracteriza al educando.

Para **JARA KUDIN, N.** En su Tesis considera teorías planteadas que fueron revisadas, las pruebas aplicadas en el grupo experimental el análisis y la interpretación obtenida en la pre prueba y pos prueba se plantea que hay una influencia y se relaciona positivamente, que el software educativo “Fisher Price: Little People Discovery Airport” facilito la adquisición de nociones de matemática en los alumnos de 4 y 5 años.

Queda demostrado que la aplicación de pruebas indica que:

- Al concluir el programa experimental la utilización del software, en la sección Koalas por lo menos tres educandos más subieron cada indicador usado para la evaluación del aprendizaje de nociones de matemática, al comparar con la sección “pandas” cuya adquisición de aprendizajes se realizaron a través de metodologías tradicionales en especial a través de la aplicación de fichas de trabajo.
- En esta investigación es muy interesante que se consideren software educativo que de una manera más interesante para los estudiantes, se haga posible la adquisición de competencias matemáticas, ya que en la actualidad nos encontramos con una generación de nativos virtuales, lo que nos hace reflexionar sobre nuestra práctica pedagógica actual, para ir innovando nuestras estrategias, ya que contamos en el programa curricular de educación inicial una competencia sobre las TIC para educandos de cinco años.
- Por otro parte afirmamos que los educandos de la sección “Koalas” que usaron los juegos educativos, adquirieron aprendizajes de una forma más amigable, lúdica, divertida y entretenida, que los de la sección “Pandas”, que no lograron competencias mínimas de orden lógico, para diferencias, establecer relaciones

de números, cantidades, clasificar, resolver una serie de laberintos, reconocer y nombrar figuras iguales, tampoco verbalizaban los números del 1 al 10 en inglés.

- Utilizando el juego digital los estudiantes se apropian de una forma más amena, entretenida, divertida y lúdica las competencias de matemática, además la adquisición del conteo de números en Inglés.
- La experiencia del software permitió que el proceso de aprendizaje sea más dinámico, de más concentración, atención en el que cada persona aprende jugando y juega para aprender de esta manera resuelve problemas, adquiere competencias de matemática determinadas para este Ciclo. Por tanto en la sección “Pandas”, donde usaron metodología tradicional, considero que se exponen a ciertos riesgos de caer en la rutinización, repetición de tareas, confusión y generalmente se establece una relación vertical docente-estudiante.
- En educación al utilizar un software se desarrolla un complejo procesos cognitivos que generan placer porque se al jugar van aprendiendo de esta forma van a adquirir sus aprendizajes matemáticos.
- La identificación de la ventaja comparativa de la utilización de los juegos educativos digitales en un proceso de adquirir nociones de matemática, el investigador sugiere y plantea que es conveniente usar esta propuesta para que algunas docentes y auxiliares se animen a realizar estas experiencias y así puedan vencer el temor de aplicar algo innovador al usar oportuna y pertinentemente estos software. En conclusión los resultados de este estudio nos indican la necesidad de innovar y actualizar nuevas prácticas pedagógicas con la finalidad de generar un compromiso para animarnos a realizar buenas practicas docentes para evitar caer en la rutina sin tomar en cuenta interese y necesidades en el proceso de aprendizaje de los educandos.
- Si bien es cierto que esta investigación arroja como resultado óptimo el uso de los juegos digitales, plantea además una innovación educativa, desde nuestro

contexto y realidad nos cabe analizar al respecto para ver las ventajas y desventajas en el desarrollo del niño, además la implementación de un centro de cómputo, que a veces es inalcanzable esta necesidad.

- La autora sugiere como algo muy urgente hacer el esfuerzo de crear juegos para trabajar las TIC o hacer una adaptación de los mismos a nuestro contexto cultural, porque con los que contamos casi todos los juegos digitales están en idioma extranjero como el inglés que proviene de la cultura de estados unidos, por lo tanto, la necesidad de contar con los juegos educativos en software debe ser el motivo para interesarse en adaptarlos o crearlos para que sean pertinentes a nuestra cultura e idioma que existe en nuestro país.
- Para la creación de juegos digitales en el Perú, por docentes del nivel inicial es muy complicado debido a que no estamos una gran mayoría capacitados en este tema.

El autor **Ortegano R, Bracamonte M.** Tesis titulada: Actividades de juego como una nueva forma de interactuar para la mejora de las competencias en el proceso de E-A de la matemática básica.

Llega a la conclusión:

- Las competencias en matemática en la diferencia de los estándares sustentan o están asociados con la matemática, con una infinidad de conceptos que son un sistema de símbolos asociados a este, enfatizando especialmente en las actividades matemáticas que se relacionan con el sistema: numérico, unidades de medida, recolección de datos algebraicos, geométrico y analíticos.
- Las competencias de matemática en el primer nivel educativo se tienen que desarrollar utilizando las situaciones lúdicas, el juego como una necesidad básica e innata del niño-niña.
- Por primera vez utilizando algunas estrategias convencionales, se vio que un gran porcentaje de los estudiantes no obtuvo lo que se esperaba, sin embargo, al ejecutar el programa experimental con una nueva forma de

trabajo del juego, por segunda vez, se observó que más del cincuenta por ciento de los estudiante que participaron de la investigación lograron alcanzar buenos resultados en la evaluación aplicada.

- Al inicio del año, se observó que los estudiantes no mostraban la adquisición de las competencias matemáticas en la aplicación de la lista de cotejo, a partir de ello se decidió desarrollar situaciones lúdicas y al finalizar el año los estudiantes mostraron en la aplicación de una prueba de salida buenos resultados.
- Al finalizar se confirmó que el desarrollo de estrategias lúdicas influyo en una mejora positivo de resultados que se obtuvo a la hora de ejecutar las actividades que se propuso y que fue muy satisfactorio para el logro de las competencias matemáticas, especialmente en la adquisición del sistema numérico.

### **Apaza Velásquez, M. Huayhua Paucar, Y. Orue Quispe, F.**

Tesis elaborada por las alumnas del instituto superior pedagógico “Túpac Amaru de Tinta” el año 2001 cuyo título es: Estrategias metodológicas activas para el logro de capacidades en el área lógico matemática del C.E.I de Tinta

Donde se arribaron a las siguientes conclusiones:

- Las docentes del CEI de Tinta tienen una noción teórica de la metodología activa, pero que no la aplica correctamente, por ello no generan en los alumnos el interés de la matemática de una manera atractiva e interesante, ni mucho menos la curiosidad por construir su propio conocimiento. Por lo que no se están logrando las capacidades en el área lógico matemática.
- En referencia al personal docente de la Institución educativa N° 560, se tiene las actualizaciones pedagógicas a través de los talleres en los laboratorios pedagógicos, en los cursos virtuales de Perú educa, pero es muy difícil desaprender, por ende, se siguen haciendo algunas prácticas tradicionales, porque se comenta que eso que siempre hace le resulta mejor.

- La metodología activa requiere especialmente de materiales educativos para ser efectiva y lograr las capacidades más importantes en las áreas, pero en el CEI de Tinta encontramos que la utilización de los mismos es muy limitada porque tienen poca implementación de los mismos. Esta afirmación la observamos directamente en el aula donde se realizó el estudio.
- Los materiales educativos estructurados, no siempre son la mejor alternativa para desarrollar el logro de competencias matemáticas, está demostrado que los materiales no estructurados, e inclusive los que se encuentran en el contexto son materiales que los niños a través de su imaginación los transforman y les sirve para imaginar y ser más creativos.
- El empleo de estrategias metodológicas activas adecuadas permite lograr las capacidades en el área lógico matemática y posibilita una situación en la cual el aprendizaje del alumno es una experiencia vital y no forzada así lo demuestran algunas experiencias (pocas) de las docentes.
- Los niños y niñas del C.E.I de Tinta que participaron en el test aplicado, demostraron una limitada capacidad para desarrollar los contenidos planteados en el área lógico matemática (logran un dominio considerable solo en las capacidades de tamaño, colores y formas) Esto demuestra que la docente deja de lado muchas competencias importantes por lo que el logro de aprendizajes significativos en esos aspectos es muy limitado.

**Marcilla Patiño, F.** Tesis elaborada por la alumna del instituto superior pedagógico “Túpac Amaru de Tinta” el año 1991 cuyo título es: La actividad lúdica rural de niños de 3 – 5 años y su incidencia en el aprendizaje en el distrito de Checacupe.

Donde se llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego tiene carácter histórico y se modifica de acuerdo al cambio estructural como reflejo de su condición social, económica y cultural. El juego en el niño es inherente a su forma de vivir, de su familia, comunidad, que le permite expresar a su manera el mundo que le rodea exteriorizando las percepciones captadas.

- El juego es una necesidad básica muy importante en el desarrollo del niño rural, urbano porque constituye un medio para conocer su mundo interior y exterior. Constituye la adaptación al medio ambiente, su desarrollo biopsicosocial la manifestación de su conducta y la utilización de esta actividad como un instrumento metodológico.
- El niño rural tiene una gran diversidad de juegos temporales y permanentes, unos son productivos o de apoyo a las labores cotidianas de su familia y otras se van perdiendo poco a poco la introducción de juegos urbanos occidentales por docentes y otros medios.
- Por lo general los docentes y promotores del área rural utilizan el juego urbano occidentales, teniendo dificultad en el logro de los objetivos esta actividad desconocida aplicada en los niños limita en cierta manera el proceso del aprendizaje, infundiendo temor, cohibición y el libre desenvolvimiento.
- La actividad lúdica es utilizada como complemento del tiempo empleado en el proceso del aprendizaje, sin ningún criterio técnico científico en el campo metodológico, que permita la adquisición de conocimientos científicos y valoración de su identidad.

## **CAPÍTULO V**

### **V. CONCLUSIONES**

- Desde mi perspectiva debo remarcar que el juego libre como principal estrategia de trabajo en el primer nivel educativo Ciclo II, a través de la observación y registro descriptivo de los proyectos de acción de los niños - niñas que al realizar autónomamente el juego se irá identificando los intereses, necesidades de aprendizaje y como docentes debemos satisfacer ello, planificando los espacios, materiales siempre tomando en cuenta la participación y sugerencia de los estudiantes.
- Haciendo un análisis de las competencias matemáticas del currículo nacional y en este caso del Programa Curricular de Educación Inicial y contrastando

con las características de los educandos del II Ciclo, en los desempeños planteados no sugieren desarrollar contenidos, menos un aprendizaje mecánico.

- Con referente al aprendizaje de los números en el nivel de Educación Inicial las docentes promovemos instalar bien las nociones numéricas de una forma natural, autónoma, activa por parte de los niños y niñas, en interacción con diversos elementos de su contexto real.
- La adquisición de las competencias de matemática en el primer nivel del sistema educativo, son la base para futuros aprendizajes, así como también es muy importante el manejo del lenguaje matemático desde el II Ciclo de la Educación Básica, además dar la oportunidad de resolver problemas sencillos de su vida cotidiana, esto posibilitara su razonamiento y el descubrir cómo dar solución a sus dificultades.
- Por lo tanto, permitir que nuestros estudiantes durante el desarrollo de situaciones lúdicas aprendan las matemáticas para la vida, en todas las actividades de rutina diaria.
- El rol docente del primer nivel inicial es acompañar el desarrollo de situaciones, juegos en el que la docente planifica los materiales que promuevan aprendizajes matemáticos, los que deben ser para todos y que se seleccionen considerando aspectos importantes de los estudiantes.
- Competencias de matemática en el nivel inicial se tienen que desarrollar utilizando las situaciones lúdicas, el juego como una necesidad básica e innata del niño-niña.
- Al inicio del año, se observó que los estudiantes no mostraban la adquisición de las competencias matemáticas en la aplicación de la lista de cotejo, a partir de ello se decidió desarrollar situaciones lúdicas y al finalizar el año los estudiantes mostraron en la aplicación de una prueba de salida mejores resultados.
- En cuanto al personal docente de la Institución educativa N° 560, se tiene las actualizaciones pedagógicas a través de los talleres en los laboratorios pedagógicos, en los cursos virtuales de Perú educa, pero es muy difícil

desaprender, por ende, se siguen haciendo algunas prácticas tradicionales, porque se comenta que eso que siempre hace, le resulta mejor.

- Los materiales educativos estructurados, no siempre son la mejor alternativa para desarrollar el logro de competencias matemáticas, está demostrado que los materiales no estructurados, e inclusive los que se encuentran en el contexto son materiales que los niños a través de su imaginación los transforman y les sirve para ser más creativos.

## **CAPÍTULO VI**

### **VI. RECOMENDACIONES**

- En una de las investigaciones se encontró muy interesante que se considere software educativo y que de una manera lúdica los estudiantes adquieran competencias matemáticas, ya que en la actualidad nos encontramos con una generación de nativos virtuales, lo que nos hace reflexionar sobre nuestra práctica pedagógica actual, para ir innovando nuestras estrategias, ya que contamos en el programa curricular de educación inicial una competencia sobre las TIC para los educandos de 5 años.
- Utilizando el juego educativo los estudiantes se apropian de una manera más divertida, lúdica y entretenida de las competencias matemáticas, además la adquisición del conteo de números.
- El uso de situaciones lúdicas desarrolla un proceso de aprendizaje placentero en donde el niño aprende jugando y juega aprendiendo las competencias matemáticas.
- Si bien es cierto que esta investigación arroja como resultado óptimo el uso de los juegos lúdicos, plantea una innovación educativa, desde nuestro contexto y realidad nos cabe analizar al respecto para ver las ventajas y desventajas en el desarrollo del niño, además la implementación de situaciones lúdicas arrojo como resultado mejorar competencias de matemática.



- La planificación sobre situaciones lúdicas en el Perú, por docentes del nivel inicial es muy complicado, debido a que no estamos una gran mayoría capacitados en este tema.

## VII. REFERENCIAS

### Referencias Bibliográficas

**Apaza Velasquez , M. Huayhua Paucar, Y. Orue Quispe, F.** Estrategias metodológicas activas para el logro de capacidades en el área lógico matemática del C.E.I de Tinta

**Córdova Cánova MS** Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la institución educativa 15027 de la provincia de Sullana

**Gómez Naranjo M E** Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial nivel preescolar

**JARA KUDIN, N** Influencia del software educativo “FISHER PRICE: LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT” en la adquisición de las nociones lógico matemáticas del Diseño Curricular Nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College.

**Ortegado R, Bracamonte M.** Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas

## **ANEXOS**



### DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

N°	EVALUACION DE LOS DESEMPEÑOS
01	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirve para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.
02	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.
03	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
04	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso en situaciones cotidianas.
05	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
06	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o personas en situaciones cotidianas, empleando en algunos casos materiales concretos.
07	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
08	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.
09	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba” “abajo” “dentro” “fuera” “delante de” “detrás de” “encima” “debajo” “hacia adelante” “hacia atrás” que muestra las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
10	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias en las que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.
11	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionado con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto y elige una para lograr su propósito.

**EVALUACIÓN DE DESEMPEÑOS**

TOTAL	TOTAL			NOMBRES Y APELLIDOS	N° Ítems			
	A	B	C					
				Cristopher ANCORI P.	01			
				Jazmin APAZA P.	02			
				Angel APAZA Q.	03			
				Anghela ARIAS S.	04			
				Neymar BACA C.	05			
				Thiago BARRA Q.	06			
				Fiorela CALSIN H.	07			
				Paúl CONTO H.	08			
				Bryanna CRUZ V.	09			
				Luz HUAMAN A.	10			
				Gabriel HUILLCA CH.	11			
				Yeray HUIJA V.	12			
				Yameli LIMPE A.	13			
				Aleska LUJAN C.	14			
				Sunmi MAMANI C.	15			
				Rousse MERMA C.	16			
				Nikc MUÑOZ LL.	17			
				Carlos PARI CH.	18			
				Heidy PAUCAR CH.	19			
				Ludwing QUIÑONEZ F.	20			
				Yeferson VARGAS A.	21			
						<b>TOTAL</b>		
						<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
					01			
					02			
					03			
					04			
					05			
					06			
					07			
					08			
					09			
					10			
					11			

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO: “ SITUACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICAL N° 560 SICUANI, CANCHIS, CUSCO 2018”**

### LINEA DE INVESTIGACION: CUASI EXPERIMENTAL

#### DESCRIPCION DEL PROBLEMA:

Actualmente con la implementación del Currículo Nacional, Programa Curricular de Educación Inicial, que se encuentran en un proceso de validación y aporte por los docentes a través de propuestas exitosas que partan de la práctica pedagógica desde el aula.

Sin embargo se observa que aun en muchas instituciones educativas del nivel inicial las docentes quizá por las múltiples actividades personales y profesionales no innovan su labor educativa, a pesar de que el Ministerio de Educación a través del portal Perú Educa al que absolutamente todos los docentes tenemos acceso para auto formación en servicio a inscribirse en cursos virtuales, nos presentan propuestas de sesiones de aprendizaje y videos de los mismos, estas iniciativas me motivaron para iniciar una investigación la utilización de situaciones lúdicas en las actividades pedagógicas para mejorar el logro de competencias matemáticas en los niños y niñas

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	JUSTIFICACIÓN
¿El desarrollo de situaciones lúdicas mejorará el logro de las competencias matemáticas en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018?	<p><b>General:</b> Desarrollar situaciones lúdicas para mejorar el logro de las competencias matemáticas en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.</p>	<p><b>Ho</b> El desarrollo situaciones lúdicas mejora el logro de las competencias matemáticas, en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.</p> <p><b>Hi</b> El desarrollo de situaciones lúdicas no mejorará el logro de las competencias matemáticas en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.</p>	<p>Las situaciones lúdicas de contenido matemático se presentan como un excelente recurso didáctico para plantear situaciones problemáticas a los niños y niñas. Estas estrategias permiten articular una actividad matemática y la actividad lúdica.</p> <p>Las actividades lúdicas son muy significativas sobre todo para los primeros ciclos. En</p>

			esta etapa el juego construye un valioso instrumento pedagógico para iniciarlos en las nociones y procedimientos matemáticos.
<b>Problemas Específicos:</b> ¿El desarrollo o la ejecución de situaciones lúdicas mejorará el logro de la competencia de resuelve problemas de cantidad en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018?	<b>Objetivos Específicos:</b> Desarrollar situaciones lúdicas para el logro de la competencia de resuelve problemas de cantidad en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.	<b>Hipótesis Específicas:</b> El desarrollo de situaciones lúdicas mejora el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.	Las actividades lúdicas no solo satisfacen el placer innato de los niños, sino con la manipulación del material, permite desarrollar favorablemente su razonamiento lógico.
¿El desarrollo de situaciones lúdicas mejorará en el logro de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018?	Ejecutar Comunicar sobre el uso Proporcionar a los estudiantes las situaciones lúdicas para el logro de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.	La información del uso y manejo La promoción de situaciones lúdicas mejora el logro de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018.	

### COMPETENCIA MATEMÁTICA.

En la educación básica promueve el desarrollo de capacidades en los estudiantes, que se requiere para enfrentar una situación problemática en la vida cotidiana. Alude, sobre todo, a una actuación eficaz en los diferentes contextos reales a través de una serie de herramientas y acciones. Es decir, a una actuación que moviliza e integra acciones. Rico, L. (2007). La competencia matemática en PISA. *pna*, 1(2), 47-66.

### SITUACIONES LÚDICAS.

Consideramos situaciones lúdicas aquellas que comprenden los juegos tradicionales y las actividades lúdicas propuestas por la o el docente. Estas promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar soluciones. Favoreciendo así el desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar, la que se va enriqueciendo en la interacción grupal.

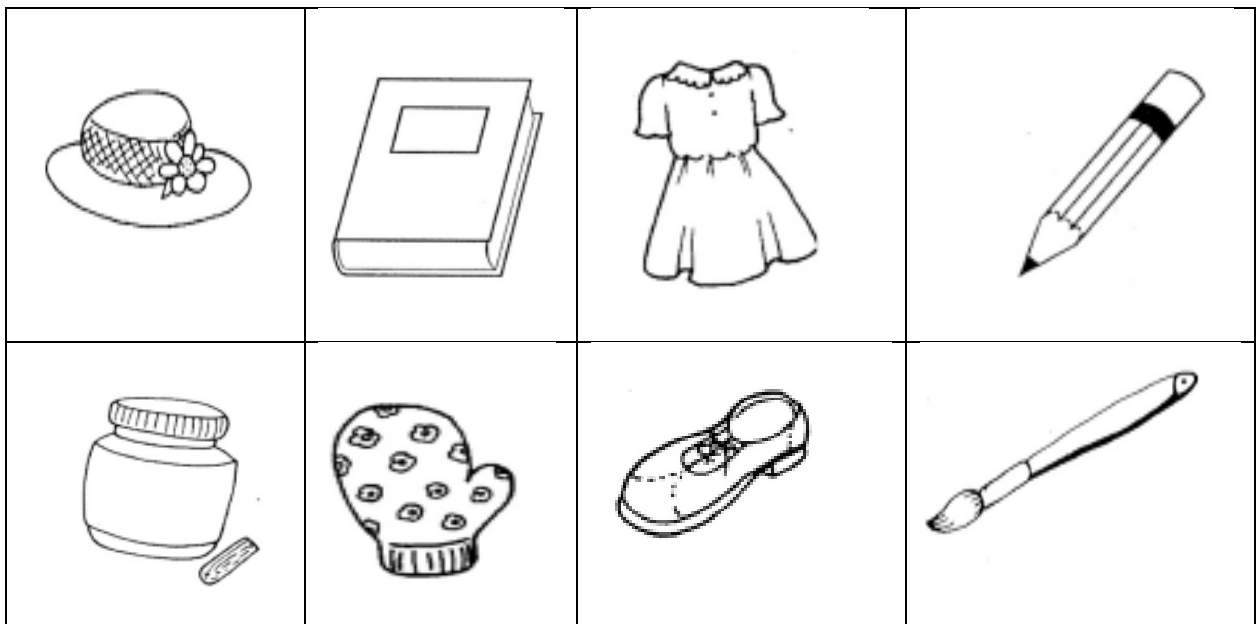




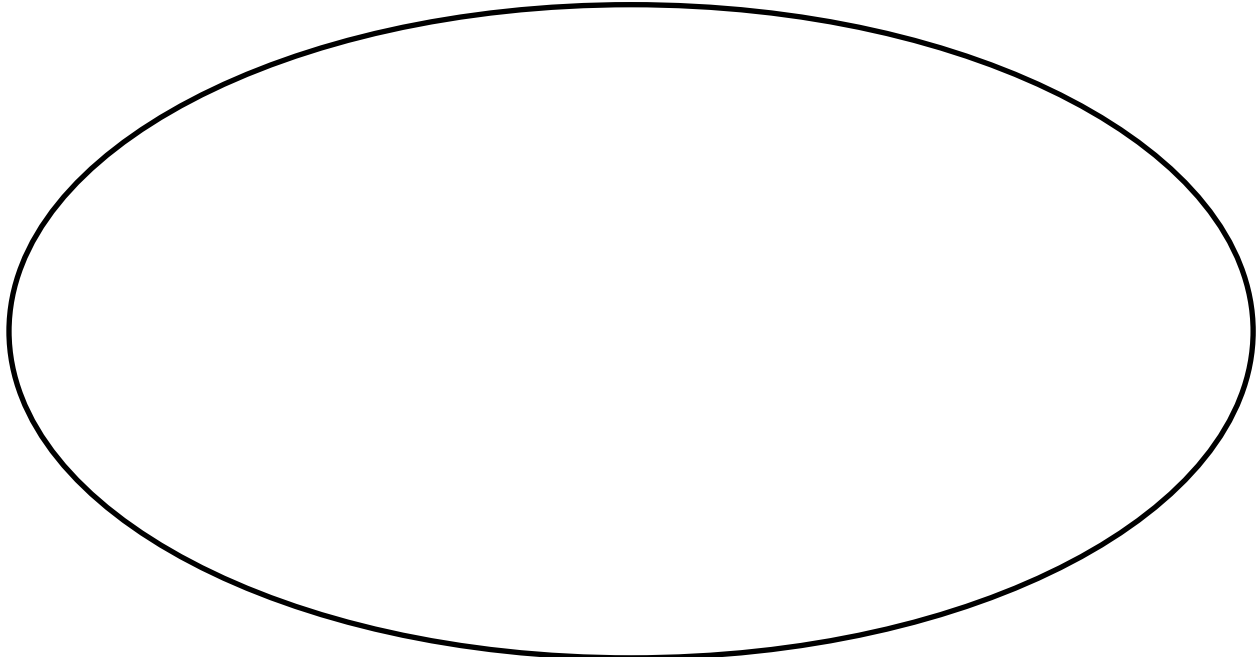
**PRUEBA DE PRE TEST - POS TEST PARA NIÑOS – NIÑAS DE II CICLO ÁREA CURRICULAR MATEMÁTICA**

**NOMBRE:**

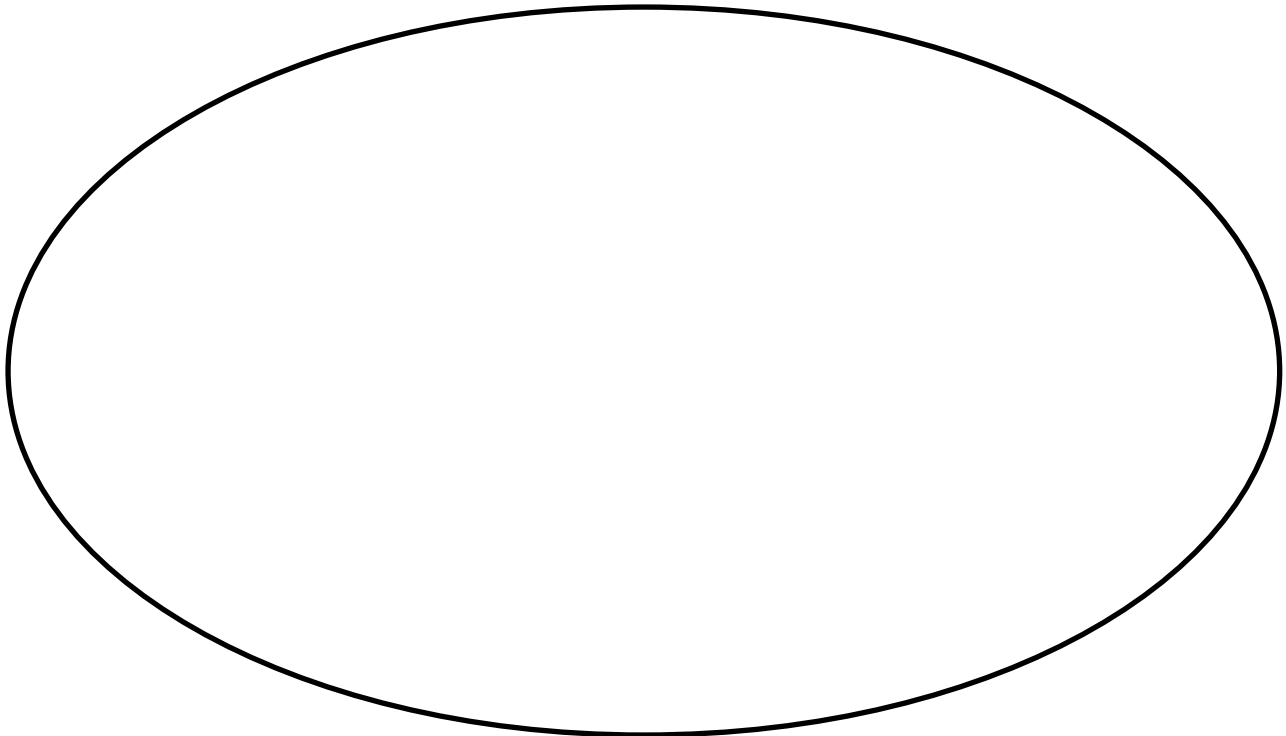
1. Recorta las figuras y agrupa las que son parecidas.



2. Luego de jugar con los materiales, dibuja agrupación de objetos de:

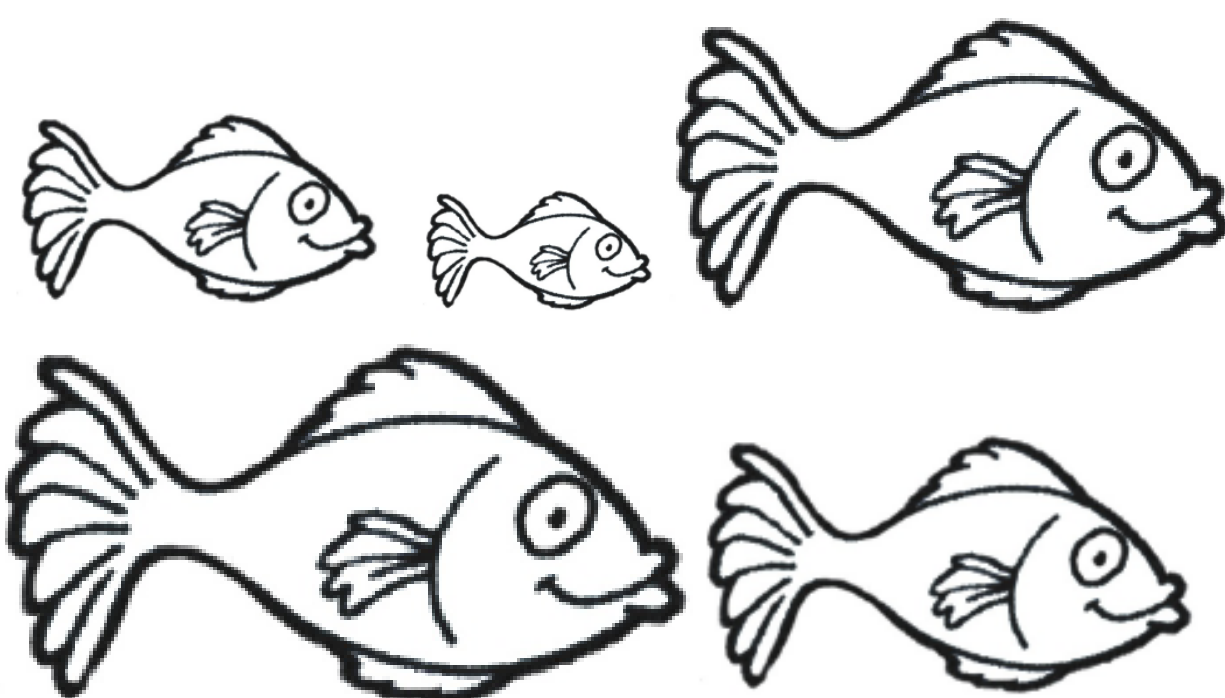


**FIGURAS GEOMÉTRICAS**

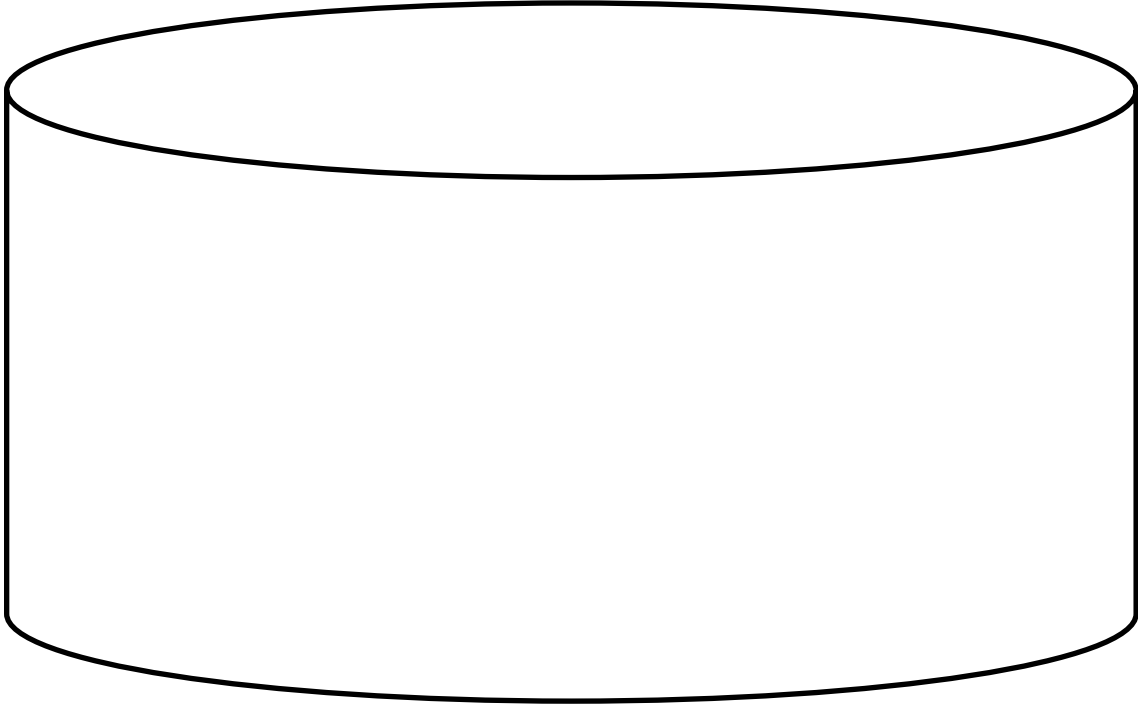


**JUGUETES**

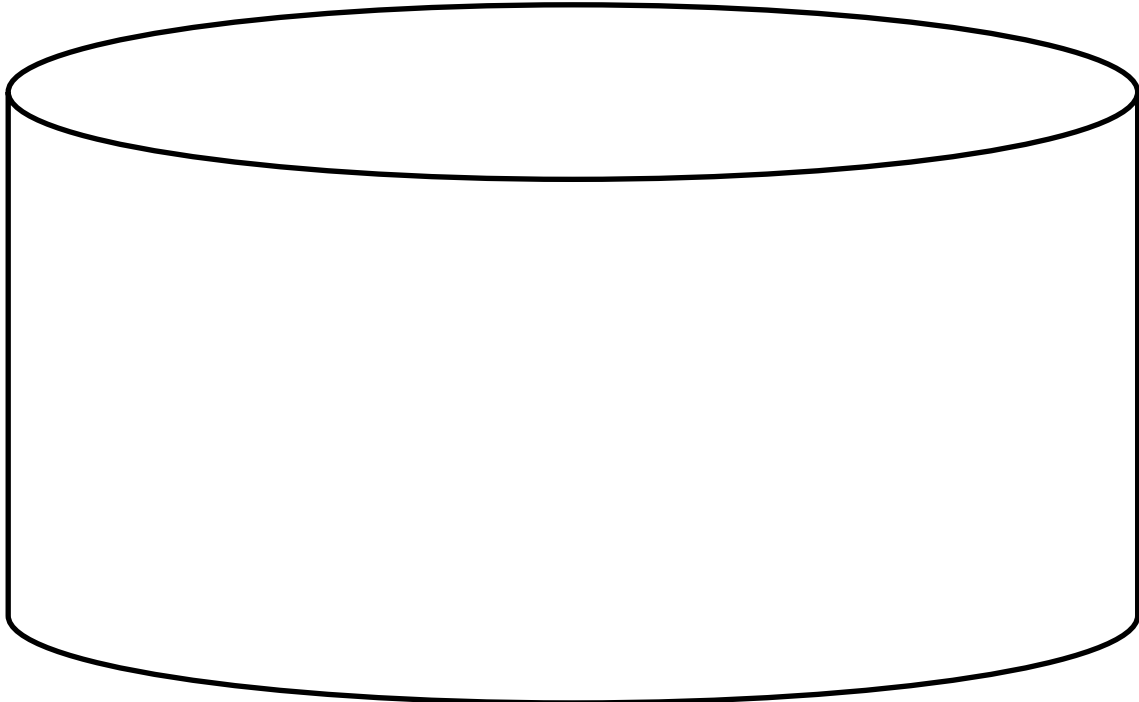
3. Recorta y pega los peces del más grande al más pequeño.



4. Pega estikers de caramelos en los frascos como se indica:



MUCHOS

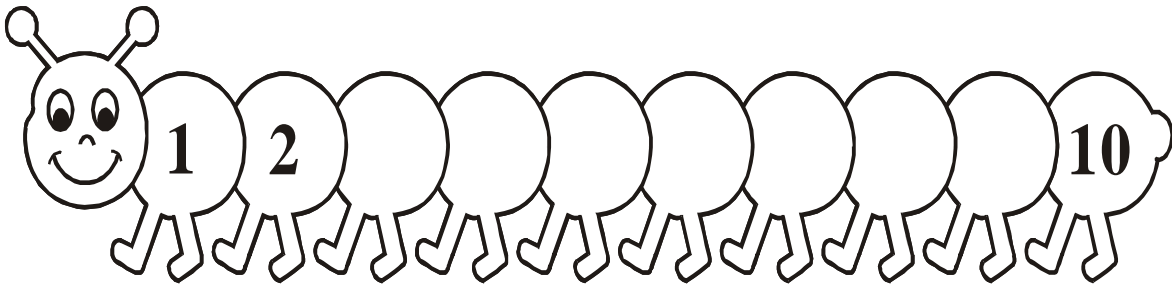


POCOS

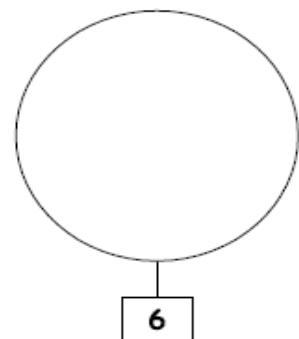
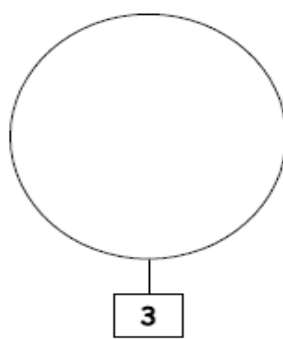
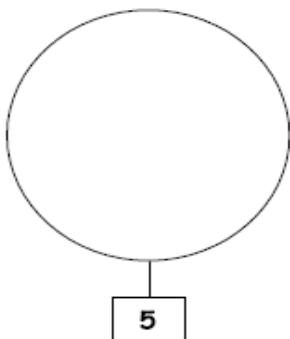
5. Cuenta y escribe el número que corresponde

COLORES COLORES COLORES COLORES COLORES COLORES COLORES COLORES COLORES COLORES

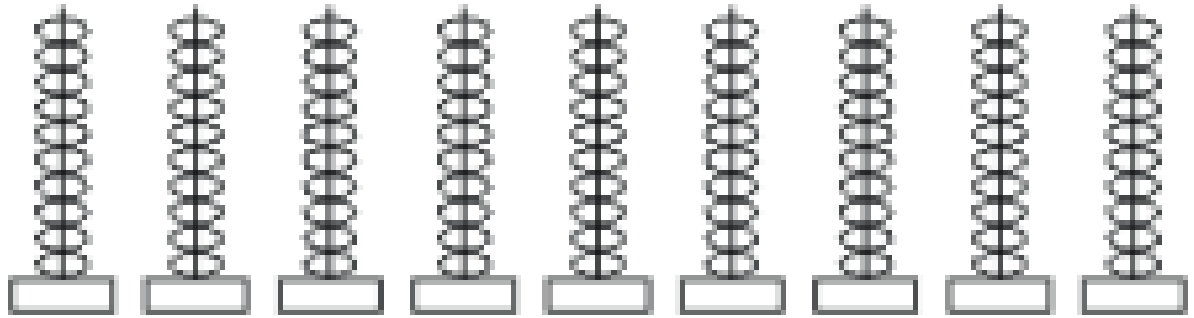
0 1 2



Dibuja la cantidad de elementos que indica el número



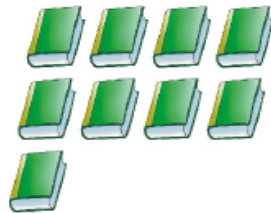
6. Colorea y escribe los números del 1 al 9.



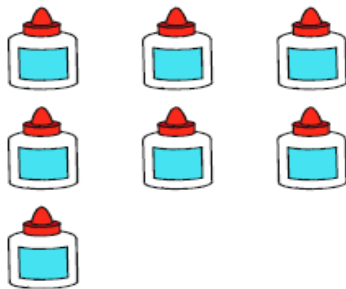
Escribe el número que corresponde:

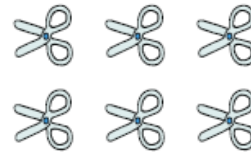




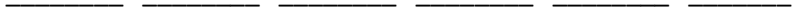








7. Dice cuál es la figura que sigue y dibuja lo que continúa.



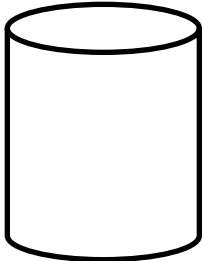
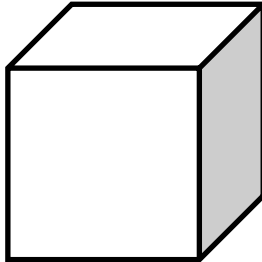
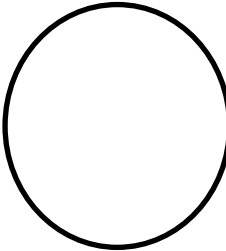
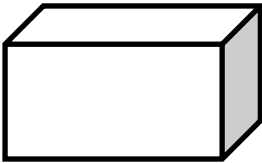
8. Colorea el color que sigue.




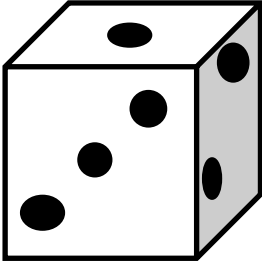


9. Crea libremente un patrón de repetición.



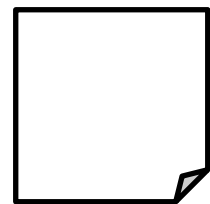
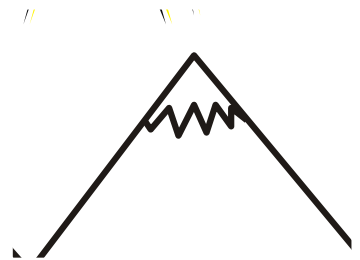
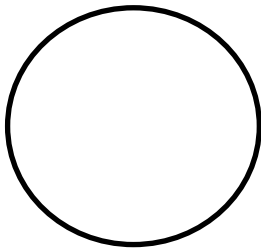
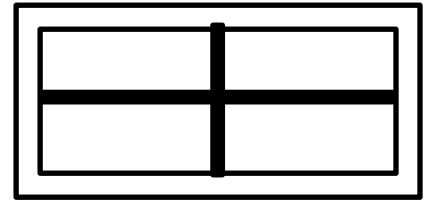
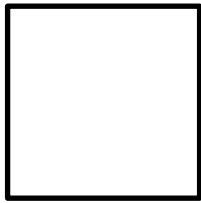
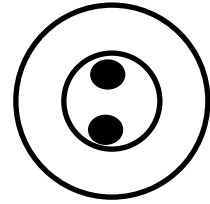
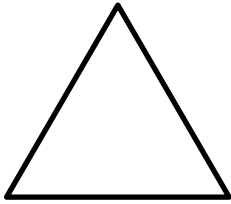
10. Describe las características de objetos de su entorno, compara con el sólido geométrico y pega donde corresponde

			
---	---	--	---



11. Une con una línea y nombra a que figura geométrica se parece



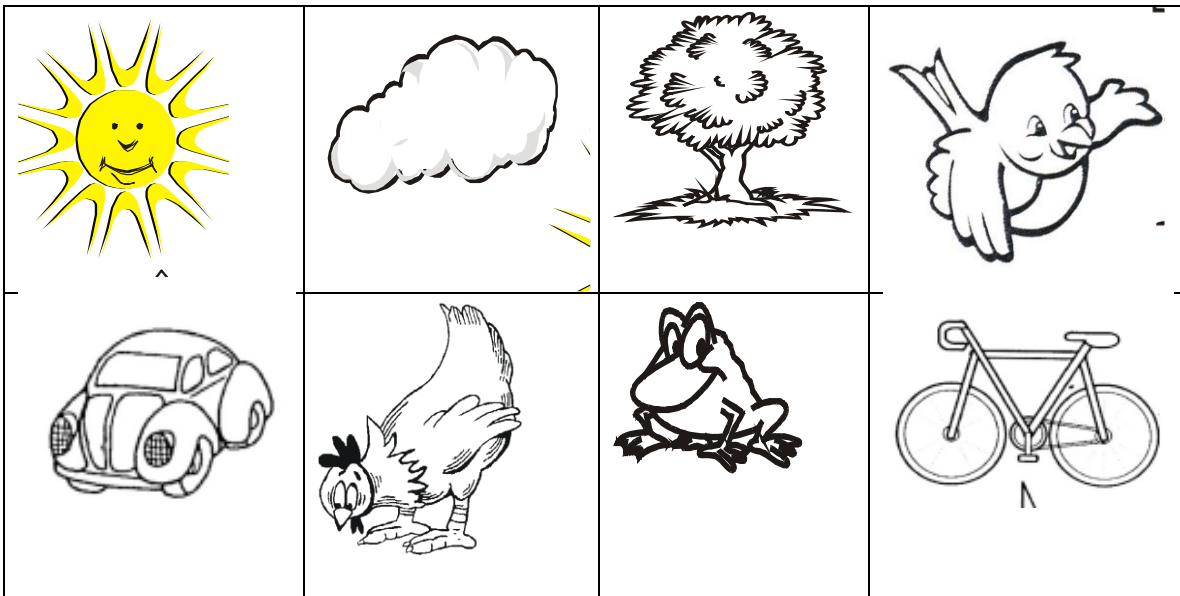
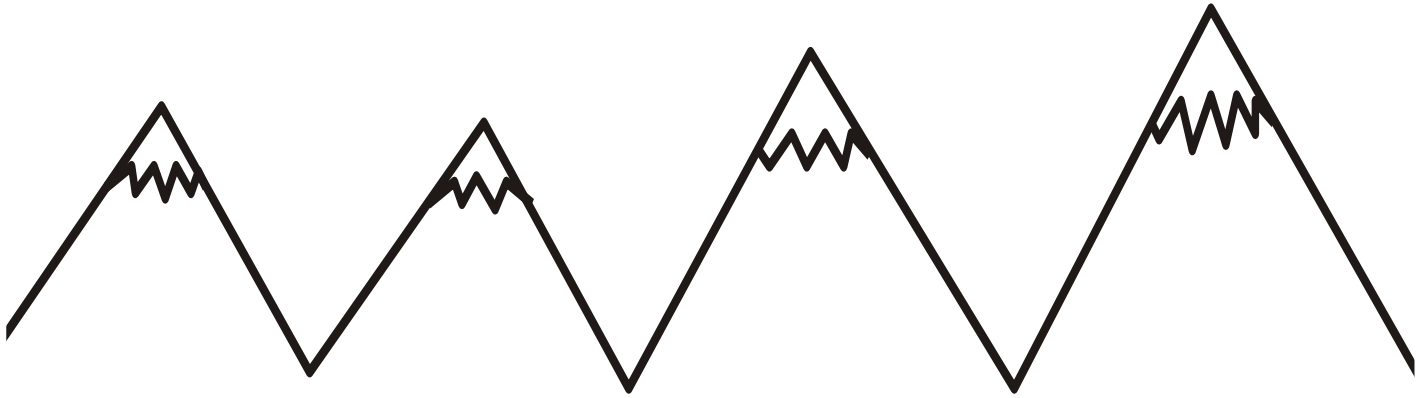
12. Compara y menciona longitudes con medidas arbitrarias ¿Cuántos palitos mide?



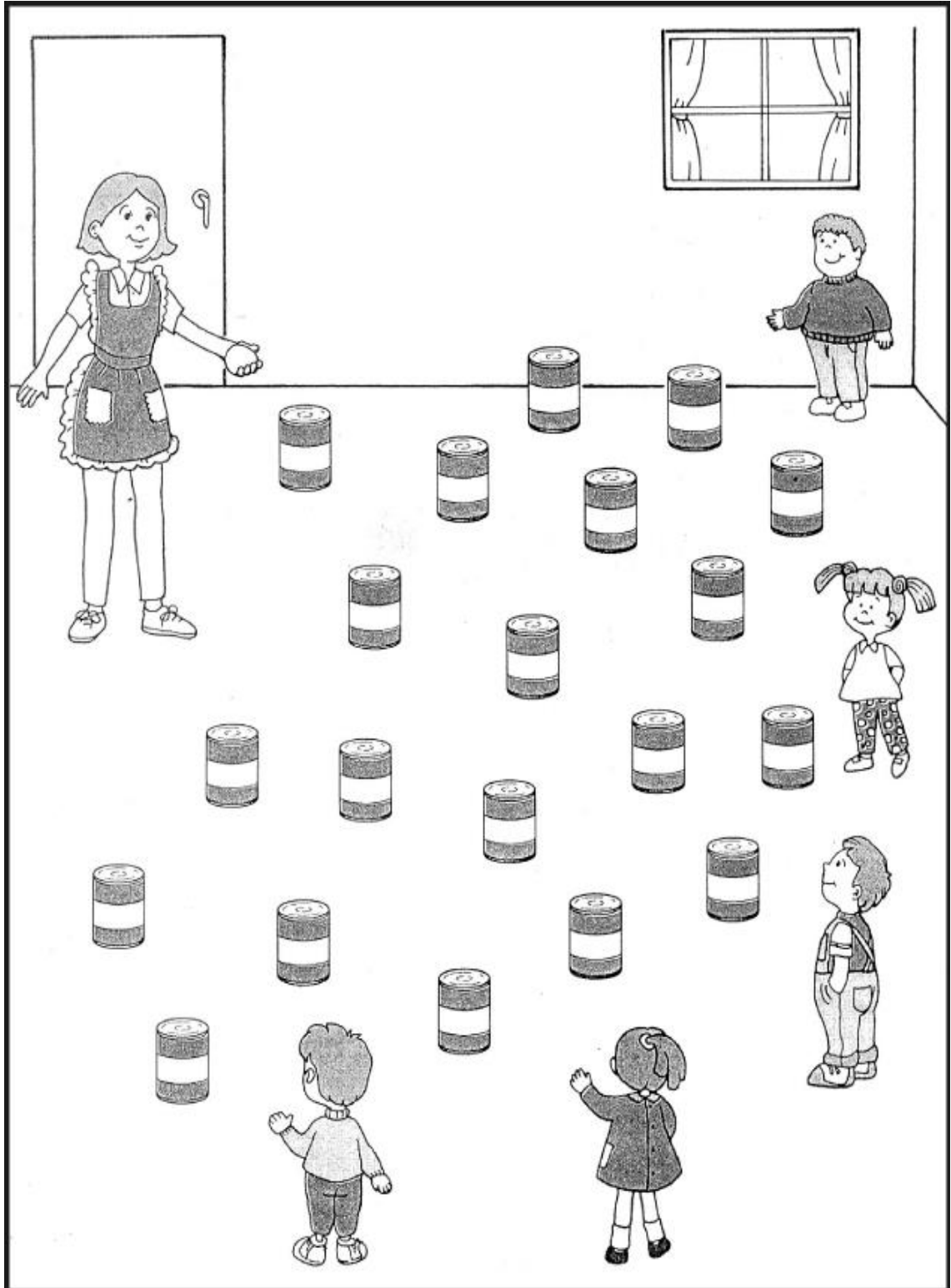
¿Cuántos clips mide?



13. Recorta y pega los dibujos donde corresponde



14. Traza el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas.



## FOTOS





# NOMINAS DE MATRÍCULA DE LA POBLACION Y MUESTRA

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(1b)</sup>	Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)				Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica													
		Código	Nombre de la DRE - UGEL	Nombre y/o Número	Código Modular	Número y/o Nombre	Resolución de Creación N°	Modalidad <sup>(1)</sup>	INI	Nombre Sección (Solo Inicial)	PGD	Inicio	Fin	Dpto.	Provincia	Distrito	Código Modular	Número y/o Nombre									
1	D.N.I. 7-8-8-8-1-8-1-0	AGSARAYA PUMA, Milan Josue	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	29	10	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
2	D.N.I. 7-8-8-5-3-5-4-2	ARQUE VASQUEZ, Joans Pol	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	28	10	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
3	D.N.I. 7-8-6-8-1-6-9-7	CACHURA LOPEZ, Toshu Araceli	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	01	07	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	P	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
4	D.N.I. 7-8-8-4-3-2-5-2	CHELOQUETUNA HUANCA, Jean Franco	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	18	10	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
5	D.N.I. 7-8-6-4-4-6-3-2	HUAMAN HUAIHUA, Bianca Senith	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	16	06	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	SP	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
6	D.N.I. 7-8-9-1-7-4-3-7	IRCO INGIL TUPA, Crisstall Yuriana	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	04	12	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
7	D.N.I. 7-9-0-1-8-7-8-0	JULI QUISPE, Melanie Camilla	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	04	03	2015	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
8	D.N.I. 7-8-0-7-4-0-0	LICONA MAMANI, Luziana Del Carmen	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	28	04	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
9	D.N.I. 7-8-7-7-2-3-3-1	LLOLLA PFOCCO, Neymar Atrakham	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	10	09	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	SP	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
10	D.N.I. 7-8-9-8-2-0-9-5	LLUSCA SILLERICO, Jheysi Valentina	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	20	12	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	SP	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
11	D.N.I. 7-8-7-7-4-5-5-1	MAMANI MAMANI, Jair Noha	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	14	09	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
12	D.N.I. 7-9-0-2-7-8-3-1	MAMANI SACA, Sayuri Zuyetka	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	26	02	2015	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
13	D.N.I. 7-8-16-0-7-3-4	MARRON CORRALES, Nicol Raiza	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	22	05	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
14	D.N.I. 7-8-7-0-7-1-1-2	QUISPE ARAGON, Jhon Thiago	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	03	08	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
15	D.N.I. 7-8-7-2-8-0-9-2	QUISPE HUAMAN, Melary Daineny	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	20	08	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
16	D.N.I. 7-8-9-10-6-2-1-8	QUISPE MACEDO, Piero Yair	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	13	12	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
17	D.N.I. 7-8-8-0-9-5-1	QUISPE QUISPE, Claudia Luhana	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	08	11	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	S	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
18	D.N.I. 7-8-7-9-6-1-2-2	RMACHI HUAMAN, Khevin Neymar	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	01	09	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	SP	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
19	D.N.I. 7-8-9-2-1-4-3-0	TAPIA BERMUDEZ, Mey Lee Dioní	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	24	12	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	SP	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
20	D.N.I. 7-9-0-1-9-1-0-2	TITO HUAMAN, Milagros Romina	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	04	10	2014	M	I	P	S	I	C	Q	NO	P	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>
21	D.N.I. 7-8-6-9-1-5-8-6	VELASQUEZ CONDORI, Dominick Ethan	560	0-6-1-1-7-5-1-9	Cumulative <sup>(4)</sup>	Forma <sup>(5)</sup>	Ecc	31	07	2014	H	I	P	S	I	C	Q	NO	SP	SI	21/12/2018	CUSCO	CANCHIS	SICJANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(6)</sup>

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA (IP) Presencial, (SP) Semi Presencial.  
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa.  
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: regular Edad (0,1,2,3,4,5).  
 En caso de Primaria o Secundaria: regular grados: 1,2,3,4,5,6.  
 En caso de EBA, Co. Inicial 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°.  
 (4) Característ. : (U) Unidocente, (PM) Polivalente Multigrado y (FC) Polivalente Completo.  
 (5) Forma : (Ecc) Escolarizado, (NuEcc) No Escolarizado.  
 Para el caso EBA (P) Presencial, (SP) Semi Presencial.  
 A.B.C. : Cobertura de la sección inicial o al ser trata de Nivel Inicial.  
 (6) Sección : (PGD) pub. de gestión directa (PGP) pub. de Gestión Privada, (PR) Privada (PR) PEBAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adultos (PR) Programa : (U) Unidocente, (PM) Polivalente Multigrado y (FC) Polivalente (solo EBA).  
 Niños y Adultos (Jovenes Adultos).  
 Cobartar \*\*, en caso de no corresponder.  
 (7) Gestión : (PGD) pub. de gestión directa (PGP) pub. de Gestión Privada, (PR) Privada (PR) PEBAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adultos (PR) Programa : (U) Unidocente, (PM) Polivalente Multigrado y (FC) Polivalente (solo EBA).  
 Niños y Adultos (Jovenes Adultos).  
 Cobartar \*\*, en caso de no corresponder.  
 (8) Programa : (U) Unidocente, (PM) Polivalente Multigrado y (FC) Polivalente (solo EBA).  
 Niños y Adultos (Jovenes Adultos).  
 Cobartar \*\*, en caso de no corresponder.  
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replanteo, (RE) Reintegrante.  
 Solo en el caso de EBA; (REI) Reintegrante.  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ch) Chile, (O) Otro.  
 (12) Lengua materna : (SE) Español, (ES) Español, (OT) Otra lengua extranjera.  
 (13) Estado de Madre : (SE) Español, (ES) Español, (OT) Otra lengua extranjera.  
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro.  
 En caso de no sélektor discapacitado, dejar en blanco.  
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
 (16) N° de DNI o Cod. Del. : El Cod. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Table with columns: Datos de la instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL), Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo, Datos del Estudiante, Periodo Lectivo, Ubicación Geográfica, and Apellidos y Nombres (Orden Alfabético). Rows list individual student enrollment details.

Legend for student status codes (e.g., (M) Matutino, (N) Nocturno, (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reincidente, (RE) Reingresante), enrollment modalities, and program details.



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Table with columns: Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo, Datos de la Matrícula, Datos del Estudiante, Ubicación Geográfica, Apellidos y Nombres (Orden Alfabético), and Matrícula details. Rows 1-21 list students like APAZA HUANACO, James Radamel.

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/E: (NI) Inicial (PBI) Primaria (SEC) Secundaria... (5) Forma : (Esc) Escarlatizado, (NoEsc) No Escarlatizado... (8) Programa : (PGB) PEBAAA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes...

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Período Lectivo						Ubicación Geográfica												
		Número y/o Nombre			Característica <sup>(4)</sup>			Fecha de Nacimiento				Gestión <sup>(7)</sup>		PGD		Inicio		12/03/2018		Fin		21/12/2018		Dpto.		CUSCO				
Código	0 8 0 0 0 0 0 6	Código Modular	0 6 1 1 7 5 1 8 9	Resolución de Creación N°	RDZ-275-1982	Forma <sup>(6)</sup>	Esc	Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Fecolindad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Prov.	CANCHIS	Dist.	SICUANI	Centro Poblado	MANZANARES	Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre
1	D.N.I. 7-8-4-1-6-7-4-8	ANCORI PALOMINO, Christopher Adriano						31	12	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
2	D.N.I. 7-8-3-4-6-3-9-5	APAZA PALOMINO, Jazmin Crystal						04	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
3	D.N.I. 7-8-5-2-3-1-3-6	APAZA QUISPE, Jose Angel						24	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
4	D.N.I. 7-8-2-6-2-1-5-0	ARIAS SARAYA, Angiela Abigail						16	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
5	D.N.I. 7-8-1-9-6-4-4-8	BACA CANAHUIRE, Neymar						26	07	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
6	D.N.I. 7-8-1-6-0-7-0-9	BARRA QUISPE, Thiago Uriel						25	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
7	D.N.I. 7-8-2-5-6-5-9-5	CALISIN HUAMANI, Fionela Zahira						15	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
8	D.N.I. 7-8-5-1-9-3-8-0	CONTO HUILLCA, Paul Andres						29	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
9	D.N.I. 7-8-3-6-1-0-5-4	CRUZ VASQUEZ, Bryanna Deyanira						12	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
10	D.N.I. 8-1-2-3-2-7-0-6	HUAMAN APAZA, Luz Nayely						11	04	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI										
11	D.N.I. 8-1-0-5-2-0-4-9	HUILLCA CHUQUITARQUI, Gabriel Fabian						21	04	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
12	D.N.I. 8-0-9-8-1-0-1-0	HUISA VISA, Yeray Alonso						29	04	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
13	D.N.I. 8-1-0-5-1-9-8-6	LIMPE APAZA, Yameli Shadimar						06	04	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
14	D.N.I. 7-8-1-9-3-0-1-8	MAMANI CCALLOQUISPE, Sunny Klara						30	07	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
15	D.N.I. 7-8-3-0-7-4-8-1	MERMA CORAHUA, Rousse Amyra						17	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
16	D.N.I. 7-8-4-0-5-2-9-8	MUROZ LLANOS, Niko Brandon Lee						05	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI										
17	D.N.I. 7-8-5-4-5-0-5	PARI CHOQQUE, Carlos Jafet						27	02	2014	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
18	D.N.I. 7-8-2-5-0-9-8-2	PAUCAR CHIPANA, Hedy Milet						17	08	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
19	D.N.I. 8-0-9-8-1-0-1-7	QUINONES FUTURI, Ludwig Moises						06	04	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI										
20	D.N.I. 7-8-1-6-2-3-7-8	VARGAS ATAHUICHE, Yefferson						26	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI										
21																														

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EEB: (NI) Inicial, (PRU) Primaria, (SEC) Secundaria  
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.  
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
En caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
(4) Característ.: Completar: \*\* si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).  
Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.  
(5) Forma : (Esa) Escolarizado, (NoEsa) No Escolarizado  
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
(6) Sección : A.B.C.... Colocar \*\* si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
(7) Gestión : (PGD) Pub. de gestión directa, (PGD) Pnb. de Gestión Privada, (PB) Privada  
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (PBY) PEBAR: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBJ) PEBANAR: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes PEBANARPEBIA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes  
Colocar: \*\* en caso de no corresponder  
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promocido, (R) Residente, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA, (REI) Reingresante.  
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ch) Chile, (OT) Otro  
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Superior  
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro  
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Sexo HM	Datos del Estudiante								Código Modular	Número y/o Nombre
	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora		
	<p>Gobierno Regional Cusco Dirección Regional de Educación Unidad de Gestión Educativa Local Canchis</p> <p>Mgt. Inés Geovina Ramos Durán ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN</p> <p><b>25 ABR. 2018</b></p>																
	<p>SECRETARÍA REGIONAL DEL CUSCO DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CANCHIS</p> <p>Prof. Hualpa Quispe C.B.E. 185436 OFICINA SIAGIE</p> <p><b>25 ABR. 2018</b></p>																



*Hualpa Quispe*  
Prof. Benita Hualpa Quispe  
DIRECTORA  
U.E.I. N° 560 - MANZANARES  
**HUALPA QUISPE, BENITA**  
Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. Nro. 010	12	03	2018

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	9
<b>Total</b>	<b>20</b>

*Hualpa Quispe*  
**HUALPA QUISPE, BENITA**  
Responsable de la matrícula

# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(1)</sup>	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica										
		Número y/o Nombre	Código Modular	Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	Medialidad <sup>(2)</sup>	Inicio	Fin	21/12/2018	Dpto.	Provincia	Distrito	Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>								
<b>Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)</b>																				
1	D.N.I. : 7.8.2.8.4.0.2.5	ANCCO CCASA, Lindy Cely	560	RO2 - 275 - 1982	30	09	2013	M	P	P	P	S	1	3	9	7	7	9	3	722
2	D.N.I. : 7.8.2.1.3.4.9.2	APAZA JIHUALLANCA, Yhordi Ederson			28	07	2013	H	P	P	P	S								
3	D.N.I. : 7.8.3.1.8.7.2.8	ARIAS HUILICA, Yoshino Brends			31	10	2013	H	P	P	P	S								
4	D.N.I. : 7.8.5.1.2.0.2.8	ARIAS OLIVERA, Alexia Nataly			21	03	2014	M	P	P	P	S								
5	D.N.I. : 7.8.1.5.8.7.2.9	AYTARA PALOMINO, Xabi Lionel			13	06	2013	H	P	P	P	S								
6	D.N.I. : 7.8.7.1.5.4.0.2	CABRERA LLACMA, Rouss Nataly			21	02	2014	M	P	P	P	S								
7	D.N.I. : 7.8.1.6.8.5.6.7	CHOQUE APAZA, Eदार Fredy			02	06	2013	H	P	P	P	S								
8	D.N.I. : 7.8.3.2.7.2.1.8	HANCCO LIMACHI, Daniel Efraín			28	10	2013	H	P	P	P	S								
9	D.N.I. : 7.8.1.6.3.8.3.6	JACINTO RAMOS, Jean Plero			27	06	2013	H	P	P	P	S								
10	D.N.I. : 7.8.2.4.3.9.9.0	MAMANI CRUZ, Daniel			10	09	2013	H	P	P	P	S								
11	D.N.I. : 7.8.2.4.5.6.8.5	MAMANI CRUZ, Edison Neymar			26	06	2013	H	P	P	P	S								
12	D.N.I. : 7.8.4.4.6.7.5.3	MAMANI MARTINEZ, Dylan Francys Terry			02	02	2014	H	P	P	P	S								
13	D.N.I. : 7.8.2.5.0.1.6.5	MAMANI PALOMINO, Italo Mauricio			19	08	2013	H	P	P	P	S								
14	D.N.I. : 7.8.2.5.0.3.0.6	MERCADO MARRON, Yordy Yampier			29	08	2013	H	P	P	P	S								
15	D.N.I. : 7.8.4.9.4.1.9.5.9	QUISPE COCA, Britanny Naomy			19	01	2014	M	P	P	P	S								
16	D.N.I. : 7.8.2.1.4.1.8.8	QUISPE CONDORI, Yoshua Jose Matius			31	07	2013	H	P	P	P	S								
17	D.N.I. : 7.8.1.3.0.4.5.0	SANCHEZ CHOQUEPATA, Mahal Elena			29	04	2013	M	P	P	P	S								
18	D.N.I. : 7.8.1.3.0.4.4.0	SANCHEZ CHOQUEPATA, Nali Sofia			29	04	2013	M	P	P	P	S								
19	D.N.I. : 7.8.4.7.3.7.2.0	SONCCO APAZA, Angie Millet			31	01	2014	M	P	P	P	S								
20	D.N.I. : 8.0.9.8.1.0.3.1	SONCCO MAMANI, Maricelo Milagros			19	04	2013	M	P	P	P	S								
21	D.N.I. : 7.8.1.8.7.2.5.8	SONCCO TUNQUE, Neymar Raul			15	06	2013	H	P	P	P	S								

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 (2) Modalidad : (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,  
 (EBE) Educ. Básica Especial.  
 (3) Grado/Edad : En el caso de E. Inicial registrar Edad (0.1,2,3,4,5).  
 En el caso de E. Secundaria registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
 (4) Característ.: Colocar "-" si en la Nómima hay alumnos de varias edades (E) o grados (P);  
 Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.  
 (5) Forma : (Eso) Escolarizado, (NoEso) No Escolarizado  
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial,  
 (AD) A distancia  
 (6) Sección : A.B.C.... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
 (7) Gestión : (PCD) Plus, de gestión directa, (PGP) Plus, de Gestión Privada, (PR) Privada  
 (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes  
 (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos  
 Niños y Adolescentes Jóvenes y Adultos.  
 Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Matutino, (T) Tarde, (N) Noche  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replante, (RE) Reingresante  
 Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SF) Superior  
 (13) Escolaridad de la Madre : (I) Inicial, (DA) Audiliva, (DV) Visual, (DM) Muestra, (SC) Sordociguera (OT) Otro  
 En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
 (14) Tipo de discapacidad : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución Educativa.  
 (15) IE de procedencia : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.  
 Est.

# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo				Ubicación Geográfica			
		560				21/12/2018				CUSCO			
		Número y/o Nombre	Código Modular	Característica <sup>(4)</sup>	PGD	Inicio	Fin	Inicio	Fin	Dpto.	Prov.	Dist.	Centro Poblado
1	D.N.I. : 6.3.1.7.8.7.2.0	ABARCA ALVAREZ, JOANA ANTONELLA										MANZANARES	
2	D.N.I. : 6.3.1.7.8.2.6.0	ATAMARI CASTELLANOS, SAYURI ADELE										MANZANARES	
3	D.N.I. : 6.3.1.7.8.2.9.2	CCANA MAMANI, JHOSMEL LEONEL										MANZANARES	
4	D.N.I. : 6.3.1.7.8.2.8.2	CHAMPI SONCCO, MELANY KIARA										MANZANARES	
5	D.N.I. : 7.7.6.2.0.0.6.9	CORDOVA SENCCA, JHON ARNOLD KENNEDY										MANZANARES	
6	D.N.I. : 6.3.1.7.8.2.0.3	CURO PACCOC, NEYMAR GUSTAVO										MANZANARES	
7	D.N.I. : 7.7.9.2.9.6.0.0	FLORES VISA, EDU JHOSPE										MANZANARES	
8	D.N.I. : 7.7.7.9.0.9.9.2	GONZA SALAS, BRIDGET MARIANA										MANZANARES	
9	D.N.I. : 6.3.1.7.8.2.2.2	MAMANI APAZA, SMITH ALVARO										MANZANARES	
10	D.N.I. : 7.8.0.3.9.9.2.3	MAMANI BONIFACIO, YOSHIMI ROXANNE ELTONOF										MANZANARES	
11	D.N.I. : 6.3.4.3.3.0.3.2	MAMANI JACINTO, REICHEL KIARA										MANZANARES	
12	D.N.I. : 6.3.1.0.7.8.3.8	MOROCCO PACCORI, ASTRID KIARA										MANZANARES	
13	D.N.I. : 6.3.1.7.8.3.5.9	PUMA VILCA, GREIS LUCERO										MANZANARES	
14	D.N.I. : 6.3.1.7.8.7.7.7	QUISPE LOPEZ, YUMPIO JAIRO										MANZANARES	
15	D.N.I. : 6.3.1.7.8.4.8.4	SONCO CALLO, KAROLAY SAHORY										MANZANARES	
16	D.N.I. : 6.3.1.0.7.9.6.3	SOTO BERDUZCO, YORK AXEL										MANZANARES	
17	D.N.I. : 6.3.1.0.8.0.7.4	TITO PUMA, TALIANA ABIGAIL										MANZANARES	
18	D.N.I. : 6.3.1.7.8.3.7.2	TITTO GUZMAN, ANTAURO YURY										MANZANARES	
19	D.N.I. : 6.3.1.7.8.1.8.3	UMAYASI ATAMARI, ANDRE FAVIO										MANZANARES	
20	D.N.I. : 6.3.1.7.8.5.0.1	VASQUEZ SENCCA, JEANPIER DAYHIRO										MANZANARES	
21	D.N.I. : 6.3.1.7.8.8.9.3	YUPANQUI CONDORI, LUIS GUSTAVO										MANZANARES	

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBREBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,  
 (EBE) Educ. Básica Especial.  
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
 En caso de EBA, C. Inicial "1", "2", "3", Avanzado "1", "2", "3", "4", "5".  
 Colocar "\*" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).  
 (4) Característ.: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.  
 (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "\*" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
 (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada  
 (8) Programa : (PBA) PEBANA - Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (sólo EBA)  
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reingresante, (RE) Reingresante  
 Solo en el caso de EBA, (REI) Reingresante  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ch) Chile, (OT) Otro  
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro  
 En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
 (16) N° de DNI o Cod. Del : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.  
 Esc.:

# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica															
Código	0 8 0 0 0 0 6	Número y/o Nombre	560	Gestión <sup>(7)</sup>	FGD	Inicio	12/03/2018	Fin	21/12/2018	Dpto.	CUSCO														
Nombre de la UGEL	UGEL Canchis	Código Modular	0 6 1 1 7 5 1 8 9	Característica <sup>(4)</sup>	-	Datos del Estudiante				Prov.	CANCHIS														
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(1)</sup>	Resolución de Creación N°	Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	Medialidad <sup>(2)</sup>	INI	EBR	Grado/Edad <sup>(3)</sup>	5	Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Sexo H/M	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(4)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre		
																								Fecha de Nacimiento	
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																									
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																									
1	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	APAZA QUISPE, Diego Josue																							
2	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	ARQUE CCANQUERI, Yoseth Aron																							
3	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	ARQUE SARA, Fernando Jose																							
4	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	CASSO ILLANES, Yeremi Jampier																							
5	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	CCASA TITTO, Matheus Alonzo Vii																							
6	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	COOA CHOQUE, Brandon Ernesto																							
7	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	COCHAMA YUCRA, Jhon Cristhian																							
8	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	CONDORI HANCCO, Nayely Jhayena																							
9	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	CUSSI LIMPE, Victor Alejandro																							
10	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	HUAMANI CHALLOO, Alex Jhunjor																							
11	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	HUARANCA CONDORI, Grisel Sheraly																							
12	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	HUAYLLANI CHOQUE, Edison Junior																							
13	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	ILLA CHIPANA, Jhon Gustavo																							
14	D.N.I. 6.3.4.3.0.2.9	JACINTO QUISPE, Diana Milagros																							
15	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	LIMPI TAPARA, Erick Anderson																							
16	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	MAMANI QUISPE, Deyanira Emireth																							
17	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	PACCO HUALLPA, Jose Angel																							
18	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	PUMA APAZA, Lemtin Fabricio																							
19	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	PUMA LIGONA, Dante Gabriel																							
20	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	RAMOS FERNANDEZ, Helen Abigail																							
21	D.N.I. 6.3.1.7.8.16.8.1	RAMOS TITTO, Matzury Ayda																							

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PBI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (PI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 (2) Modalidad : (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa.  
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).  
 (4) Característ. : (U) Unicoctoneo, (PM) Polimodales Multigrado y (PS) Policoctoneo Completo.  
 (5) Forma : (E) Escolarizado, (NoE) No Escolarizado.  
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.  
 (6) Sección : A.B.C.... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial.  
 (7) Gestión : (PGD)Pub. de gestión directa, (PGP)Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada.  
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes.  
 (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos.  
 (PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes y Jóvenes y Adultos.  
 Colocar "-" en caso de no corresponder.  
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reincidente, (RE) Reentrante.  
 Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante.  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro.  
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.  
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.  
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro.  
 Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución Educativa.  
 (15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.  
 Est.



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**I. DATOS GENERALES**

Título del trabajo de investigación: "Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018"

Nombre del instrumento: Ficha de observación, lista de cotejos, prueba.  
Investigador: BENITA HUALLPA QUISPE

**II. DATOS DEL EXPETO**

Nombres y apellidos..... Mg. Liliam del Rosario Gal Aquino

Especialidad: Docente de investigación UCV

Lugar y fecha: Cusco 26 de julio 2018

**III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1. FORMA:**

adecuado

**2. CONTENIDO:**

adecuado

**3. ESTRUCTURA:**

adecuado

**IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:**

aplicar prueba piloto

**V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse

Firma  
Mg. o Dr. Liliam Gal Aquino  
DNI:.....

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**I. DATOS GENERALES**

**Título del trabajo de investigación: "Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018"**

- 1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de cotejos  
1.3 INVESTIGADOR: BENITA HUALLPA QUISPE

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

85%

**I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:**

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

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación  Debe corregirse

Cusco 26 julio del 2015

Firma  
Mgt. o Dr. William G. Aguirre





**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**I. DATOS GENERALES**

Título del trabajo de investigación: "Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018"

Nombre del instrumento: Ficha de observación, lista de cotejos, prueba.

Investigador: BENITA HUALLPA QUISPE

**II. DATOS DEL EXPETO**

Nombres y apellidos: *Edgar Enriquez Romero*

Especialidad: *Planificación y Administración Educativa*

Lugar y fecha: *Cusco, 20 de Julio del 2015*

**III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1. FORMA:**

*Acceptable*

**2. CONTENIDO:**

*Acceptable*

**3. ESTRUCTURA:**

*Acceptable*

**IV. APORTE Y/O SUGERENCIAS:**

*Tomar en cuenta las sugerencias en los indicadores.*

**V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse

Firma  
*Edgar Enriquez Romero*  
Mg. o Dr. *Edgar Enriquez Romero*  
DNI: *23737242*



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**I. DATOS GENERALES**

**Título del trabajo de investigación: "Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018"**

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de cotejos

1.3 INVESTIGADOR: BENITA HUALLPA QUISPE

COM PONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	

**I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:**

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

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación  Debe corregirse

Cusco, 20-07 del 2015

Firma  
 Mgt. o Dr. Edgar Farfán Romero

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 560 DE SICUANI, PROVINCIA CANCHIS, DEPARTAMENTO CUSCO CON CODIGO MODULAR N° 0617589.**

**AUTORIZA:**

El desarrollo del trabajo de investigación:

**Titulado: "Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los estudiantes del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018"**

Así mismo se autoriza la aplicación del proyecto sobre situaciones lúdicas para mejorar el logro de competencias matemáticas, durante nueve meses en el año 2018, de lo que se comunicó a los padres de familia de los niños y niñas que asisten durante el año 2018.

Se expide la presente autorización a la autora de la Investigación Profesora Benita Huallpa Quispe para fines de realizar su trabajo de investigación para optar el grado de maestría en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo.



*Benita Huallpa Quispe*  
Prof. Benita Huallpa Quispe  
DIRECTORA



# ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV

Yo, Benita HUALLPA QUISPE, identificado con DNI N° 24705081, egresado del Programa Académico de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, autorizo la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado:

“Situaciones lúdicas para mejorar las competencias matemáticas en los estudiantes del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018”  
En el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.



BENITA HUALLPA QUISPE

DNI N° 24705081



Trujillo, marzo del 2019

**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD.**

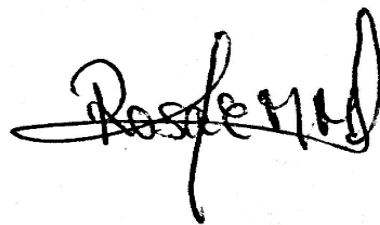
## DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV

Yo, Dra. Rosa Elvira Marmanillo Manga Docente de la experiencia curricular de desarrollo del trabajo de investigación 2019 I; y revisor del trabajo académico titulado” Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II ciclo de Educación Inicial N.560 “Sicuni,Canchis,.Cusco 2018

Del estudiante Benita Huallpa Quispe, he constado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:


Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 23% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad Cesar Vallejo.

Cusco 15 de marzo del 2019.



Feedback Studio - Google Chrome  
https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&o=1094075995&u=1070756365&es=1

feedback studio Benita HUALLPA QUISPE final /0 3 de 4



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

TÍTULO

“Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018”

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRO EN EDUCACIÓN

MAESTRIA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:  
Br. HUALLPA QUISPE Benita

Resumen de coincidencias

**23 %**

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	6 %
2	docslide.us Fuente de Internet	3 %
3	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %
5	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %
6	creandomiprojectocon... Fuente de Internet	1 %
7	pt.scribd.com Fuente de Internet	1 %

Página: 1 de 60 Número de palabras: 13894 Text-only Report High Resolution Activado 05:45 p.m. 20/03/2019