

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA**



Tesis

Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve
problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada,
Abancay-2024

Presentado por:

Beatriz Isabel Condori Arone

Maridcendy Quiroz Sánchez

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Abancay, Perú

2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

**Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve
problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María
Inmaculada, Abancay-2024**

Presentado por **Beatriz Isabel Condori Arone y Maridcendy Quiroz Sánchez**, para
optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda
Infancia”

Sustentado y aprobado el 08 de enero de 2025, ante el jurado evaluador:

Presidente:

Dr. Hilda Maribel Huayhua Mamani

Primer miembro:

Mg. Javier Carlin Ramos

Segundo miembro:

Dr. Amalia Torres Chipana

Asesor:

Mg. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez



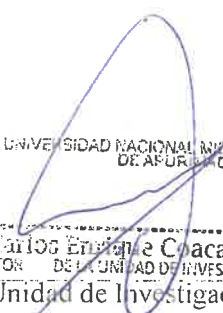



UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC Exonada por SUNEDU

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 047 -2025

La Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, declara que la Tesis intitulada: **Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024**, presentado por las bachilleres, **Maridcendy Quiroz Sánchez y Beatriz Isabel Condoni Arone**, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia, han sido sometido a un mecanismo de evaluación de verificación de similitud, a través del software Turnitin, siendo el índice de similitud **ACEPTABLE (16%)**, por lo que cumple con los criterios de originalidad establecidos por la Universidad.

Abancay, 07 de febrero del 2025


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo
DIRECCION DE LA UNIDAD DE INVESTIGACION - FECS
Unidad de Investigación
**Facultad de Educación y Ciencias
Sociales**



Agradecimiento

A la Mtra. Ivonne Rimascca Rodríguez por su apoyo incondicional, por el compromiso y perseverancia con este trabajo, por el esfuerzo y el tiempo de ayuda en la ejecución de nuestra tesis.

A la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, nuestra casa de estudios, quien nos dio la aptitud necesaria para este trabajo, asimismo, a mis docentes y queridos compañeros quienes estaban presentes en los momentos de ayuda.

A los miembros de jurados quienes con su gran experiencia profesional nos ayudaron en mejorar nuestra tesis y poder encaminarnos a lograr nuestro título.



Dedicatoria

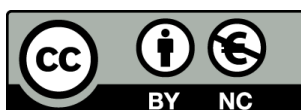
*Dedicado a Dios quien me dio esta oportunidad de tener vida, a mi querido padre Alcides Condori Quispe y mi linda madre Tania Arone Ñahuinlla quienes me dan mucho valor y valentía de seguir adelante y triunfar profesionalmente. Y, a mis hermanos por su apoyo inalcanzable y fortuito en este camino tan anhelado. **Beatriz Isabel***

*Agradecer a dios por darme la fuerza necesaria para no desistir de lograr este objetivo, a mi querido padre Filber Quiroz Pérez y a mi mamita Julia Sánchez Alzamora, por su amor y apoyo incondicional, a mi familia por estar conmigo en mis momentos maravillosos y difíciles, gracias a ellos por darme la oportunidad de lograr mis sueños. **Maridcendy***



Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve
problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada,
Abancay-2024
Línea de investigación: Educación Inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	2
ABSTRACT	3
CAPÍTULO I	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1 Descripción del problema	4
1.2 Enunciado del Problema	5
1.2.1 Problema general	5
1.2.2 Problemas específicos	5
1.3 Justificación de la investigación	6
CAPÍTULO II	8
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	8
2.1 Objetivos de la investigación	8
2.2.1 Objetivo general	8
2.2.2 Objetivos específicos	8
2.2 Hipótesis de la investigación	8
2.2.3 Hipótesis general	8
2.2.4 Hipótesis específicas	8
2.3 Operacionalización de variables	9
CAPÍTULO III	10
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	10
3.1 Antecedentes	10
3.2 Marco teórico	14
3.2.1 Juegos tradicionales	14
3.2.1.1 Teorías que sustentan que los juegos tradicionales son un tratamiento para la mitigación del problema de investigación.	16
3.2.1.2 Importancia de los juegos tradicionales	18
3.2.1.3 Rol de los educadores para fomentar los juegos tradicionales	18
3.2.1.4 Características del juego tradicional	18
3.2.1.5 Papel del juego durante la infancia	19
3.2.1.6 El juego como estrategia de aprendizaje	20
3.2.1.7 El juego en la educación inicial	22



3.2.1.8 Juegos considerados en el tratamiento	22
3.2.2 Competencia resuelve problemas de cantidad	32
3.2.2.1 Logro de competencias resuelve problemas de cantidad	34
3.2.2.2 Importancia del desarrollo de competencias en el área lógico matemática	35
3.2.2.3 Dimensiones de la competencia resuelve problemas de cantidad	36
3.3 Marco conceptual	37
CAPÍTULO IV	39
METODOLOGÍA	39
4.1 Tipo y nivel de investigación	39
4.2 Diseño de la investigación	39
4.3 Descripción ética de la investigación	40
4.4 Población y muestra	40
4.5 Procedimiento	40
4.6 Técnica e instrumentos	41
4.7 Análisis estadístico	42
CAPÍTULO V	43
RESULTADOS Y DISCUSIONES	43
5.1 Análisis de resultados	43
5.2 Contrastación de hipótesis	51
5.3 Discusión	60
CAPÍTULO VI	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
6.1 Conclusiones	62
6.2 Recomendaciones	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	71



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de las variables de juegos tradicionales	9
Tabla 2 Operacionalización de la variable resuelve problemas de cantidad	9
Tabla 3 Población de niños de cinco años	40
Tabla 4 Rangos de valores obtenidos sobre el desempeño sobre las competencias resuelve problemas de cantidad durante el pre y post test.	51
Tabla 5 Estadísticos de pruebaa sobre las competencias resuelve problemas de cantidad	52
Tabla 6 Rangos de valores respecto al desempeño de la dimensión traduce cantidad expresiones numéricas durante el pre y post test.	53
Tabla 7 Estadísticos de pruebaa sobre el desempeño en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas	53
Tabla 8 Estadísticos de pruebaa sobre la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	55
Tabla 9 Rangos de valores sobre el desempeño en la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo durante el pre y post test	57
Tabla 10 Estadísticos de prueba sobre la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	59



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Distribución porcentual respecto al desempeño en la competencia resuelve problemas de cantidad (pre test)	43
Figura 2 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas (pre test)	44
Figura 3 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (pre test)	45
Figura 4 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo (pre test)	46
Figura 5 Distribución porcentual respecto al desempeño en la competencia resuelve problemas de cantidad (post test)	47
Figura 6 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas (post test)	48
Figura 7 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (post test)	49
Figura 8 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo (post test)	50
Figura 9 El juego de las canicas.	72
Figura 10 El juego del trompo.	72
Figura 11 El juego de yaces - pis pis.	72
Figura 12 El juego del farfancho.	72
Figura 13 El juego del kiwi o tumbalatas.	72
Figura 14 El juego de la gallinita ciega.	72
Figura 15 El juego de la carretilla	72
Figura 16 El juego del lobo ¿donde estas?	72
Figura 17 El juego del salta liga.	72
Figura 18 , El juego del congelado.	72
Figura 19 El Juego del tierra, mar y aire.	72
Figura 20 El juego de los animales.	72
Figura 21 El juego de la chacra quemada.	72
Figura 22 El juego del gato y el ratón.	72
Figura 23 El juego de las sillas	72



INTRODUCCIÓN

En el contexto de la educación y el desarrollo infantil, la promoción de habilidades cognitivas y la resolución de problemas en niños juegan un papel fundamental en su crecimiento intelectual. La región andina amazónica del Perú es rica en tradiciones culturales y juegos ancestrales que, además de ser parte integral de su herencia cultural, presentan una oportunidad única para fomentar el desarrollo cognitivo en los más jóvenes. Esta investigación se centra en la "Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños", con el objetivo de evaluar si la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza puede influir en la capacidad de los niños para abordar desafíos relacionados con la cantidad.

Esta investigación adopta un diseño pre experimental explicativo cuantitativo para examinar en profundidad la relación entre la participación en juegos tradicionales andinos amazónicos y la mejora de las habilidades de resolución de problemas de cantidad en niños. Además, se enfoca en una unidad de análisis específica dentro de la región andina del Perú, reconociendo la diversidad cultural y geográfica de esta zona. Como señala Vygotsky (1978), el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños.

En esta línea, la investigación se sumerge en la riqueza de la cultura andina y amazónica para explorar cómo los juegos tradicionales pueden ser una vía efectiva para potenciar las habilidades de resolución de problemas de cantidad en los niños, contribuyendo así al enriquecimiento de su desarrollo cognitivo y cultural en una región tan especial como la andina del Perú.



RESUMEN

Es importante investigar y desarrollar estrategias para abordar el bajo nivel de competencia en resolver problemas matemáticos en niños de cinco años. Mejorar esta competencia ayuda a comprender conceptos numéricos básicos, facilitando el aprendizaje futuro en matemáticas y otras áreas. Razón por la que el objetivo de la tesis fue evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024. Estudio que se desarrolló, en base a una investigación aplicada, de diseño pre experimental de pre y post test longitudinal dentro de un alcance explicativo y cuantitativo. La muestra considerada por una técnica probabilística intencionada fue de 50 niños a quienes se les administro el tratamiento y que fueron evaluados en su desempeño antes y después del estímulo a través de la observación con el uso de una escala ordinal. Los datos fueron procesados a través de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, que permitió llegar a la conclusión que aplicar juegos tradicionales andino amazónicos es una estrategia pertinente y coherente para influir de manera significativa en el desempeño de la competencia resuelve problemas de cantidad, donde la efectividad es de un 80% positiva sobre la muestra seleccionada.

Palabras clave: *juegos tradicionales, andino amazónicas, resuelve problemas de cantidad, infancia.*



ABSTRACT

It is important to research and develop strategies to address the low level of competence in solving mathematical problems in five-year-old children. Improving this competence helps to understand basic numerical concepts, facilitating future learning in mathematics and other areas. Reason why the objective of the thesis was to evaluate the influence of the application of traditional Andean-Amazonian games on the competence to solve quantity problems in children of the Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024. Study that was developed, based on applied research, with a pre-experimental design of longitudinal pre- and post-test within an explanatory and quantitative scope. The sample considered by an intentional probabilistic technique was 50 children to whom the treatment was administered and who were evaluated on their performance before and after the stimulus through observation with the use of an ordinal scale. The data were processed through the Wilcoxon signed rank test, which allowed us to reach the conclusion that applying traditional Andean-Amazonian games is a relevant and coherent strategy to significantly influence the performance of the competition solves problems. quantity. where the effectiveness is 80% positive on the selected sample.

Keywords: *traditional games, andean amazonian, solve quantity problems, childhood.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

A nivel mundial existe el problema respecto al logro de competencias en el área lógico-matemática, según el Instituto de Estadística de la UNESCO – UIS (2017) este grupo de individuos no alcanzan los niveles mínimos de competencia en matemáticas, y en esta situación se encuentran aproximadamente 617 millones de niños y adolescentes, es decir que no evidencian las capacidades para la resolución de problemas en esta área. De acuerdo a Espinoza et al. (2019) considera que, en la educación infantil en Ecuador, uno de los problemas actuales que enfrenta el mundo educativo es la necesidad de desarrollar el pensamiento lógico matemático porque se observó que este grupo pre escolar presenta muchas dificultades en los niveles superiores de la educación. Según Ormeño et al. (2013) en un estudio desarrollado en Uruguay menciona que este problema está centrada a la forma de como las profesoras realizan el proceso de enseñanza del razonamiento lógico matemático. Esto posiblemente al bajo nivel de capacidad creativa para generar estrategias y/o actividades que resulten de las convivencias de los niños con su entorno. Tenesaca-Simancas et al. (2022) en un contexto de niños de educación inicial intercultural en Venezuela señala que los niños dificultan en comprender los diversos contenidos temáticos respecto al área de matemática y sobre todo se incrementó en la pandemia, y sostiene que parte de la responsabilidad es de los docentes por no buscar estrategias didácticas que permitan al niño al logro de su desempeño.

El Perú no escapa a esta realidad, debido a que existen evaluaciones realizadas a estudiantes del nivel básico regular que si bien es cierto dentro de la muestra no han considerado a niños de la segunda infancia, sin embargo, las debilidades que presentan los niños de aulas superiores de su rendimiento en matemáticas es el resultado de no desarrollar habilidades y destrezas para alcanzar competencias relacionadas a la resolución de problemas de cantidad. Los resultados PISA MINEDU.



Asimismo, en la institución se observó que presentan dificultades en el área de matemática en su competencia resuelve problema de cantidad es decir que tiene falencias en resolver problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta cinco elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales, “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”. Así mismo los niños están más enfocados en los juegos tecnológicos todo esto pues con lleva a que los niños no alcancen los estándares por tal motivo también se propone los juegos tradicionales la cual con lleva el título: Juegos tradicionales en las competencias resuelve problemas de cantidad de esa manera tener un logro esperado.

1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la influencia de la aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué efecto genera la aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024?
- ¿Qué efecto genera los juegos tradicionales andinos amazónicos en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024?
- ¿Qué efecto genera los juegos tradicionales andinos amazónicos en la dimensión usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024?



1.3 Justificación de la investigación

Justificación teórica

Se pretende a través de los resultados inferenciales producto del procesamiento de los datos reforzar la teoría que ha conducido a formular la propuesta de investigación y serán validados objetivamente los supuestos teóricos formulados, y con ello se podría dar a conocer una estrategia adecuada y de alcance a todos, para ser incorporados en los procesos pedagógicos como actividades didácticas apropiadas y de utilidad como tratamiento para el fortalecimiento de las competencias relacionadas a problemas de cantidad del niño.

Justificación Práctica

La realidad en que se enfrenta hoy en día las instituciones de la educación básica regular según el Ministerio de Educación (2022) considera que los resultados PISA 2018 no alcanzan niveles básicos para el desarrollo de competencias relacionada a la matemática y que los estudiantes al salir del colegio no presentan las capacidades necesarias para desenvolverse. Entonces, siendo el nivel inicial el primer escenario donde se puede desarrollar habilidades y capacidades específicamente en el área lógico matemática, los especialistas deben buscar o rescatar estrategias o actividades didácticas que permitan desarrollar o fortalecer las competencias para resolver problemas de cantidad como inicio de su razonamiento matemático e inferencial y que esta competencia es deficiente en este grupo de niños de cinco años sujetos de análisis, por lo que, a través de la aplicación de los juegos tradicionales se busca resolver o disminuir el problema identificado, validando a través de los hallazgos la efectividad del tratamiento para que sea un aporte estratégico en los procesos de aprendizaje.

Justificación metodológica

Debido a que es necesario hacer una observación inicial y registrar datos iniciales antes y después del tratamiento con una evaluación por medio de la observación es necesario la construcción de un instrumentos de investigación (ficha de observación) y que debe ser validada en su contenido por juicio de expertos y demostrar su confianza estadística, por lo que se transforma en un documento metodológico de aporte a la ciencia y que puede ser utilizada por otros investigadores para estudios básico o aplicados y profundizar los estudios sobre la variable. Además, la elaboración de los talleres de juegos tradicionales



de acuerdo a la guía del Diseño Curricular es otro aporte metodológico para mitigar el problema de estudio.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.2.1 Objetivo general

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.

2.2.2 Objetivos específicos

- Identificar el efecto que genera los juegos tradicionales andino amazónicos en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.
- Identificar el efecto que genera los juegos tradicionales andino amazónicos en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.
- Identificar el efecto que genera los juegos tradicionales andino amazónicos en la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.

2.2 ...Hipótesis de la investigación

2.2.3...Hipótesis general

Los juegos tradicionales andinos amazónicos influyen de manera positiva y significativa sobre las competencias resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.

2.2.4 Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales andinos amazónicos contribuyen de manera significativa en el desarrollo de las capacidades de traducir cantidades a



expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.

- Los juegos tradicionales andinos amazónicos incrementa de manera significativa el desarrollo de las capacidades de comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.
- Los juegos tradicionales andinos amazónicos incrementa de manera significativa el desarrollo de las capacidades de usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.

2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables de juegos tradicionales

Definición operacional	Definición operacional	Tratamiento específico
Juegos tradicionales	El tratamiento considera talleres de juegos tradicionales donde es necesario el uso de materiales caseros y/o también con juegos que solo se necesita el cuerpo para desarrollarlos.	Con materiales Con el cuerpo

Tabla 2

Operacionalización de la variable resuelve problemas de cantidad

Variable dependiente	Definición operacional	Dimensiones	Escala de medición
Resuelve problemas de cantidad	Los niveles de desempeño respecto a la resolución de los problemas de cantidad de los niños se evidenciarán evaluando tres capacidades propias de la competencia con la aplicación de una ficha de observación donde se registrará los datos a través de la observación que realice el investigador a cada uno de los niños.	Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	(1) Evidencia de desempeño en inicio (2) Evidencia de desempeño en proceso (3) Evidencia de desempeño en de logro adecuado (4) Evidencia de desempeño de logro destacado



CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

a) Internacionales

Ger (2016) en su estudio "Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la Escuela Pablo Muñoz Vega, del Distrito Metropolitano de Quito, periodo 2015-2016" tuvo como objetivo investigar el impacto de los juegos de construcción en el desarrollo lógico-matemático de niños de 4 y 5 años en una escuela específica en Quito. Este estudio utilizó un enfoque mixto, incorporando métodos aplicados, bibliográficos y documentales. La muestra consistió en 39 niños, dos docentes y una autoridad escolar. La recopilación de datos se llevó a cabo a través de observación directa y encuestas utilizando una guía de preguntas y un cuestionario, respectivamente. Los resultados de la investigación indican que uno de los propósitos de los juegos de construcción es desarrollar habilidades y destrezas que facilitan la comprensión de operaciones lógico-matemáticas. Se observó que los niños mejoraron su capacidad para resolver problemas relacionados con nociones matemáticas básicas, lo que sugiere un impacto positivo de los juegos de construcción en su desarrollo lógico y matemático.

Este estudio destacó la importancia de los juegos de construcción como herramienta para promover el desarrollo lógico-matemático en niños de 4 y 5 años, alentando su capacidad para abordar y comprender conceptos matemáticos fundamentales de manera más efectiva.

Guerrero (2019) en su investigación "Guía didáctica de juegos tradicionales como la Rayuela y la Soga como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años", se centró en investigar el uso de juegos tradicionales como la Rayuela y la Soga como recursos didácticos para potenciar el pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años en un centro educativo



específico en Quito. El objetivo de la investigación fue mejorar las nociones básicas y operaciones del pensamiento lógico-matemático a través de la etnomatemática, permitiendo que los niños establezcan relaciones con su entorno para resolver problemas sencillos. Esto se considera fundamental para sentar las bases de la comprensión de conceptos matemáticos más avanzados y preparar a los niños para su vida futura, especialmente en los primeros años de la infancia. La guía desarrollada en esta investigación sugiere recursos didácticos, como la Rayuela y la Soga, para fortalecer el aprendizaje del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de la etapa de Educación Inicial II. La guía proporciona información detallada sobre los objetivos de aprendizaje y las destrezas y habilidades que se pueden mejorar utilizando estos juegos tradicionales. También se ofrece orientación sobre cómo los docentes pueden integrar estos recursos en su pedagogía. El enfoque de la investigación se basó en una metodología cuantitativa y abarcó tanto la investigación descriptiva como explicativa de campo. Se recopiló datos bibliográficos y se clasificó el nivel de investigación como diagnóstico y experimental.

Los resultados de la investigación revelaron que, antes de participar en las actividades sugeridas, el 50% de los niños aún no habían alcanzado las destrezas lógico-matemáticas deseadas. Sin embargo, después de participar en estas actividades, el 70% de los niños mostraron mejoras en sus destrezas, lo que respalda la idea de que el uso de juegos tradicionales como la Rayuela y la Soga es un recurso didáctico efectivo para promover la adquisición de conocimientos en el ámbito lógico-matemático. En resumen, esta tesis destaca la utilidad de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años, lo que tiene un impacto positivo en su desarrollo cognitivo.

b) Nacionales

Aliaga (2017) en su investigación "Estrategias lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados con la competencia 'resuelve problemas de cantidad' en el área de matemáticas de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 250, del Caserío de Paltarume, distrito de Huasmín, provincia de Celendín, 2017" se enfocó en investigar el impacto de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades relacionadas con la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años en una institución educativa específica. El objetivo del estudio fue demostrar la influencia positiva de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de



cantidad. La investigación se clasificó como aplicada y utilizó un diseño preexperimental. El tamaño de la muestra fue de 10 niños, y para el registro de los datos antes y después del tratamiento se empleó la técnica de observación, utilizando una ficha de observación. Para demostrar si el tratamiento tenía un impacto positivo en la competencia de resolución de problemas de cantidad, se compararon los resultados descriptivos del pretest y el postest. Los resultados indicaron que el tratamiento fue efectivo, ya que la media aritmética en el pretest para el nivel de competencia fue de 47.1 puntos, mientras que en el postest fue de 74.9 puntos. Esto representó una diferencia aproximada de 25.8 puntos, lo que respaldó la hipótesis de que las estrategias lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades de resolución de problemas de cantidad en los niños.

En resumen, el estudio de Aliaga (2017) demostró que la implementación de estrategias lúdicas fue efectiva para mejorar las competencias de resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años, y se basó en resultados antes y después del tratamiento que respaldaron esta afirmación.

García (2022) en su tesis "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Educación Inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021" tenía como objetivo proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad". Esta investigación se llevó a cabo en un contexto de educación inicial y se enmarcó dentro de una metodología aplicada con un enfoque cuantitativo. La muestra de estudio estuvo compuesta por niños de 3, 4 y 5 años. Para recopilar los datos, se utilizó un cuestionario como instrumento de investigación. Los resultados obtenidos revelaron que, en el grupo de niños de 3 años, el 71% de los participantes (5 niños) mostró un desarrollo en proceso de la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad", mientras que el 29% (2 niños) se encontraba en una etapa inicial de desarrollo. En el grupo de niños de 4 años, el 57% de la muestra (4 niños) se encontraba en un estado de desarrollo en proceso de esta competencia, y el 43% (3 niños) estaba en una etapa inicial. En cuanto a los niños de 5 años, el 31% de la muestra (4 niños) había alcanzado el logro esperado de la competencia, mientras que el 69% restante (9 niños) se encontraba en una etapa de desarrollo en proceso. Las dimensiones que se evaluaron en este estudio incluyeron nociones de clasificación, número, cantidad, seriación, correspondencia y orden. Los resultados de esta investigación indican que el desarrollo de la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad" en niños de educación inicial varía según la edad y que la



implementación de estrategias lúdicas puede ser beneficiosa para mejorar esta competencia en los niños más jóvenes.

Flores (2022) en su tesis "Estrategia didáctica para desarrollar la competencia 'Resuelve Problemas de Cantidad' en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Lima" se centró en crear una estrategia de instrucción con el objetivo de mejorar la competencia de los estudiantes en la resolución de problemas relacionados con la cantidad. La investigación se llevó a cabo en una institución educativa privada de Lima. Este estudio se enmarcó en un enfoque aplicado con un paradigma socio crítico, utilizando un enfoque mixto. La muestra de participantes estuvo compuesta por 33 estudiantes y dos docentes, y se utilizó una técnica de muestreo no probabilística. Las técnicas de recopilación de datos incluyeron la observación, un cuestionario dirigido a los estudiantes y entrevistas con los docentes. Las conclusiones de la investigación indican que una estrategia didáctica que se enfoca en fortalecer las competencias de los docentes en el área de lógica matemática tiene un impacto positivo en el logro de los estudiantes. Esto significa que los estudiantes lograron niveles de competencia esperados y destacados al participar en esta estrategia. Además, se identificó que el desempeño de los docentes también mejoró en el proceso. Este estudio resalta la importancia de las estrategias didácticas y la formación de los docentes para mejorar las habilidades de resolución de problemas de cantidad en los estudiantes de nivel secundario. El enfoque en el desarrollo de competencias tanto en estudiantes como en docentes condujo a resultados positivos en el aprendizaje de las matemáticas.

c) Local

Palomino y Encalada (2019) en su tesis "Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 Miraflores, Tamburco – 2019" tenía como objetivo determinar si los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años. La investigación se enmarca en un enfoque aplicado, de nivel explicativo, con un enfoque cuantitativo y un diseño pre experimental. La técnica utilizada para recopilar datos fue la observación, y el instrumento empleado fue una lista de cotejo ordinal con tres escalas. Los resultados obtenidos en este estudio llevaron a la conclusión de que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños. Este impacto se manifestó en la mejora de nociones



como la seriación, correspondencia, clasificación y localización en los niños de 5 años que participaron en juegos tradicionales.

En resumen, este estudio resalta la importancia de los juegos tradicionales como una herramienta efectiva para promover el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial. Las mejoras en las nociones matemáticas observadas en los niños respaldan la idea de que los juegos tradicionales pueden ser una estrategia valiosa en la enseñanza de las matemáticas.

Quispe (2019) en su investigación "Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia 'Resuelve Problemas de Cantidad' en niños de cuatro años de la Institución Educativa Brilliant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019" se centró en investigar si los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de la competencia de resolución de problemas relacionados con la cantidad en niños de cuatro años. La investigación se llevó a cabo en una institución educativa específica en Juliaca, Perú. El estudio se clasificó como cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre experimental. La población muestral estuvo compuesta por 19 estudiantes de cuatro años. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de Wilcoxon. Los resultados del estudio indicaron que antes de la aplicación de los juegos tradicionales, el 84.2% de los 19 estudiantes se encontraban en proceso en términos de la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad". Sin embargo, después de la implementación de los juegos tradicionales y la evaluación posterior (post test), el 100% de los estudiantes lograron sus objetivos de aprendizaje. Los juegos clásicos potenciaron de manera significativa el aprendizaje de esta habilidad en niños de cuatro años en la Institución Educativa Brilliant Kids. En resumen, este estudio destaca la utilidad de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de educación inicial.

3.2 Marco teórico

3.2.1 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales representan formas lúdicas arraigadas en la diversión que se han transmitido a lo largo de las generaciones, pasando de abuelos a padres, de padres a hijos, etc. Estos juegos no solo brindan diversión, sino que también ayudan a recuperar las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados. Son un componente inextricable de la vida del individuo, siendo imposible comprender la



situación social de una persona sin considerar su participación en juegos. Estos juegos son una manifestación cultural de cómo el ser humano se ha adaptado a su entorno a lo largo de la historia. Es importante destacar que, en la actualidad, algunos juegos tradicionales han perdido su atractivo para ciertos segmentos de la juventud, ya que han sido reemplazados por juegos tecnológicos y electrónicos que han tenido un impacto en su desarrollo en general (Sailema y Sailema, 2017).

Además, estos juegos tradicionales representan un valioso patrimonio cultural que merece ser preservado y promovido. Al mismo tiempo, funcionan como una herramienta eficaz para fomentar la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad que abraza la diversidad cultural. Por lo tanto, los juegos tradicionales desempeñan un papel integral en la integración de culturas (Carmona Ruiz, 2015).

También es esencial considerar que estos juegos contribuyen al desarrollo completo de los niños, promueven la recuperación de las tradiciones locales y fomentan la interacción entre miembros de la familia, ya que involucran a personas de diferentes edades. Además, ofrecen oportunidades para el desarrollo físico, algo que actualmente se ve limitado por el predominio de los juegos electrónicos que han reemplazado estas actividades. También se enfrenta una restricción actual para que los niños puedan jugar al aire libre en áreas verdes o espacios amplios (Torres y Zárate, 2018).

De acuerdo con Morera (2008), los juegos tradicionales no solo constituyen una parte integral de la vida de cada individuo, sino que además no pueden separarse de la persona, ya que representan una expresión social y cultural esencial en la adaptación del ser humano a su entorno. En el contexto peruano, los juegos compartidos con vecinos y amigos del barrio o del pueblo perduran en la memoria de las personas y han desempeñado un papel fundamental en su formación, desarrollo personal y afectivo. Estos juegos han servido como una valiosa herramienta para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo. Considerando esta definición se debe incorporar al tratamiento la característica de Andinos Amazónicos.

La región andino-amazónica es una entidad geográfica y social situada en el sur del continente americano, compuesta por los países de Brasil, Bolivia, Colombia,



Ecuador, Perú, Venezuela y Guyana. Su superficie abarca aproximadamente 11,6 millones de kilómetros cuadrados y su población supera los 55 millones de habitantes. Esta región se caracteriza por su inmensa diversidad de flora y fauna, está atravesada por más de 12 grandes cuencas y 158 subcuencas hidrológicas, y se encuentra custodiada por majestuosas cadenas montañosas de los Andes que alcanzan altitudes superiores a los 6.400 metros sobre el nivel del mar. Además, en este territorio habitan alrededor de 385 grupos indígenas, quienes consideran esta área como su hábitat donde desarrollan tanto sus aspectos materiales como espirituales de la vida.

3.2.1.1 Teorías que sustentan que los juegos tradicionales son un tratamiento para la mitigación del problema de investigación.

Muchas teorías educativas y psicológicas pueden respaldar el uso de juegos tradicionales para mejorar la resolución de problemas de cantidad en la infancia. Aquí hay algunas teorías que respaldan al juego tradicional como tratamiento para la resolución del problema de investigación:

a) Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Sostiene que los niños construyen su conocimiento a través de etapas de desarrollo cognitivo. Los juegos tradicionales permiten a los niños experimentar con conceptos numéricos y desarrollar su pensamiento lógico. Mediante el juego y sobre todo durante la infancia se asimila y acomoda los conocimientos (Piaget, 1962). El juego no es solo una actividad lúdica, sino un medio a través del cual los niños exploran conceptos matemáticos como la cantidad y la magnitud. Piaget argumenta que, a través de la interacción con objetos y situaciones en el juego, los niños asimilan y acomodan conocimientos matemáticos. Esto se refleja en su capacidad para resolver problemas de cantidad de manera progresiva a medida que avanzan en su desarrollo. El juego proporciona un contexto seguro para la experimentación y la construcción del pensamiento lógico.

b) Teoría del Aprendizaje Sociocultural de Lev Vygotsky

Destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Los juegos tradicionales involucran la colaboración y la comunicación entre niños, lo



que puede ayudar en la resolución de problemas matemáticos. Esta teoría, considera que la interacción social es indispensable para el desarrollo cognitivo (Vigotsky, 1978). En este contexto social, los niños pueden discutir estrategias, compartir conocimientos y resolver problemas de cantidad de manera conjunta. El juego se convierte en una zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden alcanzar un nivel más alto de competencia con el apoyo de otros. La interacción social en los juegos tradicionales potencia la resolución de problemas matemáticos.

c) Teoría del Aprendizaje Basado en el Juego

Esta teoría enfatiza que el juego es una forma natural de aprendizaje en la infancia. Los juegos tradicionales ofrecen situaciones que requieren la aplicación de conceptos matemáticos de manera práctica y significativa. Se sostiene que el juego son actividades que desarrolla el niño y a través de su participación adquiere habilidades y conocimientos (Gredler, 1996). Los niños pueden experimentar conceptos abstractos como la cantidad de manera tangible a través de juegos. Esta teoría reconoce que el juego no solo es una forma efectiva de aprendizaje, sino que también proporciona una experiencia emocional positiva que motiva la participación activa de los niños en la resolución de problemas matemáticos. Los juegos tradicionales son una forma valiosa de aprender matemáticas mientras se divierten.

d) Teoría del Constructivismo

El constructivismo argumenta que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento. Los juegos tradicionales proporcionan oportunidades para la exploración y la resolución de problemas, lo que concuerda con la idea de que el aprendizaje es una construcción individual (Bruner, 1966). A medida que los niños interactúan con el entorno del juego y resuelven problemas de cantidad, desarrollan una comprensión matemática más sólida. El juego promueve la construcción activa del conocimiento y la adaptación de las habilidades matemáticas de los niños.

Estas teorías respaldan la idea de que los juegos tradicionales pueden ser efectivos para mejorar su capacidad para resolver problemas de cantidad en



la infancia al proporcionar un entorno interactivo y experiencial que facilita el aprendizaje matemático.

3.2.1.2 Importancia de los juegos tradicionales

La relevancia de los juegos tradicionales reside en su transición de general acción en generación. Estos juegos y deportes arraigados en entornos específicos han llegado a ser elementos fundamentales de nuestra historia y cultura. Los juegos sirven como un reflejo de la sociedad, transmitiendo una variedad de mensajes tan diversos y auténticos como las sociedades que los crean. Son un patrimonio compartido que se ve constantemente amenazado por el Avance de la vida sedentaria y la disminución de espacios para el juego debido al desarrollo urbano. En otras palabras, el progreso ha llevado a la desaparición de nubes numerosas expresiones sociales, costumbres y tradiciones, imponiendo un estilo de vida más sedentario en la sociedad. (Valero y Gómez, 2015)

3.2.1.3 Rol de los educadores para fomentar los juegos tradicionales

El papel de los educadores o de la persona responsable es promover el juego mediante una planificación previa, permitiendo que el niño tenga sus propias vivencias. Acompañar al niño durante el juego es crucial, involucrándose a través de la interacción y manteniendo un ambiente de respeto mutuo entre el niño y el adulto. Esto contribuye a transmitir seguridad y confianza al niño en su entorno de juego (Ortega, 2015).

3.2.1.4 Características del juego tradicional

a) El juego es divertido

Tanto los niños como los adultos, cuando se involucran en el juego, con frecuencia muestran sonrisas o se ríen de manera evidente. Esto se debe a que la esencia del juego radica en la búsqueda de placer y satisfacción, incluso cuando a veces conlleva desafíos y frustraciones (Unicef, 2018).

b) El juego es provechoso

Cuando los niños juegan, están inmersos en una exploración activa del mundo que les rodea, lo que les permite descubrir el significado de sus



experiencias al relacionarlas con lo que ya conocían previamente. El juego actúa como el vehículo a través del cual los niños expresan y expanden su interpretación de las vivencias cotidianas (Unicef, 2018).

c) El juego es interactivo

Tanto el juego como el proceso de aprendizaje requieren una interacción activa entre los participantes, por lo tanto, no son estáticos. Durante el juego, los niños ponen en práctica sus habilidades, exploran diversas posibilidades, generan hipótesis y se enfrentan a nuevos desafíos. Esta dinámica se traduce en un aprendizaje más profundo y significativo (Unicef, 2018).

d) El juego es participativo

El juego promueve el ejercicio físico, mental y verbal, lo que requiere una implicación activa de los participantes (Unicef, 2018).

e) El juego es sociable

El juego desempeña un papel crucial en el fomento de la socialización de los niños, permitiéndoles comunicar ideas y desarrollar la tolerancia hacia los demás a través de la interacción social, a menudo dando lugar al inicio de amistades (Unicef, 2018).

3.2.1.5 Papel del juego durante la infancia

El papel fundamental del juego durante la niñez radica en su capacidad para contribuir la formación de la personalidad y promover un aprendizaje experiencial sobre como interactuar en sociedad y abordar problemas y conflictos. Los juegos, tanto para niños como para adultos, representan situaciones conflictivas y cooperativas que sirven como modelos para reconocer patrones y situaciones que se asemejan a menudo a la realidad cotidiana. (Spinelli, 2019)

En el transcurso del siglo XX, figuras destacadas en el ámbito del pensamiento como Lev Vygotsky (1896-1934) y Jerome Bruner (1915-2016) destacaron la importancia del juego desde la perspectiva de la psicología cognitiva,



subrayando sus estrechas relaciones con el proceso de aprendizaje. Además, en la obra de Piaget se evidencia de manera incontrovertible la relevancia del juego infantil en el desarrollo del conocimiento (Spinelli, 2019).

Otro enfoque relevante sobre la importancia del juego radica en su capacidad para promover la acción y la interacción entre los niños y sus compañeros. Este aspecto resalta la iniciativa natural y espontánea que los niños muestran al tomar decisiones respecto a sus juegos, basándose en sus propias preferencias. El juego implica un grado de actividad que permite a los niños asumir roles activos y ser los protagonistas de experiencias únicas. Además, les brinda la oportunidad de reconocer y confiar en sus propias habilidades, fomentando así su autonomía y su papel como agentes activos en su propio proceso de aprendizaje lúdico.

Unicef (2018) Es innegable la relevancia del juego durante la infancia y sus ventajas para el crecimiento de los niños y niñas. Nadie pone en duda que un niño saludable se involucre en actividades de las unidades de juego. El juego es una actividad fundamental y vital para las personas, dado que representa un impulso innato hacia el disfrute y la exploración de peligros. El juego es una actividad completa que involucra a la persona en su totalidad, tanto física, cognitiva como emocionalmente. Se realiza de manera desinteresada y su único propósito es el placer que brinda. El juego no tiene como objetivo lograr metas externas, rendimiento o recompensas específicas. A través del juego, los niños descubren y desarrollan sus habilidades emocionales, interactuando de manera constante con objetos y otros individuos. (Araya, 2017)

3.2.1.6 El juego como estrategia de aprendizaje

Según el informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia de (2018), se destaca que el juego proporciona una amplia gama de oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo de manera natural. A pesar de que el proceso de aprendizaje puede parecer complicado en ocasiones, el uso de estrategias adecuadas, como el juego, puede simplificarlo significativamente y promover el desarrollo de competencias clave, incluyendo las motoras, cognitivas, sociales y emocionales.



En realidad, durante las actividades lúdicas, los niños aplican diversas competencias de manera activa. Por lo tanto, es esencial planificar las actividades de juego de manera cuidadosa para obtener resultados óptimos y fomentar la competencia desde las primeras etapas de la vida de un niño. Esto contribuye a un aprendizaje más rápido y efectivo, ya que los niños adquieren conocimientos más significativos al interactuar y manipular objetos, así como al aprender a resolver conflictos basados en sus propias experiencias durante el juego.

El juego también desempeña un papel fundamental en la estimulación del desarrollo de habilidades sociales y emocionales, ya que los niños establecen vínculos con otros, comparten, negocian y fortalecen su capacidad de autoafirmación. Además, los niños adquieren habilidades de liderazgo y aprenden a interactuar en grupo.

En resumen, el juego y el aprendizaje se complementan entre sí, satisfaciendo la necesidad humana básica de expresar la imaginación, la curiosidad y la creatividad de manera efectiva.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), el juego proporciona diversas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo de manera natural y espontánea. Aunque el aprendizaje a menudo puede parecer complicado, el uso de estrategias adecuadas, como el juego, puede simplificar este proceso y fomentar el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

Los niños ponen en práctica una amplia gama de competencias en las actividades lúdicas. Es esencial planificar estas actividades de juego para obtener resultados significativos y promover la competencia desde los primeros años de vida de los niños.

El juego facilita un aprendizaje más rápido y efectivo, ya que los niños adquieren conocimientos más profundos a través de la manipulación y el contacto con objetos. Aprenden a resolver conflictos basándose en sus propias experiencias durante el juego activo.



Además, el juego estimula el desarrollo de habilidades sociales y emocionales al fomentar la formación de vínculos con otros niños, compartir, negociar y fortalecer la autoafirmación. También les brinda la oportunidad de aprender habilidades de liderazgo y trabajar en equipo. El aprendizaje y el juego se complementan mutuamente, cumpliendo con la necesidad humana fundamental de manifestar de forma holística la imaginación, la curiosidad y la creatividad.

3.2.1.7 El juego en la educación inicial

La inclusión del juego en la educación inicial concede a los niños un papel protagónico en su propio proceso de aprendizaje, lo que les facilita la resolución de problemas cotidianos. Además, desde un punto de vista personal, el juego permite a los niños expresar su identidad de manera única, experimentar, descubrir sus habilidades y reconocer sus limitaciones (Ortega, 2015).

Históricamente, figuras destacadas en la educación inicial, como Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly, Rosa y Catalina Agazzi, han considerado al juego como el enfoque principal para enseñar a niños pequeños. Este énfasis en el juego ha influido de manera significativa en las prácticas pedagógicas, dando forma a las características distintivas de los jardines de infantes. Estos espacios se caracterizan por tener mobiliario adaptado al tamaño de los niños, una variedad de juguetes y objetos clasificados según su función, así como una decoración diferenciada en términos de colores y diseños en comparación con las aulas de primaria (Sarlè, 2010).

3.2.1.8 Juegos considerados en el tratamiento

a) Juegos Andinos con materiales

- El yas

Involucra el uso de una pelota de goma y fichas conocidas como "yases". El objetivo es lanzar los yases al suelo y, al mismo tiempo, lanzar la pelota al aire. Mientras la pelota está en el aire, debes recoger los yases antes de que la pelota toque el suelo. Este juego se vuelve más



desafiante a medida que se introducen diversas variaciones en las reglas.

- Las canicas

Son pequeñas bolitas generalmente fabricadas de vidrio o metal, y se utilizan comúnmente en juegos que involucran a dos o más niños.

- El trompo

El juego del trompo implica envolver un cordel alrededor del trompo y luego lanzarlo con fuerza, de modo que el cordel se desenrolle por completo en el aire, haciendo que el trompo gire. Existen diversas variantes para jugar este juego.

- Farfancho

Para jugar, se toma un hilo y se pasa a través de los dos agujeros del círculo de manera que quede en el centro. Luego, se sostienen los extremos del hilo y se procede a enrollarlo. Una vez que el hilo está bien enrollado, se estira entre los brazos y luego se acercan los brazos nuevamente, lo que produce un sonido característico de "run run".

- Kiwi

En este juego, se dividen a los participantes en dos equipos. El equipo A construye una torre triangular con 6 latas de diferentes alturas (3, 2 y 1 lata). Luego, un jugador del equipo B intenta derribar la torre desde una distancia de 4 metros. Si no logra derribarla después de tres intentos, los roles se intercambian, y el equipo A pasa a ser el equipo B.

Si el equipo B logra derribar la torre, un jugador del equipo A toma una pelota y trata de golpear a los miembros del equipo contrario con ella hasta alcanzar a todos ellos. Mientras tanto, el otro equipo intenta reconstruir la torre. El equipo ganador puede ser aquel que elimine a todos los miembros del equipo contrario con la pelota o el que logre reconstruir la torre con éxito.



b) Juegos amazónicos con materiales

- Boliches

Este juego se lleva a cabo en el patio y requiere frutos verdes de guayaba como material. Para jugar, se distribuyen las bolitas en igual cantidad entre los participantes, y se crea un pequeño hoyo en el suelo. Los jugadores deciden si van a jugar de manera limpia o si permitirán tácticas sucias, y luego comienza el juego.

Un niño comienza el juego lanzando una bolita desde una distancia de 3 metros hacia el hoyo en el suelo. Después, cada niño tiene su turno para hacer el tiro. Una vez que todos los niños han tenido una oportunidad, el juego se reinicia con el niño que esté más cerca del hoyo. El objetivo es meter la bolita en el hoyo antes de hacer chocar otras bolitas con la suya. Los niños cuyas bolitas son chocadas quedan fuera del juego hasta que todos hayan terminado.

Si el primer niño no logra hacer el tiro, el juego continúa con el siguiente niño en la fila hasta que todos hayan tenido su oportunidad. Las bolitas de los niños que fueron chocados se entregan como pago al niño que realizó el tiro exitoso.

- La chacra quemada

Este juego implica que una niña esconde un trapo viejo en un lugar específico conocido como "la chacra quemada". Los demás niños y niñas forman un círculo y se inclinan para evitar ver dónde se oculta el trapo. La niña que escondió el trapo aparece y hace la pregunta: "¿Dónde está la chacra quemada?"

Ante esta pregunta, todos los participantes comienzan a buscar el trapo, explorando diferentes áreas. El niño o niña que lo encuentra exclama: "¡Aquí está la chacra quemada!" y reemplaza a la niña que escondió el trapo, asumiendo el papel de quien oculta el trapo para la siguiente ronda del juego.



- Carrera de saco

Este juego es adecuado para 2 o más jugadores, idealmente con un grupo de al menos 12 participantes. La dinámica del juego implica que cada jugador se coloca dentro de un costal, el cual cubre desde los pies hasta la cintura. El objetivo es llegar a un punto designado o a otra ubicación saltando con el costal puesto, en lugar de caminar o correr. Este juego de saltar en costales fomenta la diversión y la competencia, ya que los jugadores deben dominar la técnica de salto dentro del costal para avanzar hacia la línea de meta o el destino establecido. El primer jugador o equipo en llegar a la meta gana el juego.

- Juego de sillas

Este juego es una excelente opción para eventos en jardines y escuelas con un gran número de participantes. La mecánica es bastante simple: se dispone un círculo de sillas, una menos que el número de niños que juegan, con todos los asientos dirigidos hacia el centro.

Los asistentes se sitúan alrededor de las sillas, mientras que un individuo externo se ocupa de interpretar música. A medida que la música resuena, los niños deben rotar en torno al círculo de sillas. No obstante, cuando la música cesa, deben buscar con rapidez un asiento. El niño que no tenga silla será excluido de la carrera.

Al concluir cada etapa, se extrae una silla, garantizando que la cantidad de sillas sea siempre inferior a la cantidad de participantes. El vencedor del juego es quien consiga permanecer en la última fase y garantizar un puesto al concluir el juego.

- La kimbomba

El juego que describiste suena muy parecido al béisbol, pero en lugar de un bate convencional, se utiliza una pequeña pieza de madera afilada en forma de cono por ambos extremos. En lugar de golpear la pelota con un bate, se golpea un extremo de esta pieza de madera, y cuando la pelota se eleva, se le da un segundo golpe para tratar de hacerla llegar lo más lejos posible. Es una variante interesante de la



idea tradicional del béisbol y puede ser una diversión única para aquellos que la juegan.

c) Juegos Andinos con el cuerpo

- La rayuela

Este juego se conoce como "rayuela" o "mundo" y se juega en un espacio donde se dibuja un patrón en el suelo. Los jugadores se turnan para participar. El primer jugador lanza una piedra o una tapa de gaseosa en el primer cuadro y luego realiza una serie de acciones mientras salta en un solo pie de cuadro en cuadro, evitando pisar en el cuadro donde está la piedra.

En los cuadros 4 y 5, el jugador puede apoyar ambos pies, al igual que en los cuadros 7 y 8. Cuando llega al cuadro 8, da un salto para retroceder hasta el cuadro número uno, donde recoge la piedra antes de salir del patrón. Luego, el jugador tira la piedra en el cuadro número 2 y repite el proceso desde el cuadro 1, y así sucesivamente. El objetivo del juego es ser el primero en completar todo el patrón de cuadros sin cometer errores. Quien logre hacerlo primero, gana el juego.

- Lobo ¿Dónde estás?

Este juego implica que los jugadores se reúnen en un círculo, mientras que uno de los niños asume el papel de "lobo". El grupo hace preguntas al lobo sobre lo que está haciendo mientras se viste. Una vez que el lobo ha terminado de vestirse, comienza a perseguir a los otros integrantes del grupo con el objetivo de atrapar a uno de ellos.

Una vez que el lobo atrapa a uno de los jugadores, la persona atrapada asume el papel de lobo, y el juego continúa con el nuevo lobo. Este juego de roles y persecución es una actividad lúdica en la que los niños se divierten asumiendo diferentes roles y participando en la dinámica de perseguir y ser perseguido.

- Chapa chapa o pesca

Este juego implica que los niños jueguen en un espacio delimitado. Uno de los niños comienza persiguiendo a los demás hasta que logra



atrapar a uno de ellos. Una vez que un niño es atrapado, asume el papel de quien persigue o "pesca" a los demás. Este juego es una forma común de juegos de persecución o etiqueta, en el cual los roles se intercambian a medida que los niños son atrapados, permitiendo que el juego continúe de manera dinámica y entretenida.

- Escondites

Este juego se juega típicamente en lugares que tienen áreas para esconderse, como escondites o escondrijos. Uno de los jugadores asume el papel de "buscador" y cuenta en voz alta según lo acordado, sin ver a los que se esconden. Una vez que el buscador ha terminado de contar, comienza a buscar a los demás.

Si el buscador logra encontrar a todos los jugadores escondidos, el primer jugador encontrado se convierte en el nuevo buscador y comienza a contar mientras los demás se esconden nuevamente. Sin embargo, si uno de los jugadores que se esconden logra llegar al lugar donde el buscador está contando sin ser detectado, el buscador debe volver a contar y reanudar la búsqueda de los demás jugadores. Este juego fomenta la diversión, la estrategia y la habilidad de esconderse de manera efectiva.

- Salto las ligas

El juego al que te refieres es conocido como "elástico" y es muy popular, especialmente entre las niñas. En este juego, una persona salta entre dos cuerdas que son sostenidas por otras dos personas en los extremos. Las cuerdas comienzan a la altura de los tobillos y, a medida que el jugador avanza con éxito, la dificultad aumenta. Las cuerdas se elevan gradualmente, pasando de los tobillos a las rodillas, la cintura, etc.

Cuando las cuerdas llegan a la altura de la cintura, en lugar de saltar, el jugador debe levantar las piernas como si estuviera marchando en un desfile. Cuando las cuerdas alcanzan la altura de los brazos, el jugador salta con las manos en alto. El jugador pierde cuando ya no



puede saltar más y es reemplazado por otro participante. El juego del "elástico" es un pasatiempo tradicional que requiere habilidad y coordinación y es una actividad divertida y desafiante para los niños.

- Gallinita ciega

Este juego es conocido como "La Gallinita Ciega". En este juego, uno de los niños se venda los ojos y se convierte en "la gallinita ciega". Los demás niños forman un círculo alrededor de la gallinita ciega. Mientras el niño vendado busca atrapar a uno de los niños del círculo, los otros niños pueden dar palmadas o dar indicaciones verbales para orientar a la gallinita ciega y ayudarla a atrapar a uno de los participantes.

Cuando la gallinita ciega atrapa a uno de los niños, ese niño pasa a ser la nueva gallinita ciega, y el juego continúa con un nuevo participante vendándose los ojos. Este juego es una actividad clásica que combina diversión y la necesidad de utilizar los sentidos restantes para navegar y atrapar a los demás participantes.

d) Juegos amazónicos con el cuerpo

- Congelado

El juego que estás describiendo es una versión del popular juego de la "Congelada" o "Congelados". Este juego es muy antiguo y se juega en muchas regiones. En él, se dividen a los participantes en dos equipos. Se establecen puntos estratégicos en un área designada, a menudo llamados "bombas", donde los jugadores pueden estar a salvo.

Un equipo se encarga de perseguir a los jugadores del otro equipo para "congelarlos" tocándolos. Cuando un jugador es congelado, debe quedarse quieto en su lugar y no puede moverse. El objetivo del equipo perseguidor es congelar a todos los jugadores del otro equipo. Mientras que el objetivo del equipo perseguido es evitar ser congelado y/o permanecer en las "bombas" durante un tiempo específico sin ser tocados.



El equipo que logre congelar a todos sus contrincantes o que mantenga a sus jugadores no congelados en las "bombas" durante el tiempo estipulado, gana el juego. La agilidad, la estrategia y la cooperación son aspectos clave en este juego, que es muy divertido para los niños y se ha jugado durante generaciones.

- Carretilla

Este juego es conocido como la "carrera de carretilla" y se puede jugar de a dos o en grupos, formando parejas para realizar carreras. En este juego, un niño se tumba boca abajo en el suelo con las manos apoyadas a la altura del pecho. Su compañero lo sujeta por los tobillos y levanta las piernas del niño, como si fueran las ruedas de una carretilla.

El niño que está en esta posición debe desplazarse utilizando solo sus manos para avanzar hacia la línea de meta antes que el equipo rival. Es un juego que combina la coordinación, la fuerza y la velocidad, y fomenta la colaboración entre los miembros de cada pareja. La primera pareja en llegar a la meta gana la carrera. La carrera de carretilla es una actividad divertida y desafiante para los niños, que a menudo se practica en competencias amistosas.

- Tierra, mar y aire

El juego que mencionas es una actividad que contribuye al desarrollo de la percepción espacial y mejora la capacidad de reacción de los niños ante un estímulo específico. Aquí hay una descripción más detallada de cómo se juega:

Preparación del juego: Se traza una línea en el suelo que actúa como una especie de "línea de partida" o "tierra". Los niños se colocan detrás de esta línea, listos para comenzar.

Instrucciones: Un profesor o líder del juego se encarga de dar las órdenes. Cuando el profesor dice "MAR", los niños deben saltar delante de la línea hacia el otro lado, como si estuvieran cruzando un cuerpo de agua imaginario. En este caso, la "tierra" representa un límite o barrera que no pueden cruzar.



Reacción: Cuando el profesor dice "AIRE", los niños deben dar un salto en el aire, pero no deben cruzar la línea ni tocar la "tierra". Este salto en el aire es como un movimiento de evasión.

Variaciones: El juego se puede volver más desafiante aumentando la velocidad de las instrucciones, haciendo que los niños salten y reaccionen más rápidamente. También se pueden agregar comandos adicionales, como "TIERRA", donde deben tocar la línea de forma rápida o "MAR Y AIRE", lo que implica realizar ambas acciones simultáneamente.

Este juego es una forma divertida de enseñar a los niños a reaccionar rápidamente a señales verbales y a desarrollar sus habilidades motoras y de percepción espacial. Además, promueve la actividad física y el juego activo en un entorno lúdico y educativo.

- Los animales

Esta actividad en la que los niños y niñas se reúnen en el patio del jardín para imitar los movimientos y sonidos de diversos animales es una forma lúdica y educativa de promover la creatividad y la expresión a través del juego. Al imitar la forma de andar y los sonidos de animales como el coto, el maquisapa, el otorongo, el lagarto y otros, los niños pueden aprender sobre la diversidad de la fauna y desarrollar habilidades motoras al intentar imitar los movimientos de estos animales. Algunos se agachan y gatean, lo que fomenta la coordinación y el ejercicio físico.

Además, al imitar los sonidos de los animales, como el rugido del otorongo, el chillido de los monos o el croar de los sapos, los niños pueden explorar y expresar su creatividad vocal y auditiva. Este tipo de juego también puede ser una oportunidad para aprender sobre la naturaleza y la fauna local de una manera divertida y participativa. En general, actividades como estas enriquecen el desarrollo de los niños, estimulan su imaginación y fomentan la apreciación de la naturaleza.



- La yuca

Este juego parece ser una variante de la tradicional "Ronda de Yucas" o "El Mamá de las Yucas". Es un juego donde los niños se divierten y ejercitan su creatividad. Aquí está una descripción más detallada de cómo se juega:

Preparación: Los niños se sujetan de un palo o poste, y uno de ellos, generalmente el niño más grande, se elige para ser el "árbol" o "posta". Este niño hará el papel de la "mamá de las yucas".

Juego principal: El juego comienza con los demás niños sujetos al palo, representando las "yucas". Se elige a otro niño para ser el "arrastrador de yucas". Este niño se acerca a los demás y trata de "arrancar" a los "yucas" del palo.

Transformación en animales: Una vez que un niño es "arrancado" del palo, se convierte en un "animal". Cada niño "yua" arrancado describe y representa un animal de su elección. Puede ser un animal real o inventado. Los demás niños adivinan qué animal está representando.

Imitación de animales: Después de que los animales son identificados, los niños que los representan imitan los movimientos y sonidos de esos animales, añadiendo un toque de creatividad y diversión al juego.

Este juego fomenta la imaginación, la cooperación y la expresión, y es una actividad entretenida que permite a los niños desarrollar sus habilidades sociales y su creatividad a través del juego.

- Gato y el ratón

Este juego es conocido como "El Gato y el Ratón" y es una actividad popular en la que los niños y niñas asumen los roles de gato y ratón en un juego de persecución. Aquí hay una descripción más detallada de cómo se juega:

Formación de los grupos: Los niños y niñas se agrupan y eligen quién asumirá los roles de ratón y gato. El resto de los niños y niñas se toman



de las manos y forman una ronda. El ratón se coloca en el interior de la ronda y el gato en el exterior.

Diálogo inicial: El gato inicia diciendo "Ton, ton", y el grupo responde "¿Quién es?". El gato continúa diciendo, "Yo, ¿Aquí está el señor ratón?", a lo que el grupo responde "No".

Persecución: En ese momento, el ratón, de manera imprevista, dice "Sí, agárrame si puedes" y comienza a correr. El gato intenta atrapar al ratón mientras este corre alrededor.

Refugio en la ronda: Si el ratón siente que el gato lo va a atrapar, puede regresar al círculo formado por los otros niños, que actúa como su lugar seguro. El gato no puede entrar en el círculo y el ratón está protegido dentro.

Cambio de roles: Cuando el gato finalmente atrapa al ratón, el niño o niña "ratón" atrapado asume el papel de gato, y el juego continúa con el nuevo gato y un nuevo ratón.

Este juego es una forma divertida de jugar a las escondidas y desarrollar habilidades de persecución y evasión. También fomenta la cooperación y la comunicación entre los participantes y puede ser una actividad dinámica y activa para los niños.

3.2.2 Competencia resuelve problemas de cantidad

El Ministerio de Educación (2016) señala que, en el contexto de la Educación Inicial, los niños se involucran activamente en una serie de acciones que contribuyen al desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad. Estas acciones prácticas son esenciales para su crecimiento intelectual y entre estas destacan:

- a) **Acciones Prácticas:** Los pequeños exploran y manipulan objetos y materiales disponibles a su alcance. De manera entusiasta, interactúan con estos elementos, estableciendo relaciones entre ellos y explorando sus características únicas. Este proceso no solo es un juego, sino una oportunidad de aprendizaje valiosa, ya que les permite comprender conceptos relacionados con la cantidad y el número. A



través de esta interacción tangible, los niños y niñas internalizan gradualmente las bases de las matemáticas.

- b) **Resolución de Problemas Cotidianos:** Los niños y niñas aplican sus habilidades matemáticas en situaciones de la vida diaria. Por ejemplo, abordan problemas prácticos como organizar juguetes o agrupar elementos según sus propios criterios. Estos desafíos cotidianos actúan como plataformas de aprendizaje, donde aplican conceptos matemáticos de manera contextualizada.
- c) **Desarrollo de Habilidades Matemáticas:** A medida que exploran y manipulan objetos, los niños y niñas empiezan a desarrollar nociones de orden espacial, temporal y causal. Esto establece los cimientos para el desarrollo de su pensamiento matemático, permitiéndoles organizar sus acciones de manera lógica.
- d) **Identificación de Relaciones y Semejanzas:** Durante sus actividades de exploración, los niños y niñas identifican similitudes entre objetos, los comparan y los agrupan según sus propios criterios. Esta práctica nutre su comprensión de conceptos relacionados con las relaciones de cantidad, proporcionando una base sólida para futuros aprendizajes matemáticos.
- e) **Comunicación Matemática:** A medida que avanzan en su desarrollo, los niños y niñas expresan sus ideas, soluciones o dudas relacionadas con sus exploraciones y actividades matemáticas. Esta comunicación cada vez más precisa les permite compartir su comprensión sobre números y operaciones.
- f) **Uso de Estrategias de Estimación y Cálculo:** Con el tiempo, los niños y niñas adquieren habilidades en la utilización de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Estas estrategias les permiten abordar problemas de cantidad de manera más eficiente y precisa.

En el nivel de Educación Inicial, el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" se manifiesta a través de la exploración activa, la manipulación de objetos, la resolución de problemas cotidianos y la comunicación de ideas matemáticas. Los niños y niñas, al interactuar con su entorno, adquieren gradualmente una comprensión de las relaciones de cantidad,



lo que sienta las bases para su desarrollo matemático continuo. Este desarrollo se visualiza cuando los niños y niñas del nivel de Educación Inicial interactúan con objetos disponibles, establecen relaciones entre ellos y descubren sus características, resolviendo problemas prácticos y combinando capacidades matemáticas esenciales para su crecimiento intelectual.

3.2.2.1 Logro de competencias resuelve problemas de cantidad

MINEDU (2016) considera que cuando el niño resuelve problemas de cantidad y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza los siguientes desempeños:

- a) Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.
- b) Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.
- c) Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”. • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.



- d) Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumban latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.
- e) Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.
- f) Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos

3.2.2.2 Importancia del desarrollo de competencias en el área lógico matemática

El trabajo de Núñez y Bryant (2005) resalta la importancia de la lógica en la comprensión y ejecución de tareas matemáticas, incluso las más básicas. Se subraya que el reconocimiento de las reglas lógicas es esencial para cualquier individuo, ya que la lógica constituye un componente fundamental de su sistema cognitivo. Chamorro (2005) agrega que la lógica sienta las bases del razonamiento y no solo de los conocimientos matemáticos, sino también de otros contenidos de diferentes áreas curriculares.

Un ejemplo de cómo la lógica está presente en el aprendizaje matemático es el proceso de contar. Para que un niño aprenda a contar, debe asimilar varios principios lógicos. Para empezar, debe comprender el carácter ordinal de los números. es decir, que siguen un orden ascendente. En segundo lugar, debe entender el procedimiento de conteo, que implica contar cada objeto una sola vez, sin importar el orden. El tercer principio es que el número final representa la totalidad de elementos en la colección.

Para la etapa de la Primera Infancia, es fundamental fomentar y desarrollar tres operaciones lógicas esenciales: clasificación, seriación y



correspondencia. Estas operaciones se construyen de manera simultánea y no de forma secuencial. La clasificación implica agrupar elementos según similitudes y separarlos según diferencias basadas en un criterio. Además, se amplía cuando se clasifican los objetos de diferentes maneras dentro del mismo conjunto. Para comprender la clasificación, se deben construir dos tipos de relaciones lógicas: la pertenencia y la inclusión. La pertenencia se refiere a la relación entre cada elemento y la clase a la que pertenece, mientras que la inclusión se refiere a la relación entre una subclase y la clase a la que pertenece, lo que permite determinar cuál clase es más amplia y, por lo tanto, tiene más elementos que la subclase.

La lógica desempeña un papel fundamental en el aprendizaje de las matemáticas y en el desarrollo cognitivo de los niños, incluyendo operaciones lógicas esenciales como la clasificación, la seriación y la correspondencia. Estas operaciones contribuyen a la comprensión de conceptos matemáticos y de otras áreas del plan de estudios.

3.2.2.3 Dimensiones de la competencia resuelve problemas de cantidad (MINEDU.2016)

- **Resuelve problemas de cantidad**

Es la habilidad de los niños para solucionar problemas o proponer problemas novedosos que les faciliten entender y construir conceptos de número, sus características, operaciones y sistemas numéricos.

- **Traduce cantidades a expresiones numéricas.**

Se refiere a la capacidad de convertir las conexiones entre los datos y las circunstancias de un problema en una representación numérica.

- **Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.**

Significa manifestar el entendimiento de los conceptos numéricos, las operaciones, las características, las unidades de medición y las conexiones entre estos.

- **Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.**

Es una competencia que conlleva elegir, ajustar, fusionar o desarrollar una diversidad de tácticas y procesos para solucionar problemas.



3.3 Marco conceptual

- a) **Juego Andino.** El juego andino es un acto natural que llevan a cabo los niños y niñas de la comunidad, de ahí que "el juego sea una actividad natural del niño que le brinda disfrute y gratificación".
- b) **Juego amazónico.** Los juegos amazónicos son juegos ancestrales que se ejercen en la Amazonía y que se han heredado de una generación a otra. Estos juegos representan una porción significativa del legado cultural de las comunidades nativas de la Amazonía.
- c) **Cálculo.** El cálculo es el procedimiento de ejecutar operaciones matemáticas con el fin de obtener un resultado. Además, se puede describir como el proceso para entender las repercusiones de unas variables determinadas.
- d) **Competencia.** La competencia se refiere al conjunto de saberes, destrezas y actitudes que habilitan a un individuo para actuar de forma eficiente e independiente en diversos escenarios.
- e) **Compresión.** La comprensión matemática se refiere a la habilidad de ilustrar conceptos matemáticos de diversas maneras y de vincularlos entre ellos. Además, hace referencia a la habilidad para identificar la utilidad de los objetos matemáticos y emplearla.
- f) **Estimación.** El proceso de estimación consiste en adquirir un valor aproximado de un número o de una operación numérica. Se fundamenta en la información existente y en la valoración del que realiza la estimación.
- g) **Infancia.** La etapa de la vida de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta la pubertad, se conoce como infancia. Es una idea que se forma socialmente y que cambia dependiendo de la cultura, las tradiciones y las circunstancias económicas.
- h) **Lógico matemática.** Lógico-matemático se refiere a la habilidad de solucionar problemas y examinarlos mediante el uso de conceptos y fundamentos matemáticos. Además, hace referencia a la inteligencia



lógico-matemática, una de las inteligencias que el psicólogo Howard Gardner identificó.

- i) **Operaciones.** Una operación matemática es un procedimiento que se lleva a cabo en números con el fin de lograr un resultado.
- j) **Problemas.** Los problemas matemáticos son una destreza que asiste a los niños en la identificación de respuestas y en la generación de nuevos saberes. Además, les facilita obtener habilidades para la vida.
- k) **Resolución.** El proceso de resolución en matemáticas consiste en hallar una respuesta a un problema matemático. Esto significa utilizar habilidades matemáticas para afrontar circunstancias retadoras.
- l) **Tradicición.** La tradición se refiere a un grupo de tradiciones, prácticas o convicciones que se pasan de una generación a otra en una comunidad, sociedad o cultura. Las tradiciones pueden englobar diversos aspectos de la vida, tales como juegos tradicionales, celebraciones, estilos de vestimenta, y otras formas de recordar componentes significativos de la sociedad.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

De acuerdo con el objetivo que se pretende alcanzar, el tipo de investigación aplicada, según Carrasco (2016) tiene propósito definido e inmediato para dar solución a una determinada situación, de esta manera la investigación esta direccionada a cambiar, modificar o transformar el comportamiento de la variable. En este sentido, el proyecto de investigación busca a través de los talleres de juegos tradicionales dar solución al problema que presentan los niños de cinco años respecto a la resolución de problemas de cantidad.

El nivel es explicativo, de acuerdo a Hernández et al. (2014) se basa en dar una explicación del ¿Por qué? la variable problema sufre un cambio o modificación con la aplicación de un determinado tratamiento. En este caso, la investigación debe explicar la razón de la influencia positiva o negativa de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales sobre la competencia resuelve problemas de cantidad).

4.2 Diseño de la investigación

El diseño es preexperimental de pre y post prueba. Arotoma (2007) señala que el diseño considera solo un grupo con quien a quien se someterá a un experimento y, por lo tanto, recibe el tratamiento. El grupo experimental del proyecto son los niños de 5 años quienes que presentan debilidades fácilmente perceptibles para resolver problemas de cantidad por lo que recibirán un tratamiento (taller de juegos tradicionales) para modificar el estado situacional de la condición que presentan los niños. Considerando que se evaluará en dos momentos, el corte es longitudinal, para Carrasco (2016) esta toma de datos implica medir en dos o más periodos de tiempo. Significa que la ejecución del proyecto necesariamente se debe registrar los datos con la ficha de observación en dos momentos diferentes (antes y después del tratamiento). Y debido a que se busca obtener resultados objetivos el enfoque es cuantitativo.



4.3 Descripción ética de la investigación

La responsabilidad ética en el proceso de una investigación al ser fundamental se tomó en cuenta los siguientes aspectos:

- Redacción de citas y referencias en normas APA 7ma edición.
- Autorización del director de la institución educativa para ejecutar el proyecto
- Consentimiento informado de los padres de familia para la administración del tratamiento a sus menores hijos.
- No se manipuló ningún dato, así como ningún resultado.

4.4 Población y muestra

Arias y Covinos (2021) definen la población como el grupo de elementos, sucesos o personas que comparten rasgos similares y que son objeto de análisis.

La población de la investigación correspondió al total de niños de cinco años matriculados en la unidad de análisis en el año académico 2024, que hacen un total de 50 estudiantes como se detalla a continuación:

Tabla 2

Población de niños de cinco años

N°	Aula	Número de niños
1	Gatitos Amorosos	25
2	Estrellitas Solidarias	25
	TOTAL	50

De acuerdo con Tamayo y Tamayo (2006, p. 176), sostienen que la muestra se establece a partir de la población cuantificada para un estudio, cuando no se puede medir todas las entidades y población; se considera que esta muestra es representativa de la población. En estos sentido, de trabajará con todos los niños matriculados. Por lo tanto, la investigación no considera una muestra porque trabajará con la población censal.

4.5 Procedimiento

La ejecución del proyecto se considera de manera detallada las siguientes actividades a desarrollarse:

- Elaboración de los instrumentos de investigación con participación del asesor



- Validación de contenido del instrumento de investigación (ficha de observación – resuelve problemas de cantidad) con evaluación de expertos y la fiabilidad se demostrará con procesamiento estadístico.
- Gestión del recurso investigativo tanto antes como después de su tratamiento. Se desarrollaron 20 talleres para este fin, los cuales fueron aprobados por la docente principal del aula y la directora de la institución Educativa Inicial citada, quienes otorgan su aprobación tras la evaluación de estos documentos.
- Se llevaron a cabo dos seminarios semanales, lo que permitió que el tratamiento se administrara durante 8 semanas.
- Cada taller tomó en cuenta tres instantes de enseñanza: Iniciación, Desarrollo y Finalización.
- La documentación de los datos se llevó a cabo en dos observaciones en periodos de tiempo diferentes. La primera evaluación previo al tratamiento y la segunda evaluación posterior al tratamiento.
- Procesamiento y análisis de datos con el apoyo de la herramienta informática SPSSvr.26
- Interpretación de los resultados descriptivos e inferenciales obtenidos
- Finalmente, elaboración escrita de las discusiones, conclusiones y recomendaciones.

4.6 Técnica e instrumentos

La técnica que permitió registrar los datos a sujetos de análisis en su etapa de infancia es la observación, según Carrasco (2016) esta técnica permitió a la persona que realiza la investigación describir acciones, comportamiento, conductas de un determinado individuo o grupo de individuos, con el objetivo de obtener datos o información de forma directa respecto al hecho o fenómeno que es objeto de estudio.

La ficha de observación es el instrumento que se elaboró para poder hacer el registro de los datos sobre el nivel de competencia resuelve problemas de cantidad que presenta los sujetos de la muestra antes y después de recibir el tratamiento. Esto permitirá hacer una diferencia estadística del cambio que sufrió la variable problema. Instrumento que antes de su utilización estará debidamente validado y se demostrará su confianza estadística con el coeficiente de fiabilidad de Omega.



4.7 Análisis estadístico

La prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon, es aquella que permitió realizar el contraste de la hipótesis debido a que es apropiada para datos ordinales y muestras relacionadas y se determinará a través de una evaluación por comparación si el tratamiento (juegos tradicionales) fue o no efectivo.

a) Prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon

$$H_0: W(+) = W(-)$$

$$H_1: W(+) \neq W(-)$$

b) Decisión estadística para la toma de decisión

$$H_0: \rho \text{ valor} > .05; \text{ entonces}$$

$$H_1: \rho \text{ valor} < .05; \text{ entonces}$$

c) Nivel de significancia o error (α)

$$\alpha = .05 \text{ (5\%)} \text{ máximo aceptable}$$

CAPÍTULO V

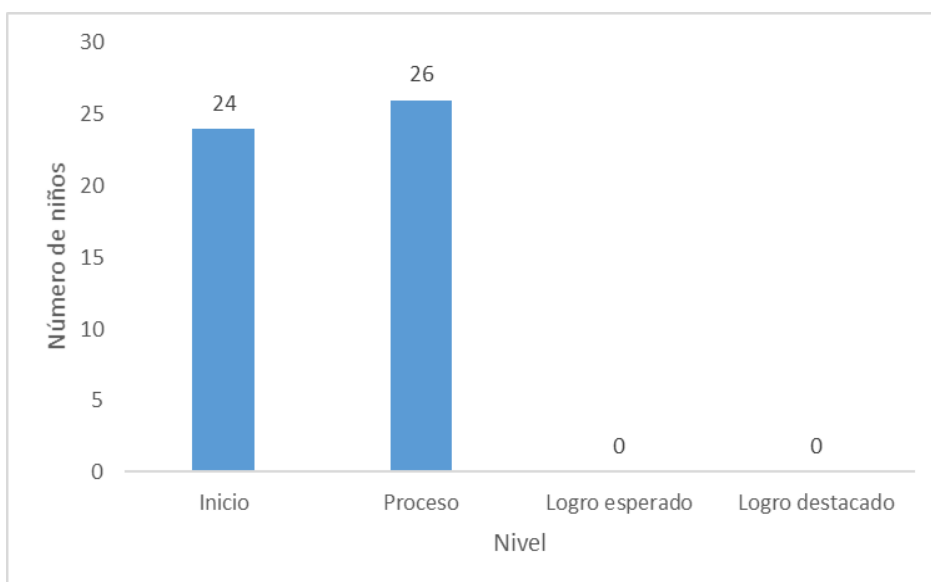
RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

Análisis descriptivo sobre el desempeño en la competencia resuelve problemas de cantidad (pre test)

Figura 1

Distribución porcentual respecto al desempeño en la competencia resuelve problemas de cantidad (pre test)



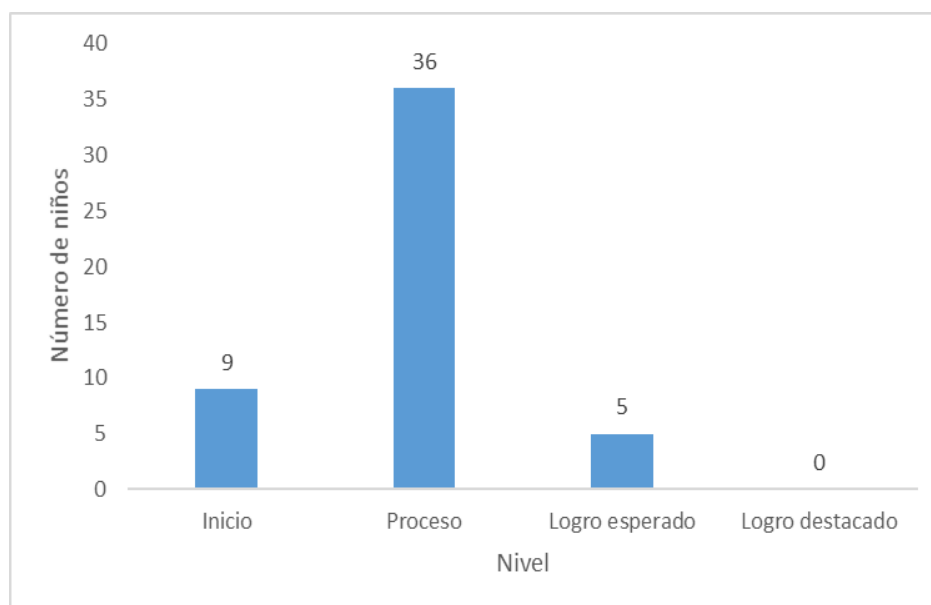
La Figura 1 muestra que, de la muestra total de 50 niños, el 48% correspondiente a 24 estudiantes mostraba un rendimiento inicial en términos de atención visual. Esto se debe a que estos conjuntos de individuos muestran debilidades muy evidentes para convertir las cantidades en expresiones numéricas, para transmitir su entendimiento de los números y operaciones, y para emplear estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Aunque el 52% (26 niños) mostraban un rendimiento en el proceso, esto significa que también tenían escasas debilidades en comparación con las habilidades previamente mencionadas, aunque son menos evidentes.



Descripción de la dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas (pre test)

Figura 2

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas (pre test)

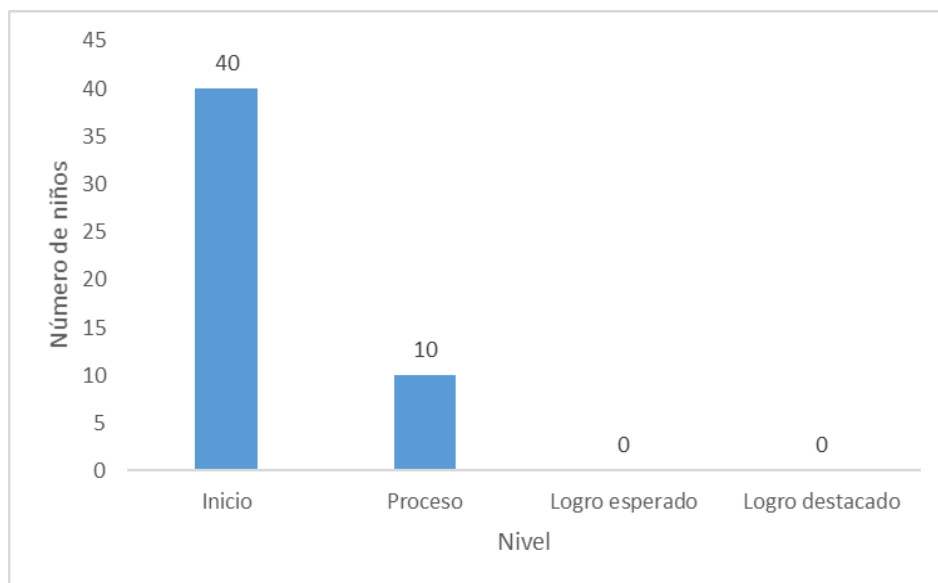


La Figura 2 revela que el 18% y 72% de la muestra correspondiente a 9 y 36 niños muestran un rendimiento inicial y progresivo respectivamente en relación a la dimensión, lo que implica que estos dos grupos tenían graves dificultades para establecer vínculos entre los colores de los objetos, entre las formas de los objetos y entre los objetos por su tamaño, complicando también determinar la relación uno a uno en la Figura 2. Aunque el 10% (5 niños) mostraban un rendimiento esperado en términos de logro en esta dimensión, debido a que no mostraban debilidades en el rendimiento de la capacidad previamente citada.

Descripción de la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (pre test)

Figura 3

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (pre test)



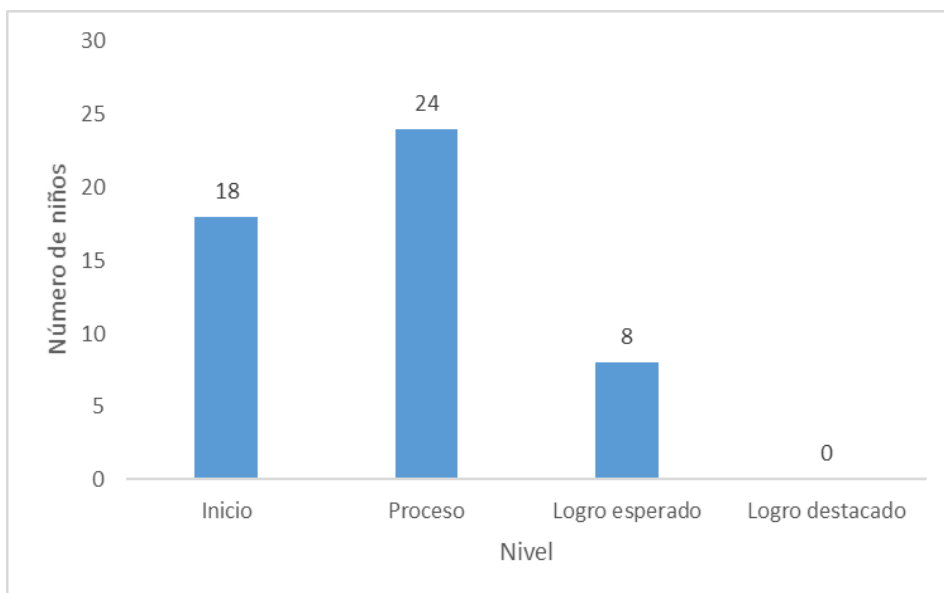
La Figura 3 da a conocer que el 80% de la muestra que corresponde a 40 evidenciaban un desempeño en inicio respecto a la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, esto significa que este grupo presentaban serias debilidades para utilizar números ordinales que permita establecer ubicación de un objeto, para realizar conteos hasta 10 en una secuencia numérica; para conteos en situaciones cotidianas agrupando objetos, agregando objetos, quitando objetos; para expresar la comprensión de cantidad muchos-pocos, uno – ninguno, más que-menos que, pesa más-pesa menos, así como utilizar expresiones para comprender el tiempo ayer-hoy-mañana. Mientras que el 20% (10 niños) evidenciaban un desempeño en proceso, esto significa que estos sujetos aún presentaban debilidades poco notorias respecto a la comunicación de su comprensión de esta dimensión.



Descripción de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (pre test)

Figura 4

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo (pre test)



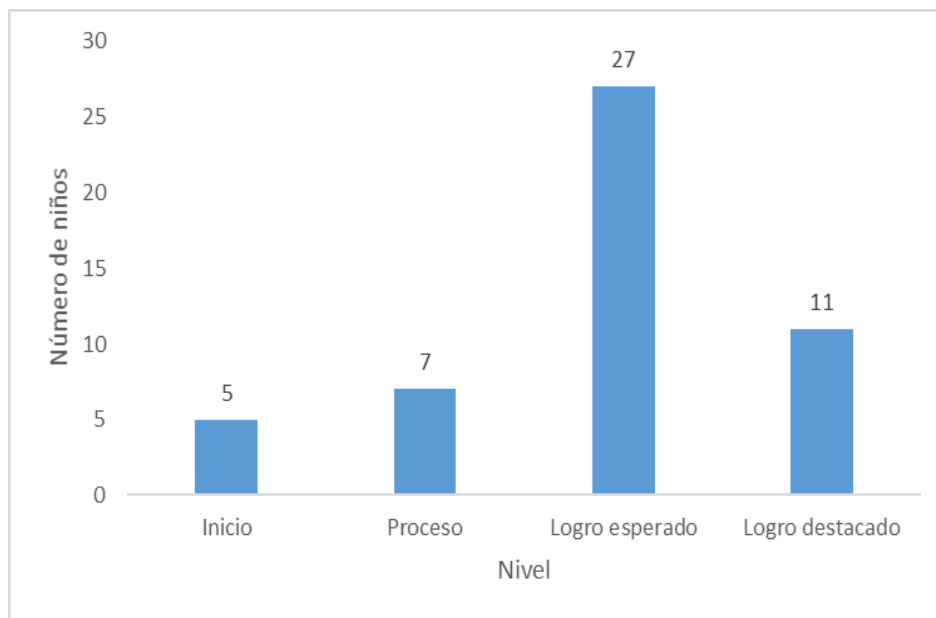
La Figura 4 revela que el 36% de la muestra, correspondiente a 18 niños, mostraba un rendimiento inicial y un 48%, correspondiente a 24 niños, mostraba un rendimiento en el proceso. Esto implica que este grupo tenía serias dificultades para realizar seriaciones de acuerdo al grosor de los objetos considerando la altura y longitud de cada uno. De igual forma, tuvieron las siguientes características: Aunque el 16% (8 niños) mostraban un rendimiento en el logro esperado, esto implica que estos niños alcanzaron el aprendizaje esperado en relación a las series y agrupaciones de elementos sueltos tomando en cuenta la dimensión uso de estrategias y procedimientos de estimación y calculo.



Análisis descriptivo sobre el desempeño en la competencia resuelve problemas de cantidad (post test)

Figura 5

Distribución porcentual respecto al desempeño en la competencia resuelve problemas de cantidad (post test)



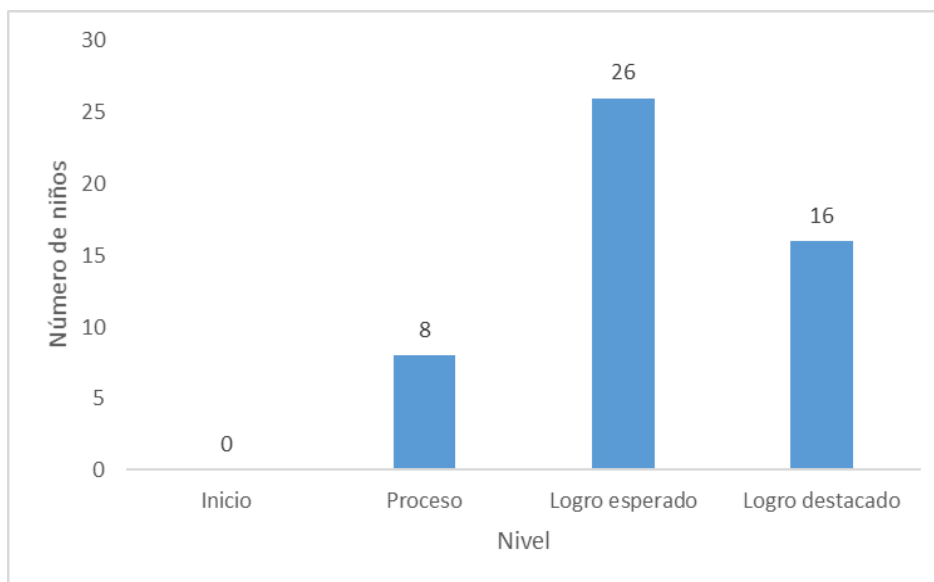
La Figura 5 muestra que tras la administración del tratamiento (juegos tradicionales andinos amazónicos), el 22% y 54% de la muestra correspondiente a 11 y 27 niños muestran un rendimiento en logros sobresalientes y logros esperados respectivamente. Esto implica que estos dos grupos no muestran falencias para convertir cantidades en expresiones numéricas, transmitir su entendimiento de los números y las operaciones, así como para emplear estrategias y procedimientos de tratamiento. Aunque el 10% (5 niños) y el 14% (7 niños) muestran un rendimiento en el inicio y el proceso respectivamente, lo que significa que aún muestran debilidades en comparación con las habilidades de la variable para solucionar problemas antes mencionadas.



Descripción de la dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas (post test)

Figura 6

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas (post test)



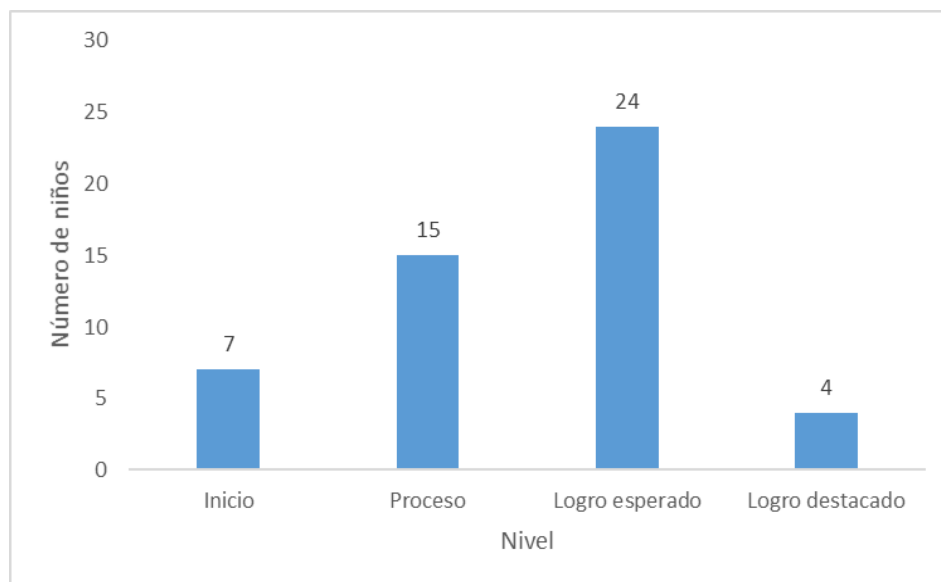
La Figura 6 muestra que, tras administrar la dimensión, se traducen cantidades y expresiones numéricas. El 32% y 52% de la muestra correspondiente a 16 y 26 niños, respectivamente, muestran un rendimiento en logros sobresalientes y logros esperados. Esto implica que estos dos grupos no muestran debilidades para identificar las conexiones entre los colores y formas de los objetos, así como para aplicar estrategias de aprendizaje entre los objetos debido a su Aunque el 8% (16 niños) muestran un rendimiento en el proceso correspondiente, lo que significa que aún muestran debilidades en relación a la dimensión que representa cantidades y expresiones numéricas en contextos diarios.



Descripción de la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (post test)

Figura 7

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (post test)



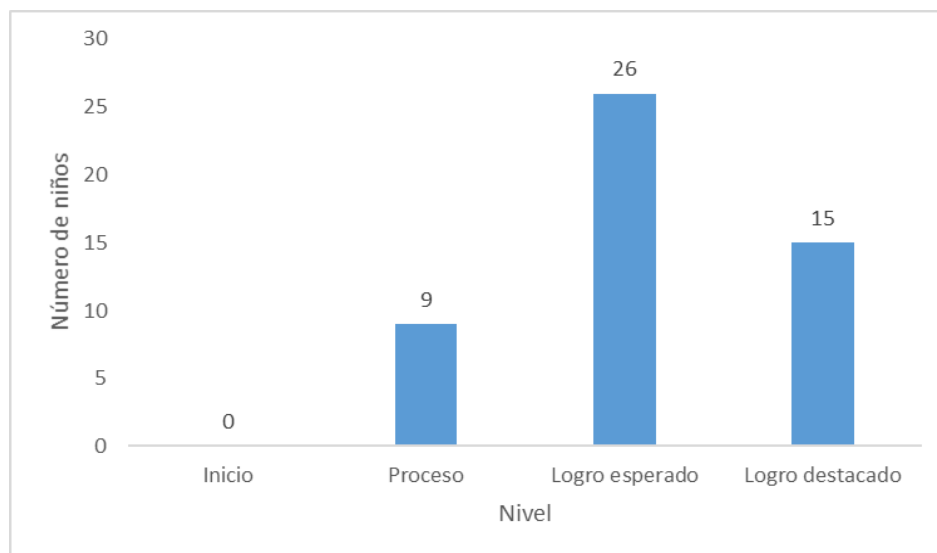
La Figura 7 muestra que, tras la administración de la dimensión, el 8% y 48% de la muestra, correspondiente a 4 y 24 niños, muestran un rendimiento en logros sobresalientes y logros previstos, respectivamente. Esto implica que estos dos grupos no tienen falencias para emplear los números ordinales para determinar el emplazamiento o ubicación de un objeto, así como para usar el conteo hasta 10 en una secuencia numérica previa y subsiguiente. Esto se aplica en situaciones diarias, agrupando objetos, para añadir objetos y eliminar objetos, utilizando ciertas expresiones en relación con la interpretación de cantidades numéricas numerosas y escasas. Aunque el 30% (15 niños) y el 14% (7 niños) demuestran evidencias, un desempeño en proceso e inicio respectivamente, es decir que aun presentan debilidades respecto a las dimensiones de dicha competencia.



Descripción de la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (post test)

Figura 8

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (post test)



En la Figura 8 se refleja que después de administrado la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo viendo que el 30% y 52% de la muestra que corresponde a 15 y 26 niños evidencian un desempeño en logro destacado y logro esperado respectivamente. esto significa que estos dos grupos no presentan debilidades para poder realizar seriaciones según el grosor, altura y longitud de los objetos, así mismo ordena los objetos de pequeño a grande o de grande a pequeño. Mientras que el 18% (9 niños) evidencian un desempeño en proceso respectivamente, es decir que aun presentan debilidades respecto a las dimensiones de dicha competencia.



5.2 Contratación de hipótesis

Hipótesis estadística general (Resuelve problemas de cantidad)

Hipótesis Nula (H_0)

Los juegos tradicionales andinos amazónicos no influyen de manera positiva y significativa sobre las competencias resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Hipótesis Alterna (H_1)

Los juegos tradicionales andinos amazónicos influyen de manera positiva y significativa sobre las competencias resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Tabla 3

Rangos de valores obtenidos sobre el desempeño sobre las competencias resuelve problemas de cantidad durante el pre y post test.

		N
Atención visual (Post Test < Pre Test)	Rangos	0 ^a
	negativos	40 ^b
	Rangos	10 ^c
	positivos	50
	Empates	
Total		

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssps.

“a. Atención visual (Post Test < Pre Test),

b. Atención visual (Post Test > Pre Test)

c. Atención visual (Post Test = Pre Test)”

En la Tabla 4 se observa que la administración de tratamiento (juegos andino amazónicos) respecto a la competencia resuelve problemas de cantidad, 40 niños alcanzaron rangos positivos es decir que mejoraron su desempeño, mientras que 10 niños no sufrieron ningún cambio con el estímulo didáctico aplicado. Es decir que se puede evidenciar que la influencia positiva está en relación de 4:1.

Tabla 4

Estadísticos de prueba^a sobre las competencias resuelve problemas de cantidad

	Atención visual (Post Test < Pre Test)
Z	-5,627 ^b
Sig. asin. (bilateral)	< 0,001

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssps.

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 5 de acuerdo al resultado obtenido se observa que el p valor es menor a 0.001 que está por debajo del nivel de significancia establecido en la investigación, por lo tanto, es sustento para rechazar la hipótesis nula y afirmar que los juegos tradicionales andinos amazónicos influyen de manera positiva y significativa sobre las competencias resuelve problemas de cantidad en este grupo de niños, y que su efectividad es de cada cinco niños que reciben el estímulo, cuatro alcanzan incrementar su competencia.

Hipótesis estadística específica (dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas)

Hipótesis Nula (H0):

Los juegos tradicionales andinos amazónicos no contribuyen de manera significativa en el desarrollo de las capacidades de traducir cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Hipótesis Alternativa (H1):

Los juegos tradicionales andinos amazónicos contribuyen de manera significativa en el desarrollo de las capacidades de traducir cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Tabla 5

Rangos de valores respecto al desempeño de la dimensión traduce cantidad expresiones numéricas durante el pre y post test.

N		
Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post Test < Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a 47 ^b
	Rangos positivos	3 ^c 50
	Empates	
	Total	

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssp.

- a. Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post Test < Pre Test)
- b. Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post Test > Pre Test)
- c. Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post Test = Pre Test)

En la Tabla 6 se observa que la administración de tratamiento (juegos andino amazónicos) respecto a la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas, 47 niños alcanzaron rangos positivos es decir que mejoraron su desempeño, mientras que 3 niños no sufrieron ningún cambio con el estímulo didáctico aplicado.

Tabla 6

Estadísticos de prueba^a sobre el desempeño en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas



Z	Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post Test < Pre Test)	
Sig.asin (bilateral)		-6,237 ^b < 0,001

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssps.

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 7 de acuerdo al resultado obtenido se observa que el p valor es menor a 0.001 esto significa que es más bajo que el nivel de significancia de 0.05, por lo tanto, es evidencia para rechazar la hipótesis nula y afirmar que los juegos tradicionales andinos amazónicos contribuyen de manera significativa en el desarrollo de las capacidades de traducir cantidades a expresiones numéricas en este grupo de niños, y que su efectividad es de cada 50 niños que reciben el estímulo, 47 alcanzan incrementar esta capacidad.

Hipótesis estadística específica (dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones)

Hipótesis Nula (H0):

Los juegos tradicionales andinos amazónicos no incrementa de manera significativa el desarrollo de las capacidades de comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Hipótesis Alterna (H1):

Los juegos tradicionales andinos amazónicos incrementa de manera significativa el desarrollo de las capacidades de comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Tabla 7

Estadísticos de prueba^a sobre la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Z	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Post Test < Pre Test)
Sig. asin. (bilateral)	-5,627 ^b < 0,001

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssps.

- a. Prueba de rangos con signo de wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos



La Tabla 8 de acuerdo al resultado obtenido se observa que el p valor es menor a 0.001 esto significa que es más bajo que el nivel de significancia de 0.05, por lo tanto, es evidencia para rechazar la hipótesis nula y afirmar que los juegos tradicionales andinos amazónicos contribuyen de manera significativa en el desarrollo de las capacidades de comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en este grupo de niños, y que su efectividad es de cada 50 niños que reciben el estímulo, 36 alcanzan incrementar esta capacidad.



Hipótesis estadística específica (dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo)

Hipótesis Nula (H0):

Los juegos tradicionales andinos amazónicos no incrementa de manera significativa el desarrollo de las capacidades de usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Hipótesis Alterna (H1):

Los juegos tradicionales andinos amazónicos incrementa de manera significativa el desarrollo de las capacidades de usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Tabla 8

Rangos de valores sobre el desempeño en la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo durante el pre y post test

		N
Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo (Post Test < Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a
	Rangos positivos	40 ^b
	Empates	10 ^c
		50
	Total	

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssps.

- a. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post Test < Pre Test)
- b. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post Test > Pre Test)
- c. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post Test = Pre Test)



En la Tabla 9 se observa que la administración de tratamiento (juegos andino amazónicos) respecto a la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, 40 niños alcanzaron rangos positivos es decir que mejoraron su desempeño, mientras que 10 niños no sufrieron ningún cambio con el estímulo didáctico aplicado.



Tabla 9

Estadísticos de prueba sobre la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo (Post Test < Pre Test)	
Sig. asin. (bilateral)	-5,636 ^b < 0,000

Nota. Resultados obtenidos a partir de los datos procesados de wilcoxon en ssps.

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

Tabla 10 de acuerdo al resultado obtenido se observa que el p valor es menor a 0.001 esto significa que es más bajo que el nivel de significancia de 0.05, por lo tanto, es evidencia para rechazar la hipótesis nula y afirmar que los juegos tradicionales andinos amazónicos contribuyen de manera significativa en el desarrollo de las capacidades de usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en este grupo de niños, y que su efectividad es de cada cinco niños que reciben el estímulo, cuatro alcanzan incrementar esta capacidad.

5.3 Discusión

Este apartado se centra en los resultados obtenidos en la investigación sobre la aplicación de juegos tradicionales andino-amazónicos en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años. Los hallazgos indican que la implementación de estos juegos tuvo un impacto significativo en el desempeño de los niños, evidenciado por el aumento en los rangos positivos de las competencias evaluadas. Este análisis se contextualiza en el marco de investigaciones previas que han abordado la relación entre el juego y el aprendizaje en la educación inicial.

Los resultados de la investigación muestran que de los 50 niños que participaron, 40 mejoraron su desempeño en la competencia de resolución de problemas de cantidad, lo que representa una relación de 4:1 entre los niños que mostraron mejoras y aquellos que no presentaron cambios. Este hallazgo es consistente con estudios previos que han demostrado la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de edad preescolar. Por ejemplo, Morales et al. (2018) encontraron que las estrategias lúdicas mejoraron significativamente las competencias de resolución de problemas de cantidad en niños de cinco años, con un aumento notable en las puntuaciones de pretest a posttest (Morales et al., 2018). Asimismo, García (2022) también reportó mejoras en la competencia "resuelve problemas de cantidad" en niños de educación inicial al aplicar estrategias lúdicas, lo que refuerza la idea de que el juego es un medio eficaz para facilitar el aprendizaje matemático en esta etapa (Alexandra et al., 2023).

En relación a la capacidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, los resultados indican que 47 niños lograron mejorar su desempeño, lo que sugiere que los juegos tradicionales no solo fomentan la resolución de problemas, sino que también ayudan a los niños a desarrollar habilidades numéricas fundamentales. Este hallazgo se alinea con la investigación de Guerrero (2019), quien destacó que los juegos tradicionales como la Rayuela y la Soga son recursos didácticos efectivos para potenciar el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, promoviendo su capacidad para establecer relaciones con su entorno y resolver problemas matemáticos básicos (Ruiz et al., 2020). Además, el estudio de Palomino y Encalada (2019) también respalda esta afirmación, al concluir que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de esta edad (Ortiz et al., 2021).



En cuanto a la capacidad de comunicar la comprensión sobre los números y las operaciones, se observó que 36 niños mejoraron su desempeño en esta área. Este resultado es particularmente relevante, ya que la comunicación de conceptos matemáticos es fundamental para el desarrollo de habilidades más complejas en el futuro. La investigación de Quispe (2019) respalda esta idea, al evidenciar que los juegos tradicionales influyen positivamente en el aprendizaje de la competencia "resuelve problemas de cantidad", lo que sugiere que el juego puede ser un medio efectivo para fomentar la comunicación y comprensión matemática en los niños (Alexandra et al., 2023).

En relación a la capacidad de usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, 40 niños mostraron mejoras significativas. Este resultado es coherente con los hallazgos de (Morales et al., 2018), quienes argumentan que el uso de juegos populares y tradicionales puede ser una estrategia efectiva para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial, facilitando la adquisición de habilidades de cálculo y estimación (Morales et al., 2018). La capacidad de estimar y calcular es esencial no solo para la resolución de problemas matemáticos, sino también para la vida cotidiana, lo que subraya la importancia de integrar juegos en la enseñanza de las matemáticas desde una edad temprana.

Los resultados de esta investigación sugieren que la aplicación de juegos tradicionales andino-amazónicos es una estrategia adecuada y pertinente para el aprendizaje y desarrollo de la competencia "resuelve problemas de cantidad" en niños de cinco años. La evidencia estadística respalda la efectividad de esta intervención, mostrando mejoras significativas en las competencias evaluadas. Estos hallazgos se alinean con la literatura existente que destaca el papel del juego en el aprendizaje matemático, sugiriendo que la integración de juegos tradicionales en el currículo de educación inicial puede ser una práctica valiosa para fomentar el desarrollo cognitivo y matemático de los niños.

Por otro lado, es importante considerar que el éxito de la implementación de juegos tradicionales en el aula depende de la formación y preparación de los docentes. La capacitación en el uso de estos recursos didácticos es fundamental para garantizar que los educadores puedan facilitar el aprendizaje de manera efectiva. En este sentido, las instituciones educativas deben desarrollar programas de formación continua que incluyan estrategias lúdicas y enfoques pedagógicos que valoren la cultura local.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La evidencia estadística es un sustento que permite concluir que la propuesta aplicada en esta investigación de juegos tradicionales andino amazónicas, es una estrategia adecuada y pertinente para el aprendizaje y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en este grupo de niños de cinco años debido a que el cambio del logro que evidenciaban en el pre test en comparación con el post test fue significativo, debido a que el p valor fue menor a 0.001. Además, de los 50 niños que recibieron el tratamiento 40 de ellos elevaron su desempeño en esta competencia.

La evidencia de los hallazgos cuantitativos es un sustento que permite concluir que la propuesta aplicada en esta investigación de juegos tradicionales andino amazónicas, es una estrategia apropiada y pertinente para el aprendizaje y desarrollo de la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en este grupo de niños de cinco debido a que el cambio del logro que evidenciaban en el pre test en comparación con el post test fue significativo, debido a que el p valor fue menor a 0.001. Además, de los 50 niños que recibieron el tratamiento 47 de ellos elevaron su desempeño en esta competencia.

La evidencia de los hallazgos cuantitativos es un sustento que permite concluir que la propuesta aplicada en esta investigación de juegos tradicionales andino amazónicas, es una estrategia apropiada y pertinente para el aprendizaje y desarrollo de la capacidad comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en este grupo de niños de cinco debido a que el cambio del logro que evidenciaban en el pre test en comparación con el post test fue significativo, debido a que el p valor fue menor a 0.001. Además, de los 50 niños que recibieron el tratamiento 36 de ellos elevaron su desempeño en esta competencia.

La evidencia de los hallazgos cuantitativos es un sustento que permite concluir que la propuesta aplicada en esta investigación de juegos tradicionales andino amazónicas, es una estrategia apropiada y pertinente para el aprendizaje y desarrollo de la capacidad usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en este grupo de niños de cinco debido



a que el cambio del logro que evidenciaban en el pre test en comparación con el post test fue significativo, debido a que el p valor fue menor a 0.001. Además, de los 50 niños que recibieron el tratamiento 40 de ellos elevaron su desempeño en esta competencia.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda a las instituciones UGEL, DRE y MINEDU, que proporcionen formación adecuada a los profesores y directivos en actividades que necesiten el dominio de los juegos tradicionales andinos amazónicos, pues estos facilitan el desarrollo de la competencia matemática "Resuelve problemas de cantidad", con el objetivo de reducir las falencias en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas de cantidad, teniendo en cuenta que son característicos de su entorno y que estos se desarrollan con materiales accesibles a los niños sin generar costo alguno.

Se recomienda a la directora de la Institución Educativa Inicial N° 02 "María Inmaculada" fomentar la capacitación y actualización del personal docente en aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad, mediante talleres, para que el niño incremente sus habilidades referidas a traducir cantidades de expresiones numéricas deben considerar el desarrollo de los talleres como el kiwi, lobo ¿dónde estás?, canicas, yaces, farfancho, la carretilla, la rayuela y agua mar y aire.

Se recomienda a los docentes para que el niño incremente sus habilidades referidas a comunicar la comprensión sobre los números y operaciones que deben considerar el desarrollo de los talleres como el farfancho, juego de la silla, salta la liga, el gato y el ratón, la chacra quemada, congelado, chapa chapa y las canicas.

Se recomienda a los padres de familia practiquen en sus hogares los juegos andinos amazónicos para que sus niños incrementen sus habilidades referidas a usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo deben considerar el desarrollo de los talleres como el juego de yaces, farfancho, juego de las sillas, kiwi, el trompo, salta la liga, congelado, lobo ¿dónde estás?, el gato y el ratón, y la carretilla.

A los investigadores les corresponde continuar explorando y aplicando tácticas que podrían potenciar los aprendizajes de los niños para que estén listos para continuar con sus estudios a nivel primario y secundario. De esta manera, la etapa inicial es la que establece un hito



en la educación, y también es una obligación brindarles todo el cuidado requerido para su rendimiento y desarrollo.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldeas Infantiles SOS. (25 de Abril de 2020). *Maltrato Infantil*. Obtenido de <https://www.aldeasinfantiles.org/noticias/dia-internacional-contra-el-maltrato-infantil>
- Aliaga, A. (2017). *Estrategias lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática, de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 250, del Caserío de Paltarume, distrito de Huasmín, provincia de Celendín, 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
Repositorio Institucional.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6755/Aliaga_Romero_Amparito_Marilu.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- Arboccó, M., & Obrien, J. (2017). Impacto de la “televisión basura” en la mente y la conducta de niños y adolescentes. *Psicología Social Peruana*, 20, (2).
https://www.researchgate.net/publication/338465626_Impacto_de_la_television_basura_en_la_mente_y_la_conducta_de_ninos_y_adolescentes.
- Arotoma, S. (2007). *Tesis de grado y metodología de investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. DSG Vargas S.R.L.
- Arotoma, S. (2007). *Tesis de grado y metodología de la investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. DSG Vargas S.R.L.
- Bandura, A. (1973). *Agresión: Un análisis de la enseñanza social*. Prentice Hill.
- Blanco, C. (2011). *Encuestas y Estadística: Métodos de Investigación Cuantitativa en Ciencias Sociales y Comunicativas*. Editorial Brujas.
- Carhuallanqui, Y. (2022). *Estrategia didáctica para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del nivel secundaria de una Institución Educativa Privada de Lima*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
Repositorio Institucional.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/05e86923-2bdb-4089-be8c-596d1b7dc0c5/content>.
- Carrasco, M., & González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Revista Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>.
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: San Marcos E.I.R.L.



- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. San Marcos.
- Carvajal-Campos, M., Muñoz-Macías, N., & Muñoz-Cruzatty. (2017). Sobreprotección infantil que influye en los estados conductuales durante el. *Dominio de las Ciencias*, 3(2), 837-848. doi:<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*, 9(15), 166-170.
- Chero, D. (2018). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. "Alexander Graham Bell" del distrito de Comas, 2014*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16218/Chero_PDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Cocaches, N., Meza, C., & Ucharima, E. (2014). *La Conducta Agresiva y su Relación con el Aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 20955-25 "Mercedes Cabanillas Bustamante" Huayaringa, Santa Eulalia-Huarochirí, 2014*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional de educación], Repositorio Institucional. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/356/TS%20EI-Ei%20C722%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Colque, C. (2019). *El efecto de la discalculia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco a siete años*. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16374/Colque_Colque_Efecto_discalculia_desarrollo1.pdf?sequence=6&isAllowed=y.
- Correa, J. (2017). *Los juegos de cooperación como estrategia metodológica para la disminución de la agresividad en los niños de la Institución Educativa Agrícola de Guadalajara de Buga*. [Tesis de Titulación, Universidad del Cauca]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle/123456789/265/LA%20PR%C3%81CTICA%20DE%20DEPORTES%20DE%20COMBATE%20Y%20LAS%20ARTES%20MARCIALES%20COMO%20ESTRATEGIA%20EDUCATIVA%20PARA%20DISMINUIR%20LAS%20CONDUCTAS>.
- Cruz, M. (2020). *Elementos de la danza*. UAEH.
- Di Landro, M. (s.f.). *La agresividad en la infancia y su relación con las dificultades de aprendizaje*. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40510/DI_LANDRO_MARTIN_MA?s



- Gil-Verano, J., Pastor, J., De Paz, F., Barbosa, M., Macías, J., Maniega, M., . . . Picornell, I. (2002). Psicobiología de las conductas agresiva, . *Anales de Psicología*, 8(2), 293-303. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16718207.pdf>.
- Gregorio, N., Ureña, N., Gómez, M., & Carrillo, J. (2010). La danza en el ámbito de educativo. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación*, (17), 42-45. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732283009.pdf>.
- Hernández, L. (2018). *Factores asociados a la conducta agresiva de niños del primer grado de primaria dela IE Julio Gutiérrez Solari, El Milagro*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional de Trujillo], Repositorio Institucional. <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/11009/HERNANDEZ%20ANGULO%2C%20Liliana%20Katherine.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (Ed. 6ta.) Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ta. Ed.) Mc Graw Hill Education.
- Huerta, M. (2021). *Aplicación del taller de artes plasticas para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la I. E N° 313*. [Tesis de Titulación. Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3186>.
- Instituto de Estadística de la UNESCO. (septiembre de 2017). *Ficha informativa No. 46: Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo*. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>
- Marianella, M. (19 de agosto de 2020). *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/caracteristicas-danza/>
- Megías, I. (2009). *Optimización en procesos cognitivos y su repercusión en el aprendizaje de la danza*. [Tesis de Doctorado, Universitat de València], Repositorio Institucional. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/31869/Megias.pdf;sequence=1>.
- Mejía, E. (2013). *La investigación científica en educación*. CEPREDIM.
- Meza-Bermeo, C. (2021). Enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. *Polo del Conocimiento*, 6(11), 89-103. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i11.3256
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje: Área de psicomotricidad*. MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2022). *El Perú en PISA 2018 Informe nacional de resultados*. MINEDU. doi:<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/02/PISA-2018-4feb.pdf>



- Ministerio de Salud. (23 de agosto de 2016). *Los niños presentan más agresividad directa*. Obtenido de <https://web.ins.gob.pe/es/prensa/noticia/los-ninos-presentan-mas-agresividad-directa>
- Ormeño, C., Rodríguez, S., & Bustos, V. (2013). Dificultades que presentan las educadoras de párvulos para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niveles de transición. *Páginas de Educación*, 6(2). doi:http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-74682013000200003
- Palomino, E., & Encalada, E. (2019). *Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 Miraflores, Tamburco – 2019*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional. http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/906/T_0541.pdf?sequence=1.
- Paucar, A. (2016). *La utilización del cuento infantil como estrategia para disminuir el comportamiento agresivo en las niñas y niños del nivel inicial II de la escuela Municipal Borja de la ciudad de Loja, Periodo 2014-2015*. [Tesis de Titulación. Universidad nacional de Loja]. Repositorio Institucional. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11047/1/Tesis%20Arianna%20Laurapauca%20Pizarro..pdf>.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton y Company.
- Sánchez, F. (2020). *Estadística para tesis y uso del SPSS*. Centrum Legalis E.I.R.L.
- Sánchez, F. (2020). *Guía de Tesis y Proyectos de Investigación*. Tarea Asociación Gráfica Educativa.
- Sándiga, A. (2019). *Conductas agresivas en pre escolares de cinco años de dos instituciones educativas inicial, Bellavista y Callao 2019*. [Tesis de Titulación. Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43463/S%C3%A1ndiga_RAV.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Tenesaca-Simancas, M., Aucchuallpa-Fernández, & Ávila-Mediavilla, C. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *KOINONIA*, 7(1), 207-303. doi:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8480993.pdf>
- Torres, Z., & Vargas, R. (2017). *Programa de cuentos motores para disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de edad de la IEE Rafael Narváez Cadenillas de la*



ciudad de Trujillo-2015. [Tesis de Titulación. Universidad Nacional de Trujillo].
Repositorio Institucional.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/7992/TORRES%20SILVA-VARGAS%20ALVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Vicente, G., Ureña, N., Gómez, M., & Carrillo, J. (2010). La danza en el ámbito de educativo. *RETOS Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (17). 42-45.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732283009.pdf>.

Vigotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
Harvard University Press.



ANEXOS



ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales influye en las competencias resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicia N°02 ¿María Inmaculada, Abancay-2024?</p> <p>ESPECÍFICOS: ¿Qué efecto genera los juegos tradicionales en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicia N°02 ¿María Inmaculada, Abancay-2024?</p> <p>¿Qué efecto genera los juegos tradicionales en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 maría Inmaculada, Abancay-2024?</p>	<p>GENERAL Evaluar la aplicación de los juegos tradicionales sobre las competencias resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.</p> <p>ESPECÍFICOS Identificar el efecto que genera los juegos tradicionales en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.</p> <p>Identificar el efecto que genera los juegos tradicionales en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024 .</p>	<p>GENERAL Los juegos tradicionales influyen de manera positiva y significativa sobre las competencias resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.</p> <p>ESPECIFICOS: Los juegos tradicionales generan un efecto significativo en el desarrollo de las capacidades de traducir cantidades a expresiones numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.</p> <p>Los juegos tradicionales generan un efecto significativo en el desarrollo de las capacidades de comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.</p>	<p>Tratamiento</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>T. específico</p> <p>Con materiales</p> <p>Sin materiales</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Dimensiones</p> <p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Método: Hipotético - deductivo</p> <p>Alcance: Explicativa</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: Total, de niños de cinco años matriculados en la institución educativa unidad de análisis.</p> <p>Muestra: Se basará en un muestreo no probabilístico por conveniencia, decidiendo trabajar con los niños que presenta el problema.</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación,</p> <p>Prueba estadística: Prueba de rangos con signos de Wilcoxon</p> <p>Soporte informático SPSS v28.</p>

ANEXO 2:



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



Escala ordinal

Resuelve Problemas de Cantidad

Grupo Etario Niños de 5 años

Título de la Tesis:

Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Objetivo:

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Responsables: Maridcendy Quiroz Sánchez y Beatriz Isabel Condori Arone

N°	Dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
1	Establece relaciones entre los colores de los objetos				
2	Establece relaciones entre las formas de los objetos				
3	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño				
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas				

N°	Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
5	Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto				
6	Utiliza el conteo hasta 10 en una secuencia numérica				
7	Utiliza el conteo hasta 10 anterior y posterior				
8	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (agrupando objetos)				
9	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para agregar objetos)				





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



10	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para quitar objetos)				
11	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (muchos - pocos)				
12	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (uno - ninguno)				
13	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (más que - menos que)				
14	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del peso (pesa más - pesa menos)				
15	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del tiempo (ayer - hoy - mañana)				

N°	Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
16	Realiza seriaciones según grosor de los objetos				
17	Realiza seriaciones según la altura de los objetos				
18	Realiza seriaciones según la longitud de los objetos				
19	Ordena los objetos de pequeño a grande				
20	Ordena los objetos de grande a pequeño				

- (1) Evidencia de desempeño en inicio
- (2) Evidencia de desempeño en proceso
- (3) Evidencia de desempeño en de logro esperado
- (4) Evidencia de desempeño de logro destacado





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



Escala ordinal
Resuelve Problemas de Cantidad
Grupo Etario Niños de 5 años

Título de la Tesis:

Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Objetivo:

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Responsables: Maridcendy Quiroz Sánchez y Beatriz Isabel Condori Arone

N°	Dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
1	Establece relaciones entre los colores de los objetos				
2	Establece relaciones entre las formas de los objetos				
3	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño				
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas				

N°	Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
5	Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto				
6	Utiliza el conteo hasta 10 en una secuencia numérica				
7	Utiliza el conteo hasta 10 anterior y posterior				
8	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (agrupando objetos)				
9	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para agregar objetos)				
10	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para quitar objetos)				
11	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (muchos - pocos)				
12	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (uno - ninguno)				



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 INTERCULTURAL BILINGÜE



13	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (más que – menos que)				
14	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del peso (pesa más – pesa menos)				
15	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del tiempo (ayer – hoy - mañana)				

N°	Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
16	Realiza seriaciones según grosor de los objetos				
17	Realiza seriaciones según la altura de los objetos				
18	Realiza seriaciones según la longitud de los objetos				
19	Ordena los objetos de pequeño a grande				
20	Ordena los objetos de grande a pequeño				

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

 Lic. Oswaldo Quispe Quispe
 DOCENTE





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



Escala ordinal
Resuelve Problemas de Cantidad
Grupo Etario Niños de 5 años

Título de la Tesis:

Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Objetivo:

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Responsables: Maridcendy Quiroz Sánchez y Beatriz Isabel Condori Arone

N°	Dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
1	Establece relaciones entre los colores de los objetos				
2	Establece relaciones entre las formas de los objetos				
3	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño				
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas				

N°	Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
5	Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto				
6	Utiliza el conteo hasta 10 en una secuencia numérica				
7	Utiliza el conteo hasta 10 anterior y posterior				
8	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (agrupando objetos)				
9	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para agregar objetos)				
10	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para quitar objetos)				
11	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (muchos - pocos)				
12	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (uno - ninguno)				



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 INTERCULTURAL BILINGÜE



13	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (más que – menos que)				
14	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del peso (pesa más – pesa menos)				
15	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del tiempo (ayer – hoy - mañana)				

Nº	Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
16	Realiza seriaciones según grosor de los objetos				
17	Realiza seriaciones según la altura de los objetos				
18	Realiza seriaciones según la longitud de los objetos				
19	Ordena los objetos de pequeño a grande				
20	Ordena los objetos de grande a pequeño				

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CC.SS.

 Dr. Octavio Chambi Ancora
 DOCENTE





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



Escala ordinal
Resuelve Problemas de Cantidad
Grupo Etario Niños de 5 años

Título de la Tesis:

Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Objetivo:

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024

Responsables: Maridcendy Quiroz Sánchez y Beatriz Isabel Condori Arone

N°	Dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
1	Establece relaciones entre los colores de los objetos				
2	Establece relaciones entre las formas de los objetos				
3	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño				
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas				

N°	Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
5	Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto				
6	Utiliza el conteo hasta 10 en una secuencia numérica				
7	Utiliza el conteo hasta 10 anterior y posterior				
8	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (agrupando objetos)				
9	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para agregar objetos)				
10	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (para quitar objetos)				
11	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (muchos - pocos)				
12	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (uno - ninguno)				





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**





13	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión de cantidad (más que – menos que)				
14	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del peso (pesa más – pesa menos)				
15	Usa algunas expresiones respecto a la comprensión del tiempo (ayer – hoy - mañana)				

Nº	Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	EVI	EDP	EDLE	EDLD
	Ítems	1	2	3	4
16	Realiza seriaciones según grosor de los objetos				
17	Realiza seriaciones según la altura de los objetos				
18	Realiza seriaciones según la longitud de los objetos				
19	Ordena los objetos de pequeño a grande				
20	Ordena los objetos de grande a pequeño				


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Dra. Amalia Torres Chipana
 DOCENTE



Anexo 3: Documentos de consentimiento



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE
"Universidad Licenciada"

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Tamburco, 27 de junio 2024

OFICIO N°107-2024-D-EP-EIIB-FECS-UNAMBA
Señor:
Prof. Ana Castañeda Baca
Director de la I.E I. N° 02 - Maria Inmaculada Abancay

PRESENTE.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA EL PROCESO DE EJECUCIÓN Y APLICACIÓN DE TESIS



REF. : SOLICITUD REG 549 27.06.24

Por medio de la presente, me dirijo a usted con el propósito de solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos de investigación de posgrado titulado "Aplicación de Juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 02 - Maria Inmaculada Abancay 2024" presentado por las Bachilleres Maridcendy Quiroz Sanchez y Beatriz Isabel Condori Arone

Este estudio tiene como objetivo fundamental analizar los estilos de aprendizaje y su relación con la educación intercultural en las instituciones educativas de nivel inicial del mencionado distrito. Considerando la relevancia e importancia de esta investigación para el desarrollo académico y social de la comunidad educativa, solicitamos su autorización para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos correspondientes en el ámbito pertinente.



Agradeciendo de antemano su atención a esta solicitud y quedamos a disposición para cualquier consulta o información adicional que pueda requerir, aprovecho la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Ana María Castañeda Baca
C.M. 1031038877
DIRECTORA

Recibido: 28/06/24



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Dra. Belen Eubereña Navarrete
DIRECTORA DE LA EP. UNAMBA

...





UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE ABANCAY
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°02 MARIA INMACULADA

"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE
LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"



**CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN DE PERMISO PARA LA APLICACIÓN DE
TESIS**

La Directora de la I.E.N°02 María Inmaculada

HACE CONSTAR:

Que los bachilleres; Maridcendy Quiroz Sanchez y Beatriz Isabel Condori Arone, de la carrera profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, al mismo tiempo concedo el permiso con el único propósito de recolección de datos para su proyecto de tesis que titula Aplicación de juegos tradicionales Andinos Amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024, cuyo ejercicio científico será valioso para la investigación y formación profesional.

Se expide la presente constancia a solicitud verbal del interesado para los fines que estime por conveniente.

Abancay, 28 de junio del 2024

Consentimiento informado

Proyecto: Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa inicial N°02 María Inmaculada Abancay – 2024.

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en eso esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación está conducida por Maridcendy Quiroz Sanchez y Beatriz Isabel Condori Arone de la escuela profesional de educación inicial intercultural Bilingüe primera Y segunda infancia de la universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. El objetivo de la investigación es Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales andinos amazónicos Sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la institución educativa inicial N°02 María Inmaculada Abancay- 2024.

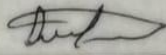
Si usted accede a autorizar La participación de su menor hijo en este estudio se le pedirá Responder preguntas Sí o No en caso de Sí permitirá a su menor hijo asistir a la Institución Educativa para para administrarle el tratamiento De la aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos, 3 veces por semana por 1 hora cada día.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto Puede hacer preguntas en cualquier momento durante cada día que usted vea por conveniente.

Desde ya agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente que mi menor hijo participe en la investigación debido a que fui informado del objetivo de estudio y del beneficio que le traerá.

Reconozco que fui informado de manera detallada sobre la administración del tratamiento por parte de los investigadores sobre las bondades beneficios y riesgos que pudiera traer la ejecución del proyecto, por lo tanto, acompañare a mi hijo en todas las actividades que se realizará.

Danny Canales		28/06/24
Nombre del participante	Firma del participante	Fecha



Anexo 4: Talleres

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p>	
---	---	---

TALLER N° 1

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD de los niños : 5 años
 - 1.5. FECHA : 1/07/2024

TITULO: LAS CANICAS			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.

MATERIALE: CANICAS




**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC**
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADEMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none">• Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son?• Establecemos las normas de convivencia durante el taller.• Explicamos cual será la secuencia del taller. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none">• Anunciamos que el día de hoy jugaremos con las canicas.• Informamos las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar formaremos grupos de 5 integrantes.• Mostramos las canicas.• Realizamos la demostración a los niños. <p>CIERRE</p> <p>Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos en las canicas? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>


Docente de aula


Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez





TALLER N° 2

- I. DATOS INFORMATIVOS:
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD de los niños : 5 años
 - 1.5. FECHA : 2/07/2024

TITULO: EL TROMPO			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMATICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana", en situaciones cotidianas.


MATERIALE: TROMPOS Y CUERDAS



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? • Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. • Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anunciamos que el día de hoy jugaremos con los trompos. • Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar formaremos grupos de 5 integrantes. • Mostramos los trompos y las cuerdas: ¿será necesario utilizar estas cuerdas? ¿Qué pasaría si no tendríamos estas cuerdas? ¿Cómo podemos utilizar estas cuerdas? • Realizamos la demostración de cómo tienen que hacer girar el trompo. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Indicamos que agarramos el trompo luego enrollamos con la cuerda y explicamos que al final de la cuerda hay un nudo indicamos que lo pondremos entre los dedos para luego lanzarlos y ver cómo es que el trompo girar un buen tiempo. <p>CIERRE</p> <p>Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos en los trompos? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maricendy Quiroz Sánchez

 <div style="text-align: center;"> <p>UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p> </div> 
--

TALLER N° 3

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 - 1.5. FECHA : 03/07/2024



TITULO: YACES - PIS PIS			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.

MATERIALES: YACES – PIS PIS Y PELOTITA





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? • Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. • Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anunciamos que el día de hoy jugaremos con los yaces - pis pis . • Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar formaremos grupos de 5 integrantes. • Mostramos los yaces – pis pis y las pelotitas: ¿será necesario utilizar los yaces para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos las pelotitas? ¿Cómo podemos utilizar estos juguetes andinos? • Realizamos la demostración de cómo se juega el yaces - pis pis. • Iniciamos en un espacio adecuado para el juego, después Indicamos que en grupos de 5 jugaremos ordenadamente nos sentamos todos y primero agarraremos los 6 yaces para después lanzarlas al piso y recoger uno a uno con la pelotita rebotando ejemplo: Agarramos unos yaces de color amarillo para después buscar su par del mismo color ósea iremos agrupando y comparando. <p>CIERRE Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos los yaces? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez





TALLER N° 4

- I. DATOS INFORMATIVOS:
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
- 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
- 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
- 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
- 1.5. FECHA : 04/07/2024

TITULO: FARFANCHO			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATERIALES: FARFANCHO





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
<p>Antes del taller</p>	<p>Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.</p>
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos con farfanchos Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar nos sentaremos en media luna. Mostramos los farfanchos: ¿será necesario utilizar los farfanchos para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos los farfanchos? ¿Cómo podemos utilizar estos juguetes andinos? Realizamos la demostración de cómo se juega el farfancho. Para jugar se debe tomar el hilo y pasarlo por los dos agujeros del círculo de modo que este quede en el centro, luego se deben tomar los extremos del hilo para que el hilo se enrosque. Hecho esto el hilo se estira y se enrosca extendiendo los brazos y luego acercarlos y haga un ruido de run run. <p>CIERRE</p> <p>Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos en los farfanchos? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>



 Docente de aula



 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone



 Bach. Maricendy Quiroz Sánchez



 <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p> 
--

TALLER N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 1.5. FECHA : 05/07/2024

TITULO: KIVI O TUMBALATAS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	•Traduce cantidades expresiones numéricas.	•Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATERIALES: LATAS, PELOTA





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE




SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
<p>Antes del taller</p>	<p>Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.</p>
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego del kiwi. Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar concentrados. Mostramos los materiales que es la pelota y las latas: ¿será necesario utilizar las latas para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos la pelota? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? Realizamos la demostración de cómo se juega el kiwi. Kiwi o Tumbalata, consiste en tumbar una pirámide de latas con una pelota y luego tratar de armarla esquivando una pelota. Para éste juego se forman dos equipos con la misma cantidad de participantes, uno de los equipos se encargará de tumbar una pirámide de latas con una pelota y luego intentará volverlo armar, mientras que el otro equipo tratará de eliminar a sus oponentes. <p>CIERRE</p> <p>Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos el kiwi? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego?,</p>



 Docente de aula



 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone



 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
 BILINGÜE



TALLER N° 6

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD de los niños : 5 años
 - 1.5. FECHA : 8 /07/2024



TITULO: LA GALLINITA CIEGA			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
Matemática	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATERIALE: LA GALLINITA CIEGA





SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? • Establecemos las normas de convivencia durante el taller. • Explicamos cual será la secuencia del taller que vamos a realizar. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anunciamos que el día de hoy jugaremos a las gallinitas ciegas. • Informamos las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar listos y prestos. • Mostramos los pañuelos. • Realizamos la demostración a los niños de cómo se juegan a las gallinitas ciegas. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Para empezar, debemos escoger a un niño o niña que se pueda vendar los ojos con un pañuelo luego se le hace dar 10 vueltas y el niño o niña tendrá que adivinar quién es la persona a quien lo agarro. <p>CIERRE</p> <p>Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos a las gallinitas ciegas? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego? ¿ en qué podemos mejorar?</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



 <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p> 
--

TALLER N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 1.5. FECHA : 9/07/2024



TITULO: CARRETILLA			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –"muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana"–, en situaciones cotidianas.

MATERIALES: SILBATO, SOGA






UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego de la carretilla. Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar concentrados. Mostramos los materiales que es el silbato y una soga: ¿será necesario utilizar los materiales para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos el silbato y la soga? ¿Qué más se puede utilizar para este juego de la carretilla? Realizamos la demostración de cómo se juega la carretilla. Carretilla, consiste en que uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla. <p>CIERRE Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos el juego de la carretilla? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego?,</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez





TALLER N° 8

- I. DATOS INFORMATIVOS:
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
- 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
- 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
- 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
- 1.5. FECHA : 10/07/2024

TITULO: LOBO ¿DONDE ESTAS?			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATERIALES: MASCARA





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos el material a los niños: ¿qué característica les gusta del material? Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego del lobo. Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar concentrados. Mostramos los materiales que es la máscara: ¿será necesario utilizar el material para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos la máscara? ¿Qué más se puede utilizar para este juego del lobo? Realizamos la demostración de cómo se juega el lobo. Carretilla, consiste en que Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. <p>CIERRE Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos el juego del lobo? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego?,</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



 <div style="display: inline-block; text-align: center; margin-left: 20px;"> <p>UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p> </div> 



TALLER N° 9


- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD de los niños : 5 años
 - 1.5. FECHA : 11/07/2024

TITULO: SALTA LIGA			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATERIALE: 5 CUERDAS



	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos el material a los niños: ¿para que servirá este material? ¿Cómo podremos utilizarlo? Establecemos las normas de convivencia durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos a saltar las ligas. Informamos las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar formaremos 5 grupos. Mostramos el material. Realizamos la demostración a los niños. <p>En este juego, una persona salta entre dos cuerdas que son sostenidas por otras dos personas en los extremos. Las cuerdas comienzan a la altura de los tobillos y, a medida que el jugador avanza con éxito, la dificultad aumenta. Las cuerdas se elevan gradualmente, pasando de los tobillos a las rodillas, la cintura, etc. Cuando las cuerdas llegan a la altura de la cintura, en lugar de saltar, el jugador debe levantar las piernas como si estuviera marchando en un desfile. Cuando las cuerdas alcanzan la altura de los brazos, el jugador salta con las manos en alto. El jugador pierde cuando ya no puede saltar más y es reemplazado por otro participante.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>CIERRE Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos en la cuerda? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

TALLER N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
- 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
- 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
- 1.4. EDAD de los niños : 5 años
- 1.5. FECHA : 12/07/2024




TITULO: CONGELADO			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD "	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.



MATERIALE: La participación de los niños y el espacio



 <div style="display: inline-block; text-align: center; margin: 0 20px;"> UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE </div> 
--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos y damos la bienvenida a los niños. Establecemos las normas de convivencia durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego congelado. Informamos las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar formaremos dos grupos. Realizamos la demostración a los niños. <p>se dividen a los participantes en dos equipos. Se establecen puntos estratégicos en un área designada, a menudo llamados "bombas", donde los jugadores pueden estar a salvo. Un equipo se encarga de perseguir a los jugadores del otro equipo para "congelarlos" tocándolos. Cuando un jugador es congelado, debe quedarse quieto en su lugar y no puede moverse. El objetivo del equipo perseguidor es congelar a todos los jugadores del otro equipo. Mientras que el objetivo del equipo perseguido es evitar ser congelado y/o permanecer en las "bombas" durante un tiempo específico sin ser tocados. El equipo que logre congelar a todos sus contrincantes o que mantenga a sus jugadores no congelados en las "bombas" durante el tiempo estipulado, gana el juego.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>CIERRE Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos el juego de congelados? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
 BILINGÜE



TALLER N° 11

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 - 1.5. FECHA : 15/07/2024

TITULO: TIERRA, MAR Y AIRE			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –"muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana"–, en situaciones cotidianas.
MATERIALES: IMÁGENES, ESPACIO, TIZA			





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? • Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. • Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego de tierra, mar y aire. • Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar concentrados y estar atentos. • Mostramos los materiales que son las imágenes de la tierra, mar y aire: ¿será necesario utilizar los materiales para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos las imágenes y la tiza? ¿Qué más se puede utilizar para este juego de tierra, mar y aire? • Realizamos la demostración de cómo se juega tierra, mar y aire. • Este juego consiste en que cuando el profesor indique mar los niños deben de saltar delante de la línea como si estuvieran cruzando un cuerpo de agua imaginario, la tierra representa un límite que no se puede cruzar y el aire representa dar un salto, pero no deben de cruzar la línea es ahí los niños usaran los desempeños de muchos, pocos o ninguno. <p><u>CIERRE</u> Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos el juego de tierra, mar y aire? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego?,</p>



 Docente de aula



 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone



 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

TALLER N° 12

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 - 1.5. FECHA : 16/07/2024

TITULO: LOS ANIMALES			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	•Traduce cantidades expresiones numéricas.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.



MATERIALES: MASCARA DE LOS ANIMALES





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego de los animales. Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar concentrados y estar atentos. Mostramos los materiales que son las máscaras de los animales: ¿será necesario utilizar los materiales para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos las máscaras? ¿Qué más se puede utilizar para este juego de los animales? Realizamos la demostración de cómo se juega los animales. El juego de los animales es una actividad en los que los niños y niñas se reúnen en un patio para imitar movimientos y sonidos de diversos animales imitar la forma de andar y los sonidos. <p>CIERRE Dialogamos:</p> <p>¿Cómo fue que jugamos el juego de los animales? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego?,</p>


.....
Docente de aula


.....
Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


.....
Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez

 <div style="text-align: center;"> <p>UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p> </div> 
--

TALLER N° 13

- I. DATOS INFORMATIVOS:
- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 - 1.5. FECHA : 17/07/2024



TITULO: LA CHACRA QUEMADA			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATERIALES: ESPACIO, TRAPO





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos los materiales a los niños: ¿encuentran alguna diferencia entre los materiales? ¿Cuáles son? Establecemos las normas de convivencia que tendremos durante el taller. Explicamos cual será la secuencia del taller para ello tienen que prestar mucha atención. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego de LA chacra quemada. Volvemos a recordar las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar tenemos que estar concentrados y estar atentos. Mostramos el material que es el trapo: ¿será necesario utilizar el material para el juego? ¿Qué pasaría si no tendríamos el trapo? ¿Qué más podemos utilizar para este juego? Realizamos la demostración de cómo se juega la chacra quemada. El juego consiste en que un niño esconde un trapo en un lugar específico denominado como la chacra quemada, los demás niños y niñas forman un círculo y se inclinan para evitar ver donde se oculta el trapo la niña que escondió el trapo aparece y hace la pregunta ¿Dónde está la chacra quemada? Es ahí donde los niños primero tienen que contar los números hasta 10 para ir a buscar el trapo. <p><u>CIERRE</u> Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos el juego de la chacra quemada? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿que no les gusto durante el juego?</p>



 Docente de aula



 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone



 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



 <div style="text-align: center;"> <p>UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p> </div> 
--

TALLER N° 14

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
 - 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina Escalante Muñoz
 - 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
 - 1.4. EDAD de los niños : 5 años
 - 1.5. FECHA : 18/07/2024



TITULO: EL GATO Y EL RATON			
Area	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMATICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD "	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
MATERIALE: La participación de los niños y el espacio			





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños. • Establecemos las normas de convivencia durante el taller. • Explicamos cual será la secuencia del taller. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego el gato y el ratón. • Informamos las normas y las reglas que deben tener en cuenta y explicaremos que para jugar debemos hacer un círculo. • Realizamos la demostración a los niños. Los niños y niñas se agrupan y eligen quién asumirá los roles de ratón y gato. El resto de los niños y niñas se toman de las manos y forman una ronda. El ratón se coloca en el interior de la ronda y el gato en el exterior. Diálogo inicial: El gato inicia diciendo "Ton, ton", y el grupo responde "¿Quién es?". El gato continúa diciendo, "Yo, ¿Aquí está el señor ratón?", a lo que el grupo responde "No". Persecución: En ese momento, el ratón, de manera imprevista, dice "Sí, agárrame si puedes" y comienza a correr. El gato intenta atrapar al ratón mientras este corre alrededor. Refugio en la ronda: Si el ratón siente que el gato lo va a atrapar, puede regresar al círculo formado por los otros niños, que actúa como su lugar seguro. El gato no puede entrar en el círculo y el ratón está protegido dentro. Cambio de roles: Cuando el gato finalmente atrapa al ratón, el niño o niña "ratón" atrapado asume el papel de gato, y el juego continúa con el nuevo gato y un nuevo ratón. <p>CIERRE Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos el gato y el ratón? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>


 Docente de aula


 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone


 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez





TALLER N° 15

- I. DATOS INFORMATIVOS:
- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : María Inmaculada
- 1.2. DOCENTE DE AULA : Ubaldina
- 1.3. NOMBRE DE LA DIRECTORA : Ana María Castañeda Baca
- 1.4. EDAD de los niños : 5 años
- 1.5. FECHA : 19 /07/2024

TÍTULO: LAS SILLAS			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
			5 años
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.


MATERIALE: Sillas, música





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADEMICO
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE




SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA
Antes del taller	Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller.
Desarrollo de la actividad	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños. • Establecemos las normas de convivencia durante el taller. • Explicamos cual será la secuencia del taller. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anunciamos que el día de hoy jugaremos al juego de las sillas. • Volvemos a recordarlos las normas y las reglas que deben tener en cuenta. • Realizamos la demostración a los niños. Se dispone un círculo de sillas, una menos que el número de niños que juegan, con todos los respaldos de las sillas orientados hacia el centro. Los participantes se colocan alrededor de las sillas, mientras una persona externa se encarga de reproducir música. Mientras la música está sonando, los niños deben dar vueltas alrededor del círculo de sillas. Sin embargo, en cuanto la música se detiene, deben buscar rápidamente un asiento. El niño que se quede sin silla queda eliminado de la ronda. Al finalizar cada ronda, se retira una silla, asegurándose de que el número de sillas sea siempre menor que el número de participantes. El ganador del juego es aquel que logre mantenerse en la última ronda y asegurar un asiento al final del juego. <div style="text-align: center;">  </div> <p>CIERRE Dialogamos: ¿Cómo fue que jugamos el juego de las sillas? ¿De qué otra manera podremos jugar? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>



 Docente de aula



 Bach. Beatriz Isabel Condori Arone



 Bach. Maridcendy Quiroz Sánchez



ANEXO 5. FOTOGRAFÍAS COMO EVIDENCIA DE LOS TALLERES

Figura 9 El juego de las canicas.



Figura 10 El juego del trompo.



Figura 11 El juego de yaces - pis pis.



Figura 12 El juego del farfancho.



Figura 13 El juego del kiwi o tumbalatas.



Figura 14 El juego de la gallinita ciega.



Figura 15 El juego de la carretilla



Figura 16 El juego del lobo ¿donde estas?



Figura 17 El juego del salta liga.



Figura 18, El juego del congelado.



Figura 19 El Juego del tierra, mar y aire.



Figura 20 El juego de los animales.



Figura 21 El juego de la chacra quemada.



Figura 22 El juego del gato y el ratón.



Figura 23 El juego de las sillas

