



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS TRADICIONALES Y LA COMPETENCIA  
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS  
DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. 102, ITUATA - PUNO,  
2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA  
APAZA CUTIPA, DIONY BENILDA  
ORCID: 0000-0003-3306-9058**

**ASESOR  
MACHICADO VARGAS, CIRO  
ORCID: 0000-0003-0197-3181**

**LIMA – PERÚ**

**2020**

## **Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Apaza Cutipa, Diony Benilda

ORCID: 0000-0003-3306-9058

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado,  
Lima, Perú

### **ASESOR**

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Lima, Perú

### **JURADO**

Venegas Gallardo, Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario, Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

## **Hoja de firma del jurado y asesor**

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo

Presidente

Mgtr. Teresa Del Carmen Arellano Jara

Miembro

Mgtr. Exalto Celso Rojas Hilario

Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas

Asesor

## **Agradecimiento**

En primer lugar, doy gracias a Dios por ser nuestro padre celestial, que nos brinda cada día protección y cuidado, en estos tiempos de emergencia sanitaria mundial.

A mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas por sus orientaciones, y a mis compañeros por su apoyo.

## **Dedicatoria**

Con mucho aprecio, a mi esposo por ser mi fortaleza en todo momento. A mi hija y mis hijos que siempre me acompañan, me inspiran y me motivan a ser mejor cada día.

A mis padres que son mis ángeles,  
guiadores desde el cielo.

## Resumen

Esta investigación, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102 Ituata, Puno, 2020. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. Así mismo, la población estuvo conformada por 29 niños y el muestreo fue no probabilístico intencionado conformado por 13 niños de cinco años. El instrumento utilizado fue un pre test y post test, el cual consta de 12 ítems que fueron validados por juicio de expertos. El estadígrafo utilizado fue el programa estadístico SPSS versión 22. Según los resultados obtenidos en el pre test se obtuvo 7 niños en proceso que representa el 53,8, 3% niños se encuentran en inicio de alcanzar su aprendizaje y en el post test resultó que 10 niños que representan el 76,9% se encontraban en logro previsto. Se concluyó que los juegos tradicionales ayudaron a los niños de cinco años, por lo tanto, se determina que los juegos tradicionales si influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad

**Palabras claves:** Competencia, juegos, problemas, resuelve, tradicionales.

## **Abstract**

The general objective of this research was to determine the influence of traditional Games and competition solves quantity problems in five-year-old children of the I.E.I. 102 Ituata, Puno, 2020. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. Likewise, the population consisted of 29 children and the sampling was intentional non-probabilistic, consisting of 13 five-year-old children. The instrument used was a pre-test and post-test, which consists of 12 items that were validated by expert judgment. The statistician used was the statistical program SPSS version 22. According to the results obtained in the pre-test, 7 children were obtained in the process, representing 53.8, 3% of the children are at the beginning of their learning and in the post-test it was found that 10 children representing 76.9% were in expected achievement. It was concluded that traditional games helped five-year-olds, therefore, it is determined that traditional games if it significantly influences the development of competence and solves quantity problems

**Keywords:** Competition, games, problems, solve, traditional.

## Contenido

	<b>Página</b>
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen .....	vi
Abstract .....	vii
Contenido.....	viii
Índice de gráficos.....	xii
Índice de tablas .....	xiii
Índice de cuadros .....	xiv
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	5
2.1 Antecedentes .....	5
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2 Antecedentes Nacionales .....	6
2.1.3 Antecedentes Regionales .....	9
2.2 Bases teóricas de la investigación .....	12
2.2.1 Juegos tradicionales .....	12
2.2.1.1 Importancia de los juegos tradicionales.....	13
2.2.1.2 Rol de los educadores para fomentar los juegos tradicionales .....	13
2.2.1.3 El juego.....	14
2.2.1.4 Características del juego .....	15
2.2.1.4.1 El juego es divertido.....	15
2.2.1.4.2 El juego es provechoso.....	15
2.2.1.4.3 El juego es interactivo .....	16
2.2.1.4.4 El juego es participativo .....	16
2.2.1.4.5 El juego es sociable .....	16
2.2.1.5 Importancia del juego en el nivel inicial.....	16
2.2.1.6 Aprendizaje a través del juego.....	17

2.2.1.7	El juego en educación inicial.....	18
2.2.1.8	Teorías del juego .....	19
2.2.1.8.1	La teoría del juego según Piaget.....	19
2.2.1.8.2	La teoría del juego según Vygostky .....	19
2.2.2	Competencia resuelve problemas de cantidad .....	20
2.2.2.1	Proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de matemática .....	20
2.2.2.2	Nociones de cantidad.....	21
2.2.2.2.1	La clasificación.....	21
2.2.2.2.2	La seriación .....	23
2.2.2.2.2.1	Serie numérica .....	23
2.2.2.2.3	La comparación .....	23
2.2.2.2.4	La numeración.....	24
2.2.2.2.4.1	Noción de número .....	24
2.2.2.2.4.2	Cuantificación.....	24
2.2.2.2.4.3	Cardinalidad.....	25
2.2.2.2.4.4	Ordinalidad .....	25
2.2.2.2.5	Resolución de problemas .....	25
2.2.2.3	La matemática en el nivel inicial .....	25
2.2.2.4	Enfoque de la matemática en la resolución de problemas.....	26
III.	Hipótesis.....	28
IV.	Metodología.....	29
4.1	Diseño de la investigación.....	29
4.2	Población y muestra .....	30
4.2.1	Población.....	30
4.2.2	Muestra.....	30
4.3	Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	31
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	32
4.4.1	Técnicas .....	32
4.4.2	Instrumento .....	32
4.4.2.1	Lista de cotejo.....	32
4.5	Plan de análisis .....	33
4.6	Matriz de consistencia .....	34

4.7 Principios éticos .....	35
V. Resultados.....	36
5.1 Resultados .....	36
5.1.1 Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación en niños de cinco años de la IEI. 102.....	36
5.1.2 Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en niños de cinco años de la IEI. 102 .....	38
5.1.3 Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la numeración en niños de cinco años de la IEI. 102.....	40
5.1.4 Determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020....	42
5.1.4.1 Prueba de hipótesis.....	43
5.1.4.2 Prueba de diferencias de medias del pre test y post test .....	43
5.2 Análisis de los resultados .....	45
5.2.1 Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación en los niños de cinco años de la IEI. 102 .....	45
5.2.2 Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en los niños de cinco años de la IEI. 102 .....	46
5.2.3 Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la numeración en los niños de cinco años de la IEI. 102 .....	47
5.2.4 Determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020....	48
VI. Conclusiones.....	49
Referencias Bibliográficas.....	51
Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento .....	59
Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo) .....	60
Anexo 3: Informe de la aplicación del Instrumento firmado por la Directora de la Institución Educativa donde se aplicó el Instrumento .....	62
Anexo 4: Instrumento de recolección de datos .....	63
Anexo 5: Validez del instrumento .....	64
Anexo 6: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	67
Anexo 7: Evidencias fotográficas .....	68

Anexo 8: Nómina de Matrícula .....	69
Anexo 9: Actividades de Aprendizaje .....	70
Anexo 10: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin .....	102

## Índice de gráficos

	<b>Página</b>
Gráfico 1. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión comparación .....	36
Gráfico 2. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión comparación.....	37
Gráfico 3. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión seriación.....	38
Gráfico 4. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión seriación .....	39
Gráfico 5. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión numeración .....	40
Gráfico 6. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión numeración .....	41
Gráfico 7. Comparación de los resultados del pre test y el post test .....	42

## Índice de tablas

	<b>Página</b>
Tabla 1. Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial 102.....	30
Tabla 2. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión comparación .....	36
Tabla 3. Aplicación del Pos Test respecto a la dimensión comparación .....	37
Tabla 4. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión seriación.....	38
Tabla 5. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión seriación .....	39
Tabla 6. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión numeración .....	40
Tabla 7. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión numeración.....	41
Tabla 8. Comparación de los resultados del pre test y el post test.....	42
Tabla 9. Prueba de Normalidad .....	43
Tabla 10. Prueba de hipótesis de los juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad .....	44

## Índice de cuadros

Cuadro 1: Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	31
Cuadro 2: Baremo de evaluación.....	33
Cuadro 3: Matriz de consistencia.....	34

## **I. Introducción**

En este trabajo de investigación, se empleó como estrategia de aprendizaje los juegos tradicionales para mejorar el desempeño escolar de los niños de cinco años frente a la competencia resuelve problemas de cantidad.

La resolución de problemas sirve de contexto para comprender y establecer relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas (Minedu, 2015). Por otro lado, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral. (Saco, Acedo Gracia y otros, 2001)

En el marco de la metodología que se aplicó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por los alumnos de la Institución Educativa 102, con una muestra de 13 niños de cinco años, a los cuales se les aplicó como instrumento de evaluación un pre test y pos test.

Las investigaciones realizadas en el sector educativo en los últimos 30 años nos muestran una preocupación en el ámbito mundial, han identificado que la etapa más importante del desarrollo del ser humano es el que comprende desde que nace hasta los ocho años de edad, sin embargo, los educadores no aprovechan esta etapa para inducir a los estudiantes a espacios de aprendizaje. Si bien es cierto que el aprendizaje se da durante toda la vida, es en la infancia donde se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. (Unicef, 2018)

Es lamentable que, en los estándares curriculares de muchos países, no incluyen el juego en sus actividades de aprendizaje o como un método de enseñanza. En una

evaluación realizada por la UNICEF a 37 países resulto que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de dichos estándares. (Unicef, 2018)

De acuerdo al informe nacional de la evaluación censal (ECE), se obtuvo que un 34,8% de los estudiantes peruanos de cuarto grado de primaria se encuentran en un nivel satisfactorio, lo que refiere que los estudiantes lograron parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Sin embargo, se encuentran en camino de lograrlos, pero todavía tienen dificultades. (Minedu, 2018)

Así mismo, los resultados obtenidos en esta misma evaluación en el marco de la dirección regional de Puno (DREP), se obtuvo 496 puntos según la medida promedio, esto quiere decir que los estudiantes se encuentran en proceso de lograr sus aprendizajes en el área de matemática. Sin embargo, el resultado que obtuvo la unidad de gestión local (UGEL) San Román, fue de 507 puntos según la medida promedio estimada, lo que indica que los estudiantes se encuentran en proceso. Estos resultados son una evidencia de la problemática que existe en el aprendizaje de esta área. (Minedu, 2018)

En el ámbito institucional, según las primeras evaluaciones tomadas al inicio del año escolar reflejan que los estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje del área de matemática, por lo que sus calificaciones los ubica en inicio de su aprendizaje.

Después de la caracterización del problema, se formuló el siguiente enunciado: ¿Cómo influye los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI 102, Ituata - Puno, 2020?

Así mismo, el objetivo general fue determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020

Los objetivos específicos fueron: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata, Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la numeración en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata.

Este trabajo de investigación está enfocado en el uso de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad. Considerando que el juego es un momento de libertad que tiene el niño para explorar, experimentar y establecer relaciones o de pronto vínculos con el entorno que lo rodea, creando diversos momentos de aprendizaje.

En efecto, los juegos tradicionales en nuestras sesiones de clase serán de vital importancia, porque ayudaremos a los niños a poder fortalecer su identidad. Este tipo de juegos permitió que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje en un ambiente cultural propio de su entorno.

En el campo teórico, se recopiló información sobre los juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad, lo cual permitirá tener un sustento teórico que respalde nuestra investigación.

En lo metodológico, se respondió a los objetivos propuestos, los mismos que nos ayudó a evidenciar el nivel influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Así mismo, se motivó a los docentes a enseñar de manera lúdica fortaleciendo la identidad de los niños y de esta manera lograr un aprendizaje significativo. Por ende, esta investigación es relevante porque hemos aportado estrategias de enseñanza.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1 Antecedentes Internacionales**

Abril, (2019), en su investigación titulada: La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí. Tuvo como objetivo ejecutar un estudio sobre la incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de Unidad Educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí, para la recolección de la información se manejó la metodología de investigación cualitativa, utilizando: guía para el análisis de documentos, guía de observación a las actividades, encuestas, y aplicación de varios juegos tradicionales; lo que reflejo como resultado que al aplicar dichos juegos, existe un gran incidencia en el mejoramiento de la psicomotricidad, más aún en la motricidad gruesa, comprobando una estrecha relación con entre el manejo constante de los juegos tradicionales y el consiguiente desarrollo de la motricidad. Se establece así la necesidad de elaborar una propuesta de actividades que contribuya al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, de manera que se modifique los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa.

Lizana y Parra, (2015), en su investigación titulada: Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia. Esta investigación pretende analizar la importancia e impacto de la realización y uso de juegos populares tradicionales y su incidencia en los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia, como momento lúdico y recurso recreativo en la hora de patio. El estudio es de tipo

Cualitativo Explicativo. Su diseño metodológico se divide en dos instancias: la primera, está compuesta por una parte de observación y la segunda parte que será de tipo experimental, con una muestra de 35 alumnos de ambos sexos, pertenecientes al nivel de kínder del Colegio Parroquial Santa Rosa de Lo Barnechea, del rango etario 5 a 6 años de edad. En la etapa de observación el instrumento utilizado para la recolección de datos fue el Registro de Observación, en donde se describieron las conductas de los niños(as) durante el juego libre, para posteriormente realizar. Los resultados obtenidos en base a la descripción y análisis de esta investigación pretenden aportar conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren a los juegos populares tradicionales, como una estrategia didáctica y lúdica para el traspaso y/o transmisión de cultura chilena.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Acuña y Gutierrez, (2018), realizó una investigación titulada: Los Juegos Tradicionales y las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Tuvo como objetivo establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años. La investigación fue de tipo aplicada y un nivel explicativo. La población la conformo 16 niños y niñas cuatro años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados fueron: en el pre test el nivel de inicio con 93.8% (15) y en el nivel de proceso con 6,3%(1). Luego de la aplicación de los juegos tradicionales el 100% de ellos lograron alcanzar el nivel de logro. Se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años. Comparando

los resultados mediante la prueba paramétrica de t student con un nivel de significancia de 0.00 que es menor a 0.05.

Rivas y Sullca, (2017). En su investigación titulada: Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017. El presente trabajo de investigación tiene como propósito fundamental determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. Respecto a la metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional. La población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa “Santa Teresita” de la localidad de San Jerónimo - Andahuaylas, de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la Directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influyen positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas; por ello queda justificado la necesidad de realizar el presente trabajo para confirmar o descartar la hipótesis planteada del problema planteado.

Jimenez y Lavado, (2015), en su investigación titulada: Taller de Juegos Tradicionales para mejor el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez cadenillas en año 2015. Tiene por finalidad demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales es de gran importancia para mejorar el desarrollo emocional en los niños del nivel inicial. La investigación es aplicada con diseño cuasi-experimental,

la cual para realizar este estudio se tomó una muestra de 36 niños distribuidos en dos grupos: con un grupo experimental y otro control. A todos ellos se les aplicó un pre y post test, el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test mostraron que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno. Los resultados del pre y post test confirman que el taller de juegos tradicionales mejora en el desarrollo emocional de niños de 4 años de la I.E. Rafael Narváz Cadenillas. Así como también se llegó a la conclusión que si existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E investigada.

Yllanes, (2019), en su investigación titulada: La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en las Instituciones de Educación Intercultural bilingüe del Centro Poblado de San Pablo – Ayacucho. Tuvo como objetivo general analizar cómo se desarrolla el proceso de socialización en los niños y niñas de Educación Inicial de la Comunidad campesina de San Pablo del distrito de San Pedro provincia de Lucanas región Ayacucho. En el aspecto metodológico se empleó el tipo descriptivo, debido a que busca es caracterizar un fenómeno o una situación concreta, en nuestro caso, dar cuenta de los juegos que llevan a los niños y niñas de la comunidad de San Pablo que asisten al Institución Educativa del nivel inicial de la comunidad. En cuanto al paradigma de investigación, por la naturaleza de esta, utilizamos el enfoque cualitativo puesto que este enfoque. La población está constituida por los padres y madres de familia, los docentes y 18 niños del nivel inicial de la I.E N° 256 del centro poblado

de San Pablo del distrito de San Pedro de la Provincia de Lucanas de la Región Ayacucho. Para la recolección de nuestra información, realizamos la técnica observación etnográfica participativa que nos permitió identificar los juegos de los niños y niñas. Se concluye que los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del ayni y la minka.

### **2.1.3 Antecedentes Regionales**

Escobar y Mamani, (2017), en su investigación titulada: Los juegos tradicionales como, medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno - 2016. El objetivo fue determinar si los juegos tradicionales son un medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años. Según su metodología, muestra que aplico un tipo experimental y con un diseño de investigación cuasi experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista y la observación. Se aplicó como instrumentos una ficha de observación y un cuestionario. Los resultados obtenidos son fueron antes de aplicar los juegos tradicionales en niños del grupo experimental, el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. En el grupo de control se obtuvo todo lo contrario al grupo experimental. Se concluye que los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad

en el área personal social, porque existe diferencia significativa ( $p=0.000$ ) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental.

Tito y Venegas, (2017), en su investigación: La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016. El objetivo general fue determinar la eficacia de la estrategia La tiendita para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. El tipo de investigación fue experimental y de diseño de investigación cuasi – experimental; Primero se aplicó una prueba de entrada a los grupos tanto experimental y de control, luego se aplicó la estrategia, que consta de 15 talleres los cuales se desarrollaron en el sector la tiendita, en los dos grupos experimentales. Luego, se aplicó una prueba de salida en los cuatro grupos, demostrando los resultados de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Finalmente se aplicó las pruebas de hipótesis y los resultados estadísticos para determinar que: La estrategia la tiendita es eficaz puesto que promueve aprendizajes a través de problemas que responden a un contexto en las que se incita al razonamiento para resolver problemas reales con conocimientos matemáticos que lo ayudarían a sostener estrategias de solución a partir del conteo, establecimiento de relaciones, etc.

Quispe, (2019), en su investigación titulada: 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 Juliaca, provincia de San Román,

región Puno, 2019. Tuvo como objetivo general determinar si los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids. El tipo de investigación es cuantitativo, con un nivel explicativo y con un diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 19 estudiantes de 4 años, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de wilcoxon para la tabulación de datos. De los resultados según el pre test de 19 estudiantes 16 de ellos se encontraban en proceso que representan el 84,2%, sin embargo, después de la aplicación de los juegos tradicionales se tomó el post test y resultó que el 100% de estudiantes alcanzaron sus logros de aprendizaje. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales es una buena estrategia para lograr que el niño aprenda de manera dinámica logrando un aprendizaje significativo y que la competencia trabajada sea más sencilla y práctica. Es por ello que se determina que los juegos tradicionales mejoran significativamente el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, y que aparte de proporcionar diversión rescatan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Estos juegos forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos, estos son una expresión cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. Se puede exponer que los juegos tradicionales de nuestra cultura vinculados desde el inicio del siglo XX a la niñez, adolescencia y adultez, en la actualidad han perdido su interés para un segmento de la juventud al ser remplazados por juegos tecnológicos, electrónicos y otros medios que han influido en el desarrollo general. (Sailema y Sailema, 2017)

Así mismo, constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Estas dos razones hacen de los juegos tradicionales un elemento integrador de culturas. (Carmona Ruiz, 2015)

Además, favorece el desarrollo integral del niño, contribuye al rescate de las tradiciones de los pueblos, propicia la interacción entre los miembros de la familia al contemplar la diversidad de edades y brinda a los individuos oportunidades físicas de

desarrollo, las cuales actualmente están limitadas por los juegos digitales que han desplazado este tipo de actividades, así como la limitante que enfrentan hoy los infantes para salir a zonas verdes o amplias para jugar. (Torres y Zárata, 2018)

### **2.2.1.1 Importancia de los juegos tradicionales**

La importancia de los juegos tradicionales radica en que es la actividad que se ha transmitido de generación en generación. Estos juegos y deportes tradicionales arraigaron en determinados ambientes llegando a convertirse en parte de nuestra historia y en pilares de nuestra cultura. Los juegos son el espejo de la sociedad y los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerger. Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de los espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano; en otras palabras, el progreso ha eliminado numerosas manifestaciones sociales, costumbres y tradiciones, asentando en la sociedad un estilo de vida más sedentario. (Valero y Gómez, 2015)

### **2.2.1.2 Rol de los educadores para fomentar los juegos tradicionales**

El rol de los educadores o la persona encargada, es potenciar el juego, a través de una previa planificación, dando lugar a que el niño tenga sus propias experiencias. El acompañamiento es muy importante durante el juego, por medio de la interacción y el respeto entre niño y adulto. Para transmitir al niño seguridad y confianza. (Ortega, 2015)

### **2.2.1.3 El juego**

El juego es una actividad vital y primordial para el desarrollo de las personas, ya que desarrolla el aspecto físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños. Por lo tanto, el juego es un medio que potencializa el desarrollo motor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece a la fluidez del lenguaje, la comunicación y la socialización, promueve la interacción con los demás, facilita la cooperación en actividades conjuntas entre iguales, incrementa el desarrollo de la expresión de los sentimientos sociales, desarrolla la atención y estimula la memorización, motiva a la exploración y estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal y reafirma la personalidad, el Yo, exteriorizar sentimientos, emociones, vivencias y pensamientos, ensayar los roles que ejercen las personas adultas en la sociedad y representar situaciones reales o imaginarias de la vida cotidiana. Es por ello que el juego es vital, tomo la función de vehículo que tienen los niños para aprender y adquirir nuevos conceptos, habilidades y experiencias. Por ello, el juego es una herramienta pedagógica primordial en educación. (Gallardo y Gallardo, 2018)

También, Sarlé, (2012), menciona el Juego es un medio natural, una forma de estar del niño y, por ende, un beneficio en sí mismo. También, desde la segunda perspectiva presentada, que involucra lógicas de intencionalidad, podemos vincularlo con el desarrollo infantil y analizar los beneficios en las múltiples dimensiones biológicas y emocionales del bebé y el niño pequeño.

Del mismo modo, Castro, Romero y otros, (2012), mencionan que el niño a través del juego desarrolla cualidades fundamentales, como son la atención y la memoria activa,

con una intensidad especial. Mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más cosas. Cuando un niño manipula un objeto o realiza una acción con un juguete, se dice que el niño juega, pero la auténtica actividad lúdica solo tiene lugar cuando el niño realiza una acción sobrentendiendo otra y maneja un objeto como si fuera otro. El objeto sustituido se convierte en un soporte para la mente. Al manejar estos objetos, el niño aprende a recapacitar sobre los objetos y a manejarlos en un plano mental. Introduce al niño en el mundo de las ideas.

A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además desarrollan sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio. (Minedu, 2015)

#### **2.2.1.4 Características del juego**

##### **2.2.1.4.1 El juego es divertido**

Los niños o los adultos cuando juegan a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Pues la intención del juego es el placer y satisfacción a pesar que muchas veces puede contener ciertos retos y frustraciones. (Unicef, 2018)

##### **2.2.1.4.2 El juego es provechoso**

Al jugar los niños exploran el mundo que los rodea que los conlleva a descubrir el significado de una vivencia, relacionándola con algo que ya conocían previamente. El juego es el medio por el cual los niños expresan y amplían la interpretación de sus vivencias cotidianas. (Unicef, 2018)

#### **2.2.1.4.3 El juego es interactivo**

El juego y el aprendizaje demandan una interacción entre quienes participan. Por lo tanto, no son estáticos. Al jugar los niños practican competencias, prueban posibilidades, plantean hipótesis y se trazan nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo y significativo. (Unicef, 2018)

#### **2.2.1.4.4 El juego es participativo**

El juego desarrolla la actividad física, mental y verbal lo hace una participación activa con los participantes. (Unicef, 2018)

#### **2.2.1.4.5 El juego es sociable**

El juego ayuda a los niños a socializar, comunicar ideas y ser tolerantes con los demás mediante la interacción social, en base a un inicio de una amistad. (Unicef, 2018)

#### **2.2.1.5 Importancia del juego en el nivel inicial**

La importancia del juego en la infancia se enfoca como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, y a resolver problemas y situaciones conflictivas. Los juegos, de niños y de adultos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real. (Spinelli, 2019)

Durante el siglo XX, pensadores como Lev Vygotsky (1896-1934) y Jerome Bruner (1915-2016) en sus aportes resaltan el rol del juego desde la psicología cognitiva, y señalaron las fuertes relaciones del juego con el aprendizaje. En la obra de Piaget se encuentra una referencia indiscutible sobre los aportes del juego infantil en la evolución del conocimiento. (Spinelli, 2019)

Un punto de vista más sobre la importancia del juego es su gran capacidad de acción en los niños y la convivencia entre sus pares. Esto quiere decir la iniciativa que tienen los niños en la toma de decisiones para el juego es espontánea y natural, según sus preferencias. El juego implica un grado de acción, que hace posible que los niños adopten un papel activo y sean protagonistas de vivencias inéditas, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (Unicef, 2018)

La importancia del juego infantil y lo beneficioso que resulta para el desarrollo de niños y niñas es indiscutible y nadie pone en duda que un niño sano juega. Jugar es una actividad básica, fundamental y constituyente de lo humano, en tanto impulso innato al placer y al riesgo. El juego es una actividad humana que involucra toda la persona, física, cognitiva y emocionalmente, de manera gratuita y sin otro fin que el placer que provoca jugar. El juego no busca alcanzar objetivos y resultados determinados desde fuera de la persona, rendimiento o recompensas. Los niños descubren su afectividad por el juego, en diálogo permanente con los objetos y con los otros sujetos. (Araya, 2017)

#### **2.2.1.6 Aprendizaje a través del juego**

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, (2018), menciona que el juego crea diversas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo, de manera espontánea. El aprendizaje muchas veces puede verse complejo; sin embargo, a través de estrategias adecuadas como es el juego puede resultar mucho más sencillo y desarrollar aspectos importantes como las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

De hecho, en las actividades lúdicas, los niños emplean muchas competencias. Es importante planificar las actividades de juego para poder obtener grandes resultados como lograr niños competentes desde sus primeros años de vida.

De esta forma el aprendizaje de los niños es más rápido y eficaz: alcanzan conocimientos más significativos con la manipulación y contacto de objetos. Aprenden a resolver conflictos según sean sus propias experiencias durante la acción del juego.

Así mismo, el juego ayuda a estimular el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales, forjando vínculos con los demás, compartiendo, negociando para contribuir a su capacidad de autoafirmación. También, los niños aprenden aptitudes de liderazgo y a interactuar en grupo.

En términos más generales, el aprendizaje y el juego se complementan, buscando satisfacer la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad.

#### **2.2.1.7 El juego en educación inicial**

El juego en educación inicial, cumple una función rectora, básica e importante en la infancia, junto con la exploración e indagación, como actividades que sustentan la práctica pedagógica en educación inicial que potencian el desarrollo integral de los niños. Al darle un lugar al juego en la educación inicial se les ofrece protagonismo a los niños en el desarrollo de su propio aprendizaje que lo ayudaran a resolver conflictos cotidianos. Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. (Ortega, 2015)

El juego en educación inicial se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly, Rosa y Catalina Agazzi, todos los que solemos llamar “precursores” de la educación inicial, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. La centralidad dada al juego marcó de tal manera las prácticas de enseñanza que le otorgó al Jardín de Infantes una fisonomía particular. Muebles adaptados al tamaño de los niños, juguetes de diferente tipo, objetos puestos al alcance y clasificados según su función, colores y dibujos diferencian las salas de Jardín de las de primaria. (Sarlè, 2010)

#### **2.2.1.8 Teorías del juego**

##### **2.2.1.8.1 La teoría del juego según Piaget**

La teoría de Piaget, se enfatiza en como el juego adopta distintas formas en el proceso del desarrollo infantil como resultado directo de las transformaciones por las cuales pasan las estructuras intelectuales. Según el tipo de juego que emplea el niño refleja en parte las estructuras. Que en la medida el accionar de los infantes se da por antonomasia, el juego establece el desarrollo de nuevas estructuras mentales (Linaza, citado por Gallardo y Gallardo, (2018). Piaget, distingue cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

##### **2.2.1.8.2 La teoría del juego según Vygotsky**

Para Vygotsky (1982), afirma que el juego pasa por distintos pasos hasta llegar a la sustitución; es el trabajo imaginario, lleno de ilusiones, de amplia imaginación; indica que la imaginación del infante forma parte de una nueva formación de la conciencia del niño en sus primeros años de vida, y que es representación original de la conciencia

humana; se piensa que el jugar hace que el niño pueda crear una situación irreal , en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. (Gallardo y Gallardo, 2018)

## **2.2.2 Competencia resuelve problemas de cantidad**

### **2.2.2.1 Proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de matemática**

El aprendizaje en niños y niñas cursantes del nivel inicial, referentes a contenidos matemáticos depende en gran parte del contexto, aunado a, las circunstancias ofrecidas por el docente para que surja este tipo de pensamiento lógico matemático. Iniciar el proceso del avance del pensamiento lógico matemático, es ir construyendo las relaciones de los niños con los objetos, igualmente, la mediación que debe hacer el docente para ayudarlos a descubrir objetos con determinados atributos.

Existen tres aspectos muy importantes para el desarrollo del pensamiento matemático: el conocimiento físico, son las propiedades que observamos en los objetos, es decir, la realidad externa como: color, olor, peso, textura, sabor, forma, etc. Dicho de otro modo, el niño puede conducirse sobre el objeto y ver su resistencia, acción ejemplo, ver los movimientos de las pelotas en cuanto, a que ruedan, rebotan.

Así mismo, el conocimiento social se adquiere mediante la adultez e implica, normativas de cada sociedad, fundadas de forma dependiente De igual manera, el conocimiento matemático, no se enseña como tal porque el niño lo va construyendo

luego de relaciones que ellos mismos crean entre los objetos, una vez asimilado nunca se olvidará, por ejemplo, nunca dirá una vaca no es un animal. (Valecillos, 2019)

## **2.2.2.2 Nociones de cantidad**

### **2.2.2.2.1 La clasificación**

Es la capacidad para agrupar objetos en función a características comunes, tales como el color, el tamaño o la forma (Minedu, 2015, pp. 8). Logrando formar clases y subclases; para lograr esta capacidad ha iniciado agrupando objetos para satisfacer sus necesidades de juego y agrupa para formar figuras de objetos, luego los agrupa identificando un criterio y finalmente logra formar clases lógicas. (Bautista, 2015)

La acción de clasificar está asociada a varias actuaciones cotidianas: El hecho de nombrar un objeto lleva implícito una clasificación del mismo. Decir la palabra "mesa" supone hacer referencia a una gran variedad de objetos todos ellos con una serie de características y de funciones similares. Definir un objeto es otra forma de clasificarlo, por esta forma se llega a conocer la función del mismo y permitirá conocer cómo conducirnos respecto a él. También se realiza una clasificación cada vez que se reconoce un objeto como "uno que hemos visto antes", aunque no hay dos ocasiones en que los datos sensoriales sean exactamente iguales. El proceso consiste en abstraer ciertas propiedades invariantes que persisten en la memoria más tiempo que el recuerdo de una particular forma de representación del objeto. Una vez formada la abstracción, cualquier experiencia posterior se reconoce, a través de una comparación de semejanzas y diferencias. (E. Castro et al., 2012)

En particular es un proceso que permite organizar la realidad circundante, ordenar los objetos según sus diferencias y semejanzas, y por lo tanto reconocerlas como similares, aunque todas sus propiedades no sean idénticas. (MINEDUV, 2005)

Añadido a esto, Chamorro, (2005), define a la clasificación como una agrupación lógica sencilla, que permite constituir clases por medio de equivalencias cualitativas de los elementos a agrupar. La clase, por ser generalmente indefinida, no se construye solo por percepciones; se llega al concepto de clase a través de abstracciones, generalizaciones y operaciones lógicas de composición, reversibilidad y asociatividad. Esta construcción se produce en el niño de forma gradual. Poco a poco se va independizando de la realidad y procede a construir esquemas abstractos. De la realización de colecciones figurales concretas, pasa a las colecciones abstractas no figurales, hasta llegar a realizar verdaderas clasificaciones.

Pero a su vez, la habilidad de clasificar involucra el pensamiento lógico y las operaciones mentales. El problema más elemental es el de agrupar objetos similares en alguna forma, esto es, con una propiedad común como el color, el tamaño o cualquier otra que defina o sea exclusiva de los objetos que se van a clasificar. Para desarrollar esta habilidad se debe indicar al niño que en un conjunto pre- establecido, por ejemplo figuras geométricas de diferentes colores, tamaños y espesores, escoja un elemento que se parezca a otro previamente seleccionado. Puede ser otro que tenga la misma forma, tamaño, espesor, color u otra cualidad, requiriéndole una explicación verbal de su elección.(Castro y Castro, 2011)

#### **2.2.2.2.2 La seriación**

“Es la capacidad para establecer un orden creciente o decreciente, y para identificar y deducir un patrón establecido en un grupo de objetos”. (Minedu, 2015, pp. 8)

Así mismo, es la destreza que tiene el niño para ordenar objetos, esta capacidad se inicia su desarrollo por ordenar objetos según su tamaño, ordenando del más pequeño al más grande, luego del más grande al pequeño hasta que finalmente logra formar series ascendentes y descendentes al mismo tiempo. (Bautista, 2015)

#### **2.2.2.2.2.1 Serie numérica**

La serie numérica oral y la acción de contar, son herramientas muy valiosas tanto para evaluar cantidades de objetos, como para resolver los primeros problemas aditivos. Es por ello, que sería conveniente incluir esta actividad en la Educación Inicial. El recitado de los números es uno de los primeros aprendizajes de los procesos matemáticos; se consideró como un aprendizaje memorístico y de poca importancia, sin embargo, constituye una tarea compleja y valiosa para la adquisición de la noción de número y aprendizaje posterior de los mismos. (MINEDUV, 2005)

#### **2.2.2.2.3 La comparación**

“Es la capacidad del niño para señalar semejanzas y diferencias respecto de la cantidad de colecciones de objetos, empleando los términos más que, menos que, igual que”. (Minedu, 2015, pp. 8)

#### **2.2.2.2.4 La numeración**

“Es la capacidad para contar una cantidad de objetos. Al inicio para describir la cantidad de objetos el niño utiliza cuantificadores aproximativos tales como uno, ninguno, muchos, pocos”. (Minedu, 2015, pp. 9)

Por otro lado, la noción del número en el niño es un proceso activo y progresivo, activo porque se logra a partir de la “acción” que el niño logra sobre los objetos de su entorno, de su comunidad, y progresivo porque cada acción se hace cada vez más compleja. Por ello, las maestras de educación inicial inician este proceso facilitando a los niños variados objetos y acciones. (Bautista, 2015)

##### **2.2.2.2.4.1 Noción de número**

Para los autores Castro y Castro, (2011), mencionan que en la etapa preescolar los niños cuentan y mencionan cifras numéricas, y por lo general lo hacen en forma mecánica, capacidad menor muy distante del concepto de número. La noción de número sólo se adquiere después de haber cumplido ciertas condiciones preliminares, tales como las nociones de seriación y orden, conservación de la cantidad y equivalencia. Para llegar a estos conceptos se deben dominar algunas etapas previas como las siguientes: Elaboración de los conceptos de conjunto, elemento y pertenencia. Elaboración de los conceptos de serie y orden. Elaboración del concepto de clasificación. Elaboración del concepto de conservación de la cantidad.

##### **2.2.2.2.4.2 Cuantificación**

El niño y la niña utilizan en su vida cotidiana un vocabulario relacionado con la cantidad: todo, nada, algunos y también con las parejas de contraste: muchos poco,

más menos. Ejemplo: “dame muchos caramelos”, “dame un poquito de agua”, “esto pesa mucho”, “esta cuerda es más larga que la otra. Todos estos términos se utilizan para comparar. Los números sirven para comparar cantidades desde el punto de vista cuantitativo utilizando: relaciones de igualdad: “tantos como” y relaciones de desigualdad: “más que”, “menos que”, “mayor que”, “menor que”. (MINEDUV, 2005)

#### **2.2.2.2.4.3 Cardinalidad**

“Es la capacidad para establecer el número de elementos de una colección de objetos”. (Minedu, 2015, pp. 9)

#### **2.2.2.2.4.4 Ordinalidad**

“Es la capacidad del niño para identificar el orden que ocupa un objeto dentro de un grupo”. (Minedu, 2015, pp. 9)

#### **2.2.2.2.5 Resolución de problemas**

“Es la capacidad del niño para encontrar respuestas adecuadas a distintos desafíos que se le presentan en situaciones numéricas que impliquen juntar, separar, agregar, quitar y/o repartir objetos”. (Minedu, 2015, pp. 10)

### **2.2.2.3 La matemática en el nivel inicial**

Es importante comprender el desarrollo y proceso mental del niño, por qué enseñar y aprender la matemática en el nivel inicial, para ello se ejecuta, la didáctica de las matemáticas centrando su interés en todos aquellos aspectos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje: metodologías y teorías de aprendizaje, estudio de dificultades, recursos y materiales para el aprendizaje. Así pues, se ira construyendo del pensamiento matemático en los niños, estos conocimientos se van adquiriendo a

través de acciones y prácticas relacionadas con el número y la ubicación en el espacio y en el tiempo, que se va fortaleciendo a través del desarrollo de cuatro capacidades básicas:

La observación, es fundamental presentar a los alumnos tareas en las que, de manera autónoma y guiados con sumo cuidado por el maestro, sean capaces de centrar la atención en aquellas propiedades, características o fenómenos que queremos que perciban, sin forzar por nuestra parte dicho acto; la imaginación, es necesario fomentar la creatividad de los alumnos mediante actividades que les permitan desarrollar múltiples y diferentes acciones, del mismo modo que puede ocurrir en el trabajo matemático; la intuición: entendida como la capacidad para anticipar los resultados que se pueden obtener de una acción que se vaya a realizar posteriormente; el razonamiento lógico, se debe potenciar la capacidad de los alumnos en relación a la obtención de unas conclusiones a partir de ideas o resultados previos considerados ciertos. (Arteaga y Macías, 2016)

#### **2.2.2.4 Enfoque de la matemática en la resolución de problemas**

Es una situación nueva para el niño, en la que no se conoce de antemano la forma de resolverla. Esta novedad surge dentro de una actividad cotidiana en el aula que motiva a los niños a querer pensar y explorar; en ese proceso, establece relaciones que permiten encontrar una solución validando las estrategias empleadas. Igualmente, se pueden plantear situaciones problemáticas relacionándolas con situaciones de su entorno. Esto permite compartir las ideas de sus pares, conocer perspectivas y estrategias alternativas de solución, porque no todos pensamos de la misma manera.

La comunicación forma parte intrínseca de toda resolución de situaciones problemáticas cotidianas, porque los niños expresan lo que comprenden de diversas maneras (oralmente, corporalmente con gestos y mediante representaciones con objetos, dibujos y símbolos no convencionales); además, plantean sus dudas y argumentan, en su nivel, los procedimientos seguidos hasta llegar a la propuesta de solución. (Minedu, 2015b)

### **III. Hipótesis**

Los Juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020

## IV. Metodología

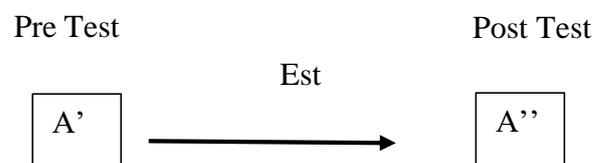
### 4.1 Diseño de la investigación

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

Está centrado en el nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos y/o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre el fenómeno y en qué condiciones se da éste o porque dos o más variables están relacionadas.

El diseño de la investigación es pre experimental. Su grado de control es mínimo. A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. (Fernández, 2014)

Según Fernández, (2014, p. 141), este diseño se diagramaría así:



Donde:

A: Es la muestra control y experimental a la vez.

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Este diseño ofrece una ventaja sobre el anterior: existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1 Población**

La población de la investigación estuvo conformada por 29 niños del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 102, Ituata.

### **4.2.2 Muestra**

La muestra de la investigación está conformada por 13 niños de cinco años.

*Tabla 1. Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial 102*

<b>Institución educativa</b>	<b>Año</b>	<b>Número de estudiantes</b>
Institución Educativa Inicial 102	2020	13
	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>

Fuente: nómina de matrícula 2020



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

### **4.4.1 Técnicas**

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

### **4.4.2 Instrumento**

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue un pre test que se aplicó al inicio y un pos test que se aplicó al final de la intervención, el instrumento antes mencionado será elaborado por el mismo investigador

#### **4.4.2.1 Lista de cotejo**

Es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evolución, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica. Este instrumento de evaluación permite, según Segura “registrar el grado de acuerdo con una escala determinada, en el cual un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada es desarrollada por la o el estudiante” (Gómez, 2013).

**Cuadro 2: Baremo de evaluación**

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

**Fuente:** Diseño Curricular nacional

#### 4.5 Plan de análisis

Este trabajo de investigación se ejecutó de la siguiente manera: se planteó un objetivo general y tres objetivos específicos, luego se hizo una búsqueda de información para organizar los sustentos teóricos. Respecto a la metodología planteada, se aplicó un tipo de investigación cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño pre experimental. La muestra fue determinada de manera no probabilística e intencionada, a los cuales se les aplico para la recolección de datos un pre test y un post test, también se aplicaron 5 sesiones de aprendizaje Los resultados obtenidos fueron procesados con el programa estadístico SPSS y la prueba de hipótesis se realizó con la T de student.

Con los resultados obtenidos se realizaron las tablas, gráficos y las interpretaciones; además nuestros resultados fueron comparados con otras investigaciones, lo cual fueron corroborados. Por último, se redactaron las conclusiones teniendo en cuenta el orden de los objetivos específicos y del objetivo general, como también nuestro aporte.

#### 4.6 Matriz de consistencia

*Cuadro 3: Matriz de consistencia*

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿Cómo influye los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI 102, Ituata - Puno, 2020?	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020.</p> <p><b>Específico</b></p> <p>Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata.</p> <p>Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata.</p> <p>Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la numeración en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata.</p>	<p>Los Juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020</p>	<p>Juegos Tradicionales</p> <p>Competencia Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Muestra: 13 niños</p>

#### 4.7 Principios éticos

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

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

## V. Resultados

### 5.1 Resultados

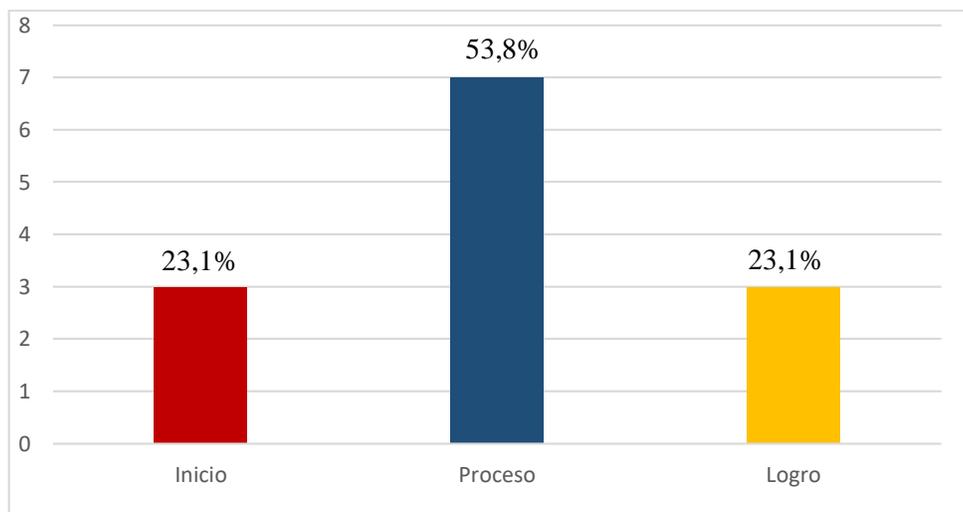
#### 5.1.1 Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación en niños de cinco años de la IEL. 102, Ituata

*Tabla 2. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión comparación*

Nivel	fi	hi	hi%
Inicio	3	23,1	23,1%
Proceso	7	53,8	53,8%
Logro	3	23,1	23,1%
Total	13	100	100%

Fuente: Resultados del pre test

*Gráfico 1. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión comparación*



Fuente: Resultados del pre test

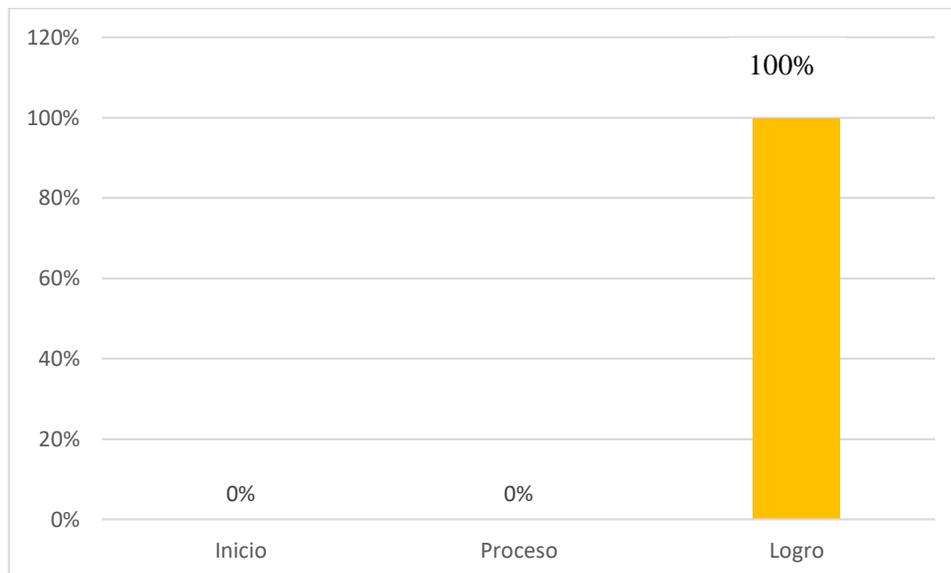
**Interpretación:** En la tabla 2 y gráfico 1, se puede observar que respecto a la dimensión comparación en el pre test, 3 niños se encuentran en inicio, 7 niños se encuentran en proceso y 3 niños se encuentran en un nivel de logro. Esto quiere decir que los niños tienen dificultades para hacer comparaciones, relaciones características entre objetos.

**Tabla 3. Aplicación del Pos Test respecto a la dimensión comparación**

Nivel	fi	hi	hi%
Inicio	0	0	0%
Proceso	0	0	0,0%
Logro	13	100	100,0%
Total	13	100	100%

Fuente: Resultados del post test

**Gráfico 2. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión comparación**



Fuente: Resultados del post test

**Interpretación:** En la tabla 2 y gráfico 1 se puede observar que en el pos test los 13 niños se encuentran en logro de alcanzar su aprendizaje respecto a la dimensión comparación. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes lograron su aprendizaje esperado respecto a la dimensión comparación.

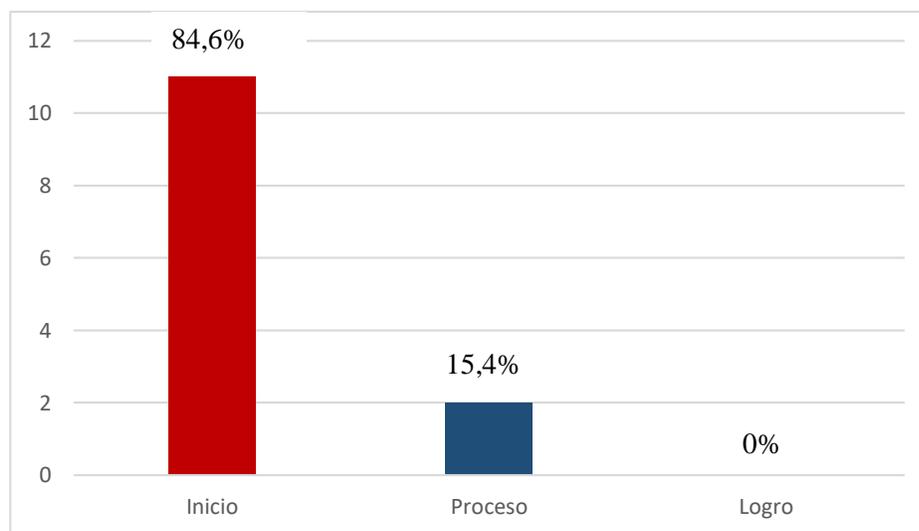
### 5.1.2 Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en niños de cinco años de la IEL. 102, Ituata

*Tabla 4. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión seriación*

Nivel	fi	hi	hi%
Inicio	11	84,6	84,6%
Proceso	2	15,4	15,4%
Logro	0	0	0%
Total	13	100	100%

Fuente: Resultados del pre test-seriación

*Gráfico 3. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión seriación*



Fuente: Resultados del pre test-seriación

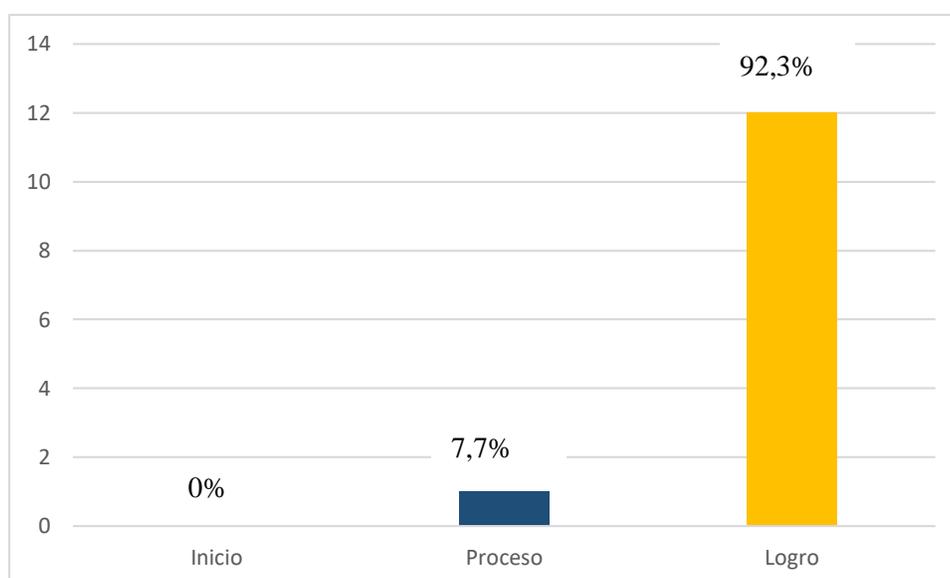
**Interpretación:** En la tabla 4 y gráfico 3 se puede observar que respecto a la dimensión seriación en el pre test resultado que, 11 niños se encuentran en inicio que representa el 84,6%, 2 niños se encuentran en proceso que representa el 15,4% y ningún estudiante se encuentra en logro previsto. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para realizar seriaciones según el tamaño, la forma y el color.

**Tabla 5. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión seriación**

Nivel	fi	hi	hi%
Inicio	0	0	0,0%
Proceso	1	7,7	7,7%
Logro	12	92,3	92,3%
Total	13	100	100%

Fuente: Resultados del post test-seriación

**Gráfico 4. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión seriación**



Fuente: Resultados del post test-seriación

**Interpretación:** En la tabla 5 y gráfico 4 se puede observar que respecto a la dimensión seriación en el post test resulta que, 12 niños se encuentran en logro previsto que representa el 92,3%, 1 estudiante se encuentra en proceso que representa el 7,7% y ningún estudiante se encuentra en inicio. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes han logrado sus aprendizajes respecto a la dimensión seriación.

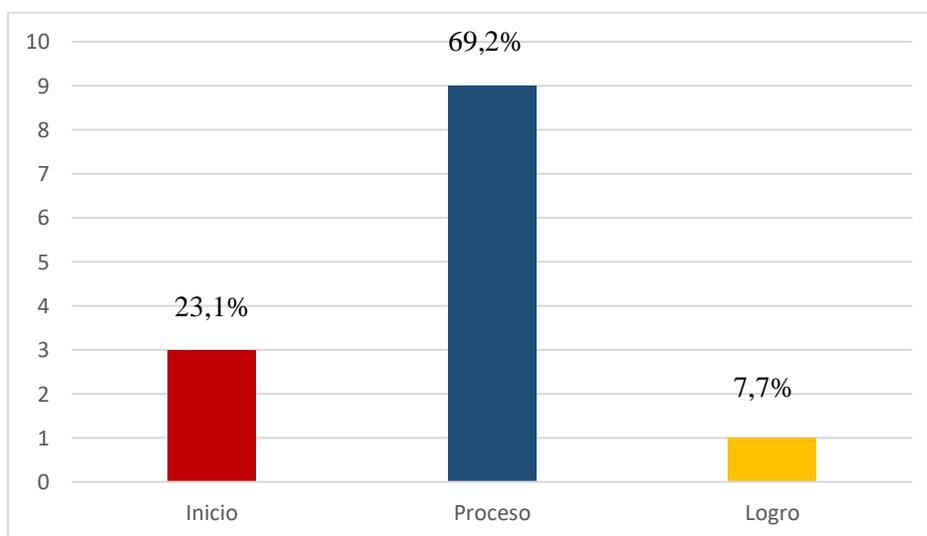
**5.1.3 Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la numeración en niños de cinco años de la I.EI. 102, Ituata.**

*Tabla 6. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión numeración*

Nivel	fi	hi	hi%
Inicio	3	23,1	23,1%
Proceso	9	69,2	69,2%
Logro	1	7,7	7,7%
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados del pre test-numeración

*Gráfico 5. Aplicación del Pre Test respecto a la dimensión numeración*



Fuente: Resultados del pre test-numeración

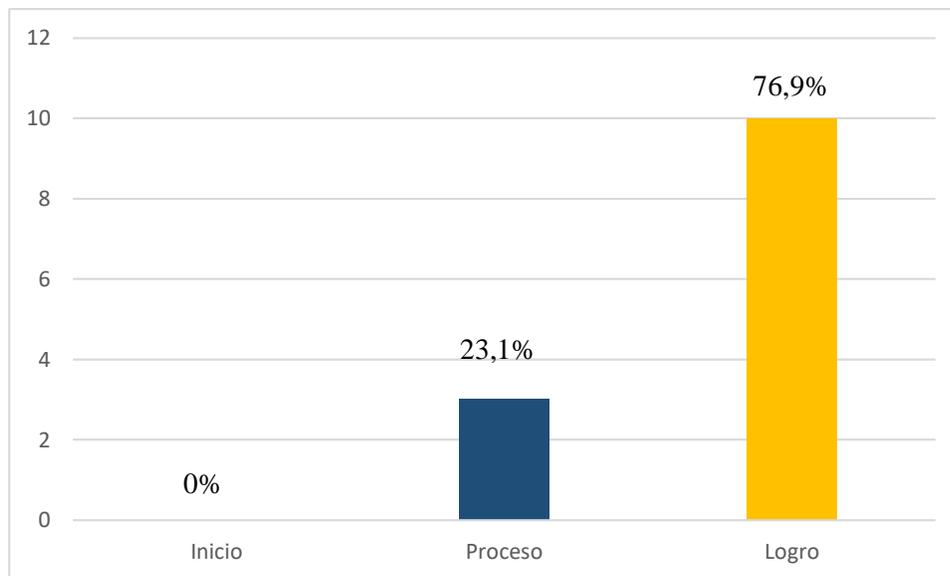
**Interpretación:** En la tabla 6 y gráfico 4 se puede observar que en el pre test 3 niños se encuentran en inicio de alcanzar su aprendizaje respecto a la dimensión numeración representado por el 23,1%, 9 niños que representan el 69,2% se encuentran en proceso y 1 niño que representa el 7,7% se encuentra en logro previsto. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades con la dimensión numeración.

**Tabla 7. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión numeración**

Nivel	fi	hi	hi%
Inicio	0	0	0%
Proceso	3	23,1	23,1%
Logro	10	76,9	76,9%
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados del post test-numeración

**Gráfico 6. Aplicación del Post Test respecto a la dimensión numeración**



Fuente: Resultados del post test - numeración

**Interpretación:** En la tabla 7 y gráfico 6 se puede observar que en el post test 3 niños aún se encuentran en proceso de alcanzar su aprendizaje respecto a la dimensión numeración representado por el 23,1% y 10 niños que representan el 76,9% lograron un aprendizaje esperado respecto a la dimensión numeración. Esto quiere decir que los estudiantes han mejorado significativamente respecto a la dimensión numeración.

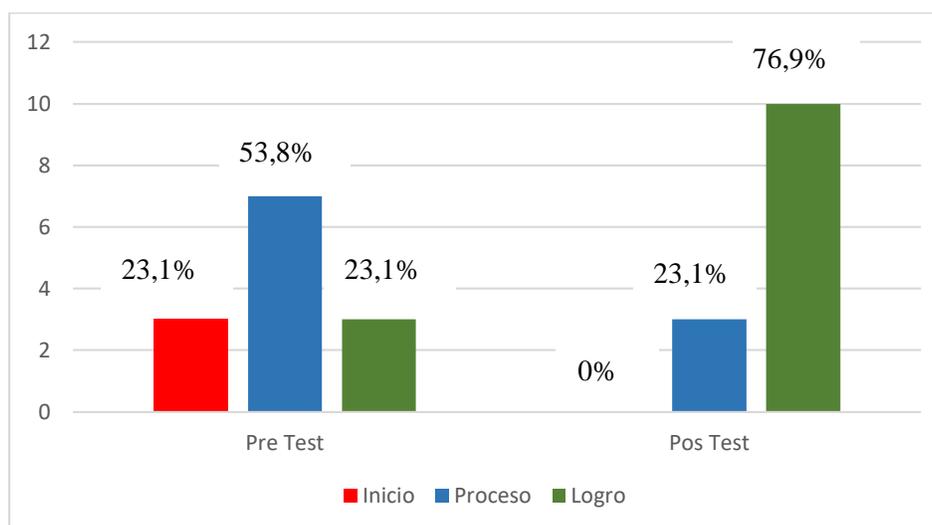
**5.1.4 Determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020**

**Tabla 8. Comparación de los resultados del pre test y el post test**

Niveles	Pre Test		Post Test	
	fi	hi%	fi	hi%
Inicio	3	23,1%	0	0%
Proceso	7	53,8%	3	23,1%
Logro	3	23,1%	10	76,9%
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultados del pre test y post test

**Gráfico 7. Comparación de los resultados del pre test y el post test**



Fuente: Resultados del pre test y post test

**Interpretación:** En la tabla 8 y gráfico 7 se puede observar que en el pre test 7 niños se encuentran en proceso de alcanzar su aprendizaje representado por el 53,8% y en el post test, se obtuvo 10 niños que representan el 76,9% se encuentran en logro previsto. Esto quiere decir que en el pre test los niños tenían dificultades en la competencia resuelve problemas de cantidad y en el pos test los niños han mejorado significativamente.

#### 5.1.4.1 Prueba de hipótesis

$H_0$  = La distribución de los datos no es normal

$H_a$  = La distribución de los datos es normal

**Tabla 9. Prueba de Normalidad**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,269	13	,011	,820	13	,012
Post Test	,470	13	,000	,533	13	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Prueba de Normalidad

**Interpretación:** Utilizamos la prueba de Shapiro Wilk, porque tenemos una muestra menor a 50. Lo que indica que la distribución de prueba es normal, siendo  $p=0,00$  menor a  $0,05$ , por lo tanto, se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$  y se concluye que la distribución es normal.

#### 5.1.4.2 Prueba de diferencias de medias del pre test y post test

**$H_0$ :** Los Juegos tradicionales no influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020.

**$H_a$ :** Los Juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata - Puno, 2020.

Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

**Tabla 10. Prueba de hipótesis de los juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad**

*Prueba para una muestra*

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PreTest	10,198	12	,000	2,000	1,57	2,43
PostTest	22,768	12	,000	2,769	2,50	3,03

**Fuente:** Resultados de la prueba estadística T de Student.

**Interpretación:** En la tabla 10, según la prueba de T-Student aplicada en el Pre-Test y Post Test, el nivel de significancia observada es menor que 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), lo cual indica que el Pre test y Post Test tienen diferencias significativas en sus promedios, entonces ha sido factible la aplicación de los juegos tradicionales. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación.

## **5.2 Análisis de los resultados**

### **5.2.1 Identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación en los niños de cinco años de la IEI. 102, Ituata.**

De los 13 estudiantes que participaron de esta investigación, en el pre test, 7 niños se encuentran en proceso de alcanzar su aprendizaje. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para hacer comparaciones, establecer relaciones y características entre objetos. Y el pos test los 13 niños lograron alcanzar su aprendizaje respecto a la dimensión comparación.

En los resultados que obtuvo Quispe, (2019), en su investigación titulada “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 Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019”, resulto que en la aplicación del pre test, el 84,2% de estudiantes se encontraban en proceso y en el post test, el 100% de estudiantes alcanzaron lograr su aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

La escala de evaluación, proceso, es cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr. (MINEDU, 2015a)

Otros resultados que se obtuvieron, fueron que, en el pre test, 3 niños se encontraron en inicio y 3 niños se encuentran en un nivel de logro.

### **5.2.2 Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en los niños de cinco años de la IEL. 102, Ituata.**

De los 13 estudiantes que participaron de esta investigación, en el pre test, respecto a la dimensión seriación resulto que, 11 niños se encuentran en inicio que representa el 84,6%, lo que indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para realizar seriaciones según el tamaño, la forma y el color. Y en el post test resulta que, 12 niños se encuentran en logro previsto que representa el 92,3%. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes han logrado sus aprendizajes respecto a la dimensión seriación.

En los resultados que obtuvo Quispe, (2019), en su investigación titulada “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 Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019”, resulto que en la aplicación del pre test, el 84,2% de estudiantes se encontraban en proceso y en el post test, el 100% de estudiantes alcanzaron lograr su aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

En la escala de evaluación, inicio es cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. (MINEDU, 2015a)

Otros resultados que se obtuvieron, fueron que, en el pre test 2 niños se encuentran en proceso que representa el 15,4% y ningún estudiante se encuentra en logro previsto. Y en el post test 1 estudiante se encuentra en proceso que representa el 7,7% y ningún estudiante se encuentra en inicio.

### **5.2.3 Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la numeración en los niños de cinco años de la IEL. 102, Ituata.**

De los 13 estudiantes que participaron de esta investigación, 9 niños que representan el 69,2% se encuentran en proceso. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades con la dimensión numeración. Y en el post test 10 niños que representan el 76,9% lograron un aprendizaje esperado respecto a la dimensión numeración. Esto quiere decir que los estudiantes han mejorado significativamente respecto a la dimensión numeración.

En los resultados que obtuvo Quispe, (2019), en su investigación aplicó 15 sesiones de aprendizaje de las cuales 6 de ellas evalúan la dimensión numeración, en las cuales obtuvo en la sesión 3, 16 estudiantes no lograron un aprendizaje esperado, sin embargo en la sesión 15, 18 estudiantes si lograron un aprendizaje esperado. Estos resultados corroboran a los nuestros porque al inicio los estudiantes tenían ciertas dificultades y en las sesiones posteriores los estudiantes mostraron una mejora significativa.

Los estudiantes en el post test, mostraron un logro de aprendizaje, lo que significa que cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado. (MINEDU, 2015a)

Otros resultados que se obtuvieron, fueron que, en el pre test, 3 niños se encontraron en inicio representado por el 23,1%, y 1 niño que representa el 7,7% se encuentra en logro previsto y en el post test, 3 niños aún se encuentran en proceso representado por el 23,1% respecto a alcanzar su aprendizaje respecto a la dimensión numeración.

#### **5.2.4 Determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la IEL. 102, Ituata - Puno, 2020**

De los 13 estudiantes que participaron de esta investigación, en el pre test 7 niños se encontró en proceso de alcanzar su aprendizaje representado por el 53,8% y en el post test, se obtuvo 10 niños que representan el 76,9% se encontró en logro previsto. Esto quiere decir que en el pre test los niños tenían dificultades en la competencia resuelve problemas de cantidad y en el pos test los niños han mejorado significativamente.

En los resultados que obtuvo Quispe, (2019), en su investigación obtuvo que al comparar los resultados obtenidos en el pre test y post test, podemos evidenciar el grado de significancia en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, porque en el post test se obtuvo que el 100% de estudiantes puedan alcanzar su logro previsto, lo cual corroboran a nuestros resultados.

Por lo tanto, tomando en cuenta la diferencia entre el pre test y post test son significativas, por que evidencia una mejora, es por ello que se determina que la influencia de los juegos tradicionales si desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 102, Ituata, Puno, 2020.

## **VI. Conclusiones**

Se concluye que:

Primero; la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la comparación es significativa en los niños de cinco años, porque se obtuvo en el pre test, 7 niños se encuentran en proceso de alcanzar su aprendizaje. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para hacer comparaciones, establecer relaciones y características entre objetos. Y en el pos test se obtuvo los 13 niños lograron alcanzar su aprendizaje respecto a la dimensión comparación.

Segundo; la influencia de los juegos tradicionales fue significativa en el desarrollo de la seriación en los niños de cinco años, en el pre test, resultó que 11 niños se encontraban en inicio que representa el 84,6%, lo que indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para realizar seriaciones según el tamaño, la forma y el color. Y en el post test resulta que, 12 niños se encuentran en logro previsto que representa el 92,3%. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes han logrado sus aprendizajes respecto a la dimensión seriación.

Tercero; se conoció la influencia de los juegos tradicionales que desarrolló la numeración en los niños de cinco años, 9 niños que representan el 69,2% se encontraron en proceso. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades con la dimensión numeración. Y en el post test 10 niños que representan el 76,9% lograron un aprendizaje esperado respecto a la dimensión numeración. Esto quiere decir que los estudiantes han mejorado significativamente respecto a la dimensión numeración.

Cuarto; se determinó que la influencia de los Juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en niños de cinco es significativa. Por lo tanto, tomando en cuenta la diferencia entre el pre test y post test se determina que la influencia de los juegos tradicionales si desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en niños de cinco años.

Se concluye que, los juegos tradicionales son un recurso muy importante que ofrece al niño acoger costumbres, que han ido de generación en generación y de forma divertida, como también a través de este medio tan dinámico que es el juego se puede enseñar las áreas que los niños tienen dificultades, como es el área de matemática, buscando lograr desarrollar habilidades para utilizar y relacionar operaciones básicas con el fin de resolver problemas de la vida cotidiana.

### **Aspectos Complementarios**

Se realiza las siguientes recomendaciones: las docentes del nivel inicial deben usar diversas estrategias para lograr que el estudiante aprenda, es por ello que se propone y recomienda el uso de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica en las sesiones de aprendizaje.

También, se recomienda que los docentes durante el dictado de las sesiones, hagan del momento de aprendizaje un ambiente lleno de oportunidades, de experiencias para lograr que los niños aprendan de manera significativa y que lo aprendido puedan aplicarlo en su diario vivir.

## Referencias Bibliográficas

- Abril Cruz, M. M. (2019). *La Incidencia de los Juegos Tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Rumiñahui” en la ciudad de Sangolquí* (Universidad de las Fuerzas Armadas). Recuperado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>
- Acuña Capani, O., & Gutierrez Hinostraza, M. N. (2018). Universidad Nacional De Huancavelica Jurados (Universidad Nacional de Huancavelica). Recuperado de: [http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1378/TP\\_10101.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1378/TP_10101.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Araya, E. (2017). Orientaciones teóricas y técnicas para el majo de sala de psicomotricidad. In *Journald Article*. Recuperado de: <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Arteaga, B., & Macías, J. (2016). Didáctica de las matemáticas en Eucación Infantil. In UNIR (Ed.), *La construcción del pensamiento matemático en educación infantil*. Recuperado de: <https://doi.org/10.6035/sapientia123>
- Bautista, J. (2015). El desarrollo de la noción de número en los niños. *Perspectivas En Primera Infancia*, 1(1), 1–31. Recuperado de: <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/145/145>

- Carmona Ruiz, R. (2015). *Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. una revisión a través de la pintura*. 15, 7–20. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3891729>
- Castro, E., Romero, A., & Castro, E. (2012). *Desarrollo del pensamiento matemático infantil*. Recuperado de: [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4811/Desarrollo del pensamiento matemático infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4811/Desarrollo_del_pensamiento_matemático_infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Castro, R., & Castro, R. (2011). *Didáctica de las Matemáticas: de Preescolar a secundaria* (ECOPE, Ed.). Recuperado de: [https://www.academia.edu/36562818/Didactica\\_de\\_La\\_Matematica\\_de\\_Preescolar\\_a\\_Secundaria](https://www.academia.edu/36562818/Didactica_de_La_Matematica_de_Preescolar_a_Secundaria)
- Chamorro, C. (2005). Didáctica de las matemáticas para maestros de Educación Infantil. In *Revista Complutense de Educación* (Vol. 30). Recuperado de: <https://doi.org/10.5209/iced.64578>
- Escobar Benito, D., & Mamani Choque, C. (2017). *“Los Juegos Tradicionales Como Medio Para El Desarrollo De La Competencia Afirma Su Identidad Del Área Personal Social En Niños Y Niñas De 4 Años De La I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno - 2016* (Universidad Nacional del Altiplano). Recuperado de: [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar\\_Benito\\_Deysi\\_Medalid\\_Mamani\\_Choque\\_Claudia\\_Alexa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar_Benito_Deysi_Medalid_Mamani_Choque_Claudia_Alexa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Educativa Hekademos*, 24, 41–51. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_s\\_u\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_s_u_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)

Jimenez, A., & Lavado, C. (2015). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Naváez Cadenillas en el año 2015* (Universidad Nacional de Trujillo). Recuperado de: [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ\\_VENTURA-LAVADO\\_MONTOYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ_VENTURA-LAVADO_MONTOYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Lizana Zúmica, C. M., & Parra Brant, C. E. (2015). *Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia* (Univesidad Andres Bello) Recuperado de: [http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/6386/a120101\\_Lizama\\_C\\_Juegos\\_populares\\_tradicionales\\_2015\\_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/6386/a120101_Lizama_C_Juegos_populares_tradicionales_2015_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Minedu. (2015). Rutas del aprendizaje. *Ministerio de Educación*, p. 200. Recuperado de: <http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/inicio.html%0Ahttp://www.minedu.gob.pe/rutas-del->

aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf

Minedu. (2018). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?*. Recuperado de:  
<http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018/%0Ahttp://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>

MINEDU. (2015a). Estudio de Educación Inicial un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y niños de 5 años de edad. *Serie Estudios Especiales*. Recuperado de:  
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>

MINEDU. (2015b). *Rutas del aprendizaje del Nivel Inicial: Desarrollo del Pensamiento Matemático para el ciclo II*. 1–80. Recuperado de:  
<http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/23-fasciculo-inicial-matematica.pdf>

MINEDU. (2018). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?* 24. Recuperado de:  
<http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018/%0Ahttp://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>

MINEDUV. (2005). *Educación Inicial Procesos Matemáticos*. Recuperado de:  
<https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educini6.pdf>

Ortega, R. (2015). El juego en la educación inicial. *Orientaciones Pedagógicas*, 8(1), 115–128. Recuperado de: <https://doi.org/10.1174/113564096321273683>

Quispe, M. (2019). *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 Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019* (Universidad católica los Ángeles de Chimbote). Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16156/APRENDIZAJE\\_CANTIDAD\\_COMPETENCIA\\_JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_QUISPE\\_MAMANI\\_MARTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16156/APRENDIZAJE_CANTIDAD_COMPETENCIA_JUEGOS_TRADICIONALES_QUISPE_MAMANI_MARTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rivas, F., & Sullca, R. (2017). *Influencia de los Juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "Santa Teresina" de San Jerónimo, Andahuylas 2017* (Universidad Tecnológica de los Andes). Recuperado de: [http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales*. Recuperado de: [http://bam.educarex.es/gestion\\_contenidos/ficheros/341\[juegos populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341[juegos%20populares.pdf)

Sailema, Á., & Sailema Torres, M. (2017). *Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down Traditional games as motor stimulator in children with Down syndrome*. 36(2), 1–11. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>

- Sarlé, P. (2012). *Juego y educación infantil Prólogo lúdico*. Recuperado de:  
[http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego\\_y\\_educacion\\_infantil.pdf](http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf)
- Sarlé, P. (2010). *Fundamentos y reflexiones entorno a su enseñanza*. Recuperado de:  
[http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno\\_1\\_Fundamentos.pdf](http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf)
- Spinelli, H. (2019). *Planes y juegos Plans and plays*. Recuperado de:  
<https://doi.org/10.18294/sc.2019.2149>
- Tito, N., & Venegas, M. (2017). *La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia actua y piensa matematicamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016* (Universidad Nacional del Altiplano). Recuperado de:  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas\\_Chura\\_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Torres Castillo, C., & Zárate Cuadra, O. M. (2018). *Compartiendo experiencias para la formación de docentes de Educación Preescolar , desde el juego tradicional hasta la ecología.* 17. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467858966001>
- Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Naciones Unidas Para La Infancia.*, 192.  
Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valecillos Urdaneta, B. C. (2019). Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de Lógico Matemático en Preescolar. *Revista Científica*, 4(2542–2987). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=563659433013>

Valero Valenzuela, A., & Gómez López, M. (2015). La Importancia De Los Juegos Y Deportes Tradicionales En Las Clases De Educación Física De La Sociedad Posmoderna. *Investigación Educativa*, 12(21), 131–142. Recuperado de: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/5902>

Yllanes Manya, A. (2019). *La Socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N° 256 San Pablo - Ayacucho* (Universidad San Ignacio de Loyola). Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019\\_Yllanes-Manyá.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf)

## Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**Escuela Profesional de Educación**

**“Año de la Universalización de la Salud”**

Juliaca, 12 de octubre del 2020

### CARTA DE PRESENTACIÓN

**SEÑOR(A):**

Lic. Nery Eliana Choque Apaza

**DIRECTORA DE LA I.E. INICIAL 102 TAMBILLO**

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez me presento: Soy la estudiante APAZA CUTIPA DIONY BENILDA con código de matrícula **6907142001** de la Carrera Profesional de **EDUCACION INICIAL**, y solicito que me conceda la autorización respectiva para aplicar el instrumento (actividad de aprendizaje) del proyecto de Investigación “JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DEL AREA DE MATEMATICA”; en la Institución Educativa que dignamente Usted dirige y representa.

Esperando que me brinde las facilidades que el caso lo requiera, le expreso mi profundo agradecimiento.

**Atentamente,**

DIONY BENILDA APAZA CUTIPA  
DNI N°40789527



*Nery Eliana Choque Apaza*  
Dc. Nery Eliana Choque Apaza  
DIRECTORA  
I.E. TAMBILLO



## Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo)



### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Facultad de Educación)

**Título del estudio:** Juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 355, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020

**Investigador (a):** Diony Benilda Apaza Cutipa

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a sus estudiantes a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 102, del distrito de Ituata, provincia de Carabaya, región Puno, año 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Fundamento de trabajo de investigación**

El presente trabajo de Investigación tiene por finalidad indagar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de competencias en el área de matemática en niños de 5 años

**Procedimientos:**

**Si usted acepta que sus estudiantes deciden participar en este estudio se le realizará lo siguiente:**

1. Pre test
2. Actividades de aprendizaje
3. Post test

**Riesgos:**

Más que riesgo; la dificultad es la cobertura que puede fallar en pleno desarrollo de actividad de aprendizaje.

**Beneficios:**

Los niños y niñas mediante el juego desarrollan su aprendizaje.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de sus estudiantes sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de sus estudiantes o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que sus estudiantes no participen en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que sus estudiantes han sido tratados injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.  
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mis estudiantes participen en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mis estudiantes pueden decidir no participar y que pueden retirarse del estudio en cualquier momento.

  
  
D<sup>ca</sup>. Eliana Choque Apaza  
DIRECTORA  
I.E. TAMBILO  
Nery Eliana Choque Apaza  
Docente

15-10-2020 - 10:00 AM  
Fecha y Hora

  
Djonny Benilda Apaza Cutipa  
Investigador(a)

15-10-2020 - 10:00 AM  
Fecha y Hora

### Anexo 3: Informe de la aplicación del Instrumento firmado por la Directora de la Institución Educativa donde se aplicó el Instrumento



*"Año de la Universalización de la Salud"*

#### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 102 TAMBILLO

HACE CONSTAR:

Que la Srta. Diony Benilda Apaza Cutipa, con código de matrícula 6907142001 de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - sede Juliaca, ha realizado satisfactoriamente la aplicación del instrumento de investigación, (pre tes y pos tes) con niños de 5 años de manera virtual, a causa de la pandemia del COVID19.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Juliaca 16 de noviembre 2020



.....  
**Lic. Nery Eliana Choque Apaza**  
**Directora**

Anexo 4: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

*Instrumento de recolección de datos: Pre Test – Post Test Competencia Resuelve problemas de cantidad-nivel inicial 5 años*

N	Alumnos	Comparación				Seriación				Numeración				Total												
		Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, tamaño y forma.				Realiza seriaciones por tamaño, forma y tamaño				Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad.					Utiliza el conteo hasta 10 en distintas situaciones.											
		El niño agrupa las canicas según su color. en el juego de las canicas.		El niño realiza una torre agrupando las latas según su tamaño, en el juego kiwi.		El niño con los ojos vendados agrupa objetos según su forma, en el juego de la gallinita ciega.		El niño realiza secuencias en el juego de la liga saltando de diferentes maneras.		El niño realiza una secuencia entre colores		El niño realiza una secuencia por tamaños con los miembros de la familia, en el juego encantados con caritas divertidas.		El niño utiliza las expresiones más que y menos que, en el juego de la salta sogá.		El niño usa cuantificadores muchos y pocos, en el juego mata gente.		El niño utiliza el conteo verbal contando del 1 hasta el 20 en el juego de las escondidas.		El niño agrupa según la cantidad en el juego de yases.		El niño reconoce el número ordinal de todos los participantes al final del juego siete pecados.		El niño reconoce los números del 1 al 10 en el juego el tejo.		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	Alumno-1																									

## Anexo 5: Validez del instrumento

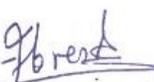
### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: SOBRE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Competencia: Resuelve problemas de cantidad	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>DIMENSIÓN 1: Comparación</b>								
1. El niño agrupa las canicas según su color. en el juego de las canicas.	X							X
2. El niño realiza una torre agrupando las latas según su tamaño, en el juego kiwi.		X					X	
3. El niño con los ojos vendados agrupa objetos según su forma, en el juego de la gallinita ciega.	X						X	
<b>DIMENSIÓN 2: Seriación</b>								
4. El niño realiza secuencias en el juego de la liga saltando de diferentes maneras.	X						X	
5. El niño realiza una secuencia entre colores	X						X	
6. El niño realiza una secuencia por tamaños con los miembros de la familia, en el juego encantados con caritas divertidas.	X						X	
<b>DIMENSIÓN 3: Numeración</b>								
7. El niño utiliza las expresiones más que y menos que, en el juego de la salta sogá.	X						X	
8. El niño usa cuantificadores muchos y pocos, en el juego mata gente.	X						X	
9. El niño utiliza el conteo verbal contando del 1 hasta el 20 en el juego de las escondidas.	X						X	
10. El niño agrupa según la cantidad en el juego de yasos.	X						X	
11. El niño reconoce el número ordinal de todos los participantes al final del juego siete pecados.		X					X	
12. El niño reconoce los números del 1 al 10 en el juego el tejo.		X					X	
<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b> ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?								
	1	2	3	4	5			
				X				
<b>Comentario:</b> El instrumento responde a evaluar los juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad para niños del nivel inicial. Aplicable a un 85%.								

Mgtr. Bertha Juana Flores Aroni  
Experto 01

  
**Mg. Bertha J. Flores Aroni**

(Firma y post firma)

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: SOBRE LA COMPETENCIA RESUELVE  
PROBLEMAS DE CANTIDAD**

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* ) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Competencia: Resuelve problemas de cantidad	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>DIMENSIÓN 1: Comparación</b>								
1. El niño agrupa las canicas según su color. en el juego de las canicas.		X						X
2. El niño realiza una torre agrupando las latas según su tamaño, en el juego kiwi.		X					X	
3. El niño con los ojos vendados agrupa objetos según su forma, en el juego de la gallinita ciega.	X						X	
<b>DIMENSIÓN 2: Seriación</b>								
4. El niño realiza secuencias en el juego de la liga saltando de diferentes maneras.	X							X
5. El niño realiza una secuencia entre colores	X						X	
6. El niño realiza una secuencia por tamaños con los miembros de la familia, en el juego encantados con caritas divertidas.	X						X	
<b>DIMENSIÓN 3: Numeración</b>								
7. El niño utiliza las expresiones más que y menos que, en el juego de la salta sogá.		X					X	
8. El niño usa cuantificadores muchos y pocos, en el juego mata gente.	X						X	
9. El niño utiliza el conteo verbal contando del 1 hasta el 20 en el juego de las escondidas.	X					X		
10. El niño agrupa según la cantidad en el juego de yasos.		X					X	
11. El niño reconoce el número ordinal de todos los participantes al final del juego siete pecados.		X				X		
12. El niño reconoce los números del 1 al 10 en el juego el tejo.	X						X	
<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b> ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?								
	1	2	3	4	5			
				X				
<b>Comentario:</b> Aplicable a un 85% calificación buena.								

Mgtr. Juan Cesar Mamani Flores  
Experto 02

  
 -----  
 Mg. Juan César Mamani Flores

(Firma y post firma)

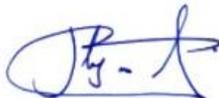
**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: SOBRE LA COMPETENCIA RESUELVE  
PROBLEMAS DE CANTIDAD**

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Competencia: Resuelve problemas de cantidad	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>DIMENSIÓN 1: Comparación</b>								
1. El niño agrupa las canicas según su color. en el juego de las canicas.		X				X		
2. El niño realiza una torre agrupando las latas según su tamaño, en el juego kiwi.		X				X		
3. El niño con los ojos vendados agrupa objetos según su forma, en el juego de la gallinita ciega.		X				X		
<b>DIMENSIÓN 2: Seriación</b>								
4. El niño realiza secuencias en el juego de la liga saltando de diferentes maneras.	X						X	
5. El niño realiza una secuencia entre colores		X				X		
6. El niño realiza una secuencia por tamaños con los miembros de la familia, en el juego encantados con caritas divertidas.		X				X		
<b>DIMENSIÓN 3: Numeración</b>								
7. El niño utiliza las expresiones más que y menos que, en el juego de la salta sogá.	X						X	
8. El niño usa cuantificadores muchos y pocos, en el juego mata gente.	X						X	
9. El niño utiliza el conteo verbal contando del 1 hasta el 20 en el juego de las escondidas.	X					X		
10. El niño agrupa según la cantidad en el juego de yasos.		X					X	
11. El niño reconoce el número ordinal de todos los participantes al final del juego siete pecados.	X					X		
12. El niño reconoce los números del 1 al 10 en el juego el tejo.	X					X		
<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b> ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?								
	1	2	3	4	5			
			X					
<b>Comentario:</b> Aplicable a un 80%.								

Mgtr. Julianna Maritza Calderón Achata  
Experto 03



M.Sc. Julianna M. Calderón Achata

(Firma y post firma)

## Anexo 6: Base de datos para el procesamiento estadístico

Base de datos de los resultados del Pre Test

Alumno	Items1	Items2	Items3	Items4	Items5	Items6	Items7	Items8	Items9	Items10	Items11	Items12	TOTAL
1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	20
2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	18
3	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	17
4	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	18
5	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	17
6	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	19
7	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	19
8	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	17
9	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	17
10	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	17
11	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	18
12	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	18
13	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	0	1	17
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Base de datos de los resultados del Post Test

Alumno	Items1	Items2	Items3	Items4	Items5	Items6	Items7	Items8	Items9	Items10	Items11	Items12
1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2
2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2
4	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2
5	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2
6	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
7	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
8	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2
9	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1
10	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
11	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2
12	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
13	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2

## Anexo 7: Evidencias fotográficas



El niño se encuentra participando del juego tradicional: El tejo



Los niños se encuentran participando del juego de las canicas.



## Anexo 9: Actividades de Aprendizaje

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: ..... 102 Tambillo  
 1.2. Sección: ..... Única  
 1.3. Edad: ..... 5 años  
 1.4. Docente de Aula..... Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: ..... Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de Actividad:..... Agrupa libremente.  
 1.7. Fecha:..... 02/11/2020

#### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Establece relaciones entre objetos de su entorno.	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se les motiva con un cuentito de tres chanchitos.</p> 	<p>padres y niños</p> <p>Cuento</p> <p>Títere</p>	15



	<p><b>Formalización:</b></p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre yaces de diferentes colores y que agrupen según sus colores y cantidad.</p> <p><b>Reflexión:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo lo agrupaste? ¿por qué?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	<p>Adulto</p> <p>ficha</p>	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?</p> <p>Se despiden.</p>	<p>Retroalimentación</p>	5

### LISTA DE COTEJO N° 01

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓		<b>A</b>		
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓		<b>A</b>		
5	Alumno 5	✓		<b>A</b>		
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓		<b>A</b>		
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓		<b>A</b>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: ..... 102 Tambillo  
 1.2. Sección: ..... Única  
 1.3. Edad: ..... 5 años  
 1.4. Docente de Aula..... Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: ..... Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de la Sesión:..... Reconociendo las figuras geométricas.  
 1.7. Fecha:..... 03/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Establece relación entre formas de los objetos.	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematicación:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una canción</p> <p>La vaca lola</p>  <p><b>-Saberes Previos:</b></p> <p>Se les realiza interrogantes</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15

	<p>¿les gustó la canción? ¿Qué tenía la vaca lola?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b></p> <p>Niños y niñas hoy reconoceremos las figuras geométricas</p>		
Desarrollo	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar los objetos que tienen en casa, que se parezcan a las figuras geométricas, círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, lo que han observado ¿todas son iguales? ¿Cuál se parece al círculo? ¿Cuál de ellos es cuadrado? ¿Cuál de ellos triángulo y rectángulo? Ahora pueden dibujar en su patio la figura geométrica que les gusto.</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas Ahora pueden dibujar en su patio las figuras geométricas que observaron. ¿qué figuras geométricas han observado?</p> <p><b>-Representación:</b></p> <p>pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija.</p> <p>Cuando toca el silbato pueden empezar a jugar.</p> <p>Juego de gallinita ciega</p>  <p><b>-Formalización:</b></p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre objetos que son similares a la figura geométrica puede ser cajones, latas,</p>	<p>Colores</p> <p>Juego</p> <p>Tela pequeña</p> <p>Niños</p>	25

	<p>cuadernos, espejos, indicarles que sus hijos puedan observar y reconocer figuras geométricas.</p> <p><b>Reflexión:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué figuras geométricas han observado? ¿Cómo eran?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña.</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	<p>Adultos</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>ficha</p>	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste cuando descubriste la figura geométrica?</p> <p>Se despiden.</p>	<p>Retroalimentación</p>	5

## LISTA DE COTEJO N° 02

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Establece relación entre formas de los objetos.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓		<b>A</b>		
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓		<b>A</b>		
5	Alumno 5	✓			B	
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓		<b>A</b>		
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓		<b>A</b>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: .....102 Tambillo  
 1.2. Sección: .....Única  
 1.3. Edad: .....5 años  
 1.4. Docente de Aula.....Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: .....Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de la Sesión: ..... Realizamos agrupaciones según su color  
 1.7. Fecha:..... 04/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Establece relación de entre los objetos por su tamaño	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una canción de vaca lechera</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>-Saberes Previos:</b></p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15

	<p>Se les realiza interrogantes ¿les gusto la canción? ¿Qué canción cantaron? ¿Qué decía la vaca lola?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b> Niños y niñas hoy realizaremos agrupación según su tamaño.</p>		
Desarrollo	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b> Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas observan los materiales que tienen en casa ¿todas son iguales? ¿de qué colores son?</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b> Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van agrupar, según su color con los juguetes que tienen en casa, puede ser colores, canicas, bloques, cuadernos, pregunto ¿cómo diferenciaron si es grueso o delgado?</p> <p><b>-Representación:</b> pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, necesitamos canicas, piedrita o palito, que puedan participar en el juego con sus hijos. cuando toca el silbato pueden empezar a agrupar.</p> <p>Juego de canicas</p>  <p><b>Formalización:</b> Al adulto mayor pedimos que le muestre piedritas, canicas, fideos de distintos tamaños, habas, pedimos que agrupen según su color.</p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>canicas</p> <p>canicas</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p>	25

	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo lo agrupaste? ¿por qué?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	ficha	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?</p> <p>Se despiden.</p>	Retroalimentación	5

### LISTA DE COTEJO N° 03

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Establece relación de entre los objetos por su tamaño				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓			B	
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓		<b>A</b>		
5	Alumno 5	✓			B	
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓		<b>A</b>		
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓		<b>A</b>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	102 Tambillo
1.2. Sección:	Única
1.3. Edad:	5 años
1.4. Docente de Aula	Nery Eliana Choque Apaza
1.5. Tesista:	Diony Benilda Apaza Cutipa
1.6. Nombre de la Sesión:	Jugamos haciendo series por Tamaño
1.7. Fecha:	05/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Realiza seriaciones por tamaño	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una</p> <p><b>Adivinanza</b></p> <p>Tengo escamas no soy pez</p> <p>Tengo corona no soy pez</p> <p>Soy una fruta ¿Quién soy? <b>la Piña</b></p> <p><b>-Saberes Previos:</b></p> <p>Se les realiza interrogantes</p>	<p>padres y niños</p> <p>adivinanza</p>	15



	<p>¿les gustó la adivinanza? ¿Qué tenía la piña?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b></p> <p>Niños y niñas hoy aprenderemos jugamos haciendo series por tamaño.</p>		
Desarrollo	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar los materiales que tienen en casa, ¿todas son iguales? ¿Cuál es más grande? ¿Cuál de ellos es mediano? ¿Cuál de ellos es pequeño?</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van agrupar libremente según su tamaño, con los juguetes que tienen en casa, puede ser colores, latas, bloques, cuadernos, pregunto ¿qué hicieron para diferenciar los tamaños?</p> <p><b>-Representación:</b></p> <p>pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, participar en el juego con sus hijos, cuando toca el silbato pueden empezar a jugar.</p> <p>Juego de kiwi.</p>  <p><b>Formalización:</b></p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre ropas de diferentes tamaños, latas, animales de diferentes tamaños,</p> <p>Pedimos que agrupen de acuerdo al tamaño</p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>latas</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p>	25

	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo lo agrupaste? ¿por qué?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	Ropas	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?</p> <p>Se despiden.</p>	Retroalimentación	5

### LISTA DE COTEJO N° 04

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Realiza seriaciones por tamaño				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓		<b>A</b>		
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓		<b>A</b>		
5	Alumno 5	✓		<b>A</b>		
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓		<b>A</b>		
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓		<b>A</b>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: ..... 102 Tambillo  
 1.2. Sección: ..... Única  
 1.3. Edad: ..... 5 años  
 1.4. Docente de Aula..... Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: ..... Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de la Sesión:..... Jugamos haciendo series por forma y color  
 1.7. Fecha:..... 06/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Realiza seriaciones por forma y color.	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se les motiva un cuentito del <b>patito feo.</b></p>  <p><b>-Saberes Previos:</b></p> <p>Se les realiza interrogantes</p>	<p>padres y niños</p> <p>Cuento</p> <p>Títere</p>	15

	<p>¿les gusto el cuento? ¿Por qué era diferente el patito feo? ¿Cómo se sentía el patito feo?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b></p> <p>Niños y niñas hoy aprenderemos jugando series por forma y color.</p>		
Desarrollo	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar los materiales que tienen en casa, pueden formar con chapitas gusanitos de diferentes colores siguiendo la secuencia rojo, azul, verde ¿Qué color le sigue?</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van agrupar sus materiales según sus colores, puede ser juguetes, chapitas, piedritas, bloques que tienen en casa, pregunto ¿qué hicieron para diferenciar los colores?</p> <p><b>-Representación:</b></p> <p>pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, le pedimos que participen en el juego con sus hijos,</p> <p>cuando toca el silbato pueden empezar a jugar.</p> <p>Juego de encatados</p>  <p><b>-Formalización:</b></p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre ropas de diferentes colores, animales de diferentes colores</p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>Niños</p>	25



### LISTA DE COTEJO N° 05

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Realiza seriaciones por forma y color.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓		<b>A</b>		
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓			B	
5	Alumno 5	✓		<b>A</b>		
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓		<b>A</b>		
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓			B	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: .....102 Tambillo  
 1.2. Sección: .....Única  
 1.3. Edad: .....5 años  
 1.4. Docente de Aula.....Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: .....Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de la Sesión:.....Utiliza las expresiones muchos pocos  
 1.7. Fecha:..... 09/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos.	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una</p> <p>ADIVINANZA</p> <p>Blanca por dentro</p> <p>Verde por fuera</p> <p>Si quieres que te lo diga espera ¿Quién soy? <b>la pera</b></p> <p><b>-Saberes Previos:</b></p>	<p>padres y niños</p> <p>adivinanza</p>	15



	<p>Se les realiza interrogantes ¿les gusto la adivinanza? ¿de qué color es la pera?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b> Niños y niñas hoy aprenderemos de las nociones muchos pocos.</p>		
Desarrollo	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b> Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar los productos que tienen en casa, ¿todas son iguales? ¿Cuál de los productos es muchos? ¿Cuál de los productos es poco? ¿por qué?</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b> Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van agrupar muchos grupos productos, y pocos productos que tienen en casa, puede ser fideos, arroz, lentejas, pregunto ¿qué hicieron para diferenciar muchos o pocos?</p> <p><b>-Representación:</b> pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, pedimos al adulto mayor que apoyen en el juego. cuando toca el silbato pueden empezar a jugar. Juego de 7 pecados.</p>  <p><b>Formalización:</b> Al adulto mayor pedimos que les muestre piedritas, bloques y que agrupen muchos o pocos.</p> <p><b>Reflexión:</b></p>	<p>Padres</p> <p>Niños</p> <p>Silbato</p> <p>Pelota</p>	25

	<p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo lo agrupaste? ¿por qué?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	niños	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron. Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?</p> <p>Se despiden.</p>	Retroalimentación	5

**LISTA DE COTEJO N° 06**

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓		<b>A</b>		
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓			B	
5	Alumno 5	✓		<b>A</b>		
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓			B	
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓		<b>A</b>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: ..... 102 Tambillo  
 1.2. Sección: ..... Única  
 1.3. Edad: ..... 5 años  
 1.4. Docente de Aula..... Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: ..... Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de la Sesión: ..... Damos saltito y descubrimos los números  
 1.7. Fecha: ..... 10/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Utiliza el conteo hasta el 10 anterior y posterior.	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b>                      La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.                      Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b>                      A los niños y niñas se les motiva con una canción.                      Martinillo martinillo ¿dónde estas? ¿dónde estás?                      Toca la campana toca la campana                      din don dan, din don dan (bis)</p> <p><b>-Saberes Previos:</b>                      Se les realiza interrogantes</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15



	<p>¿les gusto la canción? ¿Qué decía la campana?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b></p> <p>Niños y niñas hoy daremos un saltito y descubriremos los números.</p>		
Desarrollo	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar números que tienen en casa, puede ser en su cuaderno o libro, fichas ¿todos los números son iguales? ¿Cómo son?</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b></p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van contar sus juguetes, piedritas, chapitas, bloques, colores que tienen en casa, pregunto ¿qué hicieron para diferenciar los números? ¿hasta qué número contaron?</p> <p><b>-Representación:</b></p> <p>pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, necesitamos tizas, palitos, puedan participar en el juego con sus hijos, cuando toca el silbato pueden empezar a saltar.</p> <p>Juego del tejo, rayuela o avioncito.</p>  <p><b>Formalización:</b></p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre, animales, habas, piedras, colores para que cuenten sus niños.</p> <p><b>Reflexión:</b></p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>tiza</p> <p>-</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p>	25

	<p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué números estaba antes de dar el saltito? ¿qué número estaba después de dar el saltito? ¿Cómo lograste reconocer los números?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	<p>niños</p> <p>ficha</p>	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?</p> <p>Se despiden.</p>	<p>Retroalim entación</p>	5

**LISTA DE COTEJO N° 07**

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Utiliza el conteo hasta el 10 anterior y posterior.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		A		
2	Alumno 2	✓		A		
3	Alumno 3	✓		A		
4	Alumno 4	✓		A		
5	Alumno 5	✓		A		
6	Alumno 6	✓		A		
7	Alumno 7	✓		A		
8	Alumno 8	✓		A		
9	Alumno 9	✓		A		
10	Alumno 10	✓		A		
11	Alumno 11	✓		A		
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13	✓		A		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: .....102 Tambillo  
 1.2. Sección: .....Única  
 1.3. Edad: .....5 años  
 1.4. Docente de Aula..... Nery Eliana Choque Apaza  
 1.5. Tesista: .....Diony Benilda Apaza Cutipa  
 1.6. Nombre de la Sesión:.....Jugando hacemos el gusanito numérico  
 1.7. Fecha:..... 11/11/2020

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Utiliza el conteo hasta 20 en una secuencia numérica.	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Problematización:</b></p> <p>La docente saluda a los padres de familia y estudiantes y les da la más cordial bienvenida.</p> <p>Se dirige a los adultos, y los agradece por el apoyo brindado a sus pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>A los niños y niñas se le motiva con un cuento de <b>liebre y la tortuga.</b></p>	padres y niños	15

	 <p><b>-Saberes Previos:</b> Se les realiza interrogantes ¿les gusto el cuento? ¿Quién ganó? ¿porque perdió el conejo?</p> <p><b>-Propósito y Organización:</b> Niños y niñas jugando hacemos el gusanito numérico con los materiales que tienen en casa.</p>	<p>Cuento</p> <p>Títtere de conejo, tortuga</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p><b>-Comprende del problema:</b> Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas cuentan los números en casa, ¿les gustó contar los números? ¿hasta qué número contaron?</p> <p><b>Búsqueda de estrategia:</b> Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van contar y agrupar del número 1 hasta el número 20, puede ser chapitas, piedritas, habas, bloques con materiales que tienen en casa, ¿de qué numero empezaron contar y en qué número terminaron de contar?</p> <p><b>-Representación:</b> pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, necesitamos su apoyo juego el rey paso.</p> 	<p>Bloques</p> <p>soga</p> <p>Silbato</p>	<p>25</p>

	<p><b>-Formalización:</b></p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre habas, fideo, chapitas, piedritas y pedimos que empiecen a contar los números el 1 al 20.</p> <p><b>Reflexión:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué objetos has observado? ¿hasta qué número han contado? ¿Cómo lo agrupaste?</p> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?</p>	<p>Adulto</p> <p>Piedra</p> <p>habas</p> <p>ficha</p>	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación.</p> <p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?</p> <p>Se despiden.</p>	<p>Retroalim</p> <p>entación</p>	5

**LISTA DE COTEJO N° 08**

**AREA:** Matemática

**Grado:** 5 años

N°	Alumnos	desempeño		TOTAL		
		Utiliza el conteo hasta 20 en una secuencia numérica.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		<b>A</b>		
2	Alumno 2	✓		<b>A</b>		
3	Alumno 3	✓		<b>A</b>		
4	Alumno 4	✓		<b>A</b>		
5	Alumno 5	✓		<b>A</b>		
6	Alumno 6	✓		<b>A</b>		
7	Alumno 7	✓		<b>A</b>		
8	Alumno 8	✓		<b>A</b>		
9	Alumno 9	✓		<b>A</b>		
10	Alumno 10	✓		<b>A</b>		
11	Alumno 11	✓		<b>A</b>		
12	Alumno 12	✓		<b>A</b>		
13	Alumno 13	✓		<b>A</b>		

## Anexo 10: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

### Apaza\_Cutipa\_Diony\_Proyecto

---

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**9%**

INDICE DE SIMILITUD

**9%**

FUENTES DE  
INTERNET

**0%**

PUBLICACIONES

**%**

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

#### FUENTES PRIMARIAS

---

**1**

**repositorio.unap.edu.pe**

Fuente de Internet

**5%**

**2**

**repositorio.uns.edu.pe**

Fuente de Internet

**4%**

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 4%