



**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 EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SAGRADA FAMILIA JULIACA – PUNO, 2021**

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

AUTORA

PARRILLA QUISPE, VERONICA

ORCID: 0000-0001-7439-8910

ASESOR

MACHICADO VARGAS, CIRO

ORCID: 0000-0003-0197-3181

LIMA – PERÚ

2021

Equipo de trabajo

AUTORA

Parrilla Quispe, Verónica

ORCID: 0000-0001-7439-8910

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, a Dios por darme la vida y por guiarme asía el éxito.

A mi universidad ULADECH por permitirme ser parte de ella y abrirme las puertas de sus aulas, por brindarnos los docentes capacitados para nuestra formación profesional.

A mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas por haberme brindado su capacidad, conocimiento, y por toda su paciencia y orientación.

Dedicatoria

Con mucho amor a mis hijas por ser mi motivo de seguir adelante. A mi esposo por sus palabras de aliento para nunca rendirme y cumplir mis metas.

A mi madre Lucrecia Quispe que en paz descansa. A mis compañeros que sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos y alegrías, a aquellas personas que han estado apoyándome durante este tiempo.

Resumen

Esta investigación está basada en el estudio de los juegos tradicionales, su objetivo principal es determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca, Puno 2021. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, con una población que estuvo conformada por 50 niños y la muestra fue no probabilístico intencionado conformado por 18 niños de cinco años. El instrumento utilizado fue elaborado por Diony Apaza en el 2020 la cual consta de 12 ítems que fueron validados por juicio de expertos. Para recopilar datos se utilizó el Microsoft Excel versión 2016, Prueba de rangos Wilcoxon, el procesamiento de datos se hicieron sobre los datos obtenidos. En el pre test observamos un 72,22% se encontraba en inicio de lograr su aprendizaje y en el pos test se obtuvo un 94,44% se encontraban el logro previsto. Por lo tanto, se concluyó que los juegos tradicionales son una buena estrategia para lograr que los niños aprendan de manera dinámica y logren su aprendizaje. Es por ello que se determina que los juegos tradicionales si influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Palabras clave: aprendizaje, competencia, juegos, revuelve, tradicionales.

Abstract

This research is based on the study of traditional games, its main objective is to determine the influence of traditional games on competition solves quantity problems in five-year-old children at the Sagrada Familia Juliaca educational institution, Puno 2021. used was of a quantitative type, explanatory level, and pre-experimental design, with a population that consisted of 50 children and the sample was intentional non-probabilistic, made up of 18 five-year-old children. The instrument used was developed by Diony Apaza in 2020 which consists of 12 items that were validated by expert judgment. To collect data, the Microsoft Excel version 2016, Wilcoxon rank test, was used, the data processing was done on the data obtained. In the pre-test, we observed 72.22% were at the beginning of their learning and in the post-test, 94.44% were found to be the expected achievement. Therefore, it was concluded that traditional games are a good strategy to ensure that children learn dynamically and achieve their learning. That is why it is determined that traditional games if it significantly influences the development of competition solves quantity problems.

Keywords: learning, competition, games, scramble, traditional.

Contenido

	Página
Equipo de trabajo	ii
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 la literatura.....	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1 Antecedentes internacionales	5
2.1.2 Antecedentes Nacionales	7
2.1.3 Antecedentes Regionales y Locales	9
2.2 Bases teóricas de la Investigación.....	11
2.2.1 Historia del juego	11
2.2.1.1 Importancia del juego.....	11
2.2.1.2 Juegos tradicionales	12
2.2.1.3 Papel del docente y el estudiante durante los juegos tradicionales.....	13
2.2.1.4 El juego	15
2.2.1.5 Tipos de juego	16
2.2.1.5.1 El juego es divertido	16
2.2.1.5.2 El juego es provechoso	16
2.2.1.5.3 El juego es interactivo	16
2.2.1.5.4 El juego es participativo	17
2.2.1.5.5 El juego es sociable	17
2.2.1.6 Teorías del juego	17
2.2.1.6.1 La teoría del juego según Vygotsky	17
2.2.1.6.2 La teoría cognitiva de Piaget	17

2.2.2	Resuelve problemas de cantidad	18
2.2.2.1	Enseñanzas en el área de matemática.....	18
2.2.2.2	Noción de número	19
2.2.2.3	Correspondencia.....	20
2.2.2.4	Clasificación.....	21
2.2.2.5	Seriación.....	22
2.2.2.6	Comparación	22
2.2.2.7	Numeración	23
2.2.2.8	Números ordinales y cardinales	24
2.2.2.9	Competencia resuelve problemas de cantidad	24
2.2.2.10	Desempeños de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años	25
2.2.2.11	El juego y la matemática	27
III.	Hipótesis.....	28
IV.	Metodología	29
4.1	Diseño de la investigación	29
4.2	Población y muestra	31
4.2.1	Población.....	31
4.2.2	Muestra.....	31
4.3	Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores	32
4.4	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	33
4.4.1	Técnicas.....	33
4.4.2	Instrumento	33
4.4.3	Lista de cotejo	33
4.4.4	Indicadores de logro	33
4.4.4.1	Logro previsto (A).....	34
4.4.4.2	En proceso (B).....	34
4.4.4.3	En inicio (C).....	34
4.5	Plan de análisis.....	34
4.6	Matriz de Consistencia.....	36
4.7	Principios Éticos.....	37
V.	Resultados	38

5.1 Resultados	38
5.1.1 Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.	38
5.1.2 Aplicar el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.	39
5.1.3 Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.	49
5.1.4 Comparar el pre test y post test en la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia	50
5.1.4.1 Contrastación de hipótesis.....	51
5.2 Análisis de Resultados	53
5.2.1 Respecto al Objetivo Específico: Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test, en niños de cinco años.	53
5.2.2 Respecto al Objetivo Específico: Aplicar el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años.de la institucion educativa Sagrada Familia	54
5.2.3 Respecto al Objetivo Específico: Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.	55
5.2.4 Respecto al Objetivo Específico: Comparar el pre test y post test en la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.	56
5.2.5 Respecto al Objetivo General: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca, Puno 2021	57

Conclusiones.....	58
Aspectos complementarios	59
Anexos	66
Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento	66
Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo)	67
Anexo 3: Constancia de aplicación de instrumento.....	68
Anexo 4: Instrumento de recolección de datos	69
Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	70
Anexo 6. Evidencias de los juegos tradicionales	72
Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin	73
Anexo 8: sesiones de aprendizaje	74

Índice de Gráficos

	Página
Gráfico 1 Aplicación del Pre Test.....	38
Gráfico 2 Aplicación de juegos tradicionales sesión 1: agrupamos libremente	39
Gráfico 3 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: reconociendo las figuras geométricas	40
Gráfico 4 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: realizamos agrupación según su color	41
Gráfico 5 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: jugamos asiendo seriación por tamaño	42
Gráfico 6 Aplicación de juegos tradicionales, sesión 5: jugamos haciendo seriación por forma y color	43
Gráfico 7 Aplicación de juegos tradicionales, sesión 6: utilizamos las expresiones muchos pocos.....	44
Gráfico 8 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: jugando conocemos al número 9	45
Gráfico 9 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: damos saltitos y descubrimos los números.....	46
Gráfico 10 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: ubicamos números anterior y posterior.....	47
Gráfico 11 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: jugamos asiendo el gusano numérico	48
Gráfico 12 Aplicación del pos test.....	49
Gráfico 13 comparación entre el pre test y el pos test	50

Índice de Tablas

	Página
Tabla 1 Muestra de estudiantes de la institución educativa Sagrada Familia.....	31
Tabla 2 Aplicación del Pre Test en cuanto a las dimensiones	38
Tabla 3 Aplicación de juegos tradicionales, sesión 1: agrupamos libremente	39
Tabla 4 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: reconociendo las figuras geométricas	40
Tabla 5 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: realizamos agrupación según su color	41
Tabla 6 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: jugamos asiendo seriación por tamaño	42
Tabla 7 Aplicación de juegos tradicionales, sesión 5: jugamos haciendo seriación por forma y color.....	43
Tabla 8 Aplicación de juegos tradicionales, sesión 6: utilizamos las expresiones muchos pocos.....	44
Tabla 9 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: jugando conocemos al número 9	45
Tabla 10 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: damos saltitos y descubrimos los números.....	46
Tabla 11 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: ubicamos números anterior y posterior	47
Tabla 12 Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: jugamos asiendo el gusano numérico	48
Tabla 13 Aplicación del Pos Test en cuanto a las dimensiones.....	49
Tabla 14 comparación entre el pre test y el pos test	50
Tabla 15 Prueba estadística de normalidad.....	51
Tabla 16 Prueba de rangos con signos de wilcoxon	51
Tabla 17 Estadígrafo de la prueba de wilcoxon.....	52

Índice de Cuadros

Cuadro 1 Operacionalización de variables e indicadores	32
Cuadro 3 Matriz de Consistencia.....	36

I. Introducción

La presente investigación permitirá conocer sobre los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática.

Thió de Pol, et al., (2007), citado por: Ruiz (2017) Nos habla sobre el juego, “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p.128) además afirman que, esto indica que el juego es un placer para los niños y ellos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. También es esencial para el desarrollo psicomotor, social.

La otra variable a estudiar es la resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones. Minedu (2015 b)

Esta investigación es cuantitativo, nivel explicativo y un diseño pre experimental la población está conformada por los alumnos de la institución educativa sagrada familia, con una muestra de 18 niños de cinco años, a los cuales se les aplicará un instrumento de pres test y pos test.

Muchos países cuentan con estándares curriculares, estas raras veces incluyen actividades de aprendizaje o métodos de enseñanza basados en el juego. De acuerdo a la evaluación de la UNICEF tomada a 37 países revelaba que el concepto de juego se hallaba bien integrado en una tercera parte de dichos estándares curriculares.

Unicef (2018)

Así mismo, la carencia de capacitación profesional de muchos maestros que no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje. Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local. Unicef (2018)

De acuerdo al informe nacional de la evaluación censal (ECE) realizados entre en 2016 al 2018 a los niños del segundo grado de primaria, en el área de matemática, en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad, 52,5% está en inicio de aprendizaje en las zonas urbanas esto indica que tienen muchas dificultades en su aprendizaje. Minedu (2018 a)

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta misma evaluación tomado por la dirección regional Puno (DREP), en área de matemática los estudiantes, obtuvo 509 según la media promedio, esto nos dice que los estudiantes se encuentran en proceso de aprendizaje en el área de matemática. Así mismo en la unidad de gestión local (UGEL) San Román, obtuvimos una puntuación de 507 puntos según la media promedio, la cual nos indica que los estudiantes están en proceso de aprendizaje. Esto nos indica que existe un problema en el logro de aprendizaje de nuestros estudiantes en el área de matemáticas. Minedu (2018 b)

En el ámbito institucional, según las evaluaciones tomadas al inicio del año escolar indican que los estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje del área de matemática, por lo que se ubican en el inicio del logro de aprendizaje.

Después de la caracterización del problema, se formuló el siguiente interrogante ¿De qué manera influye los Juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia, Juliaca - Puno, 2021?

Así mismo el objetivo general es determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca, Puno 2021.

Nuestros objetivos específicos son: Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia. Aplicar el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia. Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia. Comparar el pre test y post test en la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

Este trabajo de investigación permitirá conocer más sobre los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática. Considerando el juego es un momento de libertad que tiene el niño para explorar, experimentar y establecer relaciones o de pronto establecer vínculos con su entorno que lo rodea, creando diversos momentos de aprendizaje.

Por lo tanto, los juegos tradicionales ayudaran a fortalecer la identidad de los niños en nuestras sesiones de clase. Este tipo de juegos permitirá que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje en un ambiente cultural propio de su entorno.

En lo metodológico, la ejecución de este proyecto de línea de investigación ayudará a verificar desde el espacio, la efectividad de las estrategias del paradigma socio cognitivo centrado en el aprendizaje de los alumnos. Es bastante oportuno integrar la actividad de investigación desde la práctica pre - profesional docente que se desarrolla en la carrera de Educación. Esta integración debe permitir construir un “portafolio” de estrategias de enseñanza y de aprendizaje, innovadoras y efectivas, las mismas que ayudarían a impulsar experiencias para mejorar los aprendizajes escolares.

En lo práctico, la investigación tendrá un impacto directo en el contexto público, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los alumnos. Se podrá, a través del proceso y experiencia de investigación, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de investigación y de aplicación Didáctica que sirvan de referencia a otros investigadores y que en perspectiva la Universidad podría divulgar como alternativa de mejora de la práctica pedagógica del profesorado y del aprendizaje de los alumnos.

Por lo tanto esta investigación es relevante ya que los resultados servirán como aporte para otras investigaciones ya tiene como propósito, profundizar el estudio de los juegos tradicionales, en el logro de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años y conocer la importancia del desarrollo de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiante en la institución educativa inicial Sagrada Familia de la ciudad de Juliaca, cuya finalidad es brindar un reporte de los

resultados de este estudio y de esta manera mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Cajamarca (2020). Nos habla sobre su trabajo de investigación, “Los juguetes didácticos de madera en la enseñanza de las operaciones básicas en los estudiantes de cuarto nivel de la carrera de educación básica, de la Universidad Técnica de Ambato, en el período académico abril – septiembre 2020”. En el proceso de enseñanza de la Matemática la no utilización de recursos didácticos, ni juguetes didácticos en sus clases producen ineficacia en el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas, por lo que la presente investigación se refiere a los juguetes didácticos de madera, mismos que son un instrumento que permite desarrollar una clase participativa por medio del juego, lo que ayuda a la enseñanza dentro de la Matemática, la cual demostró ser una materia difícil y muchas veces aburrida. El objetivo de esta investigación es analizar el empleo de los juguetes didácticos de madera en el proceso de enseñanza de las operaciones básicas, además de como, aprendieron en los distintos niveles de educación los estudiantes de cuarto nivel de la Carrera de Educación Básica, la Universidad Técnica de Ambato, en el período académico abril – septiembre 2020. La investigación es cuantitativa, bibliográfica, descriptiva y correlacional. Se trabajó con una población de 51 alumnos divididos en dos paralelos, el A con 25 estudiantes y el B con 26, con la técnica de la encuesta y su respectivo instrumento el cuestionario con 10 preguntas cerradas se aplicó de manera virtual por la emergencia sanitaria mundial. Los resultados en las encuestas

demuestran que la mayoría de los estudiantes aprendieron de una forma tradicional, con un limitado uso de juguetes didácticos dentro de la matemática, además se demuestra que docentes en la actualidad solo en ciertas ocasiones utilizan estos medios y en niveles de educación media y elemental. Se concluye que la matemática necesita el uso de juguetes didácticos para innovar la enseñanza y por ende el aprendizaje del alumnado.

Guerrero (2019). En su tesis titulado: Guía didáctica de juegos tradicionales como la Rayuela y la Soga como recurso didáctico, para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro Psicopedagógico y Psicológico “ACAP”, en la Parroquia de San Antonio de Pichincha ciudad Quito, en el periodo noviembre 2018 – abril. En este trabajo se investigó los juegos tradicionales como la Rayuela y la Soga como recurso didáctico, para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro Psicopedagógico y Psicológico “ACAP”, en la Parroquia de San Antonio de Pichincha, ciudad Quito, en el periodo noviembre 2018 – abril 2019. La presente investigación, tiene como objetivo potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento lógico – matemático a través de la etnomatemática, el cuál le permitirán establecer a la niña y niño, relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores. Así preparándose para la vida y más aún en los primeros años de la infancia. Por lo cual por medio de esta guía se pretende sugerir recursos didácticos como la rayuela y la soga, para fortalecer el aprendizaje del pensamiento lógico- matemático en niños y niñas de Inicial II, se realiza una breve síntesis de los elementos más importantes tales como: objetivos de aprendizaje,

destrezas y habilidades, que se potencian con estos recursos y como el docente puede aplicarlos en su pedagogía. Dicho trabajo se lo realizó por medio de la metodología cuantitativa, tipo de investigación descriptiva, explicativa y de campo, con datos bibliográficos y el nivel de investigación es diagnóstica y experimental. Se encontró que los resultados obtenidos por medio de lista de cotejo, que el 50% de los niños, aún no lograron alcanzar las destrezas en el ámbito lógico – matemático, posterior a realizar las actividades sugeridas se logró obtener el 70% de destrezas adquiridas, permitiendo dejar en evidencia que el uso de los juegos tradicionales como la rayuela y la sogá, son recursos didácticos que benefician a la adquisición de conocimientos

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Acuña y Gutierrez (2018) En su investigación titulada: Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial n°744 Garbanzo Pucro - Huancavelica. El estudio de la investigación estuvo enfocado en determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Evaluando el desarrollo de las nociones espaciales y a la vez se experimentó el juego tradicional como estrategias didácticas observando el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas, el tipo de investigación fue aplicada, con un nivel explicativo, se utilizó como método general el científico y específicos de inducción; ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años de la I. E. Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica? La población de estudio estuvo conformado por 16 niños y niñas matriculados de cuatro años, la muestreo fue no probabilística, la técnica utilizada fue la observación y como

instrumento la lista de cotejo de las nociones espaciales. Se tuvo como resultados en el pre-test el desarrollo de las nociones espaciales, en 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%(16) de ellos lograron alcanzar el nivel de logro. por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años Institución Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Contrasto mediante la prueba paramétrica de t student con un nivel de significancia de 0.00 que es menor a 0.05.

Tilirio (2019). Nos comenta sobre su tesis que lleva como título: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. El estudio realizado tuvo como objetivo general determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la capacidad de seriación en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio Raimondi, 2018. La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre experimental con pretest y postest aplicado a un solo grupo de estudio. La población estuvo conformada por 14 niños y niñas y se utilizó el muestreo censal, es decir, la misma cantidad de la población. Para el recojo de información se sirvió de la observación estructurada y el instrumento aplicado fue la escala de estimación, la cual estuvo conformada de 20 ítems, referidos a las dimensiones de la variable dependiente. Su validación fue hecha por juicio de expertos y su confiabilidad a través del Alfa de Cronbach. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, las tablas de frecuencia para

desagregar dimensiones y los gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados que se evidencian en la tabla y el gráfico 10 de la prueba de T de Student confirman que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Virgen del Carmen” , Chaccho - Antonio Raimondi, 2018.

2.1.3 Antecedentes Regionales y Locales

Quispe (2019). Nos habla en su tesis titulada: Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve pr l problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Brillant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Roman, region Puno, 2019 En el presente trabajo de investigación se planteó como objetivo general determinar si los juegos tradicionales influye en 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. 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 resulto 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 de la institución educativa Brilliant Kids. Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Brilliant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Roman, region Puno, 2019

Mamani y Garcia (2019). Nos hablan sobre su tesis titulada como: Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial n° 192 Puno 2018. El objetivo general es: Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno. El estudio fue de tipo “experimental” cuyo diseño es cuasiexperimental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en dos grupos; de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, cuyos instrumentos fueron la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el desarrollo psicomotor. El análisis de los datos se realizó en el Programa Excel y SPS 2.16, la contratación de la hipótesis se realizó con la prueba estadística “T”-Student. Los resultados obtenidos son: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”. En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado” según la prueba del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Comparativamente significa que aplicando los juegos tradicionales se han logrado ampliamente el desarrollo psicomotor, por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de

15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación.

2.2 Bases teóricas de la Investigación

2.2.1 Historia del juego

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas. Asimismo, en la época clásica tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños. El juego del mundo medieval: representan figuras animales o humanas. Asimismo, En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as. El juego en la etapa moderna: En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje. En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia. El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego. Federación de Enseñanza (2011)

2.2.1.1 Importancia del juego

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus

capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. De tal manera que, si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, es la pieza clave del desarrollo intelectual. Así mismo se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. López (2010)

2.2.1.2 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.

Los juegos tradicionales 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 , et al., (2017)

De acuerdo al teórico Lev Vygotsky, (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras. Citado por: Sánchez, et al., (2020)

2.2.1.3 Papel del docente y el estudiante durante los juegos tradicionales

El docente de EIB tiene el rol de enseñar y dirigir a los niños durante el juego, lo que se denomina juego dirigido. Además, el juego tradicional es esencial para la formación de su identidad académica del niño. Así mismo tiene que ver el uso del juego y disfrutar cada actividad realizada juntamente con los niños. Mediante ello, la docente motiva e incentiva en el proceso del juego dándole seguridad para que todos los niños y niñas participen Rojas (2015); Martínez (2013). Citado por: Ccahuana y Cuarez (2020).

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Así

mismo debe seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración.

Además, en el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo. En el juego competitivo, los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada. Al mismo tiempo el educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emociona les mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Meneses y Monge (2001)

Lamentablemente, el juego ha sido y sigue siendo un instrumento no tomado en cuenta dentro de la pedagogía, a pesar que es fundamental para el niño. Estos juegos les ayudan a que los niños desarrollen distintos talentos, destrezas que facilitan en el proceso del aprendizaje y ayuda en el desarrollo intelectual, emocional, social y para la toma de conciencia moral del niño. Asimismo, Los juegos tradicionales son una manifestación de la cultura, a través de ello los niños y niñas, desarrollan la buena práctica de valores, permitiéndole respetar, conocer la sociedad

y la cultura que lo rodea. También aprende métodos llenos de emociones y sentimientos, lo que orienta a la formación de una personalidad y de ese modo seguir practicando lo que sus padres y abuelos han jugado. Cahuana y Cuarez (2020)

2.2.1.4 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., 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 (2018)

La actividad autónoma y el juego libre en la vida cotidiana del niño lo colocan en un ambiente de continuo pensamiento y acción en estrecha relación con la realidad. El niño genera un conjunto de acciones que movilizan sus pensamientos, produciéndose ajustes, desajustes, análisis, cálculo de medidas y pesos, etc. es decir, surge permanentemente un pensamiento matemático “vivo” tal como comenta

Freinet, donde el cálculo es un instrumento de acción sobre las cosas. Minedu (2015

a)

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces Unicef (2018)

2.2.1.5 Tipos de juego

2.2.1.5.1 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)

2.2.1.5.2 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)

2.2.1.5.3 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)

2.2.1.5.4 El juego es participativo

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

2.2.1.5.5 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)

2.2.1.6 Teorías del juego

2.2.1.6.1 La teoría del juego según Vygotsky

Para Vygotsky (1979) considera que; “el juego para el niño viene a ser un medio más eficaz para construir aprendizajes; es el alimento de sus emociones por lo mismo se considera como fuente de su desarrollo” Citado por: Tilirio (2019)

Así mismo, el juego y la actividad que realiza el niño, solo o con sus pares, simboliza personajes que los crea tomando en cuenta su entorno del hogar, de su comunidad o su aula. Al jugar utiliza un lenguaje que fue aprendido en contacto con los demás en su casa o la escuela; sigue normas que le enseñaron y va aprendiendo otras que sus pares las proponen como parte del juego.

2.2.1.6.2 La teoría cognitiva de Piaget

Para Piaget (1985) indica que; “el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego índice, la incentiva y el descubrimiento, ayuda a resolver problemas” (p.245). Citado por: Tilirio (2019)

Por tal razón, el juego como estrategia utilizada en el aula cumple un rol fundamental en la enseñanza de la matemática, por medio del cual el niño puede explorar diferentes características de los objetos, pueden clasificarlos, ordenarlos

utilizando diferentes criterios que los mismos niños pueden crear y recrear en una interacción con los seres y objetos de su entorno.

2.2.2 Resuelve problemas de cantidad

Consiste en estimar, comparar, relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número, sistema de numeración decimal; usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos supone poner en juego el pensamiento lógico y desplegar procesos relacionados con la comunicación, la representación, la argumentación de relaciones numéricas, el uso de estrategias, procedimientos, propiedades de las operaciones. Discernir si la solución buscada requiere hacer uso de aproximaciones, estimaciones o cálculos exactos, para lo cual es necesario que el estudiante comprenda y dote de significado a los números, sus operaciones.

Los niños(as) empiezan a desarrollar esta competencia desde edades tempranas a partir de la curiosidad y el deseo por comprender el mundo. A través de la exploración de su entorno va desarrollan su capacidad de establecer relaciones entre objetos y su capacidad de diseñar estrategias y explicar sus ideas, soluciones o dudas en relación a su exploración del entorno. Minedu (2016)

2.2.2.1 Enseñanzas en el área de matemática

Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios.

Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático.

Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje deben desarrollarse a partir de actividades que despierten el interés por resolver problemas que requieran establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Minedu (2016)

2.2.2.2 Noción de número

Piaget (1992) define al número como: una colección de unidades iguales entre sí y, por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cualidades; pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden (p.71). Citado por: López 2018)

Se considera que hablar del sentido de número en los primeros aprendizajes, refiriéndose que “durante los primeros años, el desarrollo de los niños en relación con los números y la numeración, la representación y comparación de cantidades e incluso a las operaciones es notable. Además, que desde muy temprano (2 o 3 años de edad), los niños muestran reconocer algunos números”.

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. Castro y Castro, (2011)

2.2.2.3 Correspondencia

En la habilidad del menor de determinar las relaciones iguales entre una cosa y otra; o sea cuando se le enseña al menor un conjunto de cosas, el infante selecciona uno y luego lo ve por medio de cotejos hallar algunas semejanzas con respecto a sus eventualidades características entre una cosa y otra.

Es la acción que significa que a un elemento de una colección se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el “cuántos” al contar y es una habilidad fundamental en la construcción del concepto de número. (Minedu 2016)

2.2.2.4 Clasificación

La clasificación es la capacidad que tiene el niño para agrupar objetos en función de un determinado criterio puede ser forma, color, tamaño u otra característica inherente a los objetos, con los cuales forma clases y subclases, para ello debe aislar algunos criterios y relacionar algunos criterios comunes. (Minedu 2016) “clasificar es agrupar objetos según sus semejanzas. Actividad en la que los niños pequeños se ven involucrados de manera natural”. (Bautista, 2013 pg.11) citado por (Encalada, 2019)

Desde muy temprano, los niños clasifican, de forma informal, los objetos que tienen similitudes. Alrededor de los dieciocho meses, son capaces de formar un conjunto con los objetos que son idénticos y otro conjunto con los objetos diferentes. A partir de los dos años, consiguen formar conjuntos con objetos que poseen algunas propiedades iguales. En edad preescolar, los niños aprenden a clasificar objetos teniendo en cuenta un determinado criterio, logrando establecer categorías. Lopez (2018)

Cuando un niño comienza a reconocer objetos nombrándolos ha iniciado la destreza de clasificar. Reconoce un banano, un mango, una naranja como objetos pertenecientes a tres tipos de conjuntos diferentes, que a su vez están contenidos en otra clase, la de los frutos comestibles, los cuales pertenecen a la superclase de los frutos.

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. De tal forma que,

para desarrollar esta habilidad se debe indicar al niño que en un conjunto preestablecido, 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)

2.2.2.5 Seriación

Es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos según un determinado criterio común a todos, este proceso lo hace comparando un objeto con otro y encontrando al mismo tiempo su diferencia, para ejecutar esto el niño establece relaciones asimétricas. Bautista (2013)

Ruth Beard (1971). Citado por Bautista (2013). Afirma que, la clasificación es una capacidad directamente relacionada con la seriación, capacidades indisociables en cada una de sus acciones de los niños, tanto clases como series podemos agrupar los individuos que un término corresponda a varios en lugar de corresponder de uno a uno; por ejemplo, una familia de hermanos puede formarse formando un árbol genealógico. En tal caso la relación entre los hermanos es simétrica pero la existente entre padre e hijos es asimétrica. En este proceso el niño desarrolla la capacidad de agrupar cuando visualiza como un todo a la familia y pone en juego su capacidad de seriar cuando necesita ordenar a los hermanos por sus edades.

2.2.2.6 Comparación

Comparación se encuentra basada en la observación de un atributo en concreto. Mientras los niños comparan objetos, puede suceder que discrimine que uno es más ancho que el otro o que es más corto que el otro. Puede suceder que cuando los niños estén comparando objetos, encuentren algunos con la misma

medida (longitud, masa, capacidad). Es preciso aprovechar este momento para rescatar la acción realizada de agrupación, descartando el resto de elementos que no tienen el mismo criterio. Minedu (2015).

2.2.2.7 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 b)

La noción de número tiene su génesis en el niño, en la capacidad de “establecer relaciones” entre los objetos, ya sea estos físicos (color, forma, tamaño, espesor, temperatura, etc. de los objetos), o sociales (hablar, leer, escribir, dibujar, comportamientos, etc). El niño tiene la natural capacidad de ponerse en contacto con los objetos que le rodean en su medio estableciendo comparaciones, agrupaciones, ordenando objetos, Etc. a través de sus diversos juegos; al comparar un objeto con otro logra “establecer una relación” de igualdad manifestando que un objeto es igual a otro por eso es que lo agrupa, en otros casos compara y determina que uno es diferente a otro, es decir a logrado “establecer relaciones” de desigualdad. Los conocimientos lógico matemáticos surgen en el niño en esta capacidad de establecer relaciones y sobre la base de toda la lógica matemática esta las nociones básicas que constituyen el concepto de número que es el primer pilar de toda la estructura matemática. Bautista, (2013)

Así mismo, 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 (2013)

2.2.2.8 Números ordinales y cardinales

Son aquellos números que determinan qué posición tiene un elemento en una sucesión ordenada. Los números ordinales expresan el orden de las cosas, mientras que los cardinales expresan cantidad. Usamos los ordinales, por ejemplo, para identificar la posición en acciones cotidianas, como al salir del aula: “María salió primero, Marco segundo y Carlos tercero”. (Minedu 2016)

2.2.2.9 Competencia resuelve problemas de cantidad

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad.

Este aprendizaje se va volviendo más complejo de acuerdo con el desarrollo del pensamiento del niño. Los criterios que utiliza para establecer dichas relaciones entre los objetos se amplían y se van haciendo cada vez más precisos. Por ejemplo, al comparar un niño dos elementos, al inicio su atención podría estar centrada únicamente en su uso; sin embargo, a medida en que su percepción se va haciendo más fina, puede reconocer otros detalles que antes no había podido observar, como los diferentes matices de un color, lo cual le permitirá establecer nuevas relaciones.

Del mismo modo, en estas edades los niños y niñas desarrollan gradualmente la noción de tiempo, a partir de sus vivencias y experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre las actividades que realizan y su temporalidad. Ellos saben que después de la lonchera viene la hora del recreo y que falta poco para la salida. Poco a poco, podrán ubicar mejor el “antes” de la lonchera o “después” del recreo, así también el “ayer” llovió, “hoy” estuvimos todos o “mañana” nos vamos de paseo. Por lo tanto, en los servicios educativos se busca generar situaciones que inviten a los niños y niñas a resolver retos o desafíos que sean de su interés, en los que puedan establecer relaciones, poniendo en juego sus ideas y estrategias para agrupar, ordenar, comparar, pesar, agregar o quitar cantidades utilizando material concreto. Así también, se procura promover que puedan compartir sus experiencias manifestando sus estrategias, procedimientos y resultados, usando su propio lenguaje y diversas representaciones. Asimismo, es importante organizar y anticipar a los niños las diferentes actividades que realizarán como parte de la jornada diaria, lo que les brinda la oportunidad para expresar las relaciones que establecen acerca del tiempo. Minedu 2016)

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de Cantidad”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo. Minedu 2016)

2.2.2.10 Desempeños de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años

Cuando el niño resuelve problemas de cantidad y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.
- Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.
- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”.
- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar el tumba latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.

- Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.
- Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. Minedu (2016)

2.2.2.11 El juego y la matemática

Para Cuadrado (2020), el juego es un recurso de aprendizaje indispensable. No obstante, aún hay muchos docentes que no incluyen el juego dentro de sus actividades como medio de aprendizaje. Es decir, en ocasiones limitan el juego a momentos exclusivos como el recreo. Por ello se precisa que una de las ventajas más grandes que brinda el juego es que permite resolver problemas simbólicamente y, al jugar, se dan distintos procesos mentales que el niño va poniendo en práctica. Además, el disfrute que proporciona el juego a los niños es un factor resaltante en cuanto a la motivación y el grado de atención que los niños pueden alcanzar. De ahí la importancia de aprovechar las distintas oportunidades de aprendizaje que surgen durante el juego.

Asi mismo, Fournier (2003), la importancia de los juegos matemáticos es mantener a los estudiantes interesados en el tema que se va a desarrollar, cuando se prepara una lección de matemática, esta es una de las preocupaciones principales. Más aún, cuando se estructura el discurso didáctico para atraer y mantener la atención de los estudiantes. Después de todo, el profesor de matemática tiende a ser

el profesor de una materia difícil y aburrida. La actividad matemática desde siempre posee un componente lúdico, que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella se dan. Los juegos tienen un carácter fundamental de pasatiempo y diversión. Terrazo, Riveros, y Oseda, (2020)

III. Hipótesis

Los Juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno, 2021

IV. Metodología

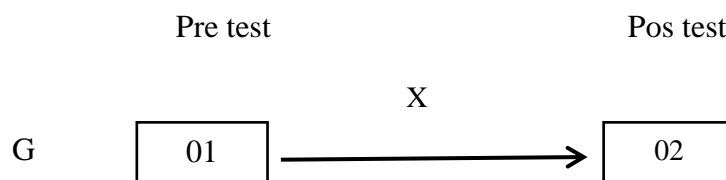
4.1 Diseño de la investigación

El tipo de investigación es cuantitativo porque según Fernández y Díaz (2002) citado por: Del canto y Silva, (2013) nos mencionan que la investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

Así mismo, Sousa, et al., (2007), afirman que la investigación cuantitativa adopta una estrategia sistemática, objetiva y rigurosa para generar y refinar el conocimiento. Así mismo, la investigación cuantitativa frecuentemente cuantifica relaciones entre variables - la variable independiente o predictiva y la variable dependiente o resultado. (p. 2).

Esta investigación está centrado en el nivel explicativo, Según Hurtado (1998) citado por: (Kayat, 2015) el objetivo general de una investigación explicativa o confirmatoria apunta a la verificación de las relaciones causales entre dos variables o el impacto de un evento sobre otro, dejando entrever el carácter experimental del estudio. La misma autora señala que los objetivos específicos se plantean desde el estadio donde inicia la investigación que pueden ir desde el exploratorio o descriptivo en atención a la existencia o no de estudios previos y teorías formuladas sobre el tema, adicionalmente los objetivos específicos deben aludir a los aspectos de manipulación de las variables y la forma de probar las hipótesis planteadas.

El diseño de la investigación es pre experimental, según Hernández, et al.,(1991) citado por, Orozco, (2017). "Este tipo de diseños se caracterizan por un bajo nivel de control. El diseño de preprueba – postprueba con un solo grupo: 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 tratamiento. Este diseño ofrece una ventaja sobre el anterior, hay un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo, es decir, hay un seguimiento del grupo. Este diseño de diagrama de la siguiente manera:



Dónde:

G: Muestra de estudiantes de 5 años

O1: Medición del grupo antes de la aplicación de la prueba

O2: Medición del grupo después de la aplicación de la prueba

X: Prueba aplicada

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población

Andino, P. (2012). También se le conoce como universo, es el conjunto finito o infinito de elementos u objetos de referencia, que presentan una característica común y sobre el que se realizan las observaciones propias de la investigación.

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. Nuestra población está conformada por los docentes y alumnos de la institución educativa Sagrada Familia del Distrito de Juliaca Provincia de San Román de la Región Puno.

4.2.2 Muestra

Andino, P. (2012) “Es una parte representativa de la población a estudiar”

La muestra está compuesta por 18 niños de educación inicial de la institución educativa Sagrada Familia.

Tabla 1

Muestra de estudiantes de la institución educativa Sagrada Familia

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GRADO	SECCIÓN	N° DE NIÑOS	
			VARONES	MUJERES
Sagrada Familia	5 años	Leones	9	9
TOTAL			18	

Fuente: nomina 2021

4.3 Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores

Cuadro 1

Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN DE LAS VARIABLES	DEFINICIÓN Y OPERACIONAL DE LA VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable 1: juegos tradicionales	Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos. Seilena, et al. (2017)	Se utilizarán juegos tradicionales de la región	Juegos tradicionales: El tumba latas El tejo La liga La ronda El rey paso Canicas Encantados Gallinita ciega	<ul style="list-style-type: none"> - Se involucra en el juego - Respeta las reglas de juego - Participa del juego 	Lista de cotejo
Variable 2: resuelve problemas de cantidad	La resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones. Minedu (2015)	Con esta competencia trabajaremos las siguientes nociones	<p>Comparación</p> <p>Seriación</p> <p>Numeración</p>	<p>Relacionar los objetos de su entorno. Crear seriaciones según su color, tamaño y forma con los objetos de su entorno Establece relación entre formas de los objetos</p> <p>Establece relación de entre los objetos por su tamaño Realiza seriaciones por tamaño Realiza seriaciones por forma y color. Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos Utiliza el conteo hasta el 10 anterior y posterior. Utiliza el conteo hasta 10 en una secuencia numérica.</p>	<p>1,2,3</p> <p>4,5,6</p> <p>7,8,9,10 ,11,12</p>

4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1 Técnicas

Para recoger la información de la unidad de análisis de los estudiantes del nivel inicial sobre la variable de juegos tradicionales, se utilizará la técnica de la observación.

Martínez, (2013). Manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista. Por lo tanto en esta investigación se utilizó la observación.

4.4.2 Instrumento

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue elaborado por Apaza (2020), la cual consta de 12 ítems dividido en tres dimensiones las cuales son: correspondencia, seriación y numeración dicho instrumento fue aprobado con juicio de expertos, con el instrumento ya mencionado se aplicó un pre test al inicio de investigación y un pos test que se aplicó al final de la intervención.

4.4.3 Lista de cotejo

Es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar capacidades y conocimientos, porque nos permite determinar si la conducta observable existe o no en el niño o niña. Para el uso de este instrumento se requiere definir previamente los indicadores de logro que serán evaluados. Minedu (2006)

4.4.4 Indicadores de logro

Para León, (2001) citado por Rivas, (2018) Medida que nos permite ir observando el avance en el cumplimiento del desarrollo de capacidades, para medir logros o niveles de aprendizaje.

Según el diseño curricular nacional de educación básica regular (2008) nos habla sobre la escala calificativa, lo siguiente:

4.4.4.1 Logro previsto (A)

Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

4.4.4.2 En proceso (B)

Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

4.4.4.3 En inicio (C)

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

4.5 Plan de análisis

Para esta investigación se planteó un objetivo general y cuatro específicos, luego se hizo la búsqueda de información. En cuanto a la metodología se aplicó un tipo de investigación cuantitativo, del nivel explicativo y un diseño pre experimental. El procesamiento, se realizó sobre los datos obtenidos de los 18 estudiantes luego se aplicó un pre test a los sujetos de estudio, con la finalidad de apreciar la naturaleza de la influencia de los juegos tradicionales, se pudo observar en el pre test que los estudiantes muestran dificultades para resolver problemas. Así mismo se realizaron 10 sesiones de aprendizaje todas en relación a los juegos tradicionales con la competencia resuelve

problemas de cantidad, y finalmente se tomó un pos test donde nuestros resultados fueron satisfactorios.

En relación al análisis de los resultados, se utilizó el programa Excel 2016 así como también la Prueba de rangos de wilcoxon para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Con los resultados obtenidos realizamos cuadros y gráficos y tablas con sus respectivas interpretaciones.

4.6 Matriz de Consistencia

Cuadro 2

Matriz de Consistencia

Título	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca – Puno, 2021	¿De qué manera influye los Juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia, Juliaca - Puno, 2021?	<p>General: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca, Puno 2021</p> <p>Específicos: Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia. Aplicar el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia. Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia. Comparar el pre test y post test en la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.</p>	Los Juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno 2021	Juegos tradicionales Resuelve problemas de cantidad	<p>Tipo: cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: pre experimental Población: I.E. Sagrada Familia Muestra: 18 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.

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.

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.

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.

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 Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

Tabla 2

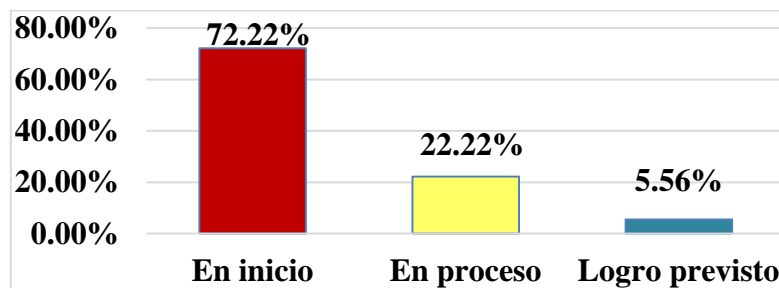
Aplicación del Pre Test en cuanto al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad

Nivel	fi	Hi	hi%
En inicio	13	0,72	72,22%
En proceso	4	0,22	22,22%
Logro previsto	1	0,06	5,56%
Total	18	1,00	100,00%

Fuente: Resultados del pre test

Gráfico 1

Aplicación del Pre Test



Fuente Tabla 2

Interpretación: En la tabla 2 gráfico 1 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 72,22% se encuentra en inicio, el 22,22% se encuentre en proceso y 5,56% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se puede observar que los niños tienen dificultades muchas dificultades para la dimensión de comparación seriación numeración.

5.1.2 Aplicar el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

Tabla 3

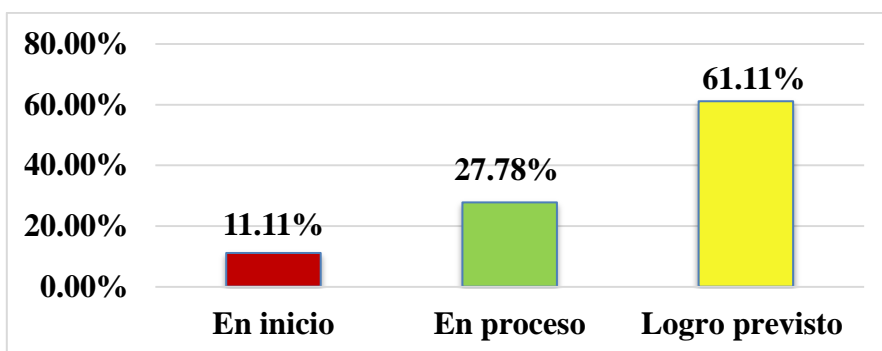
Aplicación de juegos tradicionales, sesión 1: agrupamos libremente

Nivel	Fi	hi %
En inicio	2	11,11%
En proceso	5	27,78%
Logro previsto	11	61,11%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 1

Gráfico 2

Aplicación de juegos tradicionales sesión 1: agrupamos libremente



Fuente: tabla 3

Interpretación: En la tabla 3 gráfico 2 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 11,11% se encuentra en inicio, el 27,78% se encuentre en proceso y 61,11% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se puede observar que la mayoría niños tienen un avance en su aprendizaje.

Tabla 4

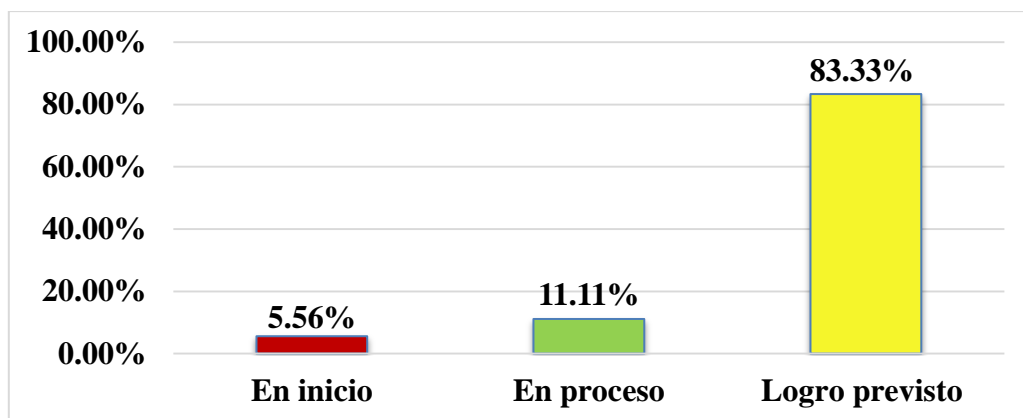
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: reconociendo las figuras geométricas

Nivel	Fi	hi %
En inicio	1	5,56%
En proceso	2	11,11%
Logro previsto	15	83,33%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 2

Gráfico 3

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: reconociendo las figuras geométricas



Fuente: tabla 4

Interpretación: En la tabla 4 gráfico 3 se observa que en la sesión 2, de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 5,56% se encuentra en inicio, el 11,11% se encuentre en proceso y 83,33% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se puede observar que la mayoría de niños tienen un progreso en su aprendizaje.

Tabla 5

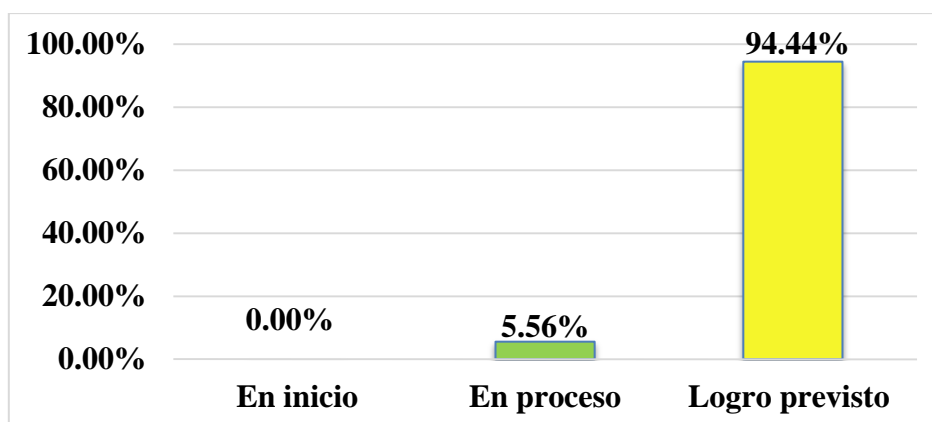
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: realizamos agrupación según su color

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	1	5,56%
Logro previsto	17	94,44%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 3

Gráfico 4

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: realizamos agrupación según su color



Fuente: tabla 5

Interpretación: En la tabla 5 gráfico 4 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 5,56% se encuentre en proceso y 94,44% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se observa que los niños se encuentran logrando su aprendizaje progresivamente.

Tabla 6

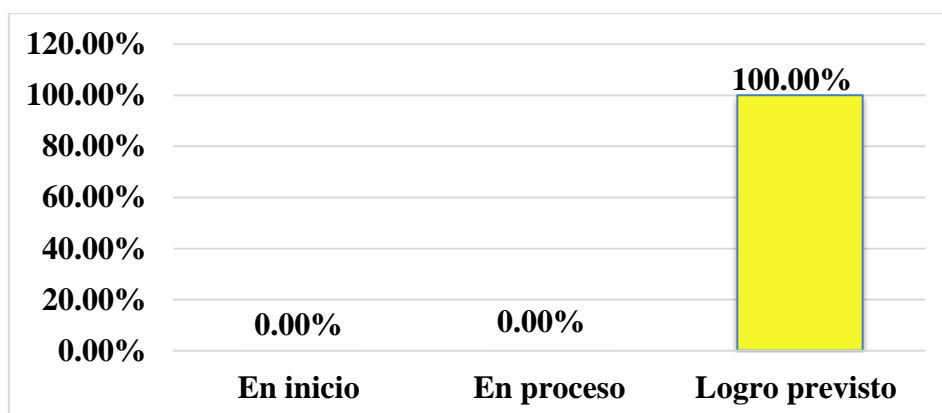
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: jugamos asiendo seriación por tamaño

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	0	0,00%
Logro previsto	18	100,00%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 4

Gráfico 5

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: jugamos asiendo seriación por tamaño



Fuente: tabla 6

Interpretación: En la tabla 6 gráfico 5 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 0,00% se encuentre en proceso y 100,00% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se observa que los niños lograron su aprendizaje.

Tabla 7

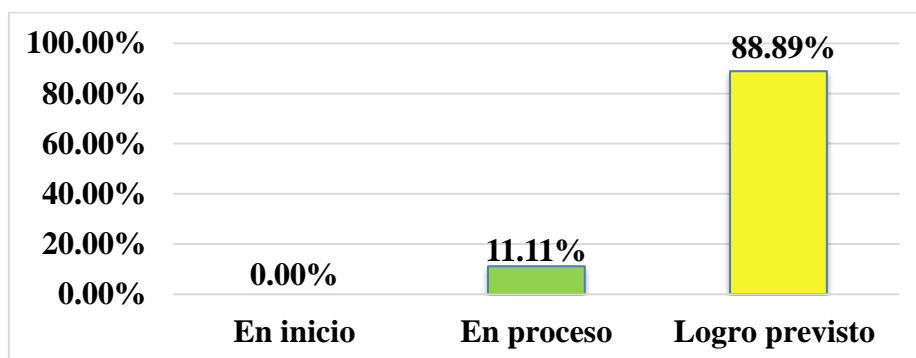
Aplicación de juegos tradicionales, sesión 5: jugamos haciendo seriación por forma y color

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	2	11,11%
Logro previsto	16	88,89%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 5

Gráfico 6

Aplicación de juegos tradicionales, sesión 5: jugamos haciendo seriación por forma y color



Fuente: tabla 7

Interpretación: En la tabla 7 gráfico 6 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 11.11% se encuentre en proceso y 88,89% se encuentran en el nivel de logro previsto. En esta sesión los niños tienen dificultades para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad. Se encuentran en avance a lograr su aprendizaje.

Tabla 8

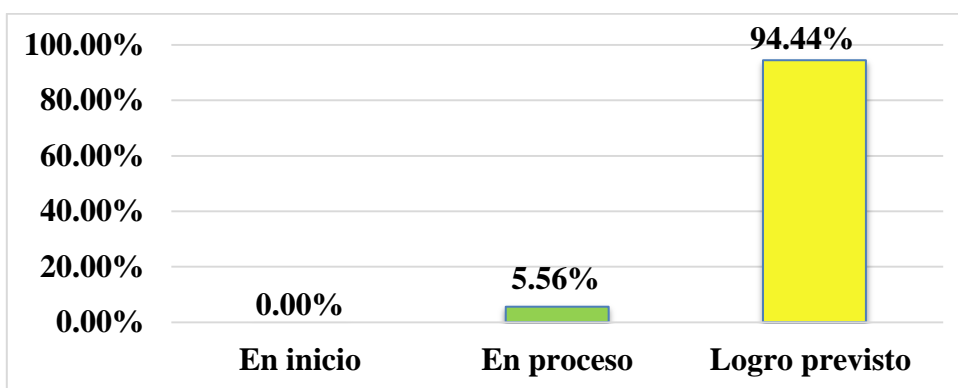
Aplicación de juegos tradicionales, sesión 6: utilizamos las expresiones muchos pocos

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	1	5,56%
Logro previsto	17	94,44%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 6

Gráfico 7

Aplicación de juegos tradicionales, sesión 6: utilizamos las expresiones muchos pocos



Fuente: tabla 8

Interpretación: En la tabla 8 gráfico 7 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 5,56% se encuentre en proceso y 94,44% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se observa que un niño se encuentra en avance a lograr su aprendizaje.

Tabla 9

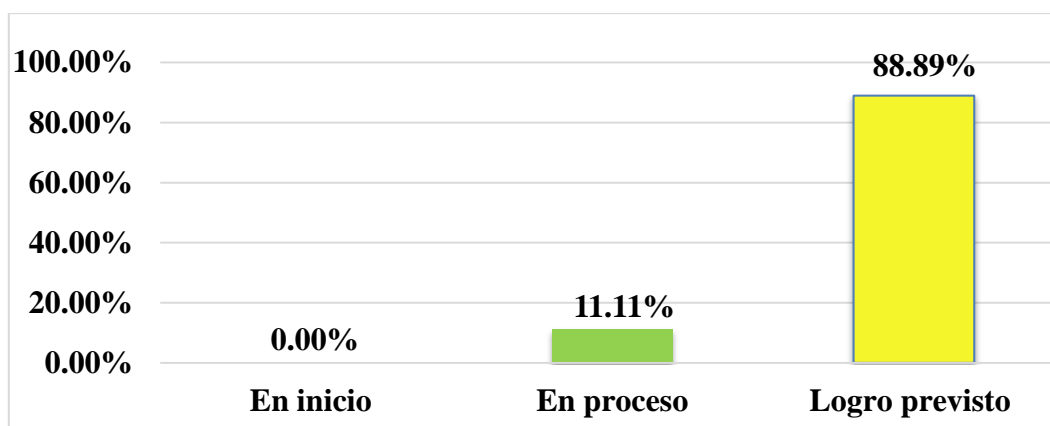
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: jugando conocemos al número 9

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	2	11,11%
Logro previsto	16	88,89%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 7

Gráfico 8

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: jugando conocemos al número 9



Fuente: tabla 9

Interpretación: En la tabla 9 gráfico 8 se observa que de los 18 niños del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 11.11% se encuentre en proceso y 88,89% se encuentran en el nivel de logro previsto. Estos resultados nos muestran que la mayoría de niños están en un avance en el logro de su aprendizaje.

Tabla 10

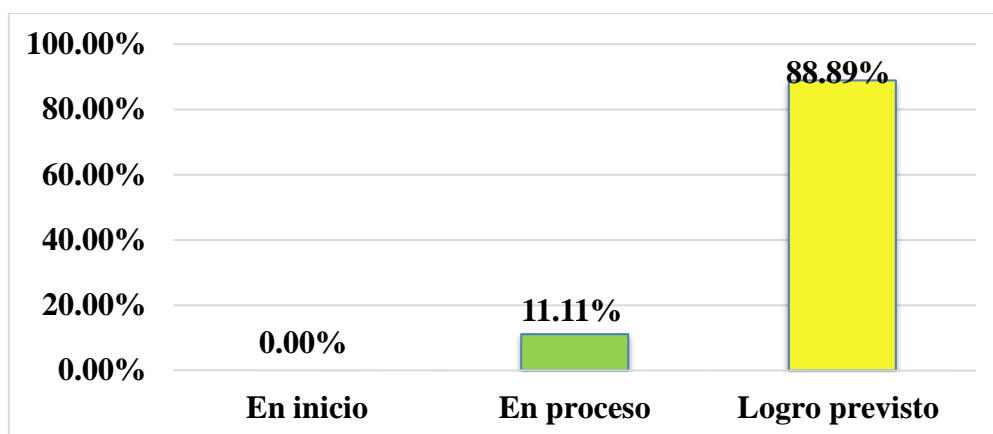
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: damos saltitos y descubrimos los números

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	2	11,11%
Logro previsto	16	88,89%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 8

Gráfico 9

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: damos saltitos y descubrimos los números



Fuente: tabla 10

Interpretación: En la tabla 9 gráfico 8 se observa que de los 18 niños del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 11,11% se encuentre en proceso y 88,89% se encuentran en el nivel de logro previsto. Lo cual indica el proceo de aprendizaje.

Tabla 11

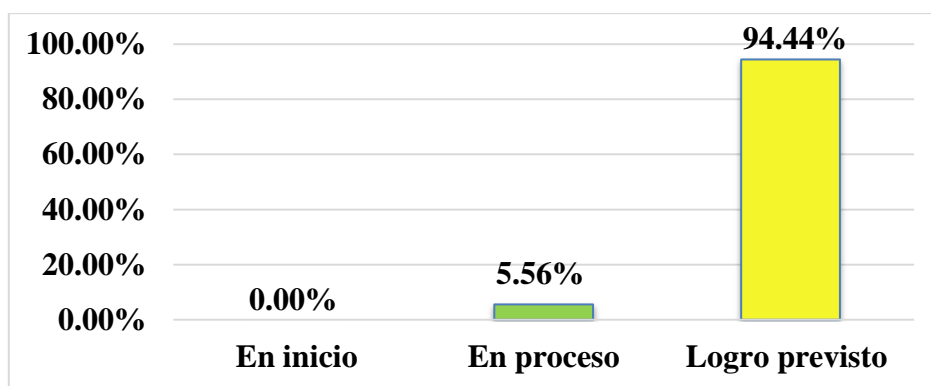
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: ubicamos números anterior y posterior

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	1	5,56%
Logro previsto	17	94,44%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 9

Gráfico 10

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: ubicamos números anterior y posterior



Fuente: tabla 11

Interpretación: En la tabla 11 gráfico 10 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 5,56% se encuentre en proceso y 94,44% se encuentran en el nivel de logro previsto. Estos resultados son muy satisfactorios ya que la mayoría de niños se encuentran en logro previsto.

Tabla 12

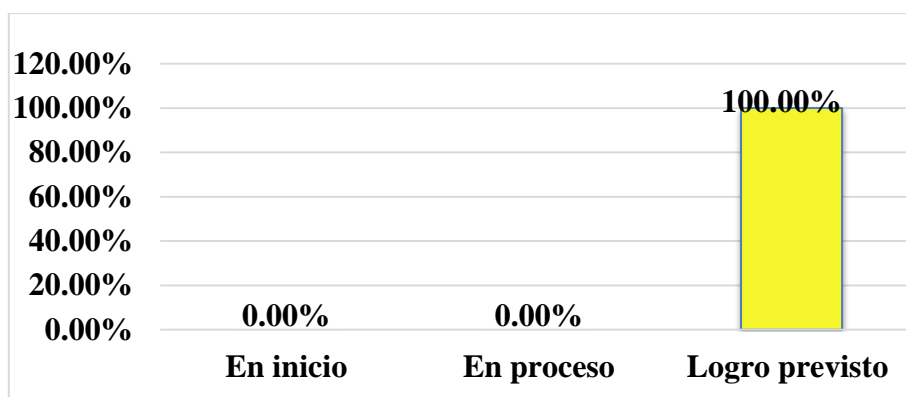
Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: jugamos asiendo el gusano numérico

Nivel	Fi	hi %
En inicio	0	0,00%
En proceso	0	0,00%
Logro previsto	18	100,00%
Total	18	100,00%

Fuente: resultados de la sesión 10

Gráfico 11

Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: jugamos asiendo el gusano numérico



Fuente: tabla 12

Interpretación: En la tabla 12 gráfico 11 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 0,00% se encuentre en proceso, mientras que un 100,00% se encuentran en el nivel de logro previsto. En esta última sesión de aprendizaje, los niños muestran un aprendizaje satisfactorio en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad.

5.1.3 Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

Tabla 13

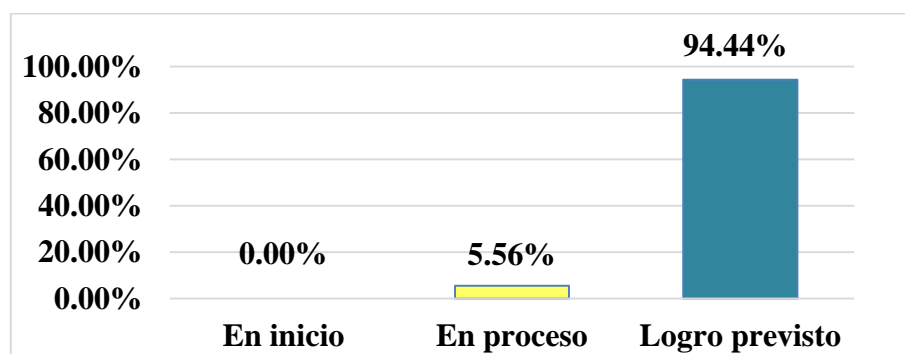
Aplicación del Pos Test en al desarrollo de competencia resuelve problemas de cantidad

Nivel	fi	hi	hi%
En inicio	0	0,00	0,00%
En proceso	1	0,06	5,56%
Logro previsto	17	0,94	94,44%
Total	18	1,00	100,00%

Fuente: resultados del pos test

Gráfico 12

Aplicación del pos test



Fuente tabla 13

Interpretación: En la tabla 13 gráfico 12 se observa que de los 18 alumnos del aula de cinco años de edad el 0,00% se encuentra en inicio, el 5,56% se encuentre en proceso y 94,44% se encuentran en el nivel de logro previsto. Se puede observar que los niños obtuvieron un aprendizaje significativo en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad.

5.1.4 Comparar el pre test y post test en la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia

Tabla 14

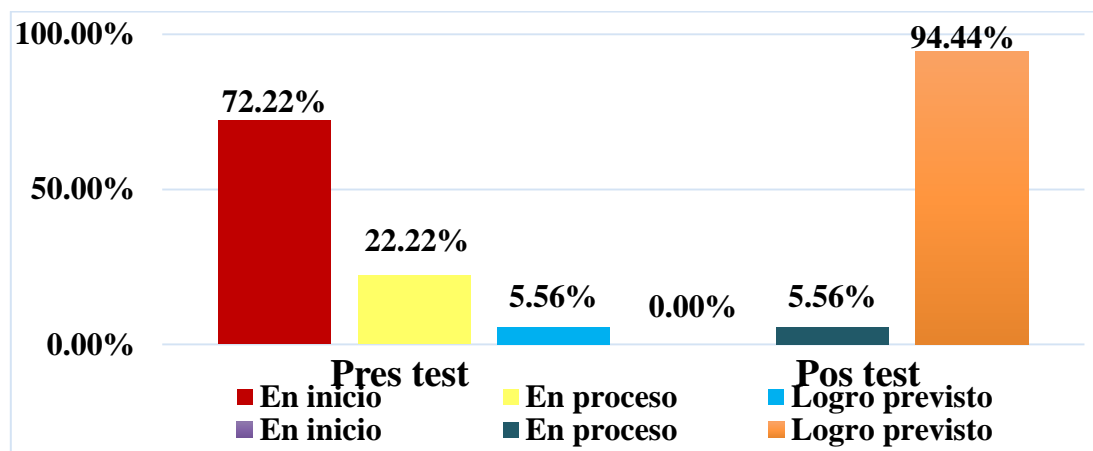
comparación entre el pre test y el pos test

Nivel	fi	pre test		pos test	
		hi	hi%	hi	hi%
En inicio	13	0	72,22%	17	94,44%
En proceso	4	1	22,22%	1	5,56%
Logro previsto	1	17	5,56%	17	94,44%
Total	18	18	100,00%	18	100,00%

Fuente resultados del pre test y pos test

Gráfico 13

comparación entre el pre test y el pos test



Fuente tabla 14

Interpretación: En la tabla 14 y gráfico 13 se puede observar que en el PRE TEST 13 niños se encuentran en inicio de alcanzar su aprendizaje en la competencia resuelve

problemas de cantidad que representa un 72,22% y en el POST TEST, se obtuvo un 0.00% se encuentran en inicio. Podemos evidenciar una variación significativa. En el PRES TEST observamos que un 22,22% se encuentra en proceso y en el POS TEST un 5,56%. En logro previsto podemos observar que en el PRE TEST un 5,56% se encuentra en logro de aprendizaje en el POS TEST un 94.44% alcanzo el logro previsto. Esto indica que en el PRE TEST los niños tenían dificultades en la competencia resuelve problemas de cantidad y en el POS TEST los niños mejoraron significativamente.

Tabla 15

Prueba estadística de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
pretest	,845	18	,007
posttest	,253	18	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors.

Interpretación: En la tabla 15, se observa que la $P = 0,00$, es menor al nivel de significancia $5\% = 0,05$, por lo tanto $p < 0,05$, entonces rechazamos la hipótesis nula.

5.1.4.1 Contrastación de hipótesis

H n: Los Juegos tradicionales no influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno

H a: Los Juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno

Tabla 16*Prueba de rangos con signos de wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
postest - pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

Tabla 17*Estadígrafo de la prueba de wilcoxon*

Estadísticos de prueba ^a	
postest – pretest	
Z	-3,767 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según las tablas 16 y 17 muestran que $p < 0,05$ por lo tanto existen diferencias entre el pre test y el post test, se acepta la hipótesis alterna con la que se trabajó esta investigación: Los Juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno, 2021

5.2 Análisis de Resultados

En esta parte de la investigación se procede a analizar los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación del instrumento.

5.2.1 Respecto al Objetivo Específico: Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test, en niños de cinco años.

En la aplicación del pre test a 18 niños, 72,22% de niños se encuentran en inicio de alcanzar su aprendizaje. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quispe, (2020), 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 Brillant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Roman, region Puno, 2019”, corrobora con nuestros resultados ya que en sus resultados obtuvo un 84,2% de estudiantes se encuentra en proceso.

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

De igual forma se obtuvo otros resultados que fueron, en el pre test, 22,22% niños se encontraron en proceso y 5,56% niños se encuentran en un nivel de logro previsto.

5.2.2 Respecto al Objetivo Específico: Aplicar el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

Se la aplico 10 sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales, 11 niños, obtuvieron un logro previsto (A) y 5 niños se encuentran en proceso (B). Esto nos indica que la mayoría de estudiantes lograron responder correctamente, la cual nos muestra un avance en el aprendizaje. En la última sesión obtuvimos un 100,00% de estudiantes logro un aprendizaje significativo en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quispe, (2020), 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 Brillant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Roman, region Puno, 2019”, corrobora con nuestros resultados ya que en sus resultados de su primera sesión de aprendizaje obtuvo un 84,2% lograron su aprendizaje y un 15,8% de estudiantes se encuentra en proceso.

La escala de evaluación, logro de aprendizaje, lo que significa que cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado.

MINEDU (2015)

De igual forma se obtuvo otros resultados que fueron, un niño se encontró en proceso de alcanzar su logro de aprendizaje y ningún niño se encuentra en inicio.

5.2.3 Respecto al Objetivo Específico: Describir la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test, en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

En la aplicación del pos test a 18 niños el 94,44% de niños se encuentra en el logro previsto (A). Esto quiere decir que los estudiantes lograron su aprendizaje en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quispe, (2020), 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 Brillant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Roman, region Puno, 2019”, corrobora con nuestros resultados ya que en sus resultados obtuvo un 100% de estudiantes logro una mejora significativa.

En el diseño curricular, nos habla de la escala de evaluación, logro de aprendizaje, lo que significa que cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado. Con una calificación de (A). MINEDU (2015)

De igual forma se obtuvo otros resultados que fueron, un 5,56% niños se encontraron en proceso y 0,00% niños se encuentran en inicio.

5.2.4 Respecto al Objetivo Específico: Comparar el pre test y post test en la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Sagrada Familia.

De los 18 estudiantes que participaron de esta investigación, en el PRE TEST 13 niños se encontraron en inicio de alcanzar su aprendizaje representado por el 72,22% y en el POST TEST, se obtuvo 17 niños que representan el 94.44% 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.

Quispe, (2020), en su investigación 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. 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, 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 Sagrada Familia Puno, 2020.

5.2.5 Respecto al Objetivo General: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca, Puno 2021

De acuerdo a nuestros resultados obtenidos en la prueba de rangos wilcoxon donde obtuvimos que $p < 0,05$ donde $P = 0,00$ es menor al nivel de significancia, donde se anula la hipótesis nula y se trabaja con la hipótesis alterna. Donde nuestra hipótesis es: Los Juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno. Por lo tanto, existe una relación entre las variables.

Quispe, (2020), 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 Brillant Kids, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019”, corrobora con nuestros resultados.

Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que:

Los juegos tradicionales influyen de manera positiva en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de Institución educativa Sagrada Familia, al evaluar a los niños a través de un pre test se pudo evidenciar un 72,22% en inicio de lograr su aprendizaje.

Al ver las dificultades, hemos aplicados 10 sesiones de aprendizaje todas en relación a los juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en la cual hemos evidenciado un progreso significativo desde la sesión 1 a la sesión 10.

Al evaluarlos en el pos test evidenciamos cuanto han sido influenciados en el aprendizaje en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad. Para que los niños aprendan de manera significativa tenemos que complementar las necesidades de los mismos, tomando en cuenta sus intereses.

Se determina que, 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 en niños de cinco años.

Finalmente se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa Sagrada Familia, es por ello que los niños deben ser motivados con estrategias novedosas.

Aspectos complementarios

Sugerencias:

A la Institución Educativa Inicial “Sagrada Familia”, se sugiere implementar en el Proyecto Curricular Institucional las actividades de aprendizaje con los juegos tradicionales para que las docentes lo apliquen en sesiones.

A las docentes del nivel inicial que usen 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 en 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 en su vida cotidiana.

Referencias bibliográficas

- Acuña Capani, O., & Gutierrez Hinostrroza, M. N. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica*. [Licencia en Educación, Universidad Nacional de Huancavelica].
https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2193/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Andino, P. (2012). *Desarrollo del proyecto de investigación de fin de carrera*. Obtenido de https://www.uisek.edu.ec/media/1089/guia_tesis_uisek.pdf.
- Apaza Cutipa, D. B. (2020). *Juegos tradicionales y la competencia resuelve preoblemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102, Ituata - Puno, 2020*. [Licenciada en educación, Univercidad Católica los Ángeles de Chimbote ULADECH].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20073>
- Bautista Córdor, J. (2013). El desarrollo de la nociones de número en los niños.
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/145#:~:text=Resumen,de%20ser%20cardinal%20y%20ordinal.&text=Despu%C3%A9s%2C%20de%20los%20siete%20a%C3%B1os,de%20manera%20ascendente%20y%20descendente>.
- Cajamarca Chiluisa, D. M. (2020). *“Los juguetes didácticos de madera en la enseñanaza de las operaciones básicas en los estudiantes de cuarto nivel de la carrera de educación básica, de la Universidad Técnica de Ambato, en el período académico*

Abril – Septiembre 2020”.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32092/1/Cajamarca%20David-Informe%20final.pdf>

Castro Puche, R., & Castro Puche, R. (2011). *Didáctica de las Matemáticas: de Preescolar a secundaria*. ECOE Ediciones.

https://www.academia.edu/36562818/Didactica_de_La_Matematica_de_Preescolar_a_Secundaria

Ccahuana Illisca, C. K., & Cuarez Suañe, E. (2020). *La Importancia del Juego Tradicional en la Escuela Educacion Intercultural Bilingüe*.

<http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana%20Illisca.pdf>

Del canto, E., & Silva Silva, A. (2013). Metodología cuantitativa: Abordaje desde la Complementariedad Ciencias Sociales. *Ciencias Sociales*, III(141), 25-34.

<https://www.redalyc.org/pdf/153/15329875002.pdf>

Escalada Ochoa, P. (2019). *Estrategias ludicas para el desarrollo de las emociones*. [titulo de licenciatura, Univercidad Politecnica Salesiana sede Cuenca].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>

Feredación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). Temas para la educación.

Revista digital para los profecionales de la enseñanza, 17.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

Gallardo López, J. (2018). Teorías del Juego como Material Educativo. *Inmovagogia*.

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guerrero Zurita, R. M. (2019). *Guía didáctica de juegos tradicionales como la Rayuela y la*

Soga como recurso didáctico, para el desarrollo del pensamiento lógico-

matemático en niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro Psicopedagógico y

Psicológico “ACAP”, en la Parroquia de San Antonio. [Titulo de Tecnologa en

Parvularia, Instituto Tecnológico de Japón].

<http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/1842/36.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kayat, G. G. (2015). Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa.

https://www.researchgate.net/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa

López Chamorro, I. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista de la*

Educacion en Extrenadura. [http://educacioninicial.mx/wp-](http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf)

[content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf](http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf)

López Huamán, T. (2018). *Estrategias para favorecer el desarrollo lógico matemático en*

niños del II Ciclo de Educación Inicial.

https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3002/M025_42959961M.pdf?sequence=5&isAllowed=y

- Mamani Flores, Y., & Garcia Chagua, Y. S. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial n° 192 Puno 2018 Puno – Perú 2019.* .
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez Godínes, V. L. (2013). Metodos, tecnica e instrumento de investigación.
https://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El Juego en los niños: Enfoque teorico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minedu. (2015 a). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre*. Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Minedu. (2015 b). *¿Que y como aprenden nuestros niños y niñas?* Ministerio de Educación. <https://www.perueduca.pe/recursosedu/c-herramientas-curriculares/inicial/rutas-2015-matematica.PDF>
- Minedu. (2016). *Educación Básica Regular*. Ministerio de Educación.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Minedu. (2018 a). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?*

<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>

Minedu. (2018 b). *¿Qué aprendizaje logran nuestros estudiantes?* Ministerio de Educación.

<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/06/DRE-Puno-2016-Marzo-2019.pdf>

Orozco Aguirre , H. (2017). *Metodología de la Investigación.*

<https://core.ac.uk/download/pdf/154797975.pdf>

Quispe Mamani, 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. .

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16156/APRENDIZAJE_CANTIDAD_COMPETENCIA_JUEGOS_TRADICIONALES_QUISPE_MAMANI_MARTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sailema , Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P., Navas Franco, L., Mallqui

Quisintuña, V., & Romero Frómeta, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomedicas*, 36(2).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001

Sánchez Domínguez, J., Castillo Ortega, S., & Hernández López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural.

Educación, 44(2). doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Sousa, V., Driessnack, M., & Costa Mendes, I. (2007). Revisión de diseños de investigación. *Latino-am Enfermagem*.

<https://www.scielo.br/j/rlae/a/7zMf8XypC67vGPrXVrVFGdx/?lang=es&format=pdf>

Terrazo Luna, E. G., Riveros Anccasi, D., & Oseda Gago, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica. *Conrado*, 16(76).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500024

Tilirio Ostos, A. C. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 256 “virgen del carmen”, chaccho - antonio raimondi, 2018.*

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11529>

Unicef. (2018). *Aprendizaje a traves del juego.*

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Anexos

Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Escuela Profesional De Educación

"Año del Bicentenario del Perú"

Juliaca, 03 de junio del 2021

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic. Torres Tumi Primitivo Ricardo

DIRECTOR DE LA I.E.I. PARTICULAR SAGRADA FAMILIA

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez me presento soy la Bachiller **PARRILLA QUISPE VERONICA** con código de matrícula **6907142005** de la carrera profesional de educación inicial quien aplicará el instrumento del proyecto de investigación "JUEGOS TRADICIONALES Y LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAGRADA FAMILIA DE JULIACA - PUNO, 2021", en la institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito me pueda acoger para el desarrollo de la misma.

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


Atentamente,

Parrilla Quispe Veronica

N° D.N.I.: 48088719



Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo)


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Protocolo de consentimiento informado para participar en el estudio de la investigación
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Investigador (a): Veronica Parrilla Quispe

Propósitos del estudio:

Estamos invitando a sus estudiantes a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Sagrada Familia Juliaca Puno, 2021. Este es un estudio desarrollado por la investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Fundamento del trabajo de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad indagar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años.

Procedimiento: Si usted acepta que sus estudiantes participen en este estudio se realizara lo siguiente:

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

Riesgo: Es la cobertura que puede fallar en pleno desarrollo de dichas actividades.

Beneficios: Los niños desarrollan aprendizajes mediante el juego.


Confiability: Guardaremos la información de sus estudiantes sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrara ninguna información que permita identificar a sus estudiantes o de otros participantes de dicho estudio.


Derechos del participante: Sin usted decide que su estudiante no participe en el estudio, podrá retirarse en cualquier momento, o no participar en este estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, pregunte al personal del estudio.



Comité institucional de ética de investigación Uladech Catolica.

Declaración y/o consentimiento

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


.....
Betsy Checa Larico
Docente


.....
Parrilla Quispe Veronica
Investigadora

Anexo 3: Constancia de aplicación de instrumento



PERÚ

Ministerio
de Educación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR



"SAGRADA FAMILIA"

"Año del Bicentenario del Perú"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE TESIS

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAGRADA FAMILIA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA SAN ROMÁN-PUNO.

HACE CONSTAR:

Que, la bachiller **VERONICA PARRILLA QUISPE** con código N° 6907142005, identificada con DNI **47088719**, de la escuela profesional Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, ha desarrollado la aplicación del instrumento de tesis "**JUEGOS TRADICIONALES Y LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD**", en nuestra institución educativa Sagrada Familia, realizando sesiones de aprendizaje asistiendo desde el 07 de junio al 02 de julio del año 2021, para realizar la aplicación del instrumento.

Se expide el presente, a solicitud de la interesada para los fines que crea conveniente.

Juliaca, 02 julio del 2021.



Anexo 4: Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación del pre test y pos test

Datos informativos:

Institución educativa

Sagrada Familia

Objetivo: determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años.

Instrucciones: Observar detenidamente y marca con un aspa la valoración que consideres.

Siempre: S

Casi siempre: CS

Nunca: 0

N°	Ítems	Valoración		
		S	CS	N
	DIMENSIÓN: COMPARACIÓN			
1	El niño agrupa las canicas según su color en el juego de canicas.			
2	El niño realiza una torre agrupando las latas según su tamaño.			
3	El niño agrupa objetos según su forma, en el juego de la gallina ciega			
	DIMENSIÓN: SERIACIÓN			
4	El niño realiza seriación en el juego de la salta liga.			
5	El niño realiza seriación de los colores primarios			
6	El niño realiza seriación por tamaños con los miembros de su familia, en el juego encantados.			
	DIMENSIÓN: NUMERACIÓN			
7	El niño utiliza las expresiones más que y menos que en el juego de la sogá.			
8	El niño usa cuantificadores muchos y pocos, en el juego mata gente.			
9	El niño utiliza el conteo verbal contando del 1 hasta el 20 en el juego de las escondidas.			
10	El niño agrupa según la cantidad indicada en el juego de los yaces			
11	El niño reconoce el número ordinal de todos los participantes al final del juego de los 7 pecados.			
12	El niño reconoce los números del 1 al 10 en el juego del tejo.			

Fuente: Apaza (2020)

Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico

Base de datos del pre test

N°	Alumno	Items 1	Items 2	Items 3	D1	Items 4	Items 5	Items 6	D2	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12	D 3	TOTAL
1	Alumno 1	1	0	1	2	1	1	0	2	1	0	1	1	0	0	3	7
2	Alumno 2	1	1	0	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	3	6
3	Alumno 3	1	0	1	2	0	1	1	2	1	0	0	0	1	1	3	7
4	Alumno 1	1	0	0	1	1	1	0	2	1	0	1	0	0	0	2	5
5	Alumno 1	1	0	0	1	0	1	1	2	0	1	0	1	0	0	2	5
6	Alumno 1	1	1	0	2	1	0	1	2	1	0	1	0	0	0	2	6
7	Alumno 1	1	1	0	2	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	3	6
8	Alumno 1	1	0	1	2	1	0	1	2	1	0	0	0	1	0	2	6
9	Alumno 1	0	0	0	1	1	0	1	2	0	1	1	0	0	0	2	5
10	Alumno 10	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6	8
11	Alumno 11	1	1	1	3	0	1	1	2	0	1	0	1	0	0	2	7
12	Alumno 12	1	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	2	5
13	Alumno 13	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	3	6
14	Alumno 14	1	1	1	3	1	1	0	2	1	0	1	0	0	0	2	7
15	Alumno 15	1	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	2	5
16	Alumno 16	1	1	0	2	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	3	5
17	Alumno 17	1	0	1	2	0	1	1	2	1	1	0	0	0	0	2	6
18	Alumno 18	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	3	5

Escala valorativa	
D 1	Correspondencia
D 2	Seriación
D 3	Numeración

Base de datos del pos test

Nº	Alumno	Items 1	Items 2	Items 3	D1	Items 4	Items 5	Items 6	D2	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12	D 3	TOTAL
1	Alumno 1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
2	Alumno 2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1		1	1	5	12
3	Alumno 3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
4	Alumno 1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
5	Alumno 1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
6	Alumno 1	1	1	1	3	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	6	11
7	Alumno 1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
8	Alumno 1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
9	Alumno 1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
10	Alumno 10	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
11	Alumno 11	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
12	Alumno 12	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
13	Alumno 13	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
14	Alumno 14	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
15	Alumno 15	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
16	Alumno 16	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
17	Alumno 17	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
18	Alumno 18	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12

Escala valorativa	
D 1	Correspondencia
D 2	Seriación
D 3	Numeración

Anexo 6. Evidencias de los juegos tradicionales

Realizando la sesión de aprendizaje, seriación por forma y tamaño con los colores primarios, juego libre



El niño realiza la comparación de las figuras geométricas, en el juego de la gallina ciega



Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

Parrilla-Quispe-Veronica-Tesis_final.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo

Anexo 8: sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01


I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica Parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Agrupa libremente.
 1.7. Fecha:..... 09/06/2021

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>Problematización: 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>Motivación: A los niños y niñas se les motiva con un cuento de la caperucita roja.</p>	<p>padres y niños</p> <p>Cuento</p> <p>Títere</p> <p>de chanchitos</p>	15

	 <p>-Saberes Previos: Se les realiza interrogantes ¿les gusto el cuento? ¿Qué hacían los tres chanchitos?</p> <p>-Propósito y Organización: Niños y niñas agruparemos libremente con los materiales que tienen según su color y la cantidad</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema: Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar los materiales que tienen en casa, ¿todos los materiales son iguales? ¿de qué colores son? ¿Qué color les gustó? ¿por qué?</p> <p>Búsqueda de estrategia: Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van agrupar libremente, identifican los colores y la cantidad, con los juguetes que tienen en casa, puede ser yaces colores, bloques, chapitas, palitos pintados, pregunto ¿qué hicieron para diferenciar los colores?</p> <p>-Representación: pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, les pido que puedan participar en el juego de yaces con su hijo o hija. Cuando toca el silbato pueden empezar a jugar.</p> <p>juego de yaquis o yaces</p>	<p>Colores</p> <p>chapitas</p> <p>Bloques</p> <p>yaces</p>	25

	 <p>Formalización: Al adulto mayor pedimos que le muestre yaces de diferentes colores y que agrupen según sus colores y cantidad.</p> <p>Reflexión: 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>Transferencia: 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>pelotita</p> <p>Adulto</p> <p>Ficha</p>	
Cierre	<p>Se agradece a las familias por su participación. 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? Se despiden.</p>	Retroalimentación	5

LISTA DE COTEJO N° 01

AREA: Matemática

Grado: 5 años

N°	Alumnos	Desempeño		TOTAL		
		Establece relaciones entre objetos de su entorno.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		A		
2	Alumno 2	✓		A		
3	Alumno 3	✓		A		
4	Alumno 4	✓		A		
5	Alumno 5		✓		B	
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		
14	Alumno 14		✓		B	
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		


ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica Parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Reconociendo las figuras geométricas
 1.7. Fecha: 11/06/2021

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>Problematización:</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>Motivación:</p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una canción</p> <p>La vaca lola</p>  <p>-Saberes Previos:</p> <p>Se les realiza interrogantes</p> <p>¿les gustó la canción? ¿Qué tenía la vaca lola?</p> <p>-Propósito y Organización:</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15

	Niños y niñas hoy reconoceremos las figuras geométricas		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</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>Búsqueda de estrategia:</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>-Representación:</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>-Formalización:</p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre objetos que son similares a la figura geométrica puede ser cajones, latas, cuadernos, espejos, indicarles que sus hijos puedan observar y reconocer figuras geométricas.</p>	<p>Colores</p> <p>Juego</p> <p>Tela pequeña</p> <p>Niños</p> <p>Adultos</p> <p>Figuras geométricas</p>	25

	<p>Reflexión:</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? Transferencia:</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>	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 cuando descubriste la figura geométrica?</p> <p>Se despiden.</p>	Retroalimentación	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	✓		A		
2	Alumno 2	✓		A		
3	Alumno 3	✓		A		
4	Alumno 4		✓	A		C
5	Alumno 5	✓		A		
6	Alumno 6	✓		A		
7	Alumno 7	✓		A		
8	Alumno 8	✓		A		
9	Alumno 9		✓		B	
10	Alumno 10	✓		A		
11	Alumno 11	✓		A		
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13	✓		A		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17		✓	A	B	
18	Alumno 18	✓		A		


ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Realizamos agrupaciones según su color
 1.7. Fecha: 14/06/2021

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>Problematización:</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>Motivación:</p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una canción de vaca lechera</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>-Saberes</p> <p>Se les realiza interrogantes</p> <p>¿les gusto la canción? ¿Qué canción cantaron? ¿Qué decía la vaca lola?</p> <p>-Propósito y Organización:</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15

	Niños y niñas hoy realizaremos agrupación según su tamaño.		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</p> <p>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>Búsqueda de estrategia:</p> <p>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>-Representación:</p> <p>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>Formalización: Al adulto mayor pedimos que le muestre piedritas, canicas, fideos de distintos tamaños, habas, pedimos que agrupen según su color.</p> <p>Reflexión:</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>Transferencia:</p> <p>Se le indica al adulto mayor, por el medio de WhatsApp que</p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>canicas</p> <p>canicas</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>ficha</p>	25

	se le enviara una ficha de aplicación para su niño o niña. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué te gusto más?		
Cierre	Se agradece a las familias por su participación. 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? Se despiden.	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	✓		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		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17		✓		B	
18	Alumno 18	✓		A		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica Parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Jugamos haciendo series por tamaño
 1.7. Fecha: 16/06/2021

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>Problematización: 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>Motivación: A los niños y niñas se les motiva con una</p> <p>Adivinanza Soy verde por fuera y roja por dentro con unos puntos negros ¿Quién soy? la sandía</p> <p>-Saberes Previos: Se les realiza interrogantes ¿les gustó la adivinanza? ¿Qué tenía la piña?</p> <p>-Propósito y Organización: Niños y niñas hoy aprenderemos jugamos haciendo series por tamaño.</p>	<p>padres y niños</p> <p>adivinanza</p>	15

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</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>Búsqueda de estrategia:</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>-Representación:</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>Formalización:</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>Reflexión:</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>Transferencia:</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>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>latas</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>Ropas</p>	<p>25</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° 04

AREA: Matemática

Grado: 5 años

N°	Alumnos	Desempeño		TOTAL		
		Realiza seriaciones por tamaño.				
		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		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		


ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica Parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Jugamos haciendo series por forma y color
 1.7. Fecha: 18/06/2021

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>Problematización:</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>Motivación:</p> <p>A los niños y niñas se les motiva un cuentito del Hansel y Gretel.</p>  <p>-Saberes Previos:</p> <p>Se les realiza interrogantes</p> <p>¿les gusto el cuento? ¿Por qué era diferente el patito feo?</p> <p>¿Cómo se sentía el patito feo?</p>	<p>padres y niños</p> <p>Cuento</p> <p>Títere</p>	15

	<p>-Propósito y Organización:</p> <p>Niños y niñas hoy aprenderemos jugando series por forma y color.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</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, amarillo ¿Qué color le sigue?</p> <p>Búsqueda de estrategia:</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>-Representación:</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>-Formalización:</p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre ropas de diferentes colores, animales de diferentes colores</p> <p>Pedimos que agrupen de acuerdo al color</p> <p>Reflexión:</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>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>Niños</p> <p>Ropas</p>	25

	<p>Transferencia:</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>	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° 05

AREA: Matemática

Grado: 5 años

N°	Alumnos	Desempeño		TOTAL		
		Realiza seriaciones por forma y color.				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		A		
2	Alumno 2	✓		A		
3	Alumno 3	✓		A		
4	Alumno 4		✓		B	
5	Alumno 5	✓		A		
6	Alumno 6	✓		A		
7	Alumno 7	✓		A		
8	Alumno 8	✓		A		
9	Alumno 9		✓	A	B	
10	Alumno 10	✓		A		
11	Alumno 11	✓		A		
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13	✓		A		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Utilizamos las expresiones muchos pocos
 1.7. Fecha: 21/06/2021

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>Problematización:</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>Motivación:</p> <p>A los niños y niñas se les motiva con una</p> <p>CANCIÓN: 5 patios nadaban en la laguna con su mamá uno de ellos no quiso seguir y se quedó a descansar 4 patios nadaban en la laguna con su mamá uno de ellos no quiso seguir y se quedó a descansar 3 patios nadaban en la laguna con su mamá uno de ellos no quiso seguir y se quedó a descansar 2 patios nadaban en la laguna con su mamá uno de ellos no quiso seguir y se quedó a descansar 1 patios nadaban en la laguna con su mamá uno de ellos no quiso</p>	<p>padres y niños</p> <p>adivinanza</p>	15

	<p>seguir y se quedó a</p> <p>-Saberes Previos:</p> <p>Se les realiza interrogantes</p> <p>¿les gusta la adivinanza? ¿de qué color es la pera?</p> <p>-Propósito y Organización:</p> <p>Niños y niñas hoy aprenderemos de las nociones muchos pocos.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</p> <p>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>Búsqueda de estrategia:</p> <p>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>-Representación:</p> <p>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.</p> <p>Juego de 7 pecados.</p>  <p>Formalización:</p> <p>Al adulto mayor pedimos que les muestre piedritas, bloques y que agrupen muchos o pocos.</p> <p>Reflexión:</p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y</p>	<p>Padres</p> <p>Niños</p> <p>Silbato</p> <p>Pelota</p>	25

	<p>dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo lo agrupaste? ¿por qué?</p> <p>Transferencia:</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>	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	✓		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		✓		B	
9	Alumno 9	✓		A		
10	Alumno 10	✓		A		
11	Alumno 11	✓		A		
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13	✓		A		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica Parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Conocemos el número 9
 1.7. Fecha:..... 23/06/2021

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Utiliza el conteo hasta el 9 .	Lista de cotejo

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: 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 niños.</p> <p>Motivación: A los niños y niñas se les motiva con una CANCIÓN. En la casa de mi abuela hay un árbol de limón otro árbol de cerezo y una casa de ratón a las 9 de la noche mi abuelita duerme los ratones muy contentos salen todos a bailar (bis)</p> <p>-Saberes Previos: Se les realiza interrogantes ¿les gusto la canción? ¿a que hora se duerme mi abuelita?</p> <p>-Propósito y Organización: Niños y niñas hoy conoceremos el numero 9</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento: -Comprende del problema:</p>	Colores	25

	<p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar números que la maestra el enseñe la una lámina fichas con objetos o dibujos con la cantidad que avanzaremos hoy ¿Qué objetos observaste? ¿Cuántos imágenes observamos?</p> <p>Búsqueda de estrategia:</p> <p>Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van contar sus juguetes, fideos, chapitas, bloques, colores que tienen en casa, pregunto ¿qué hicieron para diferenciar los números? ¿hasta qué número contaron?</p> <p>-Representación:</p> <p>pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, necesitamos una liga y cuando toca el silbato empezara a saltar.</p> <p>Juego saltando en con la liga</p>  <p>-Formalización:</p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre, animales, habas, piedras, colores para que cuenten sus niños.</p> <p>Reflexión:</p> <p>Se le indica al adulto mayor dialogar sobre sus aciertos y dificultades con su hijo o hija para mejora. ¿Cuántos saltos diste? ¿qué número estaba al terminar el salto? ¿Cómo lograste reconocer al número 9?</p> <p>Transferencia:</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>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>tiza</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>niños</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° 07

AREA: Matemática

Grado: 5 años

N°	Alumnos	Desempeño		TOTAL		
		Utiliza el conteo hasta el 9 .				
		SI	NO	A	B	C
1	Alumno 1	✓		A		
2	Alumno 2		✓			C
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		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17		✓		B	
18	Alumno 18	✓		A		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Damos saltos y descubrimos los números
 1.7. Fecha: 25/06/2021

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>Problematización: 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>Motivación: 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>-Saberes Previos: Se les realiza interrogantes ¿les gusto la canción? ¿Qué decía la campana?</p> <p>-Propósito y Organización:</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15



	Niños y niñas hoy daremos un saltito y descubriremos los números.		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</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>Búsqueda de estrategia:</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>-Representación:</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>Formalización:</p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre, animales, habas, piedras, colores para que cuenten sus niños.</p> <p>Reflexión:</p> <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>Transferencia:</p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p> <p>Bloques</p> <p>tiza</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>Niños</p>	25

	<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>	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° 08

AREA: Matemática

Grado: 5 años

N°	Alumnos	Desempeño		TOTAL		
		Utiliza el conteo en situaciones cotidianas 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		✓		B	
8	Alumno 8	✓		A		
9	Alumno 9	✓		A		
10	Alumno 10	✓		A		
11	Alumno 11		✓		B	
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13	✓		A		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica Parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Ubicamos números anterior y posterior
 1.7. Fecha: 28/06/2021

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>Problematicación: 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>Motivación: A los niños y niñas se les motiva con un ejercicio moviendo mi cuerpo</p> <p>-Saberes Previos: Se les realiza interrogantes ¿les gusta mover su cuerpo?</p> <p>-Propósito y Organización: Niños y niñas hoy conoceremos los anterior y posterior</p>	<p>padres y niños</p> <p>Canción</p>	15
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento: -Comprende del problema: Con ayuda del adulto mayor, los niños y niñas van observar</p>	<p>Colores</p> <p>Cuaderno</p>	25

	<p>números que les mostremos en una imagen ¿todos los números son iguales? ¿Qué número estaba antes del 5? ¿Qué número estaba después del 8?</p> <p>Búsqueda de estrategia:</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?</p> <p>-Representación:</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> <div data-bbox="451 898 971 1102" data-label="Image"> </div> <p>Formalización:</p> <p>Al adulto mayor pedimos que le muestre, animales, habas, piedras, colores para que cuenten sus niños.</p> <p>Reflexión:</p> <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?</p> <p>Transferencia:</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>Bloques</p> <p>tiza</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</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>	Retroalimentación	5
--------	--	-------------------	---

LISTA DE COTEJO N° 09

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	✓		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		✓		B	
9	Alumno 9	✓		A		
10	Alumno 10	✓		A		
11	Alumno 11	✓		A		
12	Alumno 12	✓		A		
13	Alumno 13	✓		A		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Sagrada Familia
 1.2. Sección: Leones
 1.3. Edad: 5 años
 1.4. Docente de Aula..... Betzi Checa Larico
 1.5. Tesista: Verónica parrilla Quispe
 1.6. Nombre de Actividad:..... Jugamos haciendo el gusano numérico
 1.7. Fecha: 30/06/2021

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>Problematización: 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>Motivación: A los niños y niñas se le motiva con un CANCION El oso y los ositos salieron a pasear, el oso va adelante y los ositos van detrás los ositos le preguntan papá, papá y el oso les responde jojojjo (bis)</p> <p>-Saberes Previos: Se les realiza interrogantes ¿les gusto el cuento? ¿Quién ganó? ¿porque perdió el conejo?</p>	<p>padres y niños</p> <p>Cuento</p> <p>Títere de conejo,</p>	15

	<p>-Propósito y Organización:</p> <p>Niños y niñas jugando hacemos el gusanito numérico con los materiales que tienen en casa.</p>	tortuga	
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>-Comprende del problema:</p> <p>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>Búsqueda de estrategia:</p> <p>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>-Representación:</p> <p>pedirle al adulto mayor que pueda apoyar en el juego a su hijo o hija, necesitamos su apoyo</p> <p>juego de la soga</p>  <p>-Formalización:</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>Reflexión:</p>	<p>Bloques</p> <p>soga</p> <p>Silbato</p> <p>Adulto</p> <p>Piedra</p> <p>habas</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? ¿hasta qué número han contado? ¿Cómo lo agrupaste?</p> <p>Transferencia:</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. 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° 10

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	✓		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		
14	Alumno 14	✓		A		
15	Alumno 15	✓		A		
16	Alumno 16	✓		A		
17	Alumno 17	✓		A		
18	Alumno 18	✓		A		