



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS
DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°347 DE MOQUEGUA, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE

JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE :


Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

PRIMER MIEMBRO :


Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO MIEMBRO :

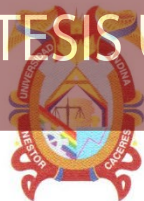

Dr. JESUS MAMANI MAMANI

ASESOR DE TESIS :


Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

LINEA DE INVESTIGACIÓN :

DIDÁCTICA INTERCULTURAL - P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 194-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 12 de diciembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 015681-2024 presentado por el (la) Bachiller: **ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE** : Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
- 1ER. Miembro** : Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
- 2DO Miembro** : Dr. JESUS MAMANI MAMANI

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 13 de diciembre a horas 11:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1).
- Interesado (1)
- C.c.
- Arch.

Handwritten signatures in blue ink over the stamp and text.



RESOLUCIÓN N° 238-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de noviembre de 2024

VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-015681** de fecha **28 de octubre de 2024**, del **Bach. ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) **Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO**.

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DECANATURA
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN
Dr. Freddy Chalko Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



RESOLUCIÓN DECANAL N° 003-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de agosto del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-2000, presentado por el señor (a) **ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01, 02) el PROVEIDO N° 003-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°003-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA** ha presentado su **propuesta de Investigación Titulado: JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en : Educación Inicial Intercultural bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **003-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**.

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a): **ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Didáctica Intercultural**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO.- RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Dr. Félix Cristóbal Ochatoma Paravicino**.

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)





JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347 DE MOQUEGUA, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

17%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	5e14140f-f460-4088-9b31-0974c46a6ca4.filesusr.com Fuente de Internet	3%
2	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	2%
4	Miriam Cecilia Tenesaca-Simancas, Roxana Aucahuallpa-Fernández, Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla. "Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe", Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2022 Publicación	1%
5	Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico HORACIO ZEBALLOS	1%



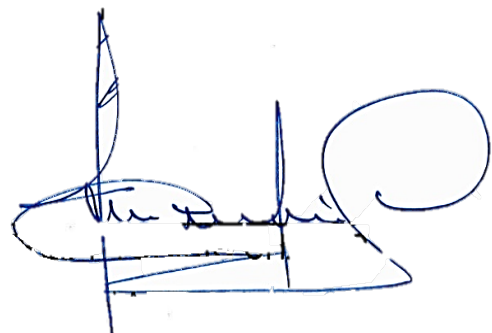
Metadatos Complementarios

TÍTULO DE LA TESIS	
JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	43645372
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-6778-2637
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02436114
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0655-8198
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	40492310



Datos de investigación	
Línea de investigación	Didáctica intercultural – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Ubicación: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 MOQUEGUA</p> <p>País: Perú Departamento: Moquegua Provincia: Mariscal Nieto Distrito: Moquegua</p> <p>Coordenadas GMS Longitud: -17.19694669420856 Latitud: -70.92304095267521</p> <p>URL maps https://maps.app.goo.gl/8tQdDkdbdedTjSyna6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto del 2024 – Diciembre del 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00 Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01


 UNIVERSIDAD ANDINA
 NESTOR CACERES VELASQUEZ
 DECANATURA
 Dr. Felix C. Ochotoma Paravicino
 BECANO (E)
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Elicia Margarita Cosi Mendoza, identificado con DNI Nro. 43645372 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

Educación Inicial Intercultural Bilingüe

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

Juegos tradicionales en la Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y Localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024

Asesorado por: Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 23 de Enero del 2025



FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)



FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Dedico esta tesis con todo mi corazón a Dios, mis hijas Lindsay, Luana y en especial a mi esposo Yhimi Alvarez, por su apoyo incondicional y su paciencia, por no soltarme la mano en todo este camino, lo que hoy soy es gracias a ellos.

Elicia Cosi



AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento al asesor de mi tesis, Docente Dr. Félix Cristóbal Ochatoma Paravicino, por su apoyo incondicional.

A la universidad y en especial a los docentes quienes con su apoyo y su enseñanza construyeron la base de mi vida profesional.

A todos mis familiares por el apoyo que me dieron para alcanzar mis objetivos.

Elicia Cosi



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. Problema General.....	3
1.2.2. Problemas Específicos	3
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.3.1. Justificación Teórica	3
1.3.2. Justificación Práctica	4
1.3.3. Justificación Social.....	5
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.4.1. Objetivo General	5
1.4.2. Objetivos Específicos.....	6
1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	6
1.5.1. Hipótesis General.....	6
1.5.2. Hipótesis Específicas	6
1.6. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	7
1.6.1. Determinación de variable	7
1.6.2. Operacionalización de variables.....	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	10



2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	13
2.1.3.	Antecedentes regionales o locales	16
2.2.	MARCO TEÓRICO INICIAL	19
2.2.1.	Definición de Juegos Tradicionales	19
2.2.2.	Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización.....	27
2.3.	MARCO CONCEPTUAL O CONCEPTOS BÁSICOS.....	34

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	38
3.2.	MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN	38
3.3.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.4.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	39
3.5.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	39
3.6.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
3.6.1.	Población	40
3.6.2.	Muestra	40
3.7.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	41
3.7.1.	Técnicas.....	41
3.7.2.	Instrumentos	41
3.8.	DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	42

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1.	DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.....	43
4.2.	RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO	45
4.3.	PRUEBA DE HIPOTESIS.....	55

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de juegos tradicionales.	45
Tabla 2 Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de juegos tradicionales.	47
Tabla 3 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	49
Tabla 4 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	51
Tabla 5 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	53
Tabla 6 Prueba estadística de normalidad.....	55
Tabla 7 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.....	56
Tabla 8 Estadísticos de prueba wilcoxon	56



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de juegos tradicionales. 45

Figura 2 Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de juegos tradicionales 47

Figura 3 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones 49

Figura 4 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas 51

Figura 5 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio..... 53



RESUMEN

Esta investigación está basada en el estudio de los juegos tradicionales, su objetivo principal es Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024. La metodología que se empleó es el método mixto secuencial exploratorio y diseño pre experimental, con una población conformada por 31 niños y niñas, cuya muestra es de tipo no probabilístico intencionada conformada por 16 niños y niñas de 4 y 5 años. Para recopilar datos se utilizó la lista de cotejo y ficha de observación, y para el procesamiento de datos se utilizó el Microsoft Excel versión 2016, la contrastación se realizó a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon $W = \min(W+, W-)$, De los resultados según pre test de 16 estudiantes el 71% de ellos se encuentran en inicio, el 19% en proceso, el 10% en logro y ningún estudiante alcanza el logro destacado; sin embargo, después de la aplicación de los juegos tradicionales los resultados son, de los 16 estudiantes el 69% alcanzaron el nivel de logro, el 25% el nivel de proceso, el 6% el logro destacado y ningún estudiante se quedó en inicio. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales significativamente logrando un aprendizaje positivo en la competencia resuelven problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.

Palabras claves: Problemas de forma, movimiento y localización, competencia, juegos tradicionales.



ABSTRACT

This research is based on the study of traditional games, its main objective is to determine how traditional games influence competition and solve problems of shape, moment and location of the boys and girls of the Initial Educational Institution No. 347 of Moquegua. 347. The methodology used is the exploratory sequential mixed method and pre-experimental design, with a population made up of 31 boys and girls, whose sample is an intentional non- probabilistic type made up of 16 boys and girls aged 4 and 5 years. To collect data, the checklist and observation sheet were used, and for data processing, Microsoft Excel version 2016 was used. The comparison was carried out through the non-parametric Wilcoxon test $W = \min(W +, W -)$ From the pre-test results of 16 students, 71% of them are at the beginning, 19% are in process, 10% are in achievement and no students reaches outstanding achievement; However, after the application of the traditional games the results are, of the 16 student, 69% reached the achievement level, 25% the process level, 6% the outstanding achievement and no student stayed at the beginning therefore, it is concluded that traditional games significantly achieve positive learning the competition and solve problems of shape, movement and location in the boys and girls of the Initial Educational Institution No. 347.

Keywords: Problems of shape, movement and location, competition, traditional games.



INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada: juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024, se realiza con la finalidad de optar el título profesional de educación inicial en la universidad Néstor Cáceres Velásquez.

Es importante determinar en la actualidad si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial. En lo que corresponde a los juegos tradicionales (Sánchez N, 2001) señala lo siguiente: "Son en esencia actividad lúdica de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; quiere decir, que cada cultura que posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura". (pág. 19)

Para el desarrollo de la presente investigación se ha dividido en cuatro capítulos:

Capítulo I problema de investigación, se describe la exposición de la situación problemática, formulación del planteamiento del problema, justificación, objetivos de la investigación, hipótesis y variables de la investigación.

Capítulo II Marco teórico referencial, se señala: Antecedentes del estudio a nivel internacional, nacional y local, las bases teóricas existentes sobre juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización. Así como las definiciones conceptuales.



Capitulo III Procedimiento metodológico de la investigación, se considera el diseño metodológico; e tipo y enfoque de la investigación. Además, la población y la muestra el estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnica a emplear y descripción de los instrumentos y por ultimo las técnicas para el procedimiento de la información.

Capitulo IV Resultados de la investigación, se presentan la descripción del contexto y los resultados trabajo de campo en tablas y graficas estadísticas. Por último, prueba o contraste de hipótesis y discusión de resultados.

Finalmente, consideramos las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas respectivas.



CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el sector educación se presentan una serie de problema educativo, siendo uno de ellos el bajo rendimiento escolar y los niveles de logro de aprendizaje del área de matemática en sus dos competencias, el cual debe estructurarse desde el II ciclo y los primeros años de vida de forma sistemática y gradual a través de las interacciones cotidianas.

El juego es una de las actividades más trascendentales y naturales que realizan los hombres desde los primeros años de vida, y que ésta involucra o ayuda de manera inconsciente a desarrollar el pensamiento matemático y en particular su pensamiento crítico reflexivo y su capacidad creativa. Como actividad pedagógica tiene una amplia gama de elementos didácticos y los cuales cumplen con los elementos intelectuales, prácticos, valorativos y comunicativos.

Los niños aprenden a desarrollar sus capacidades cuando observan, manipulan objetos, juegan y ponen en práctica lo que aprendieron y lo que se les enseña. Son entes de aprendizaje puro, y sus experiencias se van formando para su



futuro. El juego es parte de los niños y niñas incluso antes del nacimiento, ya que es algo que nace de ellos mismos espontáneamente y sin obligación.

En los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 347 de Moquegua también se observa los bajos niveles de logro en su aprendizaje del área de matemática, debido al uso de las estrategias y técnicas de enseñanza que no se ajustan a la realidad y contexto del desarrollo de los niños y niñas. Por otro lado, se observa que los niños y niñas ya no practican los juegos tradicionales o han dejado de lado estos juegos, en donde antiguamente las Instituciones Educativas, las calles o algunos espacios de recreación eran considerados como campos o lugares de juego de los niños y niñas. El tiempo pasa y la humanidad no se da cuenta de que estamos siendo manipulados por la tecnología y que nadie se da la molestia de reflexionar, por el contrario, los padres y madres de familia prefieren alcanzar un celular para distraer a sus menores hijos. Esta realidad nos impulsa a realizar este trabajo de investigación y contribuir en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización del área de matemática de nuestros niños y niñas por medio de los juegos tradicionales teniendo en cuenta que la interacción social se adquiere por asociación y que mejor aún si es a través de estrategias integradoras como es el juego.

Garay et al. (2021) indicó que el uso de juegos cooperativos es una estrategia que los docentes utilizan en el proceso formativo, el cual tiene una mayor eficacia dentro de la labor pedagógica.



1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347?
- ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347?
- ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347?

1.3. JUSTIFICACIÓN

1.3.1. Justificación Teórica

Esta investigación se plantea puesto que la sociedad necesita niños y niñas que piensen, razones, sean críticos y creativos, capaces de dar solución a los problemas de la vida cotidiana y que los lleven a ser productivos. En ese sentido en el Currículo Nacional documento oficial que rige el marco curricular de nuestro sistema educativo peruano,



actualmente prioriza el juego como un recurso de aprendizaje en el nivel inicial.

Para que los hallazgos de esta investigación al demostrar que los juegos tradicionales teorías que afirman que los juegos son parte de la vida del niño y que la enseñanza con expresiones lúdicas son estrategias adecuadas para emplear en el desarrollo infantil y que genera un aprendizaje significativo.

Se empleará el método mixto secuencial exploratorio, que consiste en explorar como, con una muestra inicial de tal forma que se pueda diseñar la fase cuantitativa acorde a las necesidades de los individuos a ser estudiadas, con una muestra de tipo no probabilístico intencionada conformada por 16 niños y niñas de 4 y 5 años. Para recopilar los datos se utilizará la lista de cotejo y cuestionario, instrumento validado por juicio de expertos, y el coeficiente de Alfa de Cronbach para su confiabilidad. En cuanto al procesamiento de datos se usará el Microsoft Excel versión 2016, y la contrastación será a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon $W = \min(W+, W-)$.

1.3.2. Justificación Práctica

El objeto de estudio es trascendental se le considera un segmento importante en la formación de los niños y niñas del nivel inicial, es fácil el uso y es para cualquier edad, no genera gasto alguno, por lo cual, consideramos accesible en cualquier momento que se requiera.



1.3.3 Justificación Metodológica

Como alternativa en nuestro trabajo educativo los juegos tradicionales son un medio que desarrolla la imaginación y creatividad en la primera infancia, se gana el interés del niño porque se sienten motivados y más aún si el juego es de su propio interés y necesidad. El desarrollo de razonamiento y el pensamiento creativo y crítico en los niños y niñas es fundamental especialmente desde la temprana edad en donde se fija su personalidad.

1.3.3. Justificación Social

Los resultados obtenidos de esta investigación servirán como marco referencial a futuras investigaciones relacionadas con nuestro tema, a fin de contribuir al desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas del nivel inicial, lo que implica que el trabajo práctico por parte del profesor(a) llevado de la mano con una expresión más fluida, no estereotipada y con un enfoque distinto al tradicional, orientada a llevar a los niños y niñas a situaciones enriquecedoras y significativas como resultado de una dirección acertada y exitosas y hacer partícipe a los docentes estudiantes y padres de familia para lograr que los juegos tradicionales sean parte del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo General

Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en



los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.
- Comprobar cómo influye los juegos tradicionales en la comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.
- Establecer de qué manera influye los juegos tradicionales en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. Hipótesis General

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024.

1.5.2. Hipótesis Específicas

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.



- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.

1.6. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

1.6.1. Determinación de variable

- **Variable Independiente:** Juegos tradicionales.
- **Variable Dependiente:** Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.



1.6.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN	INSTRUMENTOS
Juegos tradicionales	Planificación del juego.	Diseña juegos tradicionales.	Aplicación adecuada	Material experimental Seis actividades de aprendizaje. Ficha de observación.
	Aplicación del juego.	Aplica los juegos tradicionales a los niños y niñas de 4 y 5 años.	Aplicación inadecuada	
	Evaluación del juego	Evalúa los resultados de aplicación en los juegos tradicionales		
Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> Organiza objetos por formas geométricas y sus transformaciones. Reconoce objetos por forma y tamaño. Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones, entre las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. 	<p>En Inicio (C)</p> <p>En proceso (B)</p> <p>Logro esperado (A)</p> <p>Logro destacado (AD)</p>	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Expresa con material concreto y/o dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. 		



Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

- Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio: “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”,
- Expresa la ubicación en relación al desplazamiento: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia a un lado”, “hacia el otro lado”, “dentro”, “fuera”.
- Emplea estrategias para resolver problemas al construir objetos con material concreto.
- Emplea estrategias para resolver problemas al realizar desplazamientos en el espacio.
- Representa de diversas maneras relaciones espaciales entre personas y objetos.
- Prueba distintas maneras de resolver problemas relacionados a ubicación y desplazamiento.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales

Tenesaca-Simancas et al., (2022), en trabajo de investigación “Juegos tradicionales para el aprendizaje de matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe”, tiene como objetivo ejecutar juegos tradicionales para el aprendizaje de matemática en niños y niñas de 9 a 12 años de Educación Intercultural Bilingüe de la unidad educativa comunitaria Intercultural Bilingüe Mushuk Rimak de la parroquia San Lucas del cantón Loya, con la finalidad de dar posibles soluciones que disminuyan los problemas en el aprendizaje. Esta investigación es de carácter descriptivo, cuantitativo, aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° y 7° año por medio de una encuesta de 12 preguntas en la escala de Likert los mismos manifestaron en un 92.2% que les gusta aprender y jugar las matemáticas, el 100% considera que el docente debe aplicar estos juegos dentro del salón de clases. Llegando a la conclusión que los juegos tradicionales dentro de la enseñanza de la matemática, la manara de



integrase para ayudar al desarrollo del pensamiento, lógico matemático, abstracto, permite desarrollar las destrezas y habilidades que el niño tiene entorno al aprendizaje logrando los aprendizajes significativos y la aplicación de resolución de problemas matemáticos en la vida diaria. Los juegos tradicionales como trompo, perinola, ruleta, entre otros, después de la aplicación de la encuesta nos dan una apreciación de que como los estudiantes prefieren jugar y aprender las matemáticas de manera creativa.

Llanos, (2023), en su trabajo de investigación titulado, estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de las nociones básicas en relación al número-cantidad hasta el 5, en niños y niñas de 3 a 4 años, plantea por objetivo implementar estrategias didácticas que aporten en el desarrollo de las nociones básicas en relación a número-cantidad hasta el 5, en niños de 3 a 4 años; el estudio de investigación tiene un enfoque mixto, con pre t post. La población que participo está conformada por un docente y 22 infantes. El instrumento fue lista de cotejo. Logrando como resultados que un 75% de los infantes tuvieron un progreso significativo de aprendizaje de las nociones en comparación con el inicio de investigación; por ellos de concluye que los niños lograron evidenciar el progreso en la comprensión de número cantidad hasta el 5 mediante el uso de estrategias didácticas.

Gonzales Urbina, (2016), en su tesis titulada Significados del juego en el contexto escolar de niños y niñas que asisten a II de transición de educación parvulario en un colegio particular subvencionado, tiene por objetivo comprender los significados que los niños de segundo nivel de



transición le otorgan al juego en su contexto escolar. Es un estudio exploratorio con enfoque cualitativo y diseño abierto. Del estudio participaron 35 niños entre 5 y 6 años de edad. La recolección de datos se realizó mediante 2 entrevistas a cada grupo de 5 a 6 participantes. Donde se obtuvo como resultados que los niños creen que jugar y aprender son acciones distintas y afirman que jugar les genera emociones positivas, como la felicidad, siempre y cuando el juego no se realice en lugares o tiempos que no están destinados a esta actividad. De ser así lo asocian con emociones negativas.

Paucar, (2015), en su tesis titulada: “los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yáñez” de la Parroquia de Machachi, Cantón Mejía, provincia de Pichincha”. Nos dice: El juego tradicional es una actividad que está perdiendo su importancia en la actualidad en el indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del desarrollo del ser humano. Se identifica como esparcimiento, bienestar y entretenimiento, que habitualmente es evaluada positivamente por quienes las realizan ya que a través del juego tradicional transmiten valores culturales, normas de conducta, resuelven conflictos dependiendo al tipo de juego, educan a los niños y (as) desarrollando múltiples facetas de su personalidad. La metodología utilizada es el inductivo deductivo ya que se realizaron encuestas a las maestras y fichas de observación a los estudiantes llegando a la conclusión que si se ven niños con un bajo desarrollo motriz grueso. Desde este punto de vista se plantea el diseño de una guía didáctica de



juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as de primer Año de la escuela Isabel Yañez, como una alternativa en el proceso enseñanza- aprendizaje que beneficia a los niños y niñas y maestros, diseñada desde una pedagogía constructiva, activa, flexible y crítica que pondere el movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales. Su aplicación se justifica porque favorece al mejorar las dificultades motoras que fueron observados y están impidiendo el aprendizaje del niño(a) y su desarrollo normal. Con las nuevas políticas de educación, la escuela será la responsable de detectar, intervenir y prevenir las dificultades para un desarrollo óptimo utilizando métodos pedagógicos adecuados para reducir las dificultades motoras. Con el fin de que sea utilizada como propuesta metodológica en el trabajo docente, para el desarrollo de las nociones básicas y la motricidad gruesa.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Córdova (2023), en su trabajo “Los juegos tradicionales para la mejora del aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. del nivel primaria Mochal, 2022”, tuvo como objetivo determinar la influencia Los juegos tradicionales en la mejora del aprendizaje de matemática en estudiantes de 5° y 6° grado de una I.E. del nivel primaria Mochal, 2022. La metodología empleada corresponde a un enfoque cualitativo de investigación aplicada, con diseño pre-experimental, constituido por un grupo de 31 estudiantes quienes fueron la muestra, utilizando como instrumento una prueba objetiva validada por juicio de expertos. Los resultados obtenidos después de aplicar el programa basado en juegos



tradicionales muestran que en ambos grupos hubo una diferencia significativa menor a 5%, concluyendo que, la aplicación de los juegos tradicionales, mejoran significativamente el aprendizaje de matemática de los estudiantes.

Concha (2022), en su investigación titulada “Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020”, planteó como objetivo general Establecer la relación entre el objetivo general: Establecer la relación entre los Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020. Para ello realizó un estudio con un diseño no experimental, descriptivo – correlacional. Trabajó con una muestra de 20 estudiantes quienes fueron evaluados utilizando el registro de notas para la variable aprendizaje en el área de matemática y una guía de observación para la variable juegos tradicionales. Después de la recolección de datos y el análisis realizado obtuvieron los siguientes resultados: Los niños tienen un nivel de participación en los juegos tradicionales un 35% en proceso y logro, y en el aprendizaje del área de matemática el 45% está en inicio. La prueba de hipótesis muestra que la correlación entre las variables se encuentra una relación baja ($p=0,345$) y nada significativo ($\text{sig.}>0,05$). Llegando a la conclusión que, entre los juegos tradicionales y el aprendizaje en el área de matemática no existe una relación significativa, por lo que se rechaza la hipótesis general.

Fernandez, K. (2020), en su trabajo titulada “Los juegos didácticos que usan los niños de 5 años en el área de matemática de la institución



educativa privada Newton, distrito Trujillo 2018" para optar el grado académico de bachiller en educación con mención en pedagogía, plantean como objetivo general describir los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, esta investigación es de tipo descriptivo, cuyo diseño es no experimental, en donde llegaron a la siguiente conclusión: los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar debido a que estimulen en ellos la clasificación, seriación, concepto numérico y conservación de cantidad.

Ayala (2018), presenta la investigación titulado juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N° 669 Satipo; la cual tiene por objetivo Determinar la relación que existe entre juego lúdico y y actividad matemática en estudiantes; su diseño es tipo aplicada de nivel correlacional la población estuvo conformada por 104 estudiantes y la muestra de 19 estudiantes de 5 años. Para el procesamiento y análisis de los datos utilizó el paquete estadístico SPSS versión 23. Siendo el resultado que el coeficiente hallado $r=0.904$ y el valor de significancia $P=0.0010318 - 0,05$ cuantificó la relación entre la variable juego lúdico y la actividad matemática; se concluye que ambas variables se relacionan de manera positiva con una identidad perfecta.

Lachi (2015), en su trabajo juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años, tuvo como propósito del diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años; el



método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una muestra intencionada con niños de 5 años y dos docentes uni docentes, haciendo un total de 6 niños y dos docentes; Para la obtención de datos se empleó el Test de evaluación de matemática Temprana (TEMT) aplicada a los niños y a la guía de entrevista a las docentes bajo la teoría del enfoque socio cognitivo y resolución de problemas, en el diagnostico se evidencia el bajo nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños porque la docente no emplea estrategias propicias para desarrollar las nociones básicas en las matemáticas, desconoce la parte teórica de esta temática y hace escaso uso de materiales educativos. En tal sentido, el resultado más importante, está en diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología sigue procesos lógicos para mejorar la competencia de número y operaciones. Por lo tanto, se concluye que, en la competencia de números y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.

2.1.3. Antecedentes regionales o locales

López (2021), es su tesis titulada “competencias etnomatemáticas en logros de aprendizaje de niños de 5 años en tiempos de pandemia de la Institución Educativa Inicial 43143 de escacha UBINAS MOQUEGUA, 2021, tuvo como propósito determinar la influencia de las competencias etnomatemáticas en el nivel de logros de aprendizaje de los niños de 5 años en tiempos de pandemia de institución Educativa Inicial 43134



Escacha Ubinas Sánchez Cerro Moquegua, para ello se ha aplicado el diseño de investigación descriptivo explicativo, con una población y muestra de 15 estudiantes para recopilación de datos se a convertido en utilizar la prueba escrita del área de matemática en los aspectos de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, los resultados obtenidos nos permiten concluir que hay una evidencia estadística de nivel de confianza, de 95% en la prueba estadística de chi cuadrado. El valor de frecuencia observo es menor al valor de frecuencia esperado, asumido en la significancia ($0,02 < 0.05$); descriptivo explicativo, con una población y muestra de 15 estudiantes. Para recopilación de datos se a convenido en utilizar la prueba escrita del área matemática en los aspectos de resolución de problemas de cantidad y resolución de problemas de forma, movimiento y localización, los resultados obtenidos nos permiten concluir que hay una evidencia estadística de nivel de confianza de 95% en la prueba estadística de Chi cuadrado. El valor de frecuencia observado es menor al valor de frecuencia esperad, asumido en la significancia ($0,02 < 0,05$) por lo que rechazamos la hipótesis nula ya captamos la hipótesis de investigación. Llegando a la conclusión que las competencias etnomatemáticas influye significativamente en el nivel de logros de aprendizaje de los niños de 5 años en tiempos de pandemia de Institución Educativa Inicial 43134 escacha Ubinas Sánchez Cerro Moquegua, 2021.

Maldonado, (2021), en su investigación titulada el juego libre y su relación con el aprendizaje con el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa inicial 200 distrito Ichuña plantea como objetivo,



determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemáticas. La metodología utiliza en esta tesis es de tipo cuantitativo de nivel descriptivo – correlacional y el diseño no experimental, la muestra de 15 estudiantes entre niños y niñas del nivel de inicial; para el análisis de datos de utilizo el paquete estadístico SPSS y la correlación de Pearson. En el resultado se logra observar que la correlación de Pearson $r = 0,807$ considerado una correlación fuerte y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del $0,000276 < 0,05$ por lo tanto existe relación positiva fuerte y significativa entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el are de matemática.

Vizcarra (2021), en su proyecto de investigación titulado de juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 162 de Curumas, Moquegua; tiene por objetivo determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años. El tipo de investigación es cuantitativa el nivel de investigación es correlacional, el tipo de investigación es cuantitativa el nivel de investigación es correlacional, el diseño pre experimental. Se realizó una evaluación del aprendizaje en matemática en el pre test se obtuvo que el 53% de los niños se encontraban en nivel de inicio. Luego de la aplicación del juego didáctico mediante sesiones se demostró que los niños y niñas alcanzaron el nivel de logro previsto con un 53% los resultados demuestran que el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en matemáticas con un nivel de significancia $p=0,001 < 0,05$.



Cusi (2019), en su estudio de investigación titulado el juego como recurso didáctico y su relación con el nivel de logro de los aprendizajes del área de matemática en estudiantes; tiene por objetivo Determinar en qué medida el juego como recurso didáctico y su relación con el nivel de logro de los aprendizajes del área de matemática en estudiantes; tiene por objetivo Determinar en qué medida el juego como recurso didáctico se relaciona con el nivel de logro de las capacidades del área de matemática; para ello se ha adoptado el enfoque cuantitativo, el nivel es aplicada, de tipo experimental con diseño correlacional los instrumentos de recolección de datos fueron guía de observación para juegos y para aprendizajes en el área de matemáticas se utilizó los resultados de evaluación del SIAGIE. La población está conformada por 59 y la muestra de 29 estudiantes. Donde se obtuvo como resultados que existe relación significativa entre el juego como recurso didáctico con el nivel de logro del área de matemática, de acuerdo al coeficiente de correlación de Spearman con un valor de $r = 0.762$ y el P- Valor $0.00 < 0.05$. Lo cual significa en la medida que los estudiantes desarrollen actividades lúdicas es posible que tengan mejores niveles de logro de aprendizajes en el área de matemáticas.

2.2. MARCO TEÓRICO INICIAL

2.2.1. Definición de Juegos Tradicionales

El juego es una actividad recreativa que ejercitan todas las personas, pero particularmente los niños porque es la manera más clara, limpia y transparente de expresar sus sentimientos emociones, en la que están viviendo.



La Vega. B, (1996), sostiene que los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmite de generación en generación, por ejemplo, cuando los niños juegan a la "cocinita" preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho. Los juegos tradicionales también recrean las fiestas y trabajos que realizan los trabajadores de una comunidad, como la agricultura, caza, siembra, danzas, entre otros

Vásquez, (2012), ratifica la idea de la vega cuando sostiene que, los juegos tradicionales repiten las costumbres, la tradición y los hechos históricos de determinado lugar. Cada pueblo tiene sus juegos y forman parte de su cultura, si bien es cierto pueden practicarse casi de la misma manera en todo lugar, cada uno tiene su propia esencia en el lugar que lo practican. Los juegos tradicionales tienen una riqueza inimaginable cuando son utilizados como estrategia didáctica, porque parte de lo que al niño le gusta hacer y de lo que conoce.

Vigotsky, (1987), citado por Franco, (2013), considera que los juegos tradicionales es uno de los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, es el juego, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber populares que contribuyen a la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de su lengua. Siempre y cuando se realice en forma consiente, divertida y sin ninguna dificultad, dentro de un contexto. A través del juego el niño asimila toda su cultura, le da sentido a su vida porque se siente feliz con lo que hace, es decir el juego



es una forma de vida del niño, dinamiza una serie de procesos mentales y sociales, en ella aprende a cumplir reglas, a relacionarse con los de más y a recrear y transformar patrones de vida de su entorno socio cultural.

Según Gessell, Arnold, "el niño de 5 - 8 años" pág. 15 define el juego como: "la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño"

Según el Diccionario Temático de los Deportes, los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional, comúnmente derivados de las actividades laborales o de procedencia mágica religiosa; las reglas tienen un carácter participativo, y son variables y flexibles. Muchos de estos juegos estaban unidos a los recreos de la escuela.

Y todos ellos suponían una población infantil numerosa. Por eso, al disminuir los habitantes y desaparecer las escuelas, la mayoría de estos juegos sólo viven en el recuerdo de las personas que los practicaron.

Hace falta tiempo (y memoria en algunos casos) para poner por escrito las normas que los regulaban. Pero es nuestra intención ir completando y desarrollando esta relación con la ayuda de quien quiera prestarla. (Morales & Guzmán, 2000)

Los juegos tradicionales son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y



entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

2.1.1.1. Importancia de los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de los niños, aunque en este mundo globalizado existen juegos más tecnificados, que a los niños les resulta interesante, sin embargo, la esencia de los juegos tradicionales está en que permita a los niños mantener una relación, cordial y participación con los demás miembros de la comunidad (Trautmann, 1995).

¿Qué interés o trascendencia pueden tener estos juegos en el ámbito educativo? Hay varias motivaciones que justifican el



mantenimiento de estos juegos. A través de ellos podemos transmitir a los niños características, valores, modos de vida, costumbres de diversas comarcas, en el caso de que acompañemos los juegos con diversas piezas de los mismos, por ejemplo, qué juego se jugaba en un territorio concreto y cómo. Podemos estudiar y mostrar a las distintas variaciones de un juego similar según el modo de vida y el lugar donde se juega. (Ofele, 1998)

Esencialmente el juego convencional, en la medida en que le demos un lugar más destacado dentro del clima instructivo institucional, incorporaremos un punto de vista significativo para la escolarización y perfeccionamiento de los jóvenes. En términos útiles, entonces, un número significativo de estos juegos son de corta duración - a pesar de que son monótonos, en el sentido de que cuando se cierra una ronda o ronda, comienzan de nuevo de inmediato, y no necesitan una gran cantidad de material, por lo que pueden ser efectivamente recordados por las escuelas, sin requerir enormes activos o horarios únicos. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su punto de partida en épocas remotísimas, esto «garantiza» de tal manera que rastreamos juegos similares en todas las épocas y sociedades. En este sentido, nos encontramos ante un método de acceso a la cultura vecinal, provincial e incluso de diferentes puntos, suponiendo que estemos intrigados, a través del cual queremos conocer perspectivas significativas para captar la vida, costumbres, propensiones y diferentes cualidades de las diferentes etnias.



Gracias a los juegos costumbristas nuestras sociedades se mantienen vivas, es vital que los niños desde el principio, se integren en este tipo.

No debemos olvidar que no todos los juegos convencionales son nuevos para los niños. Conocen y juegan a una parte de estos juegos una y otra vez, quién sabe desde que les han hablado de ellos, desde que los han visto o alguien se los ha enseñado.

Por otra parte, considero fascinante la prueba de potenciar, inclinar y apoyar el juego dinámico, participativo, abierto y social entre los jóvenes, a pesar de una cultura de «nivel significativo» que refuerza innegablemente la receptividad separadora, incluso corporal y consumista, a una imagen/pantalla. La verdad de resucitar los juegos consuetudinarios no es un grito de desesperanza por un pasado que no vuelve, sino que deduce saltar y ampliar nuestros establecimientos fundamentales y, en consecuencia, destinados a desentrañar nuestro presente. 'Los juegos habituales se muestran como un componente - incluso en los jóvenes de ciudad- para cumplir requisitos fundamentales y abordar tipos de aprendizaje social de amplio alcance.' (Almudena & delMar, 2000).

2.2.1.2 Dimensiones de los Juegos Tradicionales

Planificación del Juego: Son todas las acciones que se realizan previas a la ejecución de las actividades de juego, como establecer algunas reglas que se deben cumplir antes, durante y después de realizar el juego, con el propósito de que los niños se diviertan fomentando un



ambiente el juego agradable y armonios entre sus compañeros y también que las acciones que realizaron influyan en el desarrollo tanto en lo físico y cognitivo del estudiante.

Para Gallardo y Gil (2009), "son aquellos elementos o medios que va facilitar la relación o ejecución de los juegos tradicionales; las mismas que son elaborados con materiales propios de la comunidad y en algunos casos son adquiridos del mercado" (p. 459)

Ejecución de juego: Son todas las acciones que se realiza durante el proceso de desarrollo de las actividades de juego, la forma de participación de cada uno de los integrantes y como socializan al momento de interactuar, respetando las indicaciones de la docente.

Son aquellos que conllevan a seguir una serie de acciones que en la misma practica se presentan como los pasos exitosos en el proceder técnico didáctico del docente (Rodríguez, 2018).

Este aspecto se refiere a la gestión propia o los pasos a seguir durante el desarrollo de una actividad, en este caso durante el desarrollo de los juegos tradicionales con un propósito que los estudiantes se diviertan.

Evaluación de juego: Se toma en cuenta las descripciones de toda la secuencia desarrollada, si se presentan dificultades durante el desarrollo de las actividades del juego con lo resolvieron, y si entre compañeros se apoyaron amablemente o no hubo compañerismo y sobre todo si respetaron las reglas de juego o no; eso con la finalidad de que



los niños puedan entender ciertas indicaciones desarrollando así la capacidad de percepción y la secuencia de acciones a realizar.

2.1.1.2. Clasificación de los Juegos

Hay arreglos de juegos, así que tenemos que según la lógica y pensando en los atributos de los juegos por especialistas reconocidos en el campo, vamos a particionar inmediatamente los juegos en cinco clasificaciones significativas.

Juegos Infantiles: Estos juegos van desde el nacimiento hasta los seis años y con indicaciones de deleite, no necesitan molestarse con áreas de fuerza para un, sus juegos son individuales. Esta es la edad brillante del juguete, por ejemplo, del paso al juego individual.

Juegos Recreativos: Estos juegos, también llamados juegos de salón, son los que dan placer a la vez que exigen un trabajo difícil para dominarlos; se pueden aislar en dos grupos: Corporales y mentales.

Juegos Escolares: Estos juegos son los que contienen en el tiempo de siete a doce años alrededor; el juego cambia en un grado extremadamente fundamental de punto de vista, es asociable. Estos juegos responden claramente al sentido gregario.

Es el período del juego sensacional, de los modelos: El felino y el ratón, el zorro y los caninos, los criminales y los porteros.



2.2.2. Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y

Localización

Según indica el MINEDU, el programa educativo de educación inicial propone lo siguiente:

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas, en los primeros años de vida, exploran su cuerpo, sus posibilidades de movimiento y desplazamiento, así como al experimentar con los objetivos que están en su entorno.

A través de los sentidos, reciben información sobre las personas y los objetos de su entorno cercano, pueden ver y seguir con la mirada al adulto que lo acompaña; se dan cuenta, mientras desarrollan sus actividades de exploración y juego, si un objeto cambia de posición, realizan acciones como meter el cuerpo en un lugar estrecho agacharse para sacar un objeto que se ha ido rodando bajo la mesa.

De esta manera los niños desarrollan nociones espaciales y comunican la comprensión de estas acciones, gestos, señas, y progresivamente con palabras (Minedu Programa Curricular de Educación Inicial. 2016)

La competencia "Resuelve problemas movimiento y localización" ayuda a los estudiantes interactuar con materiales objetos reales o imaginarios aplicando habilidades de medición, representación y construcción en diferentes dimensiones, bajo el enfoque de resolución de problemas.



Esta competencia implica que la niña o el niño vayan estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetivos, y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que ellos se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o para interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio. Forma y medida. Asimismo, se espera que resuelvan problemas al relacionar objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas, todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.

En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños puedan estimar ubicaciones y distancias, comunican si él está "cerca de" su amigo, si su lonchera esta "lejos" de su mesa o si esta la docente esta "al lado" de la pizarra.



Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones “hacia delante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”.

Del mismo modo al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño. De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas. Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones como “esta sogá es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”.

Por ello en los servicios educativos, se busca promover la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno, comparar el tamaño y la forma de objetos, o realizar desplazamientos en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje y con diversas representaciones.

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas movimiento y localización”, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y usa estrategias y procedimientos para



orientarse en el espacio. Programación curricular nivel inicial (2016). P. 179.

2.2.2.2. Enfoque de las Competencias del Área de Matemática

Según el MINEDU. La estructura hipotética y sistémica que guía la instrucción y el aprendizaje se compara con el enfoque de pensamiento crítico, que se caracteriza a la luz de los atributos que lo acompañan:

- La matemática es un elemento social dinámico, cambiante, en giro consistente y rea justo.
- Cada acción numérica tiene como circunstancia el punto de cuestiones introducidas a partir de condiciones que suceden en diversos escenarios.
- Durante la presentación y el tratamiento de los temas, Los estudiantes se enfrentan a problemas para los que no disponen de información previa sobre métodos jerárquicos, lo que les impulsa a cultivar un curso de indagación y reflexión social e individual que les capacita para vencer los problemas o escollos que surgen en el camino hacia la asociación. En este ciclo, el alumno crea y reproduce su visión relacionando, renovando consideraciones y pensamientos matemáticos que surgen a medida que respuestas ideales para las cuestiones, que irán aumentando en complejidad.
- Los temas que abordan los chavales pueden introducirse sin la intercesión de ningún otro individuo ni del profesor, lo que dinamiza la creatividad y la interpretación de condiciones nuevas y diversas.



- Los sentimientos, las opiniones y las convicciones se convierten en los principales motores del aprendizaje.

2.2.2.3. Capacidades y Desempeños de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización

Capacidades

MINEDU. En el momento en que el niño se ocupa de cuestiones de forma, desarrollo y área, se une a las habilidades que le acompañan:

- Modela objetos con formas matemáticas y sus cambios.
- Transmite comprensión de formas y conexiones matemáticas.
- Utiliza técnicas y estrategias para situarse en el espacio..

Desempeños

Para 4 años	Para 5 años
<p>Quando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes.</p> <p>. Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.</p>	<p>Quando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <p>. Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>



Ejemplo: El plato tiene la misma forma que la tapa de la olla.

. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Ejemplo: Los niños están jugando a encajar cajas de diferentes tamaños y una niña dice: "¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande"

. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia delante" y "hacia atrás", que

Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno dice que un dedo y una caja de cartón se parecen al a forma que eligió del cubo.

. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto". Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es, franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: La cinta que tiene Luisa es más larga"

. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

Establece relaciones especiales al orientar sus movimientos y gestos



muestran las relaciones que . Se ubica a sí mismo y ubica establece entre su cuerpo, objetos en el espacio en el que se el espacio y los objetos que encuentra; a partir de ello, hay en el entorno organiza sus movimientos y . Expresa con material acciones para desplazarse. concreto y dibujos sus Establece relaciones especiales al vivencias, en los que orientar sus movimientos y muestra relaciones acciones al desplazarse, ubicarse especiales entre personas y y ubicar objetos en situaciones objetos. Ejemplo: cotidianas. Un niño dibuja a su familia Las expresa con su cuerpo o en el parque. algunas palabras –como “cerca Ubica a sus hermanas en el de2, “lejos de”, “al lado de”, “hacia jugando con la pelota y al adelante”, “hacia atrás”, “hacia un mismo meciéndose en el lado”, “hacia el otro lado”- que columpio. muestran las relaciones que . Prueba diferentes formas establece entre su cuerpo, el de resolver una espacio y los objetos que hay en el determinada situación entorno relacionada con la . Expresa con material concreto y ubicación, desplazamiento dibujos sus vivencias, en los que en el espacio y la muestra relaciones espaciales y de construcción de objetos con medida entre personas y objetos. material concreto, y elige Ejemplo: un niño dibuja los puestos del mercado de su



una para lograr su propósito.	localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observo en su visita.
Ejemplo: Una niña quiere jugar con las pelotas y tiene que alcanzar la caja con pelotas que están distantes al lugar donde se encuentra; para ello, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos que encuentra en su camino.	. Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y a la construcción de objetos con material concreto.
Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.	Elige una manera para lograr propósito y dice porque la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: "¡Yo me acerque más a la caja y tire la pelota!". Otra niña dice: "¡Yo tire con más fuerza la pelota!"

2.3. MARCO CONCEPTUAL O CONCEPTOS BÁSICOS

- **Capacidad**

Son los recursos para actuar de manera competente, estos recursos son: conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para



afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas.

Son aquellas capacidades humanas que se pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo más delimitado, y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es crucial saber que las capacidades pueden educarse y transmitirse en aislamiento, es su combinación (en función de las expectativas de las condiciones) lo que permite su desarrollo. (Minedu, 2015. P 6).

- **Competencia**

Es el uso de aquellas destrezas y actitudes que permitan razonar matemáticamente para interpretar, describir, explicar y dar respuestas a problemas relacionadas con las necesidades de la vida cotidiana, utilizando modos de pensamiento, representación y herramientas propias del área.

Por otra parte, Sánchez, Reyes y Mejía (2018) caracterizan la habilidad como un conjunto de capacidades que los individuos utilizan para un determinado movimiento, donde se involucran habilidades, propensiones y capacidades, teniendo en cuenta las cuatro habilidades: saber ser consciente, darse cuenta que cómo será generalmente, saber vivir respectivamente y saber hacer.

Es un aprendizaje desconcertante, ya que sugiere el intercambio y la mezcla adecuada de habilidades extremadamente diferentes para cambiar una situación y cumplir un motivo específico. Es una información contextualizada e imaginativa para actuar, y su aprendizaje es de naturaleza longitudinal, ya que se repite a lo largo de toda la tutoría. (Minedu, 2015.p 5)



- **Desarrollo de la Competencia**

Es la progresión que permite la gradualidad de los aprendizajes, las cuales se expresan en la especificación de hitos que señalan “los niveles de avance en el aprendizaje de las competencias por parte de los estudiantes” (MINEDU, 2020, p.9).

- **Formas**

Caracterizadas como la figura decide cómo son los objetos, estas figuras se conocen como matemáticas, donde los alumnos relacionan las cosas en su circunstancia actual con estas figuras esenciales en la comunicación sujeto-objeto.

Las figuras son componentes conceptuales, que tienen propiedades como borde, superficie, etcétera. Según Godino y Ruiz (2002), existen formas planas (polígonos y contorno) y formas espaciales (cuadrado 3D, círculo, cristal, pirámides, conos y cámaras).

- **Juegos Tradicionales**

Son aquellos juegos habituales de un barrio o país que se realizan sin la ayuda o mediación de juguetes mecánicamente enrevesados, simplemente es importante que utilicen su propio cuerpo o activos de su circunstancia actual que puedan conseguir fácilmente de la naturaleza, por ejemplo, rocas, ramas, tierra, flores, etc., o artículos familiares como cuerdas, botones, cordeles, etc. Estos ejercicios permiten a los jóvenes estudiar las raíces sociales de su barrio y contribuyen a la protección de su modo de vida.

- **Localización**



Son los datos relacionados con artículos o componentes presentes en un espacio o horizonte geográfico, es decir, nos permiten encontrarlos a través de referentes. Los tomahawks cartesianos nos ayudan a encontrar focos en un plano y, si los utilizamos en una guía, también nos ayudan a encontrar individuos y puntos del planeta.

- **Movimiento**

El movimiento de un elemento es la diferencia dispuesta en el espacio, ya sea como interpretación, reflejo o uniformidad y giro. Pues nos enfrentamos constantemente a circunstancias en las que los elementos que nos rodean tienen una situación específica en el espacio, ya que se mueven, se desplazan, giran hacia algún camino o se reflejan.

- **Resolver Problemas**

Esta capacidad nos permite encontrar respuestas a los problemas que nos plantean la vida y la ciencia, permite a los alumnos encontrar respuestas y producir nueva información.

(Parra, 3 de diciembre de 1990) «El pensamiento crítico alude a la coordinación de encuentros pasados, información y establecimiento, con el objetivo final de encontrar una respuesta que no se conoce». Esta estrategia centra su exposición en el curso de la revelación en contraposición al avance genuino de la cuestión presentada. (p. 22)



CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de nuestra investigación es pre-experimental con pre y post prueba. Según Hernández y Mendoza (2019) indica que la característica del diseño pre-experimental consiste en ejecutar a la muestra una prueba antes del tratamiento, una vez aplicado una prueba inicial se continúa con la administración del tratamiento y finalmente se realiza una prueba de salida para conocer los efectos del estímulo.

Cuyo gráfico es el siguiente:

$$\text{GE} = \text{O1} \text{-----} \text{X} \text{-----} \text{O2}$$

Dónde:

GE = Grupo experimental

O1= Aplicación de la prueba de entrada.

X = Desarrollo de juegos tradicionales.

O2 = Prueba de salida. bles.

3.2. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

El método de nuestra investigación es el método mixto secuencial exploratorio, que consiste en explorar con una muestra inicial de tal forma que

se puede diseñar la fase cuantitativa acorde a las necesidades de los individuos a ser estudiadas, consta de: una fase inicial de recolección de datos cuantitativos y una fase subsiguiente de recolección de datos durante el tratamiento.

3.3. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de nuestro estudio es cuantitativo. Como indican Hernández y Mendoza (2019) traen a colación que el rasgo de este enfoque es recopilar datos para luego hacer especulaciones, esto a la luz de una estimación matemática para exponer ejemplos de conducta.

3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN

En base a nuestro propósito de investigación es de tipo aplicada. Sánchez et al. (2018) resalta que la finalidad de las investigaciones aplicadas consiste en su administración inmediata para solucionar algún problema, donde se tiene las características de conocer para hacer, para construir, modificar y actuar, siempre está caracterizado por lo aplicado inmediato sobre una circunstancia.

Conforme a lo indicado por el autor, en la investigación aplicaremos los juegos tradicionales para conocer la influencia en la variable dependiente.

3.5. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El alcance de nuestra investigación tiene un nivel explicativo. Según Hernández y Mendoza (2019) mencionan que los estudios que tienen un nivel explicativo se enfocan más allá de la descripción y relación de variables. Estos estudios tienen la finalidad de responder las causas o cómo se manifiesta una variable sobre la otra variable.



3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1. Población

La población está conformada por 31 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 347– Moquegua, 2024.

Edades	Secciones	N° estudiantes
3 años	Única	15
4 años	Única	12
5 años	Única	4
TOTAL		31

3.6.2. Muestra

La muestra de nuestra investigación es de tipo no probabilístico por conveniencia o intencional y no aleatorio, porque los estudiantes de 4 y 5 años ya estaban formados. Según Hernández y Mendoza (2029) indican que el diseño maestral no probabilístico o muestras dirigidas es para diferenciar diseños donde se requiere una cuidadosa selección y controlada con ciertos criterios y características en común.

Para esta situación es útil la ecuación propuesta por Mario Rodríguez con un límite de certeza del 95,5%.

$$M = \frac{N \cdot 37}{N + 39} = \frac{31 \cdot 37}{31 + 39} = \frac{1147}{70} = 16,3$$



Edades	Sección	N° estudiantes
4 años	Única	12
5 años	Única	4
TOTAL		16

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.7.1. Técnicas

Durante la recolección de datos se empleará la técnica de observación. Arrias (2020) destaca que la percepción es utilizada en su mayor parte en la escolarización por varios educadores, la razón de esta estrategia es hacer un juicio de valoración de varias características, habilidades, límites; a la luz de la representación de lo que se nota.

3.7.2. Instrumentos

Para el recojo de información de manera específica se utilizará ficha de observación.

3.7.2.1. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

Antes de la aplicación se realizará la validación de los instrumentos, con la opinión de juicio de expertos, cuya construcción medirá varios componentes de los aspectos a estudiar. Bajo estas consideraciones el coeficiente de validez total no será menos de 0.85 para que el instrumento se aplicable.

Para calcular el coeficiente de confiabilidad de los instrumentos, se utilizará como unidad de medida el Alfa de

Cronbach que va de 0 a 1, siendo uno, indicador de la máxima consistencia y de confiabilidad muy alta.

3.8. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Para la contratación de hipótesis se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon. Este método es aplicable a muestras pequeñas menores a 25. Cuyo formula es el siguiente:

$$Z_T = \frac{W - \bar{X}_T}{S_T}$$

- Donde:
 Z_T = valor Z de la T de Wilcoxon.
 W = valor estadístico de Wilcoxon.
 \bar{X}_T = promedio de la T de Wilcoxon.
 S_T = desviación estándar de la T de Wilcoxon.

$W = \min (W+, W-)$

$W+$ = Suma de los rangos con signo positivo.

$W-$ = Suma de los rangos con signo negativo



CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

La institución Educativa Inicial 347 de Moquegua se encuentra en el distrito de Moquegua. Provincia Mariscal Nieto Región de Moquegua. Es un lugar donde los estudiantes enfrentan desafíos diarios para equilibrar sus responsabilidades familiares con sus estudios.

La mayoría de los padres de estos niños y niñas se dedican a la agricultura, ganadería y minería, lo que les lleva a depender de sus hijos para que los apoyen en sus quehaceres diarios. Esto significa que los niños y niñas deben de ayudar a sus padres en la chacra y otro, dejando poco tiempo para sus estudios.

Sin embargo a pesar de estos desafíos, los niños y niñas, siguen aprendiendo de manera informal en su ambiente familiar social.

Es importante reconocer que estos niños y niñas enfrentan desafíos significativos para equilibrar sus responsabilidades familiares con sus estudios. Sin embargo, su dedicación y perseverancia son un ejemplo a



seguir. Es fundamental que recibamos apoyo para que estos niños puedan alcanzar sus metas y seguir adelante a pesar de los obstáculos que enfrentan.

4.2. RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

Tabla 1

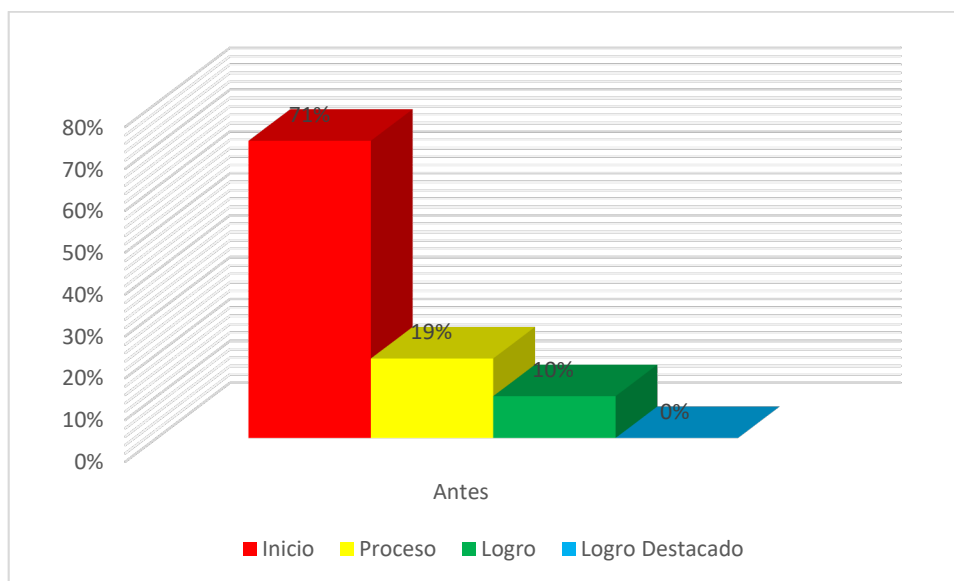
Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de juegos tradicionales.

DIMENSIONES	NIVELES DE LOGRO							
	INICIO		PROCESO		LOGRO		LOGRO DESTACADO	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
Modela objetos con formas matemáticas y sus cambios.	12	75%	3	19%	1	6%	0	0%
Transmite comprensión de formas y conexiones matemáticas.	11	68%	3	19%	2	13%	0	0%
Utiliza técnicas y metodología para orientarse en el espacio.	11	68%	3	19%	2	13%	0	0%
TOTAL	34	71%	9	19%	5	10%	0	0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1

Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de juegos tradicionales.





Análisis e interpretación

En relación a la competencia resuelve problema de forma movimiento y localización antes de la aplicación de los juegos tradicionales se observa en la tabla y grafica 1, los siguientes resultados.

De los 16 alumnos, el 71% se encuentra en el primer nivel de logro, el 19% en proceso, el 10% en nivel de logro y ningún alumno llega al grado excepcional de logro.

Por lo tanto, antes de la aplicación de los juegos tradicionales un alto porcentaje de estudiantes se encuentra en inicio y proceso, apenas alcanza un mínimo porcentaje el nivel de logro y ningún estudiante se encuentra en el nivel de logro destacado.

Tabla 2

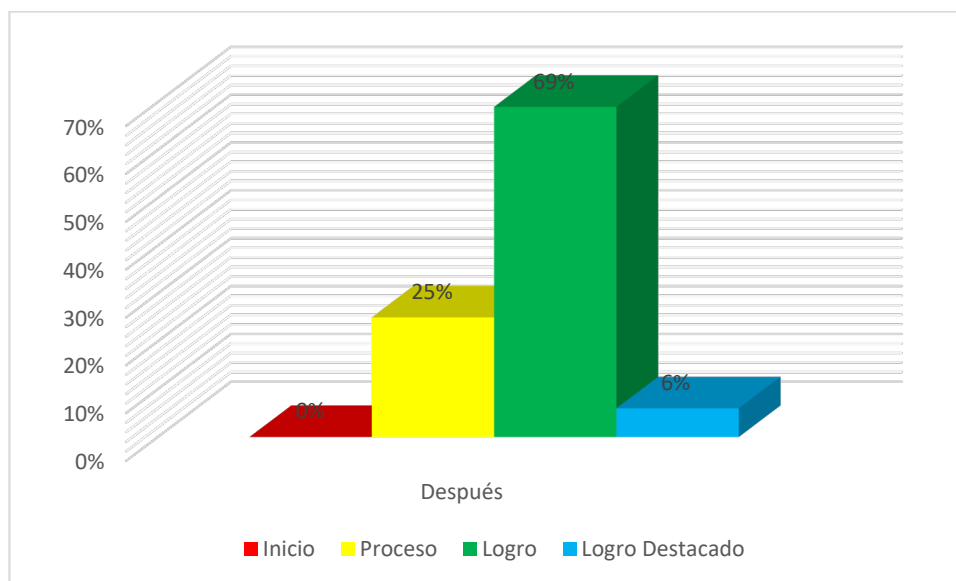
Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de juegos tradicionales.

DIMENSIONES	NIVELES DE LOGRO							
	INICIO		PROCESO		LOGRO		LOGRO DESTACADO	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	0	0%	5	31%	10	63%	1	6%
Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	0	0%	3	19%	12	75%	1	6%
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	0	0%	4	25%	11	69%	1	6%
TOTAL	0	0%	12	25%	33	69%	3	6%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2

Resultados de resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de juegos tradicionales





Análisis e interpretación

En la tabla y grafica 2 se presentan los resultados de la competencia “resuelve problemas de forma movimiento y localización” después de aplicar juegos tradicionales siendo los siguientes resultados.

De los 16 estudiantes, el 69% alcanzo el nivel de logro, el 25% está en proceso y el 6% en el nivel de logro destacado. Ningún estudiante se quedó en el nivel de inicio.

Esto demuestra que los estudiantes asimilaron correctamente los juegos tradicionales y alcanzaron los niveles de logro y logro destacado, con un bajo porcentaje en proceso, y ningún estudiante se quedó en inicio.

Por lo tanto se observa un mejor aprendizaje de los niños y niñas en la competencia, gracias a la aplicación de los juegos tradicionales y la labor de la docente, quien desarrolla actividades de aprendizaje y contextualizadas.

Además, los estudiantes siguen adquiriendo experiencias de aprendizaje en su vida cotidiana, en la interacción con su entorno y personas mayores, lo que fortalece sus aprendizajes en el contexto institucional.

Tabla 3

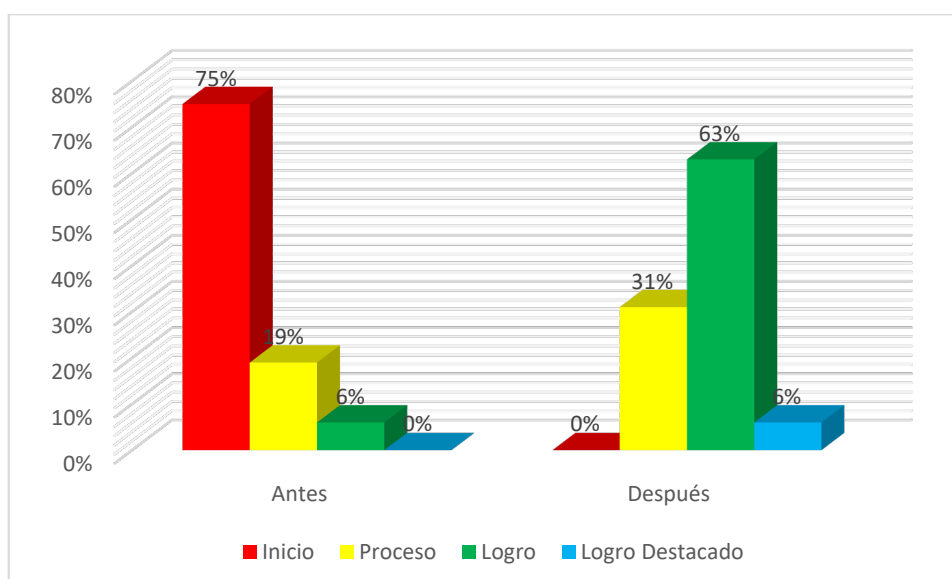
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

ESCALA	ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%
C = Inicio	12	75%	0	0%
B = Proceso	3	19%	5	31%
A = Logro	1	6%	10	63%
AD=Logro Destacado	0	0%	1	6%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3

Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones



Análisis e interpretación

En la tabla y gráfica 3 Las consecuencias del aspecto modelos objetos con formas matemáticas y sus cambios se introducen con posterioridad a la aplicación de la hoja de percepción para conocer los grados de logro cuando el uso de juegos habituales en la descendencia del nivel subyacente, y es de acuerdo a lo siguiente. En el aspecto que muestra objetos con formas matemáticas y sus cambios antes de aplicar los juegos convencionales, el 75% comenzó, el 19% estaba en proceso, sólo el 6% estaba en logro y ningún alumno llegó a logro extraordinario.



En cualquier caso, tras aplicar los juegos convencionales, el 63% tenía un grado elevado de logro, el 31% estaba en proceso, el 6% en logro excepcional y ningún alumno se quedó en el principio.

Se resolvió que los alumnos del centro educativo de referencia presentaban un alto grado de rendimiento tras la utilización de los juegos tradicionales

Tabla 4

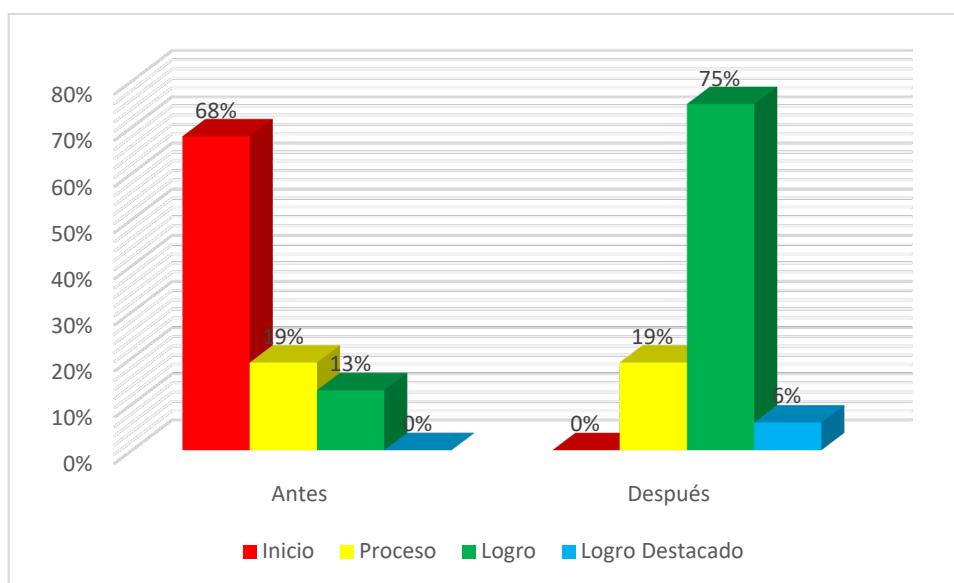
Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas

ESCALA	ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%
C = Inicio	11	68%	0	0%
B = Proceso	3	19%	3	19%
A = Logro	2	13%	12	75%
AD=Logro Destacado	0	0%	1	6%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas



Análisis de interpretación

En la tabla y grafica 4, Se presentan los resultados obtenidos al aplicar la hoja de percepción para decidir el grado de realización de los alumnos en el aspecto de la interpretación de las formas y relaciones matemáticas, donde se observan los siguientes resultados siguientes resultados.



En la dimensión comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas antes de la aplicación de los juegos tradicionales, de 16 estudiantes el 68% de niños y niñas presentan un bajo nivel de logro, el 19% de niños presentan un regular nivel de logro o se encuentra en proceso, el 13% presentan un nivel considerable o nivel de logro, y ningún estudiante alcanza el nivel de logro destacado.

En cambio, después de la aplicación de los juegos tradicionales, de 16 estudiantes el 75% de niños y niñas presentan un alto nivel de logro, los 19% de niños presentan un regular nivel de logro o en proceso, 6% de niños en logro destacado, y ningún estudiante se queda en el nivel en inicio.

En consecuencia se observa un significativo nivel de avance de los niveles de logro de los niños y niñas en la dimensión comunica su comprensión sobre las formas y relaciones, geométricas, después de la aplicación de los juegos tradicionales.

Tabla 5

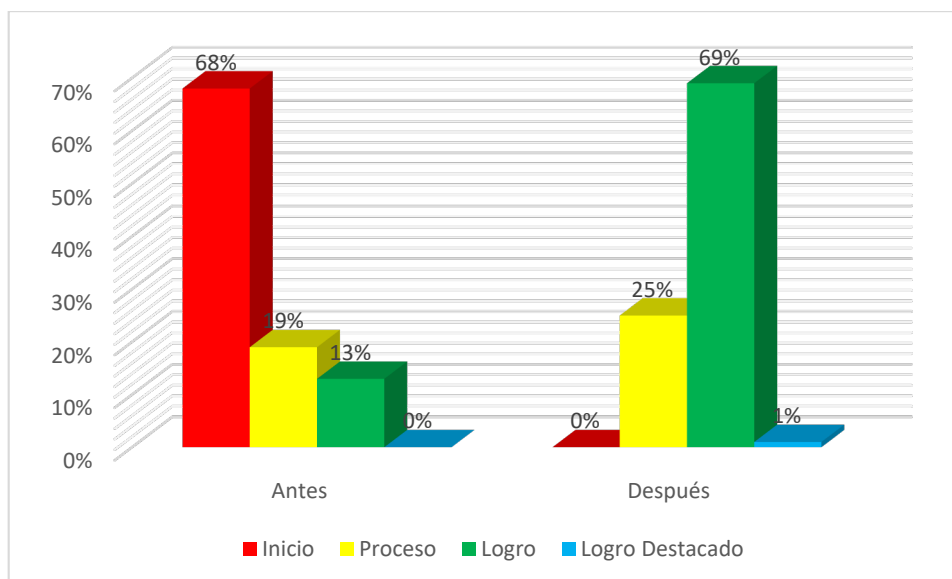
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

ESCALA	ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%
Inicio	11	68%	0	0%
Proceso	3	19%	4	25%
Logro	2	13%	11	69%
Logro Destacado	0	0%	1	1%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5

Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio



Análisis e interpretación

En la tabla y grafica 5, se presentan los resultados obtenidos al haberse aplicado la ficha de observación para conocer el nivel del logro de aprendizaje de los niños y niñas en la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, siendo los siguientes resultados.



En las dimensiones usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio antes de la aplicación de los juegos tradicionales, de 16 estudiantes el 68% de niños y niñas presentan un bajo nivel de logro, el 19% de presentan un regular nivel de logro o se encuentra en proceso, el 13% presentan un nivel considerable o nivel de logro, y ningún estudiante alcanza el nivel de logro destacado.

Sin embargo, después de la aplicación de los juegos tradicionales, el 16 estudiantes el 69% de niños y niñas presentan un alto nivel de logro, el 25 % presentan un regular nivel de logro o se encuentra en proceso, el 1% alcanza el nivel de logro destacado, y ningún estudiante se queda en el nivel en inicio.

Por consiguiente, se afirma que después de la aplicación de los juegos tradicionales existe un avance significativo de los niveles de logro de aprendizaje en los niños y niñas en la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

4.3. PRUEBA DE HIPOTESIS

Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024.

H1 = Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 DE Moquegua, 2024.

H0 = Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 DE Moquegua, 2024.

Tabla 6

Prueba estadística de normalidad

Prueba de kolmogorov- Smirnov para una muestra.

		Pre Test	Post Test
N		16	16
Parámetros normales a,b	Media	1,84	1,00
	Desv. Desviación	,375	,0004
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,050	
	Positivo	,337	
	negativo	-,505	
Estadístico de prueba		,050	
Sig. Asintótica (bilateral)		,000c	

- a. El transporte de prueba es típico
- b. Se determina a partir de información
- c. Remedio de importancia de Lilliefors

Interpretación: en la tabla 6, se observa que $P = 0,00$, no es exactamente el nivel de importancia del 5% $= 0,05$, en consecuencia, $p < 0,05$, por lo que rechazamos la especulación inválida.

Tabla 7*Prueba de rangos con signos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post Test – Pre Test	Rangos negativos	16a	8,50	136,00
	Rangos positivos	0b	,00	,00
	Empates Total	3c 16		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

Tabla 8*Estadísticos de prueba wilcoxon*

Estadísticos de prueba	
Post Test - Pre Test	
z	-4,000b
Sig. Asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación

Según la tabla de 7 y 8, muestran que $p < 0,05$, entonces, en ese momento, podemos expresar obviamente que existen contrastes entre el pre-test y el post-test, en consecuencia, se reconoce la especulación electiva, con la que se ha completado el examen actual.

4.5 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los juegos convencionales, como componente del acto educativo del educador y del día a día de los alumnos en la región rústica y metropolitana de nuestra nación, se ensayan para que los niños se beneficien de su circunstancia actual y al mismo tiempo es una práctica social y social que todas las familias esperan. De esta manera, los jóvenes obtienen gradualmente con una práctica del día a



día y estos descubrimientos que viene a hacer como información o información anterior para la realización de las capacidades numéricas.

Evaluar los logros de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test

En el uso de la pre-prueba, de los 16 niños, se observa que el 84,2% de los jóvenes son simultáneamente, o por lo menos, 16 niños presentan problemas impresionantes en el aprendizaje de la capacidad para hacer frente a cuestiones de cantidad.

Quispe, (2018), en su trabajo de exploración denominado: «Programa «Matemáticas con la naturaleza» para fomentar el pensamiento numérico en los alumnos de 5 años del grado básico; confirma nuestros resultados teniendo en cuenta que en sus resultados vio que como el 60% de los alumnos son hacia el principio.

Posteriormente, cuando sus creaciones o exposiciones muestran un avance insignificante en la mejora de la capacidad, en cuanto al nivel normal. Es decir, las creaciones o exposiciones del alumno demuestran un logro subyacente.

Asimismo, se obtuvo en los resultados que el 15.8% se encuentra en logro esperado y ningún alumno se encuentra en inicio.

5.2.2. Aplicar los juegos tradicionales en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años

Los juegos convencionales se aplicaron en los 15 ejercicios de aprendizaje, de los cuales en la reunión principal, los resultados obtenidos muestran que el 84,2% de los 16 alumnos respondieron correctamente con un sí y el 15,8% no respondieron correctamente con un no.



Se dirigieron con precisión con una evaluación no. Es decir, la mayoría de los chicos descubrió cómo responder con precisión, lo que muestra un progreso en su aprendizaje.

Quispe, (2018), en su trabajo de exploración titulado: Programa «aritmética con la naturaleza» para fomentar el pensamiento numérico en escolares de 5 años del nivel básico; verifica a nuestros resultados en vista que en la utilización de su programa «Matemática con la naturaleza» en el último encuentro obtuvo adicionalmente 90% de escolares que llegaron a un logro normal y 10% que se quedaron en proceso.

El logro esperado se caracteriza como cuando sus creaciones o exposiciones llegan a un nivel normal articulando y activando de manera plena cada una de las capacidades de la habilidad. Para esta situación, las creaciones o exposiciones del alumno acreditan un logro palatable, con calificación «A» (MINEDU, 2018).

5.2.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test.

En la aplicación del post test, de los 19 niños se observa que un 100% de estudiantes alcanzaron lograr su aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quispe, (2018), es su trabajo de investigación titulado: Programa Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados en vista que en los



resultados de la prueba de salida obtuvo que el 90% de estudiantes lograron una calificación a que quiere decir logro previsto.

Se considera un logro previsto cuando sus producciones o actuaciones alcanzan un nivel esperado articulando y movilizándolo de manera activa todas las capacidades de la competencia. En este caso, las producciones o actuaciones del estudiante evidencian un logro satisfactorio, con una calificación "A" (MINEDU, 2018)

5.2.4. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años.

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 problema de cantidad, porque en el post test se obtuvo que el 100% de estudiantes puedan alcanzar su logro previsto.

Quispe, (2018), en su trabajo de investigación titulado: Programa Matemática con la naturaleza" para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.N°659 "María Montessori" Pisquicocha Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados porque al comparar los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida, hay una gran diferencia y se puede ver que los estudiantes a un 90% lograron aprender con una calificación A.

Resolver problemas de forma, movimiento y localización, realizan actividades de remodelación de objetos con similares formas geométricas, y hace conocer la



comprensión de formas geométricas como cuadrado, triángulos, círculo o redondo; asimismo, por su tamaño grande, mediano, pequeño, o si es largo corto, también saben si está cerca, lejos, más cerca, menos cerca.

Todos los aprendizajes los niños ya se habían realizado en I cas con su familia; en la institución educativa inicial; solo se han consolidado sus aprendizajes previos desarrollados en el entorno familiar en los aprendizajes significativos bajo la supervisión de los docentes y padres del núcleo familiar.

Por otro lado, teniendo los antecedentes nacionales, regionales, y locales; el desarrollo del marco teórico; coincidimos con Huamán Quispe, Maribel (2019). En La tesis "Juegos etnomatemáticos y el aprendizaje del área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa 237, del distrito de Ayaviri, provincia de Melgar, región Puno, 2019", llego consolidar a las siguientes conclusiones.

De acuerdo a los resultados, se concluye que: al determinar el nivel de aprendizaje de matemáticas, es posible observar los resultados de que en la prueba anterior había 67 alumnos en un principio, lo que muestra las dificultades que enfrentan los niños justo al momento de comprender el campo de las matemáticas. Luego, se diseñaron y aplicaron juegos etnográficos en las sesiones de aula para mejorar el aprendizaje en el campo de las matemáticas, permitiendo que los niños progresen gradualmente en las primeras sesiones de aprendizaje, ya que los juegos se juegan mientras los niños hablan quechua. Desarrollando en su lengua materna para que lo comprendamos mejor, por eso en la sesión 15 el 94% obtuvo el resultado esperado. Así, los mismos niños fueron evaluados en una prueba y los resultados nos mostraron como mejoraron



su desempeño en el campo de las matemáticas. Así que comparamos los resultados antes y después de las pruebas usando etnomatemática y aprendiendo matemáticas en el dominio de las matemáticas, y pudimos ver una gran diferencia en el progreso cuando los niños estaban al principio y en la prueba, cumplieron con el plan de logros. Por lo tanto, se determinó si los juegos etnográficos mejoraron significativamente el aprendizaje matemático de los niños de cinco años en la institución 237.

.



CONCLUSIONES

- PRIMERA.** Se determinó que los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 Moquegua, 2024. Es importante precisar que las competencias matemáticas construyen una herramienta clave para generar un desarrollo integral de los estudiantes.
- SEGUNDA.** Se comprobó que los juegos tradicionales fortalecen significativamente en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 Moquegua 2024.
- TERCERA.** Se aplicó los juegos tradicionales y se comprobó que si influyen significativamente en la comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 Moquegua 2024.
- CUARTA.** Se logró establecer que los juegos tradicionales si influyen significativamente en el uso de las estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 Moquegua 2024.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** La UGEL debe avanzar en la mejora de los juegos convencionales en la experiencia de crecimiento de los niños para que puedan combinar y reforzar su avance mediante la utilización de materiales de barrio y los activos de instrucción para lograr la mejora trae dificultades de aprendizaje, en el objetivo de las cuestiones de la estructura, el desarrollo y la zona.
- SEGUNDO:** A los tutores y educadores del distrito de Moquegua, se prescribe avanzar en la mejora de habilidades y capacidades a través de juegos convencionales para que los niños de las organizaciones educativas puedan lograr mejores logros de aprendizaje y cumplir con los objetivos educativos; con la ayuda de materiales y activos en su circunstancia actual para reforzar sus habilidades de pensamiento crítico en forma, desarrollo y área.
- TERCERO:** A los educadores de la región de Moquegua en el nivel básico, se les recomienda utilizar técnicas creativas como los juegos convencionales, y partir del interés de los niños para que aprendan de mejor manera, buscando sus inclinaciones donde obtienen la información mucho más rápido.
- CUARTO:** A los educadores de la Organización Educativa Básica 347 de Moquegua, se les sugiere que los niños participen plenamente en los juegos y diversiones, los cuales deben ser organizados para fortalecer su comprensión, de manera que los jóvenes puedan



fomentar en ellos los diversos límites y capacidades de la aritmética.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gonzales Urbina, C. C. (2016). *Significados del juego en el contexto escolar de niños y niñas que asisten a II nivel de transición de educación parvularia en un colegio particular subvencionado*.
- Llanos, M. (2023). "Universidad Nacional De Cajamarca" Universidad Nacional De Cajamarca". *Universidad Nacional de Educación*, 1–98. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5165/Tesis Lorena Medina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paucar, A. F. A. (2015). *Los Juegos Tradicionales Y El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Niños Y Niñas De Primer Año De Educación General Básica De La Escuela "Isabel Yáñez" De La Parroquia De Machachi, Canton Mejía, Provincia De Pichincha*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, 0, 103–105. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12758/1/FCHE-EBS-1509.pdf>
- Tenesaca-Simancas, M. C., Aucchuallpa-Fernández, R., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(1), 287. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i1.1790>
- Apaza, L. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la I EI cuna jardín Emanuel de Cusco 2017*. Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/10929>
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella, sede c. universidad Libre*. <https://hdl.handle.net/10901/17680>
- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento*. Lima Perú: Universidad Privada Norbert Wiener.



Barrios, O. Y Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción. Huancayo-Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.*

<http://hdl.handle.net/20.500.12894/3429>

Cabezas, L y Pérez, Y. (2012). *Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en los centros infantiles "DIVINO NIÑO" Y "SANTA CATALINA LABOURE" de la ciudad de Atuntaqui en el periodo de septiembre 2010 a abril 2011- GUIA DIDÁCTICA. ESPAÑA. cc Repositorio Institucional – UNAMBA – PERÚ-63 DE 93.*
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22599/APRENDIZAJE JUEGO DIDACTICO EDQUEN JIMENEZ YAMILI .pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22599/APRENDIZAJE%20JUEGO%20DIDACTICO%20EDQUEN%20JIMENEZ%20YAMILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Raúl, DR. MG. Yungán Yungán- Paucar Arellano, Fanny Alicia. (2015). *Los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la escuela "ISABEL YÁÑEZ" DE LA PARROQUIA DE MAMCHACHI, CANTON MEGIA, PROVINCIA DE PICHINCHA.*
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12758>

Carrasco Díaz, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica. Putas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Lima, Perú: San Marcos.*

Echevarría, J. (2005). *Juegos tradicionales como alternativas de enseñanza para el desarrollo integral de los niños de los preescolares del municipio de Antures de 4 a 6 años, Estado Amazonas Venezuela. VENEZUELA.*
<https://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza>

Erazo. (2018). *Empleo de bloques lógicos como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 años de la I.E.*



Jardín infantil N° 123, Cementerio-Independencia, 2017. PERU:
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote

<https://oa.mg/work/2899825007>

Hernández, M.; Fernández, C.; Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.

[https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Hern%C3%A1ndez,+M.%3B+Fern%C3%A1ndez,+C.%3B+Baptista,+P.+\(2014\).+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n.+M%C3%A9xico:+McGraw+Hill.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Hern%C3%A1ndez,+M.%3B+Fern%C3%A1ndez,+C.%3B+Baptista,+P.+(2014).+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n.+M%C3%A9xico:+McGraw+Hill.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)

Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años*. Lima Perú: USIL.

Ministerio de Educación. (2016). *Procesos metodológicos*. Recuperado el 14 de 08 de 2018, de *buenas Prácticas Docentes*:
<https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/pub1.pdf>.

Ministerio de Educación. (2017). *Diseño curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Fimart S.A.C Editores e Impresores.
<https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School-Cercado Universidad nacional San Agustín*.

<https://www.semanticscholar.org/paper/Taller-de-juegos-tradicionales-para-desarrollar-la-Zea-Esther./52713e5b7e7bc12120d35ab79768edaad9b9447e>

MINEDU (2015). *Rutas de Aprendizaje*, versión 2015. Lima.

MINEDU (2016). *Programación Curricular*, Nivel Inicial 1016. Lima.

MINEDU (2020). *La matemática en el nivel inicial*. Guie de orientaciones. Lima.



Rojas, L. (2009). *El juego como potencializado del desarrollo del pensamiento lógico matemático, en niños de 5 a 6 años del grado transición, del colegio club de desarrollo mundo delfín. (Tesis para optar el título de maestro) Universidad de san buenaventura Bogotá.*

<https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/352ba4df-29ac-4263-a5f3-7bcec201874e/content>

Salas, J. (2012). *Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños y niñas de 4 años de una institución educativa del Callao. (Tesis para optar el grado académico de Maestro) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.*

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/1316>

Cusi, A. (2019). *El juego como recurso didáctico y su relación con el nivel de logro de los aprendizajes del área de matematica en estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa N° 43031 John F. Kennedy de Ilo en el año 2019.*

<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3268346>

Cordova, R. (2023). *Juegos tradicionales para la mejora del aprendizaje de matemática en estudiantes de una institución educativa del nivel primaria Mochal. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/125675>*

Concha, C. (2022). *Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020.*

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27415>

Fernandez, K. (200). *Los juegos didácticos que usan los niños de 5 años en el área de matemática de la institución educativa privada Newton, distrito Trujillo 2018.*

<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27569/>



[JUEGOS DIDACTICOS FERNANDEZ VILLEGAS KARLA.pdf?sequen
ce=1](#)

Ayala, L. (2018). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018.*

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/2548>



ANEXOS



Anexo 1: Matriz de Consistencia

TITULO: Juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>INTERROGANTE GENERAL. ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024?</p> <p>INTERROGANTES ESPECIFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347? • ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la 	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347. • Comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en la 	<p>HIPOTESIS GENERAL Los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347 de Moquegua, 2024.</p> <p>HIPOTESIS DE TRABAJO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales influyen significativamente en la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347. • Los juegos tradicionales influyen significativamente en la 	<p>INDEPENDIENTE Juegos tradicionales.</p> <p>DEPENDIENTE Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de juego. • Ejecución de juego. • Evaluación de juego. • Modelación de objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunicación de su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lista de cotejo ✓ Ficha de Observación



comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347?

- ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347?

comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.

- Establecer de qué manera influye los juegos tradicionales en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.

comunicación y comprensión de las formas y relaciones geométricas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 347.



Anexo 2

Instrumento ficha de observación: competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

FICHA DE OBSERVACIÓN

COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

Apellidos y nombres.....edad.....

Fecha..... Evaluación de Inicio.....Evaluación Final.....

Niveles de Logro:

C= En Inicio: Lo realiza con ayuda o recuerdo de terceros.

B= En Proceso: Lo realiza a la indicación de la maestra.

A= Logro esperado: Realiza actividades propuestas en el tiempo programado.

AD= Logro destacado: Lo realiza por iniciativa propia y esmero.

COMPETENCIA Y CAPACIDADES		ITEMS Indicadores	C	B	A	AD
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	• Organiza objetos por formas geométricas y sus transformaciones.				
		• Reconoce objetos por forma y tamaño.				
		• Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.				
		• Establece relaciones entre las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.				
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	• Expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que".				
		• Expresa con material concreto y/o dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones especiales y de medida entre personas y objetos.				
		• Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio: "cerca de", "lejos de", "al lado de".				
		• Expresa la ubicación en relación al desplazamiento: "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia a un lado", "hacia el otro lado", "dentro", "fuera".				
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Emplea estrategias para resolver problemas al construir objetos con material concreto				
		• Emplea estrategias para resolver problemas al realizar desplazamientos en el espacio				



		<ul style="list-style-type: none">• Representa de diversas maneras relaciones especiales entre personas y objetos.				
		<ul style="list-style-type: none">• Prueba distintas maneras de resolver problemas relacionados a ubicación y desplazamiento				



Anexo 3

Actividad de aprendizaje de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°: 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **ÁREA** : Matemática
- 1.2. **GRADO** : 4 y 5 niños
- 1.3. **DOCENTE** : Bachiller Elicia Margarita Cosi Mendoza
- 1.4. **DURACIÓN** : 90 minutos

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Jugando a tumba latas"

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Hoy jugaremos a tumba latas y formaremos las figuras geométricas" para ubicarnos "cerca de" y "lejos de".

COMPETENCIA/CAPA CIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para medir y orientar en el espacio. • comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>5 AÑOS</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamientos con el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</p> <p>4 AÑOS</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamientos el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</p>	<p>-Emplea estrategias para resolver problemas en la construcción de objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio y la explica</p> <p>-Expresa la ubicación de personas y objetos en el espacio en relación a otros: cerca de, lejos de.</p>	<p>ficha de observación</p>

ENFOQUES TRANSVERSALES	"BUSQUEDA DE LA EXELENIA"
VALOR Flexibilidad y apertura	ACTITUDES: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesaria la propia conducta para alcanzar determinados objetos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA ACTIVIDAD?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN ESTA ACTIVIDAD?
--	---



<p>Desarrollo</p>	<p>gestión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les propone que formen equipos donde los niños escogen a sus integrantes. - luego le preguntamos ¿cuál es nuestro propósito?, luego plantearles que por equipos escojan una figura geométrica y lo armen con las latas. - Se les explicara a los niños y niñas en que consiste el juego, como es el juego de "tumba latas" - El juego consiste en lanzar la pelota hacia las latas que se encuentran ordenadas en formas geométricas, para ello habrá dos marcas establecidas uno cerca y otro lejos, cuando la maestra dice lanzar de cerca, lanzaran de cerca, cuando dice de lejos lanzaran de lejos, sin sobrepasar la marca establecida, cada niño tendrá la oportunidad de lanzar la pelota y derribarlas las latas. <p>Se les indica a los niños y niñas que deberán trabajar en forma grupal con sus compañeros.</p> <p>Transferencia a otras situaciones</p> <p>Indicamos que cada uno exprese lo que aprendió en esta actividad. Felicitamos por su participación y bríndales palabras de afecto</p> <p>Se les entrega plastilina para que puedan modelar lo que más les gustó de la actividad.</p>	<p>Niños patio Pelotas Latas</p> <p>plastilinas</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexionamos lo aprendido:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy demostraron cuánto saben.</p>	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **ÁREA** : Matemática
 1.2. **GRADO** : 4 y 5 años
 1.3. **DOCENTE** : Bachiller Elicia Margarita Cosi Mendoza
 1.4. **DURACIÓN** : 90 minutos

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Jugando al gato y el ratón"

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: " hoy formamos el círculo jugando el juego "el gato y el ratón"

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> • modela objetos formas geométricas y sus transformaciones. • comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>5 AÑOS Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p> <p>4 AÑOS Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	Relaciona objetos de su entorno con forma bidimensionales: círculo.	ficha de observación

ENFOQUES TRANSVERSALES	"BUSQUEDA DE LA EXELENIA"
VALOR Flexibilidad y apertura	ACTITUDES: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesaria la propia conducta para alcanzar determinados objetos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN ESTA SESIÓN?
Observan con atención los materiales proporcionados por la profesora sobre las actividades planificadas para el día de hoy	- patio - Mascaras de gato y ratón - fichas

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

SECUENCIA	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Recepción:	Niños



<p>Actividad permanente de entrada</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de los niños) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "hola hola". - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario <p>Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños y niñas eligen en que sector jugar. <p>Motivación: Salimos al patio y nos sentamos en media luna, luego les mostramos unas mascararas de los animales del gato y el ratón.</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿Qué observamos?, ¿Qué animales son? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Podemos jugar con ellos? ¿En qué consistirá este juego?</p> <p>Conflicto cognitivo: Luego les preguntamos que si hoy quieren jugar otro juego, ¿alguien sabe que juego será?, ¿cómo lo jugaremos? Luego les proponemos el juego "El gato y el ratón"</p> <p>Propósito: "hoy formamos el circulo jugando el juego "el gato y el ratón".</p>	<p>Canción</p> <p>normas</p> <p>mascararas de</p> <p>gato, ratón</p>
<p>Inicio</p>	<p>gestión de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les explicara a los niños y niñas como es el juego de "el gato y el ratón". - También se les indica a los niños y niñas que deberán trabajar en forma grupal con sus compañeros, participan niñas y niños y la maestra <p>Elegimos al gato y al ratón, para que puedan cumplir el rol en el juego, empezamos el juego. Todos nos agarramos de las manos, y formamos un circulo, donde el ratón debe de estar dentro del círculo, y el gato fuera del círculo, el gato tiene que perseguir para poder atraparlo, pero los que forman el circulo o la casa del ratón que son los niños son los aliados del ratón y bajan los brazos para no dejar pasar al gato, así todos tendrán la oportunidad de ser el gato y el ratón.</p> <p>Transferencia a otras situaciones</p> <p>Indicamos que cada uno exprese lo que aprendió en esta sesión. Felicitamos por su esfuerzo y bríndales palabras de afecto</p> <ul style="list-style-type: none"> - dibujan y pintan la casa del ratón. 	<p>patio</p> <p>Mascararas</p> <p>del Gato y ratón</p> <p>niños</p>
<p>Desarrollo</p>		



Cierre	<p>Reflexionamos lo aprendido: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy demostraron cuánto saben.</p>	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°: 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **ÁREA** : Matemática
 1.2. **GRADO** : 4 y 5 años
 1.3. **DOCENTE** : Bachiller Elicia Margarita Cosi Mendoza
 1.4. **DURACIÓN** : 90 minutos

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Jugando a mata gente"

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: "hoy vamos a jugar a ubicarnos "cerca de", "lejos de" con el juego de "mata gente"

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para medir y orientar en el espacio. comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>5 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "hacia un lado y "hacia el otro lado", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>4 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "hacia un lado y "hacia el otro lado, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	Expresa la ubicación de personas y objetos en el espacio en relación a otros: "cerca de", "lejos de"	ficha de observación

ENFOQUES TRANSVERSALES	"BUSQUEDA DE LA EXELENIA"
VALOR Flexibilidad y apertura	ACTITUDES: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesaria la propia conducta para alcanzar determinados objetos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA ACTIVIDAD?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN ESTA ACTIVIDAD?
---	--



Observan con atención los materiales proporcionados por la profesora sobre las actividades planificadas para el día de hoy.	patio -pelotas - niños
---	------------------------------

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

SECUENCIA	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
Actividades permanentes de entrada Inicio	<p>Recepción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de los niños) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. - Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula. - Enseñamos el autocontrol de la asistencia. - Se ubican en sus lugares. - Nos saludamos con una canción. - Realizamos la oración del día. - Cantamos y aprendemos la canción "la pequeña tortuguita". - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. <p>Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños y niñas eligen en que sector jugar. <p>Motivación: Realizamos la asamblea, donde Les mostraremos una pelota y les preguntamos.</p> <p>Saberes previos: Muy atentos escuchan las preguntas de la docente. ¿Cómo están? ¿Qué juego hicimos en la clase anterior? ¿Les gustaría jugar otro juego?, ¿a qué podemos jugar con la pelota?, ¿cómo podemos jugar?</p> <p>Conflicto cognitivo: Les preguntamos que si hoy quieren jugar otro juego, ¿alguien sabe que juego será?, ¿cómo lo jugaremos? Luego les proponemos el juego "Mata gente".</p> <p>Propósito: "hoy vamos a jugar a ubicarnos "cerca de", "lejos de" con el juego de "mata gente".</p>	Niños Canción pelotas
Desarrollo	<p>gestión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les indica a los niños y niñas que deberán trabajar en forma grupal con sus compañeros, participan niñas y niños y la maestra - Se les explicara a los niños y niñas como es el juego de "Mata gente. - habrá reglas para este juego. - Se trata de 4 a más personas. Una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratara de que un balón les choque a los que están en medio y ellos trataran de esquivar el balón. 	Patio Niños pelotas



	<p>- El juego se jugara dentro de un espacio o área determinada, para ello habrá una marca uno cerca y la otra marca lejos para los que van a lanzar la pelota. Cuando la docente da orden y dice de cerca el niño lanzara de cerca la pelota, y cuando dice de lejos, igual lanzara de lejos la pelota hasta lograr de matar casi a todos.</p> <p>- El último que quede intacto será el ganador.</p> <p>Transferencia a otras situaciones Indicamos que cada uno exprese lo que aprendió en este juego, en qué consistió el juego.</p>	
Cierre	<p>Reflexionamos sobre lo aprendido Meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy demostraron cuánto saben.</p>	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°: 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **ÁREA** : Matemática
 1.2. **GRADO** : 4 y 5 años
 1.3. **DOCENTE** : Bachiller Elicia Margarita Cosi Mendoza
 1.4. **DURACION** : 90 minutos

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Jugando a la gallinita ciega"

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: "Hoy nos ubicamos en el espacio, hacia un lado, hacia el otro lado jugando "la gallinita ciega".

COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para medir y orientar en el espacio. comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>5 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "hacia un lado y "hacia el otro lado", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>4 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "hacia un lado y "hacia el otro lado, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	Expresa la ubicación de personas y objetos en el espacio en relación a otros: hacia un lado y hacia otro lado.	ficha de observación

ENFOQUES TRANSVERSALES	"BUSQUEDA DE LA EXELENIA"
VALOR Flexibilidad y apertura	ACTITUDES: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesaria la propia conducta para alcanzar determinados objetos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA ACTIVIDAD?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN ESTA ACTIVIDAD?
Observan con atención los materiales proporcionados por la profesora sobre las actividades planificadas para el día de hoy	- patio -Telas - Música - fichas



V. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

SECUENCIA	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de los niños) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "hola que tal". - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. <p>Juego libre en los sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños y niñas eligen en que sector jugar. <p>Motivación: Salimos al patio todos y nos ubicamos en media luna, escuchan atentos la música "el baile de los animales "y luego les mostrara un pañuelo y les preguntamos.</p> <p>Saberes previos: En este proceso la docente hace las siguientes preguntas ¿cómo están? ¿Les gustaría jugar un juego?, ¿Alguien me podrá decir que juego será?, ¿Cómo lo jugaremos?, ¿podremos jugar con este pañuelo?, ¿si alguien conoce el juego y si alguna vez ha jugado?</p> <p>Conflicto cognitivo: Les preguntamos que si hoy quieren jugar otro juego, ¿alguien sabe que juego será?, ¿cómo lo jugaremos? Luego les proponemos el juego "La gallinita ciega".</p> <p>Propósito: "Hoy nos ubicamos en el espacio, hacia un lado, hacia el otro lado jugando "la gallinita ciega".</p>	<p>Niños</p> <p>Canción</p> <p>Imágenes</p> <p>Pañuelo</p> <p>Canción de los animales</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>gestión de aprendizaje:</p> <p>habrá acuerdos para este juego niños entonces atentos escuchan en que consiste este juego de la gallinita ciega</p> <p>Todos los niños y niñas se toman de las manos y forman un círculo, para ello eligen un niño o niña para que cumpla el rol de la gallina ciega. Ese niño debe de taparse los ojos con un pañuelo. El lugar de juego se limita a un determinado campo de acción del cual está prohibido salirse.</p> <p>Los demás niños dicen ¿gallinita ciega qué se te ha perdido? La gallinita responde "un aguja y un dedal".</p>	<p>Niños</p> <p>Pañuelo</p> <p>Canción</p>



	<p>Los demás niños responden "camina hacia un lado, hacia el otro lado y encontrarás un zapato, camina hacia atrás encontraras....."</p> <p>Se les indica a los niños y niñas que deberán trabajar en forma grupal con sus compañeros, participan niñas y niños y la maestra</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Indicamos que cada uno exprese lo que aprendió en este juego Felicitamos por su esfuerzo y bríndales palabras de afecto -realizan la ficha sobre las ubicaciones hacia adelante, atrás, a un lado al otro lado.</p>	
Cierre	<p>Reflexionamos sobre lo aprendido Meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy demostraron cuánto saben.</p>	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°: 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **ÁREA** : Matemática
 1.2. **GRADO** : 4 y 5 años
 1.3. **DOCENTE** : Bachiller Elicia Margarita Cosi Mendoza
 1.4. **DURACION** : 90 minutos

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDA: JUGANDO A “ SALTA SOGA”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Mediante el juego “salta sogá” nos ubicaremos delante de y detrás de”

COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y Procedimientos para medir y orientar en el espacio. • comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>5 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “delante de” y “detrás de”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>4 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “delante de” y “detrás de”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	Expresa la ubicación de personas y objetos en el espacio en relación a otros: delante y detrás	ficha de observación

ENFOQUES TRANSVERSALES	“BUSQUEDA DE LA EXELENIA”
VALOR Flexibilidad y apertura	ACTITUDES: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesaria la propia conducta para alcanzar determinados objetos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN ESTA SESIÓN?
Observan con atención los materiales proporcionados por la profesora sobre las actividades planificadas para el día de hoy	-soga - siluetas - fichas



V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Inicio</p>	<p>Recepción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de los niños) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "hola que tal". - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. <p>Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños y niñas eligen en que sector jugar. <p>Motivación: salimos al patio y nos sentamos en media luna, luego les mostraremos una sogas y unos imágenes del juego "salta sogas"</p> <p>Saberes previos: En este proceso dialogamos y recordamos la clase anterior, sobre el juego que jugamos ¿Qué jugamos?, ¿Qué aprendimos jugando el rey manda? Luego les preguntamos. ¿Para qué nos servirá la sogas?, ¿Qué podemos hacer con la sogas?, y ¿Qué observan en la imagen?, ¿alguien conoce de que trata esa imagen?</p> <p>Conflicto cognitivo: Preguntamos. ¿Podemos jugar con la sogas? ¿Qué juego será lo que vemos en la imagen?, ¿en qué consistirá este juego?, ¿Cómo se llamara? La maestra propone jugar el juego de "salta sogas"</p>	<p>sogas</p> <p>Siluetas</p> <p>imágenes</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>gestión de aprendizaje:</p> <p>Se les explicara a los niños y niñas como es el juego de "salta sogas".</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego tiene sus reglas que cumplir. -Elegiremos a dos niñas o niños para que puedan mover la sogas hacia el mismo lado y los demás niños se ubicaran en fila y la niña que está delante de todos empezara el juego, saltara sin pisar la sogas ni tocarla, deberá hacerlo continuamente hasta donde pueda, luego que a ya perdido el juego debe de ir detrás de todos para luego seguir jugando otro turno así sucesivamente saltaran todos los niños según su turno respetando quien está delante y quien está detrás. 	<p>Niños</p> <p>sogas</p>



	Se les indica a los niños y niñas que deberán trabajar en forma grupal con sus compañeros, participan niñas y niños y la maestra	
Cierre	Reflexionamos sobre lo aprendido Meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy demostraron cuánto saben.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. **ÁREA** : Matemática
 1.2. **GRADO** : 4 y 5 años
 1.3. **DOCENTE** : Bachiller Elicia Margarita Cosi Mendoza
 1.4. **DURACIÓN** : 90 minutos

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Jugando el Rey Manda"

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE: hoy nuestro propósito es ubicarnos "dentro" y "fuera" con el juego "El Rey Manda".

COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para medir y orientar en el espacio. comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>5 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "dentro y fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>4 AÑOS Entorno. Se ubica así mismo, ubica objetos organiza sus movimientos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "dentro y fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	Expresa la ubicación de personas y objetos en el espacio en relación a otros: dentro y fuera.	ficha de observación

ENFOQUES TRANSVERSALES	"BUSQUEDA DE LA EXELENIA"
VALOR Flexibilidad y apertura	ACTITUDES: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesaria la propia conducta para alcanzar determinados objetos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN ESTA SESIÓN?
Observan con atención los materiales proporcionados por la profesora sobre las actividades planificadas para el día de hoy	Ula ulas, Equipo de sonido y música.



V. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

SECUENCIA	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Inicio</p>	<p>Recepción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de los niños) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "hola hola". - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. <p>Juego libre en los sectores Los niños juegan libremente en los sectores que ellos eligen.</p> <p>Motivación: salimos al patio y nos sentamos en círculo y luego les presentamos unas imágenes del juego "el rey manda", y también unas ula ulas.</p> <p>Saberes previos: En este proceso dialogamos con los niños y preguntamos ¿Qué observamos en estas imágenes?, ¿si alguien conoce o ha jugado este juego?, ¿Que podemos hacer con las ula ulas?, ¿alguien sabe cómo jugar con las ula ulas?</p> <p>Conflicto cognitivo: les preguntamos. ¿Cómo se llamara este juego?, ¿entonces cómo podemos jugar con las ula ulas?</p> <p>Propósito: hoy nuestro propósito es ubicarnos "dentro" y "fuera" con el juego "El Rey Manda"</p>	<p>Siluetas</p> <p>imágenes</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se les explicara a los niños y niñas como es el juego "EL REY MANDA, para que ellos puedan disfrutar del juego. -Se les indica a los niños y niñas que deberán trabajar en forma grupal con sus compañeros, participan niñas y niños y la maestra -Proponemos a las niñas y niños el juego de "El Rey manda" - Los niños cogerán una ula ula y lo colocaran en el piso y se desplazan en el espacio donde están, al ritmo de una música suave. Cuando paremos la música, a la orden de "¡Adentro!" los niños deberán entrar dentro de la ula ula. Después, les pedimos que salgan afuera y repetimos varias veces. -Luego pedimos a los niños y niñas que se ubiquen dentro y fuera de la ula ula cuando la profesora da orden como "dentro", "fuera", "dentro", "fuera", "fuera", "dentro", "dentro", etc. - para este juego se les indica las reglas del juego. 	<p>Equipo de sonido</p> <p>música</p> <p>Ula ulas</p>



	Transferencia a otras situaciones Preguntamos ¿Qué hemos jugado? ¿Les gustó? ¿Fue difícil o fácil? - Los niños y niñas deciden en que jugar y como jugar con la ayuda de la maestra. - Dibuja dentro del circulo un niño y fuera del circulo una manzana,	
Cierre	Reflexionamos sobre lo aprendido Meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy demostraron cuánto saben.	



Anexo 4
validación de instrumento



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELASQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO -TESIS	JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347 DE MOQUEGUA, 2024
---------------	--

I. REFERENCIAS PERSONALES

- EXPERTO : Dra. Nilda Rosas Rojas
- PROFESIÓN : Lic. en Educación - Especialidad. Educación Inicial
- CARGO ACTUAL : Docente
- GRADO ACADÉMICO : Doctor en educación

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2	Objetividad	Esta expresado en capacidades observables	1	2	3	4	5
3	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia	1	2	3	4	5
4	Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5	Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6	Intelectualidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación	1	2	3	4	5
7	Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4	5
8	Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación	1	2	3	4	5
10	Pertinencia	El instrumentó es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevallos Gudelia y Orizano Lincoln (2015, p.17)

Coefficiente de valoración porcentual, C = Total/50=.....

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

La aplicación del instrumento concuerda con las Variables por lo tanto es muy bueno

IV. RESOLUCIÓN

Aprobado (C>75%=0.75)

Desaprobado (C<75%=0.75)

Juliaca, de de 2024

Dra. Nilda Rosas Rojas

DNI N° 02419180

N° de celular... 972688877



CONTENIDO	OBSERVACIÓN
-----------	-------------



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO -TESIS	JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347 DE MOQUEGUA, 2024
----------------------	--

I. REFERENCIAS PERSONALES

- EXPERTO : Mag. Julia Rito Flores Gonzalez
- PROFESIÓN : Profesora de Educación Inicial
- CARGO ACTUAL : Directora Cel.
- GRADO ACADÉMICO : Magister en Psicología Educativa

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5 ✓
2	Objetividad	Esta expresado en capacidades observables	1	2	3	4 ✓	5
3	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia	1	2	3	4 ✓	5
4	Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5 ✓
5	Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4 ✓	5
6	Intelectualidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación	1	2	3	4	5 ✓
7	Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4 ✓	5
8	Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5 ✓
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación	1	2	3	4 ✓	5
10	Pertinencia	El instrumentó es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5 ✓

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevallos Gudelia y Orizano Lincoln (2015, p.17)

Coefficiente de valoración porcentual, C = Total/50=.....

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

La aplicación del instrumento si concuerda con las variables por lo tanto es muy buena.....

IV. RESOLUCIÓN

Aprobado C75%-0.75) (C×75%=0.75)

Desaprobado

Juliaca, de de 2024

[Firma]

Dr. (Mag) Julia Rito Flores Gonzalez
 DNI N° 04401941.....
 N° de celular..953.62.450.6..



CONTENIDO	OBSERVACIÓN
-----------	-------------



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO -TESIS	JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347 DE MOQUEGUA, 2024
----------------------	--

I. REFERENCIAS PERSONALES

- EXPERTO : Mag. Nely Valeriana Cuayla Huacho
- PROFESIÓN : Profesora de Educación Inicial
- CARGO ACTUAL : Docente
- GRADO ACADÉMICO : Magister en Psicología Educativa

II. ASPECTOS A VALIDAR

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2	Objetividad	Esta expresado en capacidades observables	1	2	3	4	5
3	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia	1	2	3	4	5
4	Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5	Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6	Intelectualidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación	1	2	3	4	5
7	Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	1	2	3	4	5
8	Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación	1	2	3	4	5
10	Pertinencia	El instrumentó es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino Juan; Peña Julio Daniel; Zevallos Gudelia y Orizano Lincoln (2015, p.17)
 Coeficiente de valoración porcentual, C = Total/50=.....

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

...La aplicación del instrumento si concuerda con las variables por lo tanto es muy bueno...

IV. RESOLUCIÓN

Aprobado C75%-0.75)
 (C×75%=0.75)



Desaprobado



Juliaca,..... de de 2024

.....
 Dr. (Mag) Nely Valeriana Cuayla Huacho
 DNI N°...04435103.....
 N° de celular...953605018



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL: DE EDUCACION
INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE



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

SOLICITO:

Permiso para la ejecución de trabajo de investigación
Señor(a) Director (a) de la institución educativa inicial N° 347 Moquegua.
Prof. Luz Marina Toala Feliciano.

Yo, Elicia Margarita Cosi Mendoza, identificada con DNI N°
43645372 Con grado Académico de BACHILLER EN CIENCIAS DE
LA EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE.

Ante Ud. Me presento muy respetuosamente y expongo:

Que habiendo culminado la carrea profesional de educación inicial intercultural bilingüe, solicito a su dirección para que me pueda brindar las facilidades, para realizar el trabajo de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024"

Para optar el título profesional de licenciado en educación en la especialidad de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. Para realizar el trabajo de investigación se requiere aplicar actividades de aprendizaje y otros estudios que permita recoger información para el desarrollo de dicho trabajo.

Por lo expuesto: pido a usted acceder a mi petición por ser de justa razón.

Moquegua, 16 de agosto del 2024



ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA
DNI N° 43645372



PERÚ Ministerio de Educación

UGEL MARISCAL NIETO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347
CHEN CHEN MOQUEGUA

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 347 DEL CENTRO POBLADO DE CHEN CHEN MOQUEGUA

HACE CONSTAR

Que la Bachiller. ELICIA MARGARITA COSI MENDOZA, identificada con DNI N° 43645372, egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación de la universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez, ha ejecutado el proyecto de su tesis titulado. "JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347 DE MOQUEGUA, 2024" Asignándole la sección multigrado de 4 y 5 años. Cumpliendo efectivamente el proceso de aplicación según el cronograma presentado.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para el uso y fines que crea por conveniente.

Moquegua 22 de octubre del 2024




Prof. Luz M. Toala Feliciano
DIRECTORA (e)

Anexo 5
Fotos de la institución educativa: I. E. I. N° 347 Moquegua.







ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓNAUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCVFormato digital Fecha de entrega: 23-01-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Elicia Margarita Cusi Mendoza
Dirección: Asc. Cerro Buena Vista II Mz. N lote. 1 Paucarpata - Arequipa
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: 940898512 email: elicucosi@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____
Dirección: _____
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Ciencias de la Educación
Escuela Profesional o Mención: Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Título o Grado Académico a optar: Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Asesor: Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paraviano

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: Juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de la institución Educativa Inicial N° 347 de Moguegua, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Problemas de forma, movimiento y localización, competencia, juegos tradicionales.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?1, 2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: Didáctica Intercultural - P03



23 de Enero del 2025

Firma de Autor

huella digital

Fecha