

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302/Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023

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

AUTORA

APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8147-2133>

ASESOR

Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA -AYACUCHO-PERÚ

2025



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	30	09	2024

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILCA N°624		
6 0 4 3 7 1	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0842-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0843-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN
---	--


JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. FRIDA MAYHUA QUISPE

TÍTULO DE LA TESIS:	LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.
----------------------------	--

HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
70788974	APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy	17	15	15	15


 PRESIDENTE


 VOCAL


 SECRETARIO


 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL
 vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es **aprobatorio**, si es **desaprobatorio** con **tinta roja**.
- La nota aprobatoria de la sustentación es **14**, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las **6.00 p.m. del 30 de setiembre de 2024**, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS: “LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCION DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023”**, presentado por la ex alumna **APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy** con código de matrícula **70788974** del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0842-2024-EESP PÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 15 (Quince).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: Aprobada

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO(A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



D^{ra} Walter Mariana Arce Villa
DIRECTOR GENERAL
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 00025-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

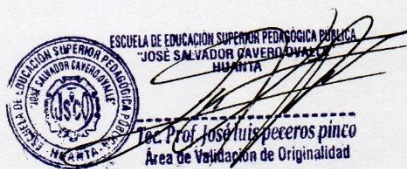
Hace constar:

La tesis titulada **"LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N ° 302/MX-P "GONZALES VIGIL" DE HUANTA,2023"**, presentado por la egresada **APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 14% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1Ch5pFjByueWg3N9qJ66HLpTp5NhiYR3M?usp=drive_link

Por lo que, la tesis cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

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

Huanta, 12 de marzo de 2025



Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.



Validación Josaco

APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy.TESIS.REV

003

Turnitin JOSACO

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3173439769

Fecha de entrega

4 mar 2025, 9:03 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 mar 2025, 9:08 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

APESTEGUI_MENDEZ,_Mary_Rossy.TESIS.REV.docx

Tamaño de archivo

153.4 KB

48 Páginas

14,608 Palabras

76,592 Caracteres




14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 12% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	4%
2	Internet	1library.co	3%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	2%
4	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	1%
5	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	1%
6	Internet	www.162-241-125-80.cprapid.com	<1%
7	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
8	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
9	Internet	es.scribd.com	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%

12	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Santa María	<1%
13	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
14	Internet	repositorio.eespjsco.edu.pe	<1%
15	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnológica de los Andes	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302/Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023

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

AUTORA

APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8147-2133>

ASESOR

Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA -AYACUCHO-PERÚ

2025



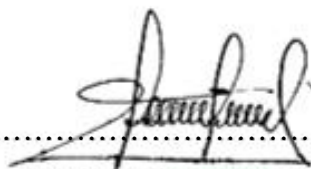
.....
Dr. Walter Mariano Arca Billar

Presidente



.....
Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Secretario



.....
Mg. Frida Mayhua Quispe

Vocal

A mi Padre, por brindarme su tiempo, amor y estar presente dándome apoyo en todo momento. De igual modo, a mis queridos familiares por su apoyo constante que me ayudaron en mi formación profesional.

Mary Rossy

AGRADECIMIENTOS

Mi admiración y gratitud hacia la Escuela Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” por todas las oportunidades otorgadas y las estrategias brindadas, las cuales me ayudaron en mi formación profesional como docente de nivel inicial.

A mi asesor el profesor, Maximo Contreras Cconovilca, por su papel crucial en mi formación profesional, motivándome, compartiendo sus conocimientos y guía permanente para realizar el presente trabajo de investigación.

A todos los docentes pertenecientes a la gran Escuela Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” por su contribución al cambio en las nuevas generaciones, impartiendo conocimientos que promueven el desarrollo de los niños y niñas en nuestras comunidades, construyendo así un futuro mejor.

A la dirección, profesores y estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 302/MX-P “González Vigil” de Huanta, por facilitar la aplicación de materiales experimentales y apoyar el desarrollo de la investigación, lo cual fue fundamental para alcanzar todos los objetivos del estudio.

PRESENTACIÓN

Señores del jurado, presento ante ustedes la tesis titulada “La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta. 2023” cuyo objetivo es poder Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años, para lo cual se ha seguido procedimientos indagatorios estrictos que permitieron recolectar datos suficientes y cuyos datos fueron analizados detalladamente, mostrando resultados muy alentadores en cuanto al desarrollo de la noción de cantidad, por tanto, es menester afirmar que este estudio aportará a la mejora de la seriación y el conteo. En tanto, se presenta este trabajo en cumplimiento al Reglamento General de Investigación y Titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, para Obtener el Grado Académico de Licenciada en educación inicial.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Mary Rossy Apestequi Méndez identificada con DNI N°70788974, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: “La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzalez Vigil, Huanta”- al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. +En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que demi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 22 de julio del 2024



.....
Mary Rossy Apestequi Méndez
DNI: 70788974



INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PÁGINA DE JURADOS.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	vi
INDICE DE CONTENIDOS.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE FIGURAS.....	xi
INDICE DE ANEXOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRAC.....	xiv
PISI QILLQAY.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	17
1.2. Formulación del problema.....	19
1.2.1. Problema general.....	19
1.2.2. Problemas específicos.....	19
1.3. Justificación e importancia.....	19
1.3.1. Justificación teórica.....	19
1.3.2. Justificación metodológica.....	19
1.3.3. Justificación práctica.....	20
1.4. Objetivos.....	20
1.4.1. Objetivo general.....	20

1.4.2. Objetivos específicos	20
1.5. Limitaciones de investigación	20

CAPITULO II

MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema.....	22
2.2. Bases teóricas	30
2.2.1. Juego	31
2.2.2. Características	31
2.2.3. Tipos de juegos	31
2.2.4. Juego en inicial.....	32
2.2.5. Juego tradicional	33
2.2.6. Importancia de los juegos tradicionales	33
2.2.7. Ejemplos de juegos tradicionales	33
2.2.8. Dimensiones de los juegos tradicionales.....	37
2.2.9. Matemática.....	37
2.2.10. Noción de cantidad.....	38
2.2.11. Resolución de problemas de cantidad	38
2.2.12. Minedu: Matemática en el nivel Inicial	38
2.2.13. Dimensiones de la noción de cantidad	38
2.3. Definición de términos básicos.....	40
2.4. Hipótesis de la investigación	40
2.4.1. Hipótesis general.....	41
2.4.2. Hipótesis específicas	41
2.5. Variables de investigación.....	41
2.5.1. Variable independiente: Juegos tradicionales	41
2.5.2. Variable dependiente: Noción de cantidad	41
2.6. Matriz de operacionalización de variables	43

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1. El tipo de estudio	44
3.2. Nivel de investigación	44
3.3. Método de investigación.....	44
3.3.1. Método experimental	44
3.4. Diseños de investigación	44
3.5. Población y Muestra	45
3.5.1 Población.....	45
3.5.2 Técnicas de muestreo	45
3.5.3 Muestra.....	45
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
3.6.1. Técnicas:	46
3.6.2. Instrumentos.....	46
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.....	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados.....	48
4.1.1. A nivel descriptivo	48
4.1.2. Análisis inferencial.....	53
4.2. Discusión de resultados	58
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS	64
ANEXOS.....	67

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tabla de frecuencia de la variable noción de la cantidad	48
Tabla 2	Estadísticos descriptivos de la variable noción de la cantidad	49
Tabla 3	Tabla de frecuencia de la dimensión seriación.....	50
Tabla 4	Estadísticos descriptivos de la dimensión seriación.....	51
Tabla 5	Tabla de frecuencia de la dimensión conteo.....	51
Tabla 6	Estadísticos descriptivos de la dimensión conteo.....	52
Tabla 7	Prueba de normalidad de datos	53
Tabla 8	Prueba de Wilcoxon para la variable noción de la cantidad.....	55
Tabla 9	Prueba de Wilcoxon para la dimensión seriación.....	57
Tabla 10	Prueba de Wilcoxon para la dimensión conteo	58

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Frecuencia de la variable noción de la cantidad	49
Figura 2 Frecuencia de la dimensión seriación	50
Figura 3 Frecuencia de la dimensión conteo	52
Figura 4. Distribución de datos de la variable noción de la cantidad pretest	54
Figura 5 Distribución de datos de la variable noción de la cantidad postest.....	54

INDICE DE ANEXOS

- Anexo 1. Resolución de Aprobación del proyecto de investigación
- Anexo 2. Resolución de expedito de la tesis
- Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación
- Anexo 4. Resolución de jurados de sustentación
- Anexo 5. Matriz de consistencia de investigación experimental
- Anexo 6. Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 7. Matriz instrumental
- Anexo 8. Instrumento de recolección de datos
- Anexo 9. Juicio de expertos
- Anexo 10. Prueba de confiabilidad
- Anexo 11. Prueba pre test
- Anexo 12. Prueba post test
- Anexo 13. Sesiones de aprendizaje experimentales
- Anexo 14. Constancia de aplicación del trabajo de investigación
- Anexo 15. Evidencias fotográficas de la aplicación de la propuesta

RESUMEN

Este trabajo de investigación titulado: “La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta. 2023” surgió con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad, para ello este estudio se fundamentó en un enfoque cuantitativo y con diseño pre experimental aplicada. Además, dicho estudio se desarrolló en una población de 136 estudiantes y con una muestra específica de 29 niños y niñas de 5 años. El tipo de muestreo utilizado fue de tipo no probabilístico y los instrumentos de recolección de datos fueron la lista de cotejo, cuyos datos fueron recolectados en dos etapas en el pre test y pos test. Estos datos fueron luego analizados mediante el procesador estadístico SPSS versión 23 llegando así a la siguiente conclusión: los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la noción de cantidad en los niños y niñas de 5 años, ello se determina de acuerdo a las pruebas de hipótesis realizado y sistematizada con el estadístico Wilcoxon que considera el valor de $-Z -2,530$ y el valor de “p” es inferior al 0,005, por lo que existe una diferencia significativa entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa. Dicho de otro modo, los juegos tradicionales determinaron que hay una en el desarrollo de la noción de cantidad en el conteo y la seriación.

Palabras clave. Juego tradicional, noción de cantidad, seriación y conteo.

ABSTRAC

The present research work is titled: “The influence of traditional games on the development of the notion of quantity in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” of Huanta. 2023” emerged with the objective of determining the influence of traditional games on the development of the notion of quantity; To this end, this study was based on a quantitative approach and an applied pre-experimental design. Furthermore, this study was carried out in a population of 136 students and with a specific sample of 29 5-year-old boys and girls. The type of sampling used was non-probabilistic and the data collection instruments were the checklist, whose data were collected in two stages in the pretest and posttest. These data were then analyzed using the SPSS version 23 statistical processor, thus reaching the following conclusion: betrayal games influence the development of the notion of quantity in 5-year-old boys and girls, this is determined according to hypothesis testing. carried out and systematized with the Wilcoxon statistic that considers the value of $-Z -2.530$ and the value of “p” is less than 0.005, so there is a significant difference between the pretest and the posttest that is statistically significant. In other words, traditional games determined the development of the notion of quantity in counting and serialization.

Keywords. Traditional game, notion of quantity, serialization and counting.

PISI QILLQAY

Kay llamkay sutinchasqam: “Ñawpaqmanta pukllaykunapa influencianqa kay noción de cantidad nisqanta wiñayninpi qari warmi warachakuna 5 watayuq, kay yachay wasi N°302/Mx - P González Vigil - Huanta, 2023” nisqan paqarimurqa, ñawpaqmanta pacha pukllaykunapa hayka kaynin yuyaypa wiñayninpi imayna kasqanmanta yachanapaq; Chaypaqmi kay estudioqa ruwakurqa enfoque cuantitativo nisqapi, chaynallataq diseño preexperimental aplicado nisqapipas. Chaymantapas aplikasqawan, poblacionpitaqmi tarikunku 136 yachapakuqkuna, chaymantan akllasqa kachkan 29 yachapakuqkuna , kay akllasqakunaruwasqa kachkan kay allin mana probabilístico nisqawan. Chaynallataqmi, técnicanisqanchik qinallataqmidatukuna quñusqa kachkan kay instrumentukunapasqawasqawan chaymanta qawariy kipu, chay datukuna winasqa karqa kay huchachaychaymanta qawasqa karqa procesador estadístico nisqaan SPSS ima niraq 23, llamkarqanikay Wilcoxon malliywan kay malliy ordinales nisqankunapaq, chaynallataqmi tukuyninniwanichik imaynatan tukupaykusun: kay ñawpaq pukllaykuna kay warmachakuna allinta yanapakunqa kay noción de cantidad nisqanta ruraykunapaq kay resultadoman hinakay valor de $-Z -2.530$ y el valor de “p” es inferior al 0,005, chaymi ninchik kay pretest hinaspa post test,huk rimaypiqa, ñawpaqmanta pacha pukllaykunam yupaypi, serialización nisqapipas achka kayninmanta yuyaypa wiñayninta kamachirqa.

Rimaykuna taqyachiq. Ñawpamanta pacha pukllay, noción de cantidad, serialización y yupay.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han sido una parte fundamental de las culturas a lo largo de la historia, actuando no solo como una forma de entretenimiento, sino también como herramientas esenciales para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. En muchas sociedades, estos juegos se han transmitido de generación en generación, preservando conocimientos y prácticas que reflejan la identidad y los valores comunitarios.

Entre los diversos aspectos que los juegos tradicionales abordan, uno de los más significativos es el desarrollo de la noción de cantidad. Estos juegos, que a menudo incluyen elementos como contar objetos, medir distancias, o manejar recursos limitados, proporcionan experiencias prácticas y contextuales que ayudan a los niños a comprender conceptos matemáticos básicos.

La interacción lúdica en un entorno culturalmente relevante permite a los jugadores explorar y entender las cantidades de manera intuitiva. Al participar en juegos que requieren contar, clasificar, o gestionar recursos, los individuos no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas fundamentales que forman la base para aprendizajes más complejos.

En resumen, los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la noción de cantidad, integrando aprendizaje y cultura de una manera que fomenta tanto el crecimiento intelectual como el sentido de identidad cultural.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

El juego es una manifestación esencial del ser humano, es la actividad fundamental e innato que realiza el hombre desde la primera infancia, Asimismo con él nos relacionamos dentro del campo familiar, cultural y social. Por otro lado, se puede descubrir diferentes relaciones con la educación y el aprendizaje, puesto que es una actividad principal para el desarrollo del aprendizaje en las primeras etapas. (Rios, 2013, pág. 3). Incluso son parte de los niños y niñas desde antes de su nacimiento, debido a que es algo que nace de ellos naturalmente y sin ninguna imposición.

Los juegos tradicionales son actividades que se han practicado desde la antigüedad y siguen subsistiendo en la actualidad, También son aquellos que aparecen en lapsos del tiempo. Asimismo, estos juegos tradicionales están presentes en todo el mundo, pero siempre teniendo algunas formas, diseño y aspecto de juego distintas, sin embargo no pierden el objetivo del mismo. (Diego Bello, 2021, pág. 22). También los juegos tradicionales que posiblemente se pueden incluir dentro del ámbito pedagógico resaltando a 6 de los cuales son: Las chapadas, las agachadas, la gallina ciega, la rayuela, rondas, la pelota y bolitas, ya que estos juegos son antiguos y fomentan la creatividad y distinguir la formas de los materiales u objetos empleados en los juegos. (Regina, 1999).

En la actualidad los juegos tradicionales no han sido considerados debido a que en nuestra comunidad Huantina se encuentra afectada con la globalización y el desarrollo de la tecnología en nuestra vida cotidiana, debido a esta situación ya no se realizan los juegos tradicional, teniendo como consecuencia que los niños y niñas no se relacionen entre sí y con sus padres, debido a la llegada de los videojuegos en nuestra provincia de huanta, siendo algunos padres de familia no saben gestiona los hábitos digitales de

manera saludable, de acuerdo a una encuesta en el Perú realizado por Kaspersky en el año 2021, donde el 61% de los padres que restringen el uso de celulares a sus hijos no cumplen estas mismas normas, ya que los niños y niñas desde su primera infancia suelen imitar el comportamiento y los hábitos de uso digital de sus padres, por ello deben prestar atención a cuál es el concepto que los pequeños reciben por parte de ellos.

Los estudiantes necesitan ser proporcionados de apoyos personalizados en el área de Matemática, siendo este uno de los problemas en el campo de la educación, asimismo la acción que ejercen sobre los objetos concretos va asimilando las características de cada objeto y permite reconocer sus características comunes, desarrollando su capacidad de manipular y comprender cantidades numéricas.

Para desarrollar la noción de cantidad, los estudiantes aprenderán la seriación y el conteo de manera entretenida mediante el uso de juegos tradicionales, que eliminarán el estrés, porque serán entretenidos y tranquilos. Asimismo, en la teoría de Vygotsky, menciona que, mediante el juego crea su aprendizaje y se dispone para ser autónomo. Al jugar con sus compañeros que son parte de su realidad social y cultural, también van ampliando su inteligencia de comprender la realidad que le rodea y desarrolla su zona de desarrollo próximo. (Tripero, 2011)

El juego tradicional en nuestro territorio Peruano, no es esencial para los docentes y padres, debido a que lo perciben como desperdicio de tiempo, como una actividad que no es productiva para los niños, ni necesaria en la formación integral de ellos, por consiguiente esta investigación propone analizar :¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023?

En el área de Matemática se puede ejecutar la seriación y el conteo de objetos, debido a ello se propuso desarrollar la noción de cantidad a través de juegos tradicionales, utilizando varios juegos los niños y niñas se divertirán aprendiendo, siendo el mejor medio educativo para el aprendizaje significativo.

El presente trabajo de investigación busca aportar en el desarrollo de habilidades Matemáticas en los niños y niñas que le ayudan a resolver problemas de cantidad en su vida cotidiana, institución, localidad y país, asimismo servirá de apoyo en la labor de los docentes del nivel inicial y todo aquel que tenga la oportunidad de leerlo y aplicarlo para obtener buenos resultados.

1.2. Formulación del problema

Es una pregunta acerca de un elemento de la realidad desconocido, debido a ello, debe ser concreto y conciso, cumpliendo estos requisitos: Debe mantener una relación con el título del proyecto, no se deben generar estas respuestas cerradas y debe estar definida en cuanto a tiempo, lugar y población,(Arias, 2012).Lo cual me permite formular lo siguiente:

1.2.1. Problema general

- ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023?
- ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo del conteo en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial /Mx-P “Gonzales Vigil”de Huanta,2023?

1.3. Justificación e importancia

El presente trabajo de investigación trata del conociendo que el juego tradicional es una estrategia fundamental para el logro del aprendizaje de la noción de cantidad en la Institución Educativa Inicial N° 302 Mx-P “Gonzales Vigil” de huanta, se observó que los estudiantes en el área de Matemática tienen dificultades , al realizar la seriación y conteo de objetos, debido a que diversos juegos entretendrán a los niños y niñas y aprendiendo, es el mejor medio educativo para un aprendizaje significativamente.

1.3.1. Justificación teórica

Esta investigación se realiza con el propósito de profundizar los conocimientos y conceptos acerca de las variables de estudio y a través de ello resalta la influencia que tiene el uso de juegos tradicionales que puede ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años.

1.3.2. Justificación metodológica

El uso de métodos y técnicas que permiten el desarrollo apropiado de las actividades planificadas, además de utilizar instrumentos de recojo de datos validados para brindar una sostenibilidad científica al trabajo de investigación desarrollado.

1.3.3. Justificación práctica

El estudio aborda la influencia de aplicar juegos tradicionales en el desarrollo de su noción de cantidad para desarrollar sus habilidades matemáticas, revalorando su cultura a través de los juegos tradicionales que le permitirá tener autonomía y crear su aprendizaje.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 302/Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.

1.5. Limitaciones de investigación

Una de las limitaciones más significativas fue la dificultad para acceder a fuentes bibliográficas especializadas. Como señala Kerlinger (1986), “la falta de acceso adecuado a la literatura científica puede limitar la base teórica y empírica sobre la que se fundamenta la investigación” (p. 27).

En este caso, el acceso limitado a bibliotecas electrónicas y bases de datos académicos impidió que el estudio se apoyara en una revisión exhaustiva de investigaciones previas relacionadas con el uso de juegos tradicionales en el desarrollo de nociones matemáticas en la infancia. Esta restricción afectó la profundidad y la

amplitud de la revisión literaria, lo que resultó en una menor contextualización del problema de investigación.

CAPITULO II

MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema

Antecedentes internacionales

Según Tello, Hurtado y Cortés (2019), en su investigación titulada “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área de matemáticas, en el grado Tercero de Primaria de la Institución Educativa Sofonías Yacup”, cuyo objetivo es promover el aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área de matemáticas, con un enfoque crítico social, el tipo de investigación es cualitativo, realizo el estudio con una población de los estudiantes de tercer grado entre 7, 9 y 12 años de edad, las mismas fueron la muestra de estudio, en la recolección de datos empleo la técnica de observación, la entrevista y encuesta. En el procesamiento de datos empleo la estadística descriptiva y estadística inferencial, arribando a las siguientes conclusiones: 1. La enseñanza de los juegos tradicionales mejora de forma adecuada el desarrollo del dominio corporal debido a la planificación precisa en el la aplicación de actividades de la propuesta pedagógica implícita.2. Se puede evidenciar que la planificación de actividades tiene repercusión en el desarrollo de la coordinación general, ya que se busca que los estudiantes desarrollen esta dimensión a partir de los tópicos propuestos.3. Se puede evidenciar también que el uso adecuado de rutinas específicas inmerso en los juegos, tienen impacto en el desarrollo del equilibrio y esto motiva al estudiante en la práctica diaria.4. Se puede evidenciar que la planificación de actividades programadas tiene repercusión en el desarrollo del ritmo, pues el estudiante logra adecuarse de manera lúdica y coherente dentro de las actividades planificadas.5. Se puede evidenciar también que el uso adecuado de rutinas específicas

inmerso en los juegos, tienen impacto en el desarrollo de la coordinación viso motriz y esto se evidencia en los niveles de concentración de los estudiantes.

Según Encalada (2019), en su investigación titulada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel 2, de la escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintilla”, cuyo objetivo es elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategia que permitan el desarrollo de aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en los estudiantes, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, realizó un estudio con una población de los estudiantes del nivel inicial II entre 4 y 5 años, las mismas fueron la muestra de estudio, en la recolección de datos utilizó la técnica de observación y encuesta, presentando las siguientes conclusiones: 1. Contar con una propuesta metodológica es fundamental para guiar a los maestros y fortalecer su labor, al mismo tiempo que se estimula a los alumnos con el aprendizaje a través de estrategias lúdicas. En este contexto, se enfoca en el desarrollo de conceptos de cantidad y números en el nivel Inicial II. 2. El aprendizaje de los niños sobre nociones de cantidad y número constituye un proceso activo y progresivo; activo porque se consigue a través de la acción que el niño obtiene sobre los elementos del ambiente que lo rodea y progresivo porque las acciones que realizan se van haciendo más complejas. Por esta razón, los docentes de educación inicial inician este proceso facilitando a los niños, varios objetos y acciones. 3. La aplicación de estas estrategias por parte del docente permitió al estudiante ser el actor principal de su propio aprendizaje, experimentando, descubriendo el porqué de las cosas, aprendiendo de una manera divertida y haciendo de la Matemática un área más agradable.

Según Moncayo (2015), en su investigación titulada en “Los juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo físico en los niños y niñas del centro de Educación Básica Nicolás Martínez de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo, ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua-Ecuador” cuyo objetivo es determinar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo físico de los niños y niñas, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, realizó un estudio con una población de 392 estudiantes, con sus docentes y autoridades suman 8, en la recolección se empleó la técnica de encuesta y el instrumento es el cuestionario, presentando las siguientes conclusiones: 1. Se concluye a través de los resultados de las encuestas que los docentes y estudiantes no han sido capacitados sobre los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales, dando como resultado que los maestros y estudiantes no experimenten esta actividad por lo que existe un

desconocimiento del tema. Esto a un largo plazo dará irreversibles.2.Se concluye que el desarrollo físico de los niños y niñas se mejora significativamente con la aplicación de ejercicios planificados por el docente elevando el nivel competitivo en los torneos que realiza la Institución, haciendo que se fortalezca la integración de la Unidad Educativa.3. Lo que se puede observar a través de la investigación es que la práctica periódica de juegos tradicionales, con una planificación adecuada por parte de los estudiantes, así como la difusión y práctica de eventos festivos organizados, contribuyen al desarrollo físico y a la mejora de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 'Nicolás Martínez' de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo.

Antecedentes nacionales

Según Quispe (2019), en su investigación titulada “Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Brilliant Kids”, su objetivo es determinar si los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, con enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es cuantitativo con nivel explicativo, su población fue de 19 niños y niñas de 4 años, la muestra es no probabilística, en la recolección de datos se empleó la técnica de la lista de cotejo y escala de evaluación. En el proceso de datos se empleó la estadística descriptiva, presentando las siguientes conclusiones: 1. Los resultados obtenidos nos llevan a aceptar la hipótesis de nuestra investigación, ya que muestran un progreso en el aprendizaje de la competencia de resolver problemas relacionados con la cantidad. En el pretest, el 84,2% de los estudiantes se encontraba en proceso, lo que revelaba la dificultad que tenían para comprender esta competencia..2.Al observar estas dificultades, hemos aplicado los juegos tradicionales ,en el cual se desarrolló 15 actividades de aprendizaje para lo cual, se puede ver en comparación de la sesión 1 a la sesión 15 hay un proceso significativo, donde las calificaciones fueron mejorando progresivamente.3.Al emplear estrategias novedosas y partir desde el interés de los estudiantes nos han permitido lograr que los niños aprendan de manera divertida y buscando sus intereses.4. En la evaluación del post test, podemos observar cuánto han sido influenciados los estudiantes en el aprendizaje de la competencia de resolución de problemas de cantidad. Por eso, para que los niños aprendan de manera significativa, primero debemos satisfacer sus necesidades y tomar sus intereses como punto de partida para obtener mejores resultados. 5. En conclusión, los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el aprendizaje de esta

competencia. Es esencial motivar a los niños con estrategias innovadoras que fomenten un aprendizaje significativo. Esta investigación es invaluable para los maestros, ya que les proporciona nuevas estrategias para mejorar el aprendizaje de los niños y promover su derecho al juego y la recreación en el contexto educativo.

Según Concha (2020), 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”, su objetivo es determinar la relación entre juegos tradicionales y el aprendizaje en el Área de Matemática, el tipo de investigación es cuantitativo con nivel correlacional, realizó un estudio con una población de 40 niños de 4 años, la muestra fue de 20 niños y niñas, en la recolección de datos empleo la técnica de observación y registro de notas. En el procesamiento de datos empleo el paquete estadístico SPSS versión 23, presentando las siguientes conclusiones: 1. No se encontró evidencia de una relación entre los juegos tradicionales y el aprendizaje en Matemáticas en niños de 4 años en la I.E.I. N°297 Huipoca en 2020, ya que el valor de correlación de Pearson fue $r=0,345$, y el nivel de significancia fue de $0,137$, lo que indica que no es significativo, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula. 2. Se identificó que los niños de 4 años en el nivel de logro esperado (35%) y en proceso (35%) en la participación en los juegos tradicionales. Siendo lo más importante remarcar que los niños no pueden interactuar porque nos encontramos en un aprendizaje a distancia, dificultando a los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa. 3. Se identificó que los niños de 4 años se encuentran en el nivel de inicio (45%) en el aprendizaje del Área de Matemática. Se puede decir respecto al bajo rendimiento por las limitaciones que tienen, debido a la modalidad de enseñanza es virtual, en esta edad es indispensable la interacción para lograr un aprendizaje significativo. 4. No se encontró relación entre los juegos tradicionales y el aprendizaje en diversas dimensiones matemáticas, como conceptos, percepción, correspondencia, números ordinales, reproducción y reconocimiento de figuras, secuencias, reconocimiento y producción de números, cardinalidad y solución de problemas aritméticos. Estos resultados podrían deberse a la enseñanza virtual debido a la pandemia de COVID-19, que dificulta el progreso de las habilidades de razonamiento de los niños. Se destaca la necesidad de un aprendizaje presencial, ya que los niños aprenden mejor mediante la interacción y la manipulación de objetos lúdicos.

Según Calsi y Quispe (2015), en su investigación titulada “El khipu, recurso pedagógico en las nociones de cantidad y tiempo en el proceso aprendizaje en los niños

y niñas de 5 y 6 años de las II.EE. Inicial 615 San Andres y Primer grado de la I.E. 56027 DE Chectuyoc”, cuyo objetivo es Conocer la influencia del Khipu como recurso Pedagógico en el proceso de aprendizaje, con un enfoque intercultural, realizo un estudio con una población de 64 estudiantes de primer grado y niños de 4 y 5 años, las mismas fueron la muestra de estudio, en la recolección de datos empleo la técnica de la encuesta, el anecdotario, carpeta pedagógica, lista de cotejo, registro de evaluación y cuaderno viajero, arribando a las siguientes conclusiones: 1. El uso del calendario comunal es eje orientador en el logro de aprendizajes, en las nociones de cantidad y tiempo, así mismo nos ayudó a sistematizar los saberes agrícolas por cada época a la ciclicidad del tiempo y el espacio. 2. La aplicación del khipu como recurso pedagógico mejoro el aprendizaje de noción de cantidad y tiempo de los niños y niñas de 5 y 6 años en las instituciones educativas de nivel inicial y primario. 3. La articulación en el proceso de aprendizaje entre nivel inicial y primario es operativo y oportuno para el logro de aprendizaje de calidad. 4. La incorporación de saberes locales al currículo del aula fue de manera acertada a partir de ellos se generó diversidad de saberes de la crianza cariñosa y esto facilito a los estudiantes el desarrollo de sus capacidades con pertinencia. 5. Para incorporar los saberes ancestrales primero se debe realizar un estudio sociolingüístico pues de es amenera los niños y niñas lograran el aprendizaje de cantidad y tiempo con pertinencia.

Según Palomino y Encalada(2019), en la investigación titulada “Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco”, el tipo de investigación fue aplicada y el nivel explicativo, cuyo objetivo es demostrar de qué manera los juegos tradicionales coadyuva al desarrollo del pensamiento lógico matemático, realizo un estudio con una población de 70 niños, la muestra de estudio fue no probabilístico con 20 niños, en la recolección de datos empleo la técnica de la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. En el procesamiento de datos se empleó un análisis estadístico, arribando a las siguientes conclusiones: 1. El tratamiento estadístico ($p=0,000$) muestra que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 años, reflejando que el 100% logró un desarrollo calificado como bueno. 2. El resultado de $p=0,000$, demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión seriación en los niños de 5 años, y se reflejan que el 90% que representa a 19 niños logro un desarrollo calificado como bueno y el 10%

que representa 1 niño muestra un desempeño regular.3. Con un valor de $p=0,000$, se evidencia que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa al desarrollo de la dimensión de correspondencia en los niños de 5 años, reflejando que el 100% logró un desarrollo calificado como bueno.4. Se cumple que p valor = $0,000$, entonces se demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión clasificación en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logro un desarrollo calificado como bueno.5.Los valores obtenidos en el tratamiento estadístico ($p=0,000$), demuestran que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión localización en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logro un desarrollo calificado como bueno.

Antecedentes regionales

Según Avalos (2021), en su trabajo de investigación con el título “Juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, en Ayacucho”, cuyo objetivo es determinar la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica, con un enfoque crítico social, el tipo de investigación es cuantitativo con nivel explicativo, realizo un estudio con una población de Todos los niños y niñas de 5 años , la muestra de estudio fue 20 niños, en la recolección de datos empleo la técnica de la observación, los instrumentos fueron la lista de verificación y guía de observación . En el procesamiento de datos empleo la estadística descriptiva, arribando a las siguientes conclusiones:1. Mediante el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica. Determinándose que los juegos ancestrales a través de sus instrucciones, ejecución y uso de materiales desarrollaron la inteligencia kinestésica en las dimensiones de la exploración con el tacto, coordinación corporal, agilidad de movimientos, motricidad gruesa y fina.2. A través el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; Por lo tanto, se concluye que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión de exploración. Se afirma que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión de exploración a través del tacto y la inteligencia kinestésica, lo cual se corrobora con las actitudes de los niños y niñas al construir bloques, cambiar la posición de materiales o identificar la textura de cada uno de ellos.3. Con el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, Se concluye que los juegos tradicionales influyeron positivamente en esta dimensión. Se

sostiene que permitieron mejorar la coordinación corporal y la inteligencia kinestésica, lo cual se evidencia en los movimientos durante los bailes, en los ejercicios de levantarse y sentarse, así como en la imitación de ritmos y secuencias observados.4. Respaldo con el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión agilidad. Demostrándose que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión agilidad de movimientos de la inteligencia kinestésica, Esta mejora se observó en actividades como danzas grupales o individuales, dramatizaciones con movimientos rápidos e improvisaciones, así como en actividades de carrera.5. Mediante el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad. Comprobándose que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión motricidad gruesa de la inteligencia kinestésica, se manifestó en actividades realizadas en el patio, como el equilibrio al saltar y la coordinación de brazos y piernas en juegos como la soga.6.- Con uso del T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina. Se pudo afirmar que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión motricidad fina de la inteligencia kinestésica, Esta mejora se observó en actividades que requieren manipulación, coordinación y ritmo, como jugar con dados, trompos o juegos de yaces.

Según León y Santa Cruz (2017), en la investigación titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista”, cuyo objetivo es promover el aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área de matemáticas, con un enfoque crítico social, el tipo de investigación es Experimental, realizo un estudio con una población de los estudiantes de tercer grado entre 7, 9 y 12 años de edad, las mismas fueron la muestra de estudio, en la recolección de datos empleo la técnica de la evaluación y el instrumento fue el Test de medición de la motricidad. En el procesamiento de datos empleo la estadística descriptiva, arribando a las siguientes conclusiones:1.-Los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. 2.-En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wlcoxon

permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica.3.- Según los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wlcoxon permite concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de no locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.001$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de no locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la segunda hipótesis específica.4.- mediante los resultados obtenidos por el estadígrafo Wlcoxon consiente concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es aprobado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de proyección/recepción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la tercera hipótesis específica.

Antecedentes locales

Según Ortiz (2020), en su trabajo de investigación con el título “Uso de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 38268/MX-P Centro Base Sivia - Huanta ”, cuyo objetivo es mejorar la desconstrucción y reconstrucción de mi practica pedagógica a través de una propuesta pedagógica, realizo un estudio con una población de 70 niños, la muestra de estudio fue no probabilístico con 20 niños, en la recolección de datos empleo la técnica de la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. En el procesamiento de datos se empleó un análisis estadístico, arribando a las siguientes

conclusiones: 1.-considero importante la aplicación de los juegos ancestrales toda vez que logran un efecto significativo que se ve reflejado en el aprendizaje de la matemática en los de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 38268/MX-P Centro Base Sivia – Huanta 2020.

Según Quispe (2019), en la investigación titulada “Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N° 429 -129 /Mx-P de Aicas ,Luricocha , cuyo objetivo es determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales, realizo un estudio con una población de 62 niños de 3,4 y 5 años, la muestra fue no probabilístico, en la recolección de datos empleo la técnica de la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. en el procesamiento de datos se empleo la estadística descriptiva, arribando a las siguientes conclusiones: Los tradicionales tienen influencia significativa en el desarrollo de la autoestima, Como el p-valor (0.000) es < 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna ,por tanto ,con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; se acepta que: Los juegos tradicionales tienen influencia significativa en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/MX-P de Aicas, Luricocha, 2019.

Según Ramos(2019), en su investigación titulada “los juegos tradicionales locales y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-127/Mx-U de Iribamba,Luricocha ”,cuyo objetivo es determinar la influencia de los juegos tradicionales locales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, realizo un estudio con una población de 10 niños, la muestra fue no probabilístico con 10 niños de 3,4 y 5 años, en la recolección de datos empleo la técnica de la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. En el procesamiento de datos se empleo un análisis estadístico, arribando a las siguientes conclusiones: Se ha determinado que existe una influencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad al hacer uso de los juegos en los niños y niñas 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-127/Mx-U de Iribamba, al evidenciarse datos positivos en los resultados del post test en referencia al pre test con una diferencia positiva.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego

El Juego es un juego mental donde el objetivo es olvidarse del propio juego. Pensar sobre «El Juego» constituye una derrota, la cual tiene que ser anunciada cada vez que ocurre.

Hill (1976), dice que, es una actividad que se realiza en un lugar y tiempo acordado, también es libre y considerando reglas aceptadas por elección, no obstante, se continúa respetándolas, con la finalidad de ser autónomos, experimentando una mezcla de felicidad y presión. Por otro lado, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados.

Asimismo, emerge como necesidad de difundir el contacto con los demás, asimismo, los juegos son fenómenos tipo comunitario en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se obtiene papeles o roles que son complementarios al propio. También a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos, pulsaciones internas individuales. (Lev Semyónovich Vigotsky,1924).

2.2.2. Características

Las características del juego son las siguientes:

- Es una acción libre y voluntario.
- Parte del mismo ejercicio.
- El deportista se angustia por el resultado de su actividad.
- Considera importante el resultado de su acción.
- Facilita la asignación de roles, los cuales causan entretenimiento de situaciones e interpretaciones del mundo subjetivo y objetivo.
- Fomenta una actitud natural y voluntario.
- La manifestación de un comportamiento lúdico.
- Ayuda a la capacidad de imaginar con la existencia.
- Desarrolla principalmente el control del cuerpo y luego las relaciones sociales y su medio.
- La interacción es voluntario, amena y divertido.

2.2.3. Tipos de juegos

a) El juego de reglas. Las reglas se encuentran en el juego del niño, asimismo, son usadas en el juego simbólico y en otros juegos con reglas; por ello sabe que hacer durante el juego, como muestra de ello tenemos al juego de las escondidas donde delimitan el espacio y hasta cuanto contarán, puede ser 15,20 y 50 según sus reglas.

Los juegos de reglas se diferencian para los niños pequeños y mayores, debido a que los niños pequeños juegan por sí mismos y no se preocupan por su grupo, por ende, la recompensa es personal y continua el juego, no obstante, los mayores son organizados para que ganen todos juntos.

b) Juego de construcción. Se manifiesta en la primera infancia y se ejecuta en el mismo tiempo que los demás juegos; además se va desarrollando a lo largo del tiempo y mejorando según el desafío del juego que destaca en cada fase. Asimismo, incita a aumentar la capacidad de concentración, la creatividad, el control visual y la imaginación visual mejorando las capacidades de análisis y síntesis.

c) El juego simbólico. Es característico de la infancia que comienza de los 2 a 7 años donde al momento del juego aparenta situaciones, objetos o personajes que no se encuentran en el momento dado, debido a que con ello comprenden y asimilan su entorno, desarrollando la imaginación y creatividad, aprendiendo conocimientos sobre los roles establecidos y mejoran sus habilidades comunicativas.

d) El juego funcional. En esta etapa socio motor del desarrollo, es decir en la primera infancia, se basa en repetir una acción para conseguir un resultado o premio inmediato, en esta etapa el niño aprende con rapidez sus habilidades descubriendo cosas nuevas cada día. Asimismo, desarrollan sus sentidos, la habilidad motora y el conocimiento del entorno que los rodea, Debido a que aprenden con los movimientos de su cuerpo; estos movimientos son; gatear, caminar o arrastrarse también aprenden las características de los objetos palpando, masticando, golpeando o agitando. Además, aprenden a reír, palpar y ocultarse, desarrollando así sus interacciones sociales.

2.2.4. Juego en inicial

El juego es imprescindible porque nos relacionamos con las personas, el espacio, los objetos, donde mediante los objetos los niños y niñas exploran sus capacidades y destrezas que tienen para controlar y utilizar su cuerpo, También distinguir las características de los objetos que los rodean. También es un periodo privilegiado para los niños y niñas del nivel inicial ya que les ayuda a describir, crear e imaginar.

Por lo tanto, el juego en la Educación Inicial ayuda a promover la autonomía, la iniciativa y curiosidad de los infantes ya que es un medio para entender el mundo que nos rodea, lo cual es una fuente de comprensión del mundo que les rodea, lo cual es un hecho que debe la docente y agentes educativos deben reconocer y dirigir. Entonces se convierte en un lugar donde se escucha de capacidades y potencialidades de los niños y niñas, en lo cual los docentes y agentes educativos identificaran la diversidad lingüística.

2.2.5. *Juego tradicional*

No se deben equivocar con el juego popular que consiste en que su práctica de esas actividades no es necesariamente tradicional, sin embargo, el juego tradicional te apoya para interactuar socialmente, mejoran el comportamiento e intelecto que te ayuda a desarrollarte de manera adecuada. También se encuentra relacionada con la cultura o región específica, que prevalecen sus normas originales y ha sido oralmente comunicado de generación en generación. (Loza. E, 2013).

A consecuencia de las tecnologías como; videojuegos, celulares, tv, etc. los niños y niñas tienen dificultades para socializarse, debido a que los niños y niñas en esta generación actual han perdido la costumbre de jugar entre ellos y sus padres. Estas tecnologías son entretenidas, pero no tienen las ventajas que tiene el juego tradicional que disfrutaban los niños y niñas antiguamente.

2.2.6. *Importancia de los juegos tradicionales*

Son importantes debido a que satisfacen las necesidades básicas de los niños y niñas, aunque en este mundo globalizado hay una gran cantidad de videojuegos que son interesantes y modernos, los cuales son accesibles debido a que solo basta con tener acceso al internet; sin embargo aunque los juegos tradicionales parece que no son resaltantes, apoyan de manera significativa porque ayuda a los niños y niñas mantener una relación ,cordial e involucrándose con los miembros de su familia, fortaleciendo su socialización (Trautmann, 1995).

2.2.7. *Ejemplos de juegos tradicionales*

a) La salta sogá. Este juego ayuda a fortalecer el sistema cardiovascular, tonifica el musculo, aumenta la coordinación entre otros. Para realizar este juego se necesita una cuerda, se puede realizar personal o grupal, si se juega personalmente, el jugador debe girar su propia cuerda y salta, por otra parte, si es grupal, dos personas giran la cuerda por los extremos, mientras los que se encuentran en el centro saltaran.

b) La gallinita ciega. Para realizar este juego se necesita un pañuelo o prenda que no sea transparente, Luego los participantes sortean para ver quién será el que tendrá el papel de gallinita ciega, luego el resto canta dándole la vuelta a la gallinita ciega, cuando termina la canción la gallinita ciega tendrá que encontrar a los demás. Se realiza en un lugar espacioso para evitar que la gallinita ciega se lastime o tropiece con alguien.

c) Salta cajón. Para realizar este juego se dibuja con una tiza blanca cuadrados en el suelo y se enumeran cada una de ellas del 1 al 10, luego cada participante agarra una piedra y tira sobre alguna de las casillas enumeradas, después el jugador que lanzo la piedra, tiene que saltar por cada casilla con un solo pie hasta llegar a la casilla donde se encuentra la piedra y así sucesivamente se desarrolla el juego. No obstante, si la piedra cae fuera de la casilla o cuadrado pierde su turno y le toca a otro jugador, gana quien llegue al número 10.

d) Las canicas. Para realizar este juego se necesitan canicas, primero se hará un hoyo y se dibujara una línea unos 5m del hueco; luego los jugadores lanzaran las canicas desde la línea trazada hacia el agujero, el que este cerca al hueco será el primero y así sucesivamente. Se juega utilizando el dedo pulgar para introducir las canicas al hoyo, gana el que tenga más canicas que sus oponentes.

e) La cuerda. Para este juego se necesita una cuerda donde en el centro estará amarrado por un pañuelo, luego se trazará una línea en el campo de juego, se colocarán jugadores de la misma cantidad a cada extremo, seguidamente se dará una señal para que ambos grupos comiencen a jalar la soga. Una vez que se escucha la señal todos los jugadores jalan de la soga hacia su lado y gana el equipo que logra arrastrar a todos sus oponentes al otro lado de la línea.

f) Juego de silla. Para realizar este juego se colocan sillas en una habitación formando un círculo. La cantidad de jugadores tiene que ser mayor a sillas, por ello siempre deber ser menos una silla. Alguien debe encender un equipo de sonido el cual no participa en ese juego, mientras tanto los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas, pero cuando se detenga la música los jugadores buscaran una silla donde sentarse para no ser eliminados del juego, pierde el jugador que no logra conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.

g) Las chapas. Para realizar este juego cada jugador pintara su chapa para poder identificarlo y luego traza un recorrido en el suelo o cartulina teniendo un punto de salida

y una meta, donde cada jugador moverá su chapa con su dedo por ese recorrido, los jugadores tiran por turnos sus chapas, si se sale del recorrido, el jugador vuelve al punto de salida. El ganador es que recorre con su chapa hasta llegar a la meta antes que los demás y gana a las chapas de sus rivales.

h) Trompo. Para realizar este juego se necesita un trompo y una cuerda, primero la cuerda se enrolla en el trompo, luego se lanza al piso para hacerlo bailar, el grado de dificultad varía según la edad de los jugadores, con el trompo se pueden realizar distintos trucos, pero siempre intentando que este siga girando. Asimismo, se realiza en grupos donde puedes dibujar en el suelo un círculo y colocar un trompo, donde gana el que hace más marcas al trompo del oponente.

i) Las escondidas o paka paka. Para realizar este juego se escoge un lugar o zona determinada, donde los participantes elegirán el tiempo para esconderse; donde se necesitará que un jugador cuente y busque a los otros jugadores que se han escondido, si no logra encontrar un jugador pierde y volverá a buscar.

j) La carretilla. Para realizar este juego se necesita dos jugadores, es un juego de parejas, donde uno de ellos se hecha en el suelo mientras que el segundo jugador lo sostiene de los tobillos a la altura de su cintura como una carretilla, mientras que el jugador que esta echado se sostiene de sus brazos, con los cuales intentara llegar a la meta junto a su pareja antes que el oponente.

k) Tres en raya. Para realizar este juego se necesita una hoja, donde se dibujará dos líneas horizontales y verticales, luego los jugadores elegirán una X o un O donde por turnos ponen en cada espacio dibujado, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal, Una vez llenados los espacios se termina la partida, del cual puede terminar con un ganador o un empate.

l) Policía y ladrón. Para realizar este juego se formará 2 grupos, uno de ellos serán los policías y el otro los ladrones; el equipo de policías tratara de atrapar a todos los ladrones para después meterlos a la cárcel donde permanecerán a la espera de que su equipo lo salven, los ladrones pueden salvarse si en la cárcel los miembros del grupo lo tocan, el juego termina cuando todos los policías atrapan a los ladrones y los llevan a la cárcel.

m) Juego del Yoyo. Para realizar este juego necesitas un Yoyo que pueden ser elaborados de plástico o madera que son dos círculos con una abertura donde se encuentra

el cordel sujetado, primero se enrolla el cordel y se amarra en el dedo, luego se deja caer con fuerza de arriba abajo haciendo que el yoyo baile, hay muchos trucos que se pueden hacer con el yoyo como utilizar su cordel como columpio entre otros.

n) Torito en alto. El juego involucra a un solo jugador que perseguirá a los demás jugadores intentando eliminarlos, quienes solo podrán salvarse si se paran en una silla, valla, banco, piedra grande, etc. Una vez estén a salvo, pueden bajarse de y seguir jugando, si el que persigue atrapa a todos los jugadores se acaba el juego.

o) El gato y el ratón. Para realizar este juego se selecciona un gato y ratón, mientras que el resto hacen un círculo agarrándose. Donde el ratón estará ubicado al centro del círculo, una vez que ingrese el gato preguntara: ¿Por dónde salió el ratón?, los jugadores del círculo responden: Por la puerta, luego señalan por donde salió. Entonces el gato persigue al ratón hasta atraparlo, donde una vez es atrapado el ratón se invierten los roles, en pocas palabras cambian.

p) Pilla pilla. Para realizar este juego se necesita un grupo de 2 a más jugadores, donde en el grupo se elegirá un jugador, este se encargará de atrapar, mientras que los demás se desplazarán por distintos lugares para no ser atrapados, cuando uno de ellos es atrapado diciéndole que el las lleva, el jugador tocado tendrá el rol de atrapar a otro jugador siguiendo la dinámica, tocar a uno de ellos, cuando lo hace tiene que decir en voz alta: tú las llevas. Esta actividad finaliza cuando todos los jugadores del grupo este agotados.

q) El aro. Para realizar este juego se utiliza un aro, que será rodado por el suelo ayudándose de una barra de metal como forma de gancho llamada guía donde habrá un punto de salida y de llegada, donde gana el que llega a la meta sin perder control de su aro, en pocas palabras sin que el aro se caiga.

r) Piedra, papel o tijera

Este juego es al azar y veloz, se usarán las manos y se necesita mínimo para ejecutar este juego dos jugadores, donde harán posiciones de manos como: papel, tijera o piedra con el cual pretenden marcar más puntos que su rival. En el que actúan al azar y velocidad donde intentan marcar puntos sobre el adversario. Para comenzar con este juego los jugadores estarán frente a frente con las manos en la espalda donde el elemento que es más fuerte suma un punto, por ejemplo: El papel envuelve la piedra, la tijera corta

al papel y la piedra rompe a las tijeras, no obstante, si los 2 jugadores hacen la misma posición de manos, no se suma ningún punto y gana el primer jugador que sume 3 puntos.

2.2.8. Dimensiones de los juegos tradicionales

Planificación de juego. Son un grupo de actividades, donde se crean reglas antes, durante y después del juego que ayudaran en la ejecución del juego, asimismo tienen un gran impacto en el desarrollo intelectual y físico, con la finalidad de que los niños y niñas se entretengan, estimulando un lugar satisfactorio y de armonía entre pares.

“Son aquellos elementos o medios que va facilitar la realización 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” (Gallardo y Gil, 2009, p. 45)

Ejecución del juego. Engloba todas las actividades realizadas durante el desarrollo de las sesiones de juego, incluyendo la participación de cada jugador y su interacción con los demás respetando las instrucciones del educador.

El enfoque técnico-didáctico del docente tiene una serie de pasos que son considerados como etapas exitosas en la práctica del juego. (Rodríguez, 2018). Este aspecto se relaciona a las instrucciones a seguir durante la ejecución de los juegos con la finalidad de que los estudiantes se recreen.

Evaluación del juego. Se tiene en los aspectos de toda la secuencia desarrollada, tomando en cuenta las dificultades durante el desarrollo del juego que soluciones utilizaron y si el ambiente fue armonioso y empático entre compañeros, asimismo si cumplieron con las reglas establecidas en el juego, con el propósito de que los niños y niñas puedan entender las instrucciones, de esta manera fortalece su habilidad de percibir y organizar las acciones que debe realizar.

2.2.9. Matemática

La matemática se caracteriza por ser un conocimiento lógico-deductivo que utiliza símbolos para generar hipótesis específicas, basadas en definiciones, axiomas, proposiciones y reglas que transforman elementos básicos en relaciones y teoremas más complejos. Además, ayuda a las personas a razonar de manera racional, lo que les permite desarrollar habilidades para resolver problemas y tomar decisiones. Estas habilidades numéricas son valoradas en una variedad de campos, lo que demuestra su importancia esencial para los individuos.

2.2.10. Noción de cantidad

La noción de cantidad la define Aristóteles de la siguiente manera, la noción de cantidad es fraccionable: la cantidad significa aquello que es divisible en dos o más partes proporcionales de las cuales cada una es por su naturaleza un uno y un esto.

2.2.11. Resolución de problemas de cantidad

Esta habilidad se observa cuando los niños y niñas se relacionan con su cuerpo, espacio, los objetos y las personas que los rodean. En esta etapa de exploración y de descubrimiento del entorno, los niños exploran y manipulan objetos de su interés interactuando con ellos, lo que les permite formar sus primeras ideas sobre el espacio, la forma y el tamaño (MINEDU,2016)

Los niños y niñas empiezan a desarrollar esta capacidad desde una edad temprana, donde establecen relaciones entre objetos, diseñar estrategias, expresar sus ideas, soluciones o inquietudes sobre la exploración del medio ambiente, impulsados por el interés y el anhelo de entender su contexto. A medida que exploran su entorno (Araico, 2018).

2.2.12. Minedu: Matemática en el nivel Inicial

El MINEDU considera el área de matemática como un área curricular del programa de Educación Inicial, Asimismo elaboro un libro para los docentes de nivel Inicial, este se titula “LA MATEMÁTICA EN EL NIVEL INICIAL”, el cual fue elaborada en el marco del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) y de los lineamientos, donde se dividen en dos capítulos:

El capítulo I, fomenta la reflexión sobre como enseñaban a las generaciones pasadas las matemáticas y como es la enseñanza en la actualidad con los estudiantes, asimismo resalta la importancia de materiales concretos para la enseñanza, debido a la manipulación de los niños descubren las características del objeto como su forma, tamaño y color. Mientras que en el capítulo II, Explica cómo los niños y las niñas piensan matemáticamente mostrando áreas clave de desarrollo que subyacen a otros aprendizajes más complejos que determinan la adquisición de habilidades. También descripción de la resolución de problemas y desarrollo de cada habilidad matemática.

2.2.13. Dimensiones de la noción de cantidad

Seriación. La seriación es una noción matemática que nos permite crear relaciones comparativas entre las cosas en función de sus características como: Tamaño, color y forma, es fácil comprender estas características e identificarlas en función de sus diferencias. Además, realizan cálculos mecánicos y comprenden o adquieren el concepto de número de números. (Bruno,2018)

Asimismo, La serialización es la probabilidad de agrupar materiales según una o más características específicas, encontrando una manera más organizada de transferir habilidades sin una experimentación, Implica coordinar psicológicamente las relaciones de transferencia reversibles y realizar una acción lógica que consiste en establecer relaciones entre elementos que se distinguen entre sí y ordenarlos. Puede realizarse en orden ascendente o descendente e implica la asimilación de dos relaciones lógicas en secuencia: accesibilidad y reversibilidad. (Floreset al, 2016).

Asimismo, no se limita a seguir una serie de elementos dispuestos en una secuencia, sino que también implica el uso de habilidades visuales para reconocer y distinguir elementos dentro de una colección. Por ejemplo, un niño puede recoger objetos, comparar la característica y los ordenan. Esto fomenta el pensamiento lógico, que se desarrolla mediante la visualización y manipulación de objetos concretos, así como su representación en dibujos. (Pérez y Merino ,2016).

Por otro lado, se entiende como una operación lógica que contiene sistemáticamente la diferencias entre elementos de una serie y conjunto, conforme a variaciones de características de una a más como: color, consistencia, tamaño, textura, masa, y mucho más. También presenta a niños y niñas en las características ordinales de los números, que muestran su posición en orden cronológico, y los conceptos de transición y cambio. (Ramos y Bautista, 2018)

Conteo. “El conteo es el medio por el cual el niño representa el número de elementos de un conjunto dado y razona sobre las cantidades y las transformaciones aditivas sustractivas. La capacidad de conteo y razonamiento numérico son, como ya hemos dicho, muy precoces” (Harris, 2015).

Asimismo, cuando cada objeto de un grupo se menciona en orden numérico, implica que ciertas características, como signo y símbolo, están determinadas con los objetos de la obra que representan e indican el proceso de contar. Empezando desde los

3 años son capaces de pueden trabajar con materiales y contar, pero a partir de los 5 años señalan con la vista y manipulan, lo cual no es importante. (Martinez,2018).

Los niños y niñas también puede comprender la cantidad utilizando objetos y relacionándolos con números, utilizando materiales que le piden ordenar y hacer una lista, de izquierda a derecha, recto, arriba o arriba, teniendo en cuenta la dirección que muestra al moverse. . Un proceso de aprendizaje que se desarrolla lentamente, el niño recibe o asigna un nombre a cada elemento y cuenta el total. (Minedu,2015)

2.3. Definición de términos básicos

Cooperación. Es un proceso donde las organizaciones prosiguen sus propias metas, por lo cual retienen su autonomía, mientras que al mismo tiempo orientan sus acciones hacia resultados comunes. Hall (1983)

Lúdica. La lúdica como pedagogía es una opción para comprender el contexto y contenidos de procesos académicos y didácticos. Zúñiga (1998).

Habilidades. Son formaciones psicológicas en las que el individuo manifiesta la dinámica de la actividad con el objetivo de elaborar, transformar, crear objetos, resolver problemas y situaciones, actuar y regularse sobre sí mismo. Márquez Marrero JL (2004)

Lenguaje. El lenguaje permite al emisor o receptor interpretar un texto de acuerdo con sus propias experiencias y características lingüísticas, lo que hace que esta explicación no tenga sentido práctico. Watson (1924)

Psicomotor. El contexto sociocultural de una persona influye significativamente en su movimiento. El origen del movimiento y la acción voluntaria no se encuentra en el cuerpo o en la influencia directa de la experiencia previa, sino en la historia social del ser humano. (Vygotsky 1987)

Pensamiento lógico. El conocimiento lógico matemático se basa en las relaciones que el niño ha establecido previamente, sin las cuales no puede producirse la asimilación del siguiente proceso de aprendizaje. (Piaget y Szmiaska,1987)

Coordinación. Es interacción, acción directa entre el sistema nervioso central y los músculos esqueléticos en el proceso de movimiento. Piensa en los beneficios del trabajo duro y el pensamiento motor o el proceso mental de lo que quieres hacer. Jean Le Boulch(1987)

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.

2.5. Variables de investigación

2.5.1. Variable independiente: Juegos tradicionales

Definición conceptual

Según Tamayo y Tamayo (2003), la definición conceptual es imprescindible para fusionar el estudio a la teoría.

Los juegos tradiciones son propios y característicos de una cultura, geografía o sociedad. Estos también son conocidos como juego popular, nadie conoce su origen debido a que muchas veces son juegos muy antiguos. (Trigueros C,1998).

Definición operacional.

Se desarrolla en 10 sesiones de aprendizaje donde se utilizará cada día diferentes juegos tradicionales de nuestra región.

2.5.2. Variable dependiente: Noción de cantidad

Definición conceptual

La noción de cantidad es fraccionable: “La cantidad significa aquello que es divisible en dos o más partes proporcionales de las cuales cada una es por su naturaleza un “uno” y un “esto” (Aristóteles, 1020a)

Es un conjunto de procedimientos que define las actividades que un observador debe realizar para recibir las impresiones sensoriales, las cuales indican la existencia de un concepto teórico en mayor o menor grado. (Reynolds,1986)

Definición operacional.

Contiene dos dimensiones: la seriación y el conteo que serán medidos a través de la lista de cotejo en dos momentos distintos, valorados como evaluaciones de pre y post test.

2.6. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
VI: Juegos tradicionales	Los juegos tradiciones son propios y característicos de una cultura, geografía o sociedad. Estos también son conocidos como juego popular, nadie conoce su origen debido a que muchas veces son juegos muy antiguos. (Trigueros C,1998).	Se desarrolla en 10 sesiones donde se utilizará los juegos tradicionales de nuestra región.	1.-Planificación del juego.	-Las reglas de juego	ORDINAL En inicio En proceso Logro esperado Logro destacado
			2.-. Ejecución del juego.	-Se involucra en el juego	
			3.Evaluación del juego.	-Participa de manera activa en el juego	
VD: Noción de cantidad	La noción de cantidad es fraccionable: “La cantidad significa aquello que es divisible en dos o más partes proporcionales de las cuales cada una es por su naturaleza un “uno” y un “esto” (Aristoteles, 1020a)	La variable dependiente consta de dos dimensiones: la seriación y el conteo serán medidos a través de lista de cotejo en 2 momentos distintos valorados como evaluaciones de pre y post test.	1.-Seriación	- Realiza seriaciones por tamaño - Realiza seriaciones por forma. - Realiza seriaciones por color.	
			2.-Conteo	-Realiza el conteo del 1 al 10 en el juego.	

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

Dentro del proceso investigativo, el planteamiento metodológico, asume una gran relevancia, ya que debe de ir acorde al trabajo propuesto y ello garantizará que las relaciones, resultados o nuevos conocimientos que se establecen en la misma obtengan el máximo grado de exactitud y confiabilidad (Tamayo & Tamayo, 2004).

3.1. El tipo de estudio

“Es aplicada, consiste en el estudio de un problema destinado a la acción, integrar una teoría antes existente, para aplicar en la resolución de problemas prácticos de interés social.” (Baena, 2014, p. 11).

3.2. Nivel de investigación

En este trabajo de investigación se tomó el nivel explicativo porque nos ayuda a describir el fenómeno y los conceptos de las variables, los cuales se puede relacionar, y responder a las causas que se encontró y su propósito es establecer las causas del problema de un grupo de estudio. (García,2023)

3.3. Método de investigación

3.3.1. Método experimental

Existen tres influencias en el método experimental, los pensamientos filosóficos que dominaban en el siglo XIX tales como el pragmatismo, el psicologismo, el positivismo y el experimentalismo; la evolución de la psicología tradicional y el desarrollo del método experimental. (Buse, 1949, p. 592)

3.4. Diseños de investigación

El diseño que se concretó en la presente investigación es el pre experimental (diseño de pre prueba/pos prueba con un solo grupo) ésta según, Hernández, et al (2014).

Este diseño se esquematiza de la siguiente manera:

GE: 01 X 02

Donde:

GE : Grupo Experimental.

01 : Pre Test

02 : Post Test

X : Manipulación de la Variable Independiente.

3.5. Población y Muestra

3.5.1 Población

“La población es un conjunto de casos definidos, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (Arias, M,2016, p. 202). “La población de estudio es finita, porque se conoce la cantidad de sujetos que forman la población.” (Arias y Covinos, 2021, p 121).

En la presente investigación la población estará conformada por 137 niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta.

3.5.2 Técnicas de muestreo

En el desarrollo de la investigación se hará uso de la técnica del muestreo no probabilística e intencional. Asimismo, se precisan que esta técnica “suponen un procedimiento de selección orientado por las características y contexto de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización. (Hernández-Sampieri y Mendoza,2018, p.215).

3.5.3 Muestra

Busca comprender las características y condiciones de la muestra, también es un grupo específico de individuos seleccionados para el estudio, ya que los resultados derivados de esta pueden aplicarse a toda la población. (Carrillo,2015)

En el trabajo de investigación estuvo compuesta por 29 estudiantes de 5 años de la sección de “Honestidad” en la Institución Educativa N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Son métodos empleados por el investigador para observar directamente, el evento que estudia, sin intervenir en él o llevar a cabo cualquier acción que pueda manipularlo. (Zapata,2006).

Utilizaremos la técnica de la observación para recopilar la información utilizando la lista de cotejo como instrumento, esta me ayuda a registrar los logros obtenidos en conexión con la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en los estudiantes de la I.E.I N°302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

3.6.1. Técnicas:

Observación. “La observación es un registro visual del comportamiento del objeto de estudio en una situación real, clasificando y considerando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto, según el problema y el objetivo que se investigue” (Oré,2015, p. 221).

Esto nos brinda la oportunidad de observar el avance del aprendizaje de la noción de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, luego del uso de los juegos tradicionales.

3.6.2. Instrumentos

Lista de cotejo. Se trata de una serie de indicadores de rendimiento que pueden ser positivos o interrogativos, que facilitan la detección de la existencia o falta de características en una evidencia. (Tobón, 2013)

Pre test. Instrumento aplicado al inicio del proceso de experimento y pone a prueba los conocimientos del estudiante. (Toro, 1998) Por ello podemos asumir que esta prueba se usa para obtener resultados anteriores a la aplicación de la propuesta a implementar.

Post test. Es un instrumento que está conformado por un conjunto de procedimientos que se evalúan al finalizar la aplicación de la propuesta de aprendizaje (Toro, 1998). Es así que después de realizar el recojo de esta información, se completa el proceso y se procede a realizar el análisis comparativo del antes y después del proceso de investigación.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

Se utilizará para el procesamiento o tratamiento de datos, el paquete estadístico SPSS versión 24. Asimismo, los resultados se presentarán a nivel descriptivo e inferencial. En el primer caso se mostrará mediante tablas porcentuales los resultados del pre y post test.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Los resultados se ha obtenido mediante la recolección de datos, con el pre test y post test de 29 niños y niñas de 5 años de edad que corresponden al 100% de grupo experimental, proceso mediante la estadística descriptiva organizándolos en tablas de distribución de frecuencia de datos agrupados y representando a través de los gráficos estadístico para su posterior análisis e interpretación de los resultados y luego se aplicó la estadística inferencial para someter a la contrastación de los resultados mediante la prueba de normalidad y prueba de hipótesis sobre La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N° 302 /Mx-P Gonzales Vigil de Huanta,2023.

4.1.1. A nivel descriptivo

Los datos recolectados mediante el pre test y post se han procesado y organizado para su presentación en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos, como se puede observar a continuación:

Tabla 1

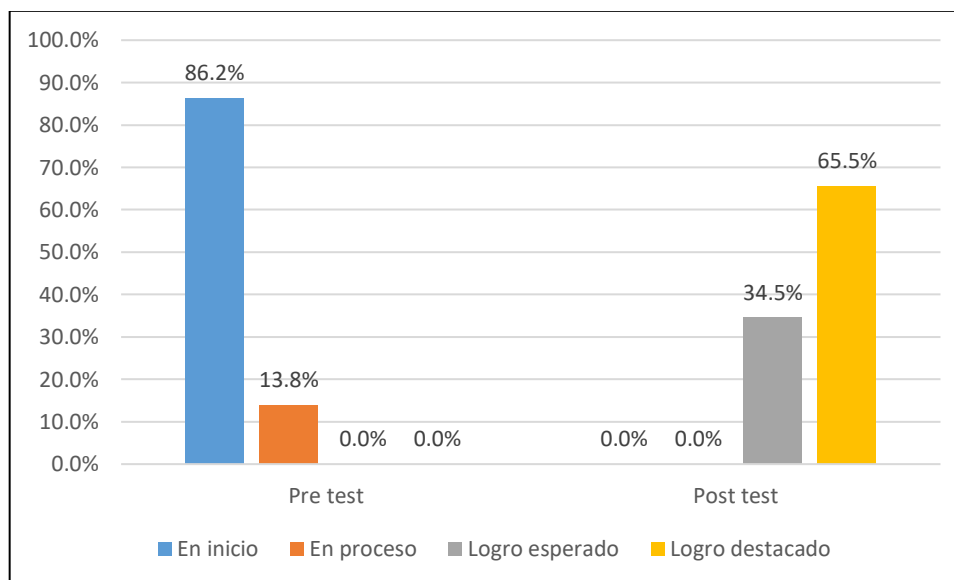
Tabla de frecuencia de la variable noción de la cantidad

Noción de la cantidad	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	25	86.2%	0	0.0%
En proceso	4	13.8%	0	0.0%
Logro esperado	0	0.0%	10	34.5%
Logro destacado	0	0.0%	19	65.5%

Total	29	100.0%	29	100.0%
-------	----	--------	----	--------

Figura 1

Frecuencia de la variable noción de la cantidad



Interpretación. La tabla y figura anterior exponen los resultados de frecuencia de la variable noción de la cantidad, se da a conocer que, durante el pre test, el 86.2% de los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” presentaron un nivel de noción de la cantidad “en inicio”, seguido del 13.8% con un nivel “en proceso”; mientras que, durante el post test, el 65.5% de estudiantes presentaron un nivel de “logro destacado” y 34.5% “logro esperado”. Estos resultados demuestran que después de la implementación de los juegos tradicionales, se registraron notables mejoras en los resultados de la variable noción de la cantidad de los niños.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de la variable noción de la cantidad

Noción de la cantidad	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre test	29	7	12	9.17	1.167
Post Test	29	18	22	20.79	.902
Total	29				

Interpretación. En la tabla precedente, se muestra los estadísticos descriptivos de la variable noción de la cantidad, se expone que, durante el pre test, el puntaje mínimo fue de 7 y el puntaje máximo fue 12, obteniendo una media de 9.17; mientras que, durante

el post test, el puntaje mínimo fue de 18, el puntaje máximo fue 22 y se obtuvo una media de 20.79. Estos resultados exponen una mejora en los resultados del post test respecto a los resultados del pre test, lo cual significaría que posterior a los juegos tradicionales, se registraron notables mejoras en los resultados de la variable noción de la cantidad en los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

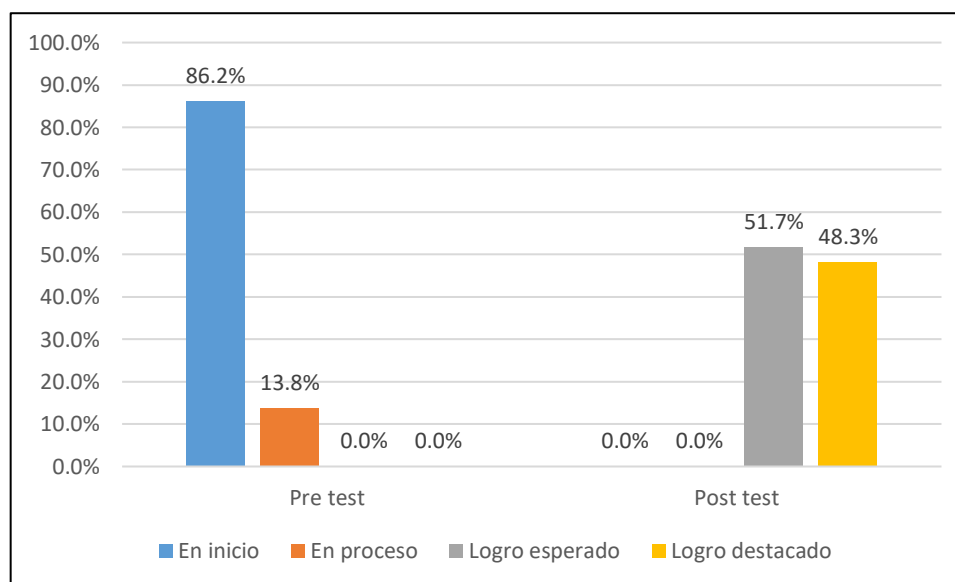
Tabla 3

Tabla de frecuencia de la dimensión seriación

Seriación	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	25	86.2%	0	0.0%
En proceso	4	13.8%	0	0.0%
Logro esperado	0	0.0%	15	51.7%
Logro destacado	0	0.0%	14	48.3%
Total	29	100.0%	29	100.0%

Figura 2

Frecuencia de la dimensión seriación



Interpretación. La tabla y figura anterior exponen los resultados de frecuencia de la dimensión seriación, se da a conocer que, durante el pre test, el 86.2% de los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”, presentaron un nivel de seriación “en inicio” y el 13.8% “en proceso”; mientras que,

durante el post test, el 51.7% de estudiantes presentaron un nivel de “logro esperado” y el 48.3% un “logro destacado”. Estos resultados demuestran que después de los juegos tradicionales, se registraron notables mejoras en los resultados de la dimensión seriación de los niños.

Tabla 4

Estadísticos descriptivos de la dimensión seriación

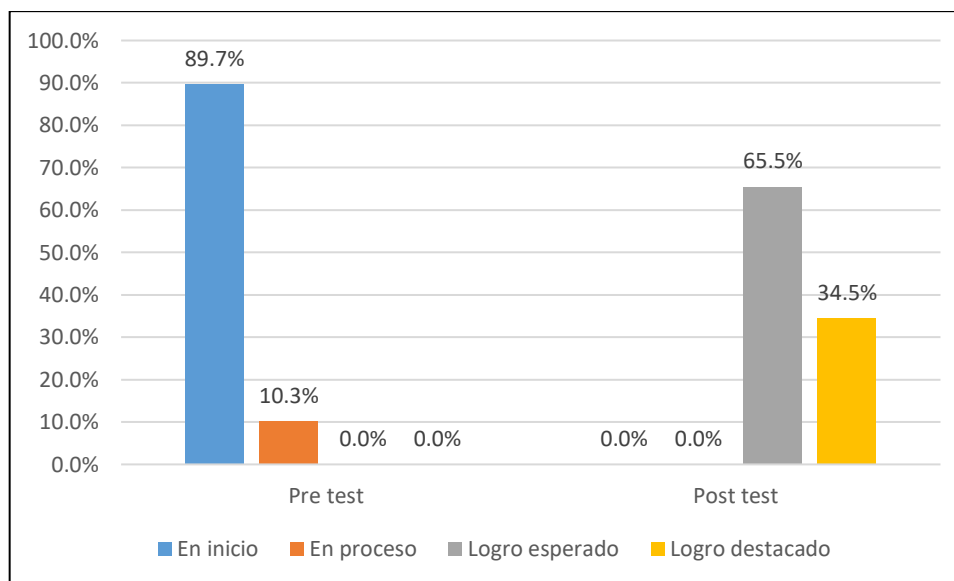
Seriación	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre test	29	3	6	4.66	.814
Post Test	29	9	12	10.41	.733
Total	29				

Interpretación. En la tabla precedente, se muestra los estadísticos descriptivos de la dimensión seriación, se expone que, durante el pre test, el puntaje mínimo fue de 3 y el puntaje máximo fue 6, obteniendo una media de 4.66; mientras que, durante el post test, el puntaje mínimo fue de 9, el puntaje máximo fue 12 y se obtuvo una media de 10.41. Estos resultados exponen una mejora en los resultados del post test respecto a los resultados del pre test, lo cual significaría que posterior a los juegos tradicionales, se registraron notables mejoras en los resultados de la dimensión seriación en los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

Tabla 5

Tabla de frecuencia de la dimensión conteo

Conteo	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	26	89.7%	0	0.0%
En proceso	3	10.3%	0	0.0%
Logro esperado	0	0.0%	19	65.5%
Logro destacado	0	0.0%	10	34.5%
Total	29	100.0%	29	100.0%

Figura 3*Frecuencia de la dimensión conteo*

Interpretación. La tabla y figura anterior exponen los resultados de frecuencia de la dimensión conteo, se da a conocer que, durante el pre test, el 89.7% de los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” presentaron un nivel de conteo “en inicio”, seguido del 10.3% “en proceso”; mientras que, durante el post test, el 65.5% de niños presentaron un nivel de “logro esperado” y el 34.5% un nivel de “logro destacado”. Estos resultados demuestran que después de los juegos tradicionales, se registraron notables mejoras en los resultados de la dimensión conteo en los niños.

Tabla 6*Estadísticos descriptivos de la dimensión conteo*

Conteo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre test	29	3	6	4.52	.911
Post Test	29	9	12	10.38	.677
Total	29				

Interpretación. En la tabla precedente, se muestra los estadísticos descriptivos de la dimensión conteo, se expone que, durante el pre test, el puntaje mínimo fue de 3 y el puntaje máximo fue 6, obteniendo una media de 4.52, mientras que, durante el post test, el puntaje mínimo fue de 9, el puntaje máximo fue 12 y se obtuvo una media de 10.38. Estos resultados exponen una mejora en los resultados del post test respecto a los

resultados del pre test, lo cual significaría que posterior a los juegos tradicionales, se registraron notables mejoras en la dimensión conteo en los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

4.1.2. *Análisis inferencial*

Para realizar el análisis inferencial y proceder con la prueba de las hipótesis planteadas, se utilizan pruebas estadísticas para muestras relacionadas tomando en cuenta que, en la investigación se tiene un único grupo muestral, al cual fue aplicado un pre test y un post test. Para determinar la prueba estadística a emplear se procede a ejecutar el test de normalidad de los datos, el cual nos permite seleccionar una prueba paramétrica o no paramétrica.

Prueba de normalidad

Este proceso se utiliza para calcular si los datos obtenidos en e proceso de investigación tienen distribución normal o no, esta prueba es muy importante ya que gracias a ella tendremos resultados precisos utilizando los trabajos de procesamiento de datos.

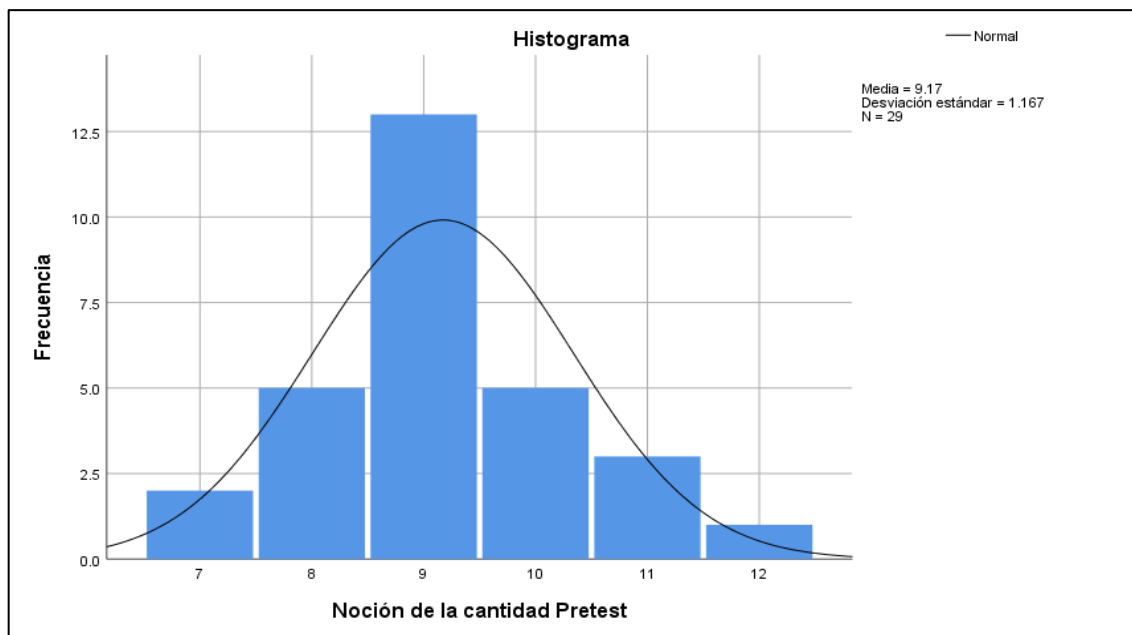
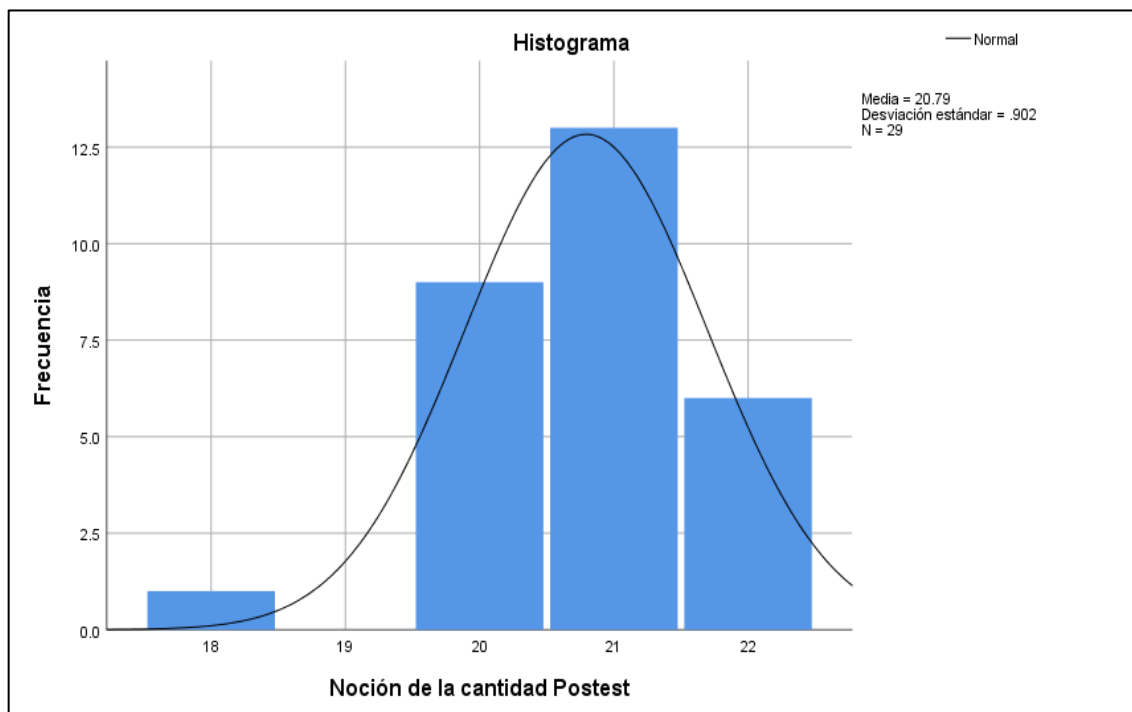
H0: Los datos tienen una distribución normal

H1: Los datos no tienen una distribución normal

Tabla 7

Prueba de normalidad de datos

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Noción de la cantidad	.191	29	.008	.862	29	.001
Seriación	.283	29	.000	.888	29	.005
Conteo	.293	29	.000	.844	29	.001

Figura 4.*Distribución de datos de la variable noción de la cantidad pretest***Figura 5***Distribución de datos de la variable noción de la cantidad postest*

Interpretación. La tabla y figuras anteriores, dan a conocer la prueba de normalidad de los datos, considerando que la muestra es de 29 observaciones, es decir, inferior a 30 observaciones, se emplea el test de Shapiro-Wilk. Este test evidencia un

nivel de significancia menor a 0.05 para los datos de la variable noción de la cantidad y sus dimensiones, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo cual significa que los datos no tienen distribución normal o paramétrica tal como lo evidencian también los histogramas correspondientes a la variable. Considerando que los datos poseen una distribución no paramétrica, se emplea la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

- **Sistema de hipótesis**

H0: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

H1: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

$\alpha=5\%$

- **Criterio de decisión**

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon para la variable noción de la cantidad

Noción de la cantidad		N	Mean Rank	Sum of Ranks	z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Posttest- Pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00		
	Rangos positivos	29 ^b	15.00	435.00	-4.751	.000
	Empate	0 ^c				

Total	29
-------	----

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Interpretación. En la tabla previa, se muestra la prueba Wilcoxon para la variable noción de la cantidad, se percibe que, predominan los rangos positivos, lo que indica que las puntuaciones del postest son superiores a las puntuaciones del pretest, es decir, los 29 estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a su noción de la cantidad en el postest respecto al pretest. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -4.751, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que explica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

Primera hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H0: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

H1: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

$\alpha=5\%$

- **Criterio de decisión**

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 9*Prueba de Wilcoxon para la dimensión seriación*

Seriación		N	Mean Rank	Sum of Ranks	z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Postest- Pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00		
	Rangos positivos	29 ^b	15.00	435.00	-4.789	.000
	Empate	0 ^c				
	Total	29				

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Interpretación. En la tabla previa, se muestra la prueba Wilcoxon para la dimensión seriación, se percibe que, predominan los rangos positivos lo que indica que las puntuaciones del postest son superiores a las puntuaciones del pretest, es decir, los 29 estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a su seriación en el postest respecto al pretest. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -4.789, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que explica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

Segunda hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H0: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

H1: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

$$\alpha=5\%$$

- **Criterio de decisión**

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 10

Prueba de Wilcoxon para la dimensión conteo

Conteo		N	Mean Rank	Sum of Ranks	z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Postest- Pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00		
	Rangos positivos	29 ^b	15.00	435.00	-4.774	.000
	Empate	0 ^c				
	Total	29				

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Interpretación. En la tabla previa, se muestra la prueba Wilcoxon para la dimensión conteo, se percibe que, predominan los rangos positivos lo que indica que las puntuaciones del postest son superiores a las puntuaciones del pretest, es decir, los 29 estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a su conteo en el postest respecto al pretest. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -4.774, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que explica que los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”.

4.2. **Discusión de resultados**

Dentro de los principales hallazgos la investigación, se encontró que, respecto a la variable noción de la cantidad, durante el pre test, el 86.2% de los niños y niñas de 5

años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”, presentaron un nivel de noción de la cantidad “en inicio”; mientras que, durante el post test, el 65.5% de estudiantes presentaron un nivel de “logro destacado”. Además, durante el pre test, el puntaje medio fue de 9.17; mientras que, durante el post test, se obtuvo una media de 20.79. Los estadísticos de la prueba de Wilcoxon demuestran que se tiene un valor Z de -4.751, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, los juegos tradicionales influyen significativamente en la variable noción de la cantidad en los niños.

En este sentido, la teoría sostiene que los juegos tradicionales son esenciales porque satisfacen las necesidades fundamentales de los niños y niñas, facilitando su interacción cordial y activa con los miembros de su familia, lo que fortalece su socialización (Trautmann, 1995). Del mismo modo, los hallazgos de Encalada (2019) coinciden en que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de las nociones de cantidad y número en los estudiantes de segundo grado de la escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintilla. Así, el aprendizaje de estas nociones es un proceso dinámico y gradual, donde la implementación de dichas estrategias por parte del docente permitió que los estudiantes asumieran un rol protagonista en su propio aprendizaje.

Los resultados son similares a los de Quispe (2019), quien descubrió que los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Brilliant Kids. De manera similar, Calsi y Quispe (2015) encontraron que el khipu, como recurso pedagógico, mejora las nociones de cantidad y tiempo en el proceso de aprendizaje de niños y niñas de 5 y 6 años en las Instituciones Educativas Inicial 615 San Andrés y Primer Grado de la I.E. 56027 de Chectuyoc.

Palomino y Encalada (2019) encontraron que los juegos tradicionales facilitan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 225 "Miraflores" en Tamburco, destacando su contribución significativa a este aspecto del desarrollo infantil. Asimismo, Ortiz (2020) observó que el empleo de juegos tradicionales mejora el aprendizaje de las matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 38268/MX-P Centro Base Sivia – Huanta. En contraste, Concha (2020) concluyó que los juegos tradicionales no favorecen el aprendizaje en el área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca,

señalando que la falta de interacción debido a la educación a distancia afecta el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Avalos (2021) descubrió que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, en Ayacucho. Se determinó que estos juegos, mediante sus instrucciones, ejecución y uso de materiales, fomentaron la inteligencia kinestésica en aspectos como la exploración táctil, coordinación corporal, agilidad, motricidad gruesa y fina. Moncayo (2015) encontró que los juegos tradicionales impactan positivamente en el desarrollo físico de los niños y niñas del centro de Educación Básica Nicolás Martínez. León y Santa Cruz (2017) concluyeron que estos juegos impulsan el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista. Ramos (2019) determinó que los juegos tradicionales locales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-127/Mx-U de Iribamba, Luricocha.

Respecto a la dimensión seriación, durante el pre test, el 86.2% de los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” presentaron un nivel de seriación “en inicio”; mientras que, durante el post test, el 51.7% de niños presentaron un nivel de “logro esperado”. Además, durante el pre test, el puntaje medio fue de 4.66; mientras que, durante el post test, se obtuvo una media de 10.41. Los estadísticos de la prueba de Wilcoxon demuestran que se tiene un valor Z de -4.789, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión seriación en los niños.

La teoría sostiene que la seriación es una noción matemática que permite establecer relaciones comparativas entre objetos según características como tamaño, color y forma, facilitando su identificación a partir de sus diferencias. Además, los niños realizan cálculos mecánicos y adquieren el concepto de número (Bruno, 2018). Los resultados del estudio son consistentes con los de Palomino y Encalada (2019), quienes concluyeron que los juegos tradicionales promueven el desarrollo de la seriación en niños de 5 años de la I.E.I N° 225 "Miraflores" en Tamburco, donde el 90% de los niños (19) logró un desarrollo considerado bueno, mientras que el 10% restante (1 niño) mostró un desempeño regular.

En cuanto a la dimensión conteo, durante el pre test, el 89.7% de los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” presentaron un nivel de conteo “en inicio”; mientras que, durante el post test, el 65.5% de niños presentaron un nivel de “logro esperado”. Además, durante el pre test, el puntaje medio fue de 4.52; mientras que, durante el post test, se obtuvo una media de 10.38. Los estadísticos de la prueba Wilcoxon demuestran que se tiene un valor Z de -4.774, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión conteo en los niños.

La teoría señala que el conteo es el mecanismo mediante el cual los niños representan la cantidad de elementos en un conjunto y razonan sobre las cantidades y las transformaciones aditivas y sustractivas. La habilidad para contar y razonar numéricamente se desarrolla a una edad muy temprana (Harris, 2015). Los resultados coinciden con los de Tello, Hurtado y Cortés (2019), quienes encontraron que los juegos tradicionales son una estrategia didáctica efectiva para el aprendizaje significativo de las operaciones básicas en matemáticas, en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Sofonías Yacup.

Este estudio confirmó el impacto positivo de los juegos tradicionales sobre la noción de la cantidad en los niños, considerando que muchos juegos tradicionales requieren que los niños cuenten, comparen cantidades y estimen distancias, lo que estimula su capacidad de reconocer y manejar conceptos numéricos, asimismo, involucran estrategias que requieren sumar, restar o emparejar cantidades, lo que fomenta el pensamiento lógico y matemático. Además, a diferencia de los métodos pasivos, los juegos tradicionales involucran a los niños en actividades físicas y mentales que refuerzan el aprendizaje de cantidades a través de la práctica y la repetición en un contexto lúdico. Entre las limitaciones del estudio se resalta la dificultad para medir con precisión la noción de la cantidad, dado los múltiples factores que influyen en esta habilidad. Además, la duración del uso de los juegos tradicionales pudo haber influido en los resultados, considerando las variaciones en los estilos y ritmos de aprendizaje de los niños. Por otro lado, una fortaleza notable del estudio fue el empleo de un diseño preexperimental, que permitió evaluar el impacto de las canciones, junto con la aplicación de procedimientos estadísticos válidos y confiables para el análisis de los datos recopilados.

CONCLUSIONES

1. Los juegos tradicionales tienen influencia significativa en el desarrollo de la noción de cantidad como el p-valor (0.000) es ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; se acepta que: Los juegos tradicionales tienen influencia significativa en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302 /Mx-P “González Vigil, Huanta.
2. El nivel de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad de los niños y niñas es significativo. Siendo el p-valor (0.000) es ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; se acepta que: El nivel de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302 /Mx-P “González Vigil, Huanta.
3. Existe un nivel de influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años. Como el p-valor obtenido es (0.000) es ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; se acepta que: Existe un nivel de influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo del conteo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N ° 302 /Mx-P “González Vigil, Huanta.

RECOMENDACIONES

1. Para maximizar el impacto positivo de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad, se recomienda integrar estos juegos de manera estructurada y sistemática en el currículo educativo. Además, se sugiere realizar talleres de formación para los educadores, con el fin de que puedan diseñar y aplicar estos juegos de manera efectiva en sus actividades diarias. La observación continua y la evaluación de los efectos de estos juegos en el desarrollo de los niños pueden proporcionar información valiosa para ajustar y mejorar la intervención educativa.
2. Dado el impacto significativo de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación, se recomienda diseñar juegos específicos que se enfoquen en esta habilidad. Los educadores deben crear actividades que involucren la clasificación y el ordenamiento de objetos según diferentes criterios, como tamaño, forma o color. Incluir juegos que desafíen a los niños a ordenar secuencias y patrones también puede ser beneficioso. Además, es importante monitorear el progreso de cada niño y ajustar las actividades para satisfacer sus necesidades individuales.
3. Para fortalecer el desarrollo del conteo a través de los juegos tradicionales, se recomienda implementar actividades que integren conteos frecuentes y significativos. Juegos que involucren contar objetos, saltar en un número determinado de veces o recoger elementos en secuencias específicas pueden ser útiles. Los educadores deben fomentar un entorno donde el conteo sea una parte natural de las actividades diarias y proporcionar retroalimentación constante para apoyar el progreso de los niños. Además, se podría considerar el uso de materiales visuales y manipulativos que ayuden a los niños a visualizar y entender el concepto de cantidad mientras juegan.

REFERENCIAS

- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación* (6ª Ed. ed.). EPISTEME. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Avalos, A. (17 de Febrero de 2022). JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 103 JUAN PABLO II, AYACUCHO 2021. *uladech.edu.pe*. Obtenido de *uladech.edu.pe*: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25430/JUEGOS_TRADICIONALES_INTELIGENCIA_KINESTESICA_AVALOS_INFANZON_ANTONIO.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Calsi, L., & Quispe, G. (2015). EL KHIPU, RECURSO PEDAGOGICO EN LAS NOCIONES DE CANTIDAD Y TIEMPO EN EL PROCESO APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 Y 6 AÑOS DE LAS II.EE.INICIAL 615 SAN ANDRES Y PRIMER GRADO DE LA I.E.56027 DE CHECTUYOC DEL 2010 AL 2012, *unsa.edu.pe*. (U. N. Arequipa, Ed.) Obtenido de *unsa.edu.pe*: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5d7aa6a1-0c65-4670-bf1c-9fa0256c1fd5/content>
- Concha, I. (20 de Junio de 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. *uladech.edu.pe*. Obtenido de *uladech.edu.pe*: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27415/APRENDIZAJE_CONSERVACION_CONCHA_%20CASTRO_ISELA_%20XIOMARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Diego Bello, C. T. (29 de Noviembre de 2021). Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 6 y 7 años del grado primero I.T.I Francisco José de Caldas. *repository.unilibre.edu.co*. Obtenido de *repository.unilibre.edu.co*: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/22820>
- Encalada, P. (Septiembre de 2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del cantón Cañar, año

lectivo 2018-2019.*ups.edu.ec*. Obtenido de *ups.edu.ec*:
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17895>

León, L., & Santa, E. (2017). Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017.*unsch.edu.pe*. Obtenido de *unsch.edu.pe*:
https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/2601/1/TESIS%20EF32_León.pdf

Mallqui, V., & Moncayo, M. (07 de Octubre de 2015). “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “NICOLAS MARTÍNEZ” DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.
repositorio.uta.edu.ec. Obtenido de *repositorio.uta.edu.ec*:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13311/1/FCHE-CFS-393.pdf>

Palomino, E., & Encalada, E. (20 de Enero de 2021). Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019.*unamba.edu.pe*. Obtenido de *unamba.edu.pe*:
http://190.119.174.92/bitstream/handle/UNAMBA/906/T_0541.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quispe, M. (11 de Febrero de 2020). JUEGOS TRADICIONALES Y EL APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BRILLIANT KIDS, DEL DISTRITO JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, 2019.*repositorio.uladech.edu.pe*. Obtenido de *repositorio.uladech.edu.pe*:
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16161/APRENDIZAJE_CANTIDAD_COMPETENCIA_JUEGOS_TRADICIONALES_QUISPE_MAMANI_MARTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y


Regina, M. (Marzo de 1999). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS.*efdeportes.com*. Obtenido de *efdeportes.com*: www.efdeportes.com/

- Rios, M. (2013). *reunir.unir.net*. Obtenido de *reunir.unir.net*: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>
- Tello, J., Hurtado, V., & Cortés, M. (13 de 06 de 2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área de matemáticas, en el grado Tercero de Primaria de la Institución Educativa Sofonías Yacup, Sede Lope Rodríguez, ubicada en el municipio de La Tola - Nariño. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD*. Obtenido de Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26574>
- Tripero, A. (5 de Enero de 2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego *E-Innova BUCM*. Obtenido de E-Innova BUCM: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

ANEXOS

Anexo 1. Resolución de Aprobación del proyecto de investigación

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”




**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM.N° 267-2020-MINEDU

**APROBACIÓN DE PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS
DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE X CICLO SECCIÓN B**

R.D. No. 241 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2023



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 244-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 039-2023-DI-EESPP"JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232144-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Formador del curso de Investigación y los proyectos adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera pública de sus docentes; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios y Carreras Profesionales en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a su titulación y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe X ciclo sección B, para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación;

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador de Investigación Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle", por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

N°	RESPONSABLE	TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
01	APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy	LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCION DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

02	ARANCIABIA CORONADO, Estefany	USO DE LAS CANCIONES INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
03	CANCHARI GUZMAN, Luz Clara.	INFLUENCIA DE LOS CUENTOS TRADICIONALES EN LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P CARMEN SOTO FLORES DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
04	CASTILLO SIERRALTA, Ruth Leidy	CANCIONES INFANTILES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
05	CRESPO AGUILAR, Karen Jhaela	USO DE CANCIONES INFANTILES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN EL INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
06	CRUZ QUISPE, Maritza	CUENTOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-19/M-U DE QUINRAPA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
07	CURO HINOSTROZA, Brenda Karen	CUENTOS INFANTILES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-24/Mx-U DE CASTRO PAMPA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
08	LOPEZ RIVEROS, Tania	TEATRO DE TITERES EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES MORALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38256/Mx-P MARÍA URRIBARRI GOMEZ DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
09	LAPA VARGAS, Kris Kelly Xiomara	CANCIONES INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
10	MAYTA PARIONA, Yenifer Karen.	INFLUENCIA DE CUENTOS INFANTILES EN QUECHUA Y CASTELLANO EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P CARMEN SOTO FLORES DE UYUVIRCA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
11	MENDEZ CCOCHACHI, Betty Nora	EL CUENTO Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JOEL DURAND SOBREVILLA DE SANTILLANA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca



12	PACHECO SÁNCHEZ, Yeraldin	LAS CANCIONES INFANTILES EN QUECHUA Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRESIÓN DE LECTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTINA DE LURICOCHA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
13	PAREDES HUANACO, Milagros Esther	TEATRO DE TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-97/Mx-U DE HATUN HUASI – LURICOCHA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
14	RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery	EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
15	RAMIREZ SILVERA, Melisa	USO DE CANCIONES INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
16	RIMACHE HUACHACA, Ruth Alina	LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTIMA DE LURICOCHA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
17	ROJAS TORRES, Esthefany Marige	CANCIONES INFANTILES PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN ORAL DEL QUECHUA COMO SEGUNDA LENGUA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
18	SANCHEZ CABRERA, Rocío	EL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS CONCRETOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN QUECHUA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
19	SOSA SOLIER, Yadisa Denis.	CANCIONES INFANTILES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
20	TINCOPA ROMANÍ, Rocío Soledad	EL TALLER DE CANCIONES INFANTILES EN QUECHUA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38263/Mx-P NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE SOCCOSCOCHA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
21	VARGAS PARIONA, Nelly	CUENTOS MOTORES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
22	VICAÑA LAZARES, Mieyquelin	INFLUENCIA DE LOS TALLERES GRÁFICO PLÁSTICO EN EL DESARROLLO DE LA GRAFOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-86-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

		DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
23	VILCATOMA LAPA, Jhonita	LOS TRABALENGUAS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTIMA DE LURICOCHA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
24	ZAMBRANO CUSICHE, Liliam Shantal	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTIMA DE LURICOCHA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
 Archivo
 WMAV/D.G.(e)
 prd/sec.

Anexo 2. Resolución de expedito de la tesis

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”




**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM. N° 267-2020-MINEDU

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**

R.D. No. 0759 -2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
OFICIO No 0017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER



HUANTA - 2024



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

Resolución Directoral N° 0759-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 01 de agosto del 2024

Visto, los documentos adjuntos: TM20243272-F;



CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO las **TESIS DE INVESTIGACIÓN** siguientes:

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy	LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

02	TINCOPA ROMANÍ, Rocío Soledad	EL TALLER DE CANCIONES INFANTILES EN QUECHUA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38263/Mx-P NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE SOCCOSCOCHA - HUANTA, 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
----	----------------------------------	---	--

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los interesados, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter Mariano Arez Villa
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación

	ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" Huanta – Ayacucho	Ley Creación N° 16737 Reapertura RM. N° 228-02-ED Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
--	--	--

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

Resolución Directoral No. 442-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 10 de abril de 2024

Visto, el Expediente **TM20241559-F** de fecha **03 de abril del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 301-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **19 de marzo de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Jr. Razuhuillca 624 – Huanta Teléfono: 323042 www.eesppjsco.edu.pe informes@eesppjsco.edu.pe	Jr. Razuhuillca 624 – Huanta Teléfono: 323042 www.eesppjsco.edu.pe informes@eesppjsco.edu.pe
---	---



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN** de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.	
AUTOR(A)	APESTEGUI MENDEZ, Mary Rosy
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	04 DE MAYO DE 2024
HORA	11.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:
 Interesados
 Dir. Adm. (01)
 Sec. Acad. (01)
 Archivo (01)
 WMAV/D.G. (e)
 prd/sec.

Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 4. Resolución de jurados de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0843-2024 - EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 10 de setiembre de 2024

Visto, el Expediente **TM20243734-F** de fecha **02 de setiembre del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 759-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **01 de agosto de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/las egresados (as) de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. FRIDA MAYHUA QUISPE

TESIS	
LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.	
AUTOR (A)	APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	30 DE SETIEMBRE DE 2024
HORA	6.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

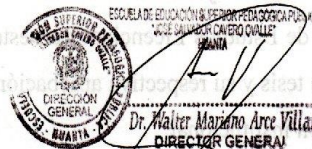
SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesada, el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (c)
prd/sec.



Anexo 5. Matriz de consistencia de investigación experimental

Título: La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N° 302 /Mx-P Gonzales Vigil de Huanta,2023.

Investigadora: Mary Rossy Apestequi Mendez

Asesor: Maximo Contreras Cconovilca.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA Y DISEÑO
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023. Determinar la influencia de los juegos tradicionales</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.</p> <p>HIPOTESIS ESPECÍFICOS Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la seriación en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa</p>	<p>Variable Independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones . Seriación . Conteo</p> <p>Variable Dependiente: Noción de cantidad</p> <p>Dimensiones: . Las reglas de juego. . Se involucra en el juego. . Participa de manera activa en el juego.</p>	<p>Naturaleza: Cuantitativa. Nivel: Experimental Diseño: Pre experimental de un solo grupo pre y post test GE: 01 X 02 Donde: G.E. Grupo Experimental. 01: Pre Test 02: Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente. Población: Está constituida por 137 estudiantes matriculados en la sección de 5 años en el presente año académico en la institución educativa inicial N° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil”. Muestra: Está constituido por 29 estudiantes de 5 años matriculados en el presente año académico. Muestreo: No probabilístico.</p>

<p>¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023?</p>	<p>en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.</p>	<p>inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta,2023.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conteo en la noción de cantidad en niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial N ° 302 /Mx-P “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.</p>		<p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • V.I. Experimento • V.D. Observación <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • V.I. Material experimental • V.D. Lista de cotejo. <p>Análisis de procesamiento de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estadística
--	---	---	--	--

Anexo 6. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
VI: Juegos tradicionales	Los juegos tradiciones son propios y característicos de una cultura, localidad o comunidad, este tipo de juego también nombrado como juego popular, nadie conoce su origen específico, debido a que muchas veces son juegos muy antiguos. Trigueros C (1998).	Se desarrolla en 10 sesiones donde se utilizará los juegos tradicionales de nuestra región.	1.-Planificación de juegos tradicionales	-Las reglas de juego	ORDINAL
			2.-. Ejecución del juego.	-Se involucra en el juego	
			3.Evaluación del juego.	-Participa de manera activa en el juego	
VD: Noción de cantidad	la noción de cantidad era la divisibilidad: “cantidad significa aquello que es divisible en dos o más partes alícuotas de las cuales cada una es por su naturaleza un “uno” y un “esto” (Aristóteles 1020a)	La variable dependiente consta de dos dimensiones: la seriación y el conteo serán medidos a través de lista de cotejo en 2 momentos distintos valorados como evaluaciones de pre y post test.	1.-Seriación	. Realiza seriaciones por tamaño . Realiza seriaciones por forma. . Realiza seriaciones por color.	En inicio En proceso Logro esperado Logro destacado
			2.-Conteo	-Realiza el conteo del 1 al 10 en el juego.	

Anexo 7. Matriz instrumental

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
Juegos tradicionales	1.-Planificación de juegos tradicionales. 2.-. Ejecución del juego. 3.Evaluación del juego.	-Las reglas de juego -Se involucra en el juego -Participa de manera activa en el juego.		ORDINAL En inicio En proceso Logro esperado Logro destacado
Noción de cantidad	1.-Seriación 2.-Conteo	. Realiza seriaciones por tamaño. . Realiza seriaciones por forma. . Realiza seriaciones por color. . Realiza el conteo del 1 al 10 en el juego.		

Anexo 10. Prueba de confiabilidad

Resultado de la prueba estadística de fiabilidad

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	29	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	29	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,657	4

Fuente: Data de fiabilidad.

Anexo 11. Prueba pre test

1	Logrado
2	Inicio

LISTA DE COTEJO(PRE-TEST)

COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad				
CAPACIDAD	. Traduce cantidades a expresiones numéricas. . Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. . Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.				
EDAD	5 años	SECCIÓN	Honestidad	FECHA	12-06-23
AREA	MATEMÁTICA				
DOCENTE	YENY MARIELA HUAYTA FERNANDEZ				

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES A OBSERVAR											
		SERIACION						CONTEO					
		Realiza seriaciones por forma		P R O M E D I O	Realiza seriaciones por color		P R O M E D I O	Realiza seriaciones por tamaño		P R O M E D I O	Realiza el conteo del 1 al 10 en el juego.		P R O M E D I O
SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO			
1	BUITRON PAREDES, JESÚS GUSTAVO	X		1	X		1	X		1	X		1
2	CANTO AUQUI, HERMAYORID MARGAREDA	X		1	X		1	X		1		X	2
3	CARTOLIN ORDOÑES, JHOSMEL	X		1	X		1	X		1	X		1
4	CCAPCHA PEÑA, KATALEYA VALENTINA		X	2	X		1	X		1		X	1
5	CERRON TAGUADA, ZOE ALISSON		X	2		X	2		X	2		X	2
6	GARCÍA QUISPE, AIMEE		X	2	X		1	X		2		X	2
7	GUTIERREZ QUISPE, LIAN JHOEL		X	2	X		2	X		1	X		2
8	HAYACC SUAREZ, MILUNA		X	2		X	2	X		1		X	2
9	HUAMAN CRUZATT RIHANNA ANTONIETA		X	2		X	2		X	2	X		1
10	HUAMAN DIAZ, YEISON ANGEL	X		1	X		1		X	2	X		1
11	LAZARES QUISPE, EMILY JIMENA		X	2	X		1	X		1		X	2
12	MAGALLANES SICHA, CESIA YANDY		X	2		X	2		X	2		X	1
13	MANZANO CURO, THIAGO ALEJANDRO	X		1	X		1	X		1	X		2
14	MARCA PADILLA, VIANKA PIERINA		X	2	X		1		X	2		X	2
15	MEDRANO ROMERO, BESHAMIN LUCERO		X	2	X		1		X	2		X	1
16	MORALES PARIONA, ARELYS BRITNEY	X		1	X		1	X		1	X		1
17	NAVARRO SUAREZ, ELIZ AMANDA	X		1	X		1	X		1	X		2
18	NEYRA RICRA, KENNETH AIORIA		X	2	X		1	X		1		X	1
19	QUISPE PEREZ CHRISTIAN ELIEL	X		2	X		2	X		1	X		1
20	QUISPE TORRES, BRINA ASHLY	X		1	X		1		X	2	X		1
21	RIMACHI PAREJA, HANIEL	X		1	X		1		X	2		X	1
22	RINCON NAVARRETE, LIYA YARELI		X	2		X	2	X		1	X		2
23	ROSA ROJAS, ROY ANGEL	X		1	X		1		X	2	X		1
24	RUIZ ÑAUPARI, ALISSON VALERIA		X	2	X		1	X		1	X		1
25	SALVATIERRA PALOMINO, ASHLEY MAYOSSHY		X	2		X	2		X	2		X	2
26	SANCHEZ NEIRA, JULIO ELIAN BENJAMIN		X	2		X	2		X	2		X	2
27	SULCA RAMOS, JHÓMIKA VALENTINA JULLIETH		X	2	X		2		X	2		X	2
28	VILLA DELGADO, JOSE BENJAMIN	X		1	X		1	X		1	X		1
29	ZAMBRANO UNTIVEROS, YAEL YIYON	X		1	X		1	X		1	X		1

Anexo 12. Prueba post test

1	Logrado
2	Inicio

LISTA DE COTEJO(POST-TEST)

COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad				
CAPACIDAD	. Traduce cantidades a expresiones numéricas. . Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. . Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.				
EDAD	5 años	SECCIÓN	Honestidad	FECHA	12-07-23
AREA	MATEMÁTICA				
DOCENTE	YENY MARIELA HUAYTA FERNANDEZ				

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES A OBSERVAR											
		SERIACION						CONTEO					
		Realiza seriaciones por forma		P R O M E D I O	Realiza seriaciones por color		P R O M E D I O	Realiza seriaciones por tamaño		P R O M E D I O	Realiza el conteo del 1 al 10 en el juego.		P R O M E D I O
SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO			
1	BUITRON PAREDES, JESÚS GUSTAVO	X		1	X		1	X		1	X		1
2	CANTO AUQUI, HERMAYORID MARGARED		X	2	X		1	X		1	X		1
3	CARTOLIN ORDOÑES, JHOSMEL	X		1	X		1		X	2	X		1
4	CCAPCHA PEÑA, KATALEYA VALENTINA	X		1	X		1	X		1	X		1
5	CERRON TAGUADA, ZOE ALISSON	X		1	X		1	X		1	X		1
6	GARCÍA QUISPE, AIMEE	X		1	X		1		X	2		X	2
7	GUTIERREZ QUISPE, LIAN JHOEL	X		1	X		1	X		1	X		1
8	HAYACC SUAREZ, MILUNA		X	2		x	2	X		1	X		1
9	HUAMAN CRUZATT RIHANNA ANTONIETA	X		1		x	2	X		1	X		1
10	HUAMAN DIAZ, YEISON ANGEL	X		1	X		1	X		1	X		1
11	LAZARES QUISPE, EMILY JIMENA		X	2	X		1		X	2		X	2
12	MAGALLANES SICHA, CESIA YANDY		X	2		X	2		X	2		X	2
13	MANZANO CURO, THIAGO ALEJANDRO	X		1	X		1	X		1	X		1
14	MARCA PADILLA, VIANKA PIERINA	X		1	X		1	X		1	X		1
15	MEDRANO ROMERO, BESHAMIN LUCERO	X		1	X		1	X		1	X		1
16	MORALES PARIONA, ARELYS BRITNEY	X		1	X		1	X		1	X		1
17	NAVARRO SUAREZ, ELIZ AMANDA	X		1	X		1	X		1	X		1
18	NEYRA RICRA, KENNETH AIORIA	X		1		X	2	X		1		X	2
19	QUISPE PEREZ CHRISTIAN ELIEL	X		1	X		1	X		1	X		1
20	QUISPE TORRES, BRINA ASHLY	X		1	X		1	X		1	X		1
21	RIMACHI PAREJA, HANIEL	X		1	X		1	X		1	X		1
22	RINCON NAVARRETE, LIYA YARELI	X		1	X		1	X		1		X	2
23	ROSA ROJAS, ROY ANGEL	X		1	X		1		X	2	X		1
24	RUIZ ÑAUPARI, ALISSON VALERIA		X	2	X		1	X		1	X		1
25	SALVATIERRA PALOMINO, ASHLEY MAYOSSHY		X	2		x	2	X		1	X		1
26	SANCHEZ NEIRA, JULIO ELIAN BENJAMIN		X	2	x		1		X	2		X	2
27	SULCA RAMOS, JHOMIKA VALENTINA JULLIETH	X		1	x		1	X		1	X		1

Anexo 13. Sesiones de aprendizaje experimentales

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



LDATOS PERSONALES:



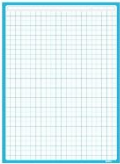

- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando con las canicas aprendo a contar”.
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Lunes 12 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> •Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar al momento de realizar el juego de la canica. Asimismo utilizando material concreto y la representa a través del dibujos.	Los niños a través de las situaciones cotidianas aprenden a contar.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego de la canica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio donde los niños y niñas donde intentaran que la canica entre dentro del agujero y se queda todas las canicas que no hayan conseguido entrar. También podemos alejar nuestras propias canicas y sacarlas del círculo para que así no perderlas. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “ Jugando con las canicas aprendo a contar”</p>	<p>-Canicas</p> 
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas retornan al aula donde se les pregunta: ¿Ustedes saben cuántas canicas habrá en total? ¿Todas las canicas eran iguales? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían saber la cantidad de canicas y ordenarlas en envases de colores. ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas cuentan cuantas canicas son en total y las ordenan en 5 envases. ✓ Se forma 5 grupos donde cada grupo se les dará una cantidad distinta de canicas y se les pide que cuenten por grupo. ✓ Luego se anotan en un papelote la cantidad de canicas que tenían cada grupo con la participación de los niños y niñas. ✓ FORMALIZACION: La maestra realiza el juego de la serpiente, donde se habrán tres serpientes y luego se cuentan que serpiente tiene más integrantes. ✓ REFLEXIÓN: la maestra juntamente con los niños y niñas dialogan sobre el trabajo que se realizó: ¿Cuántas canicas eran en total? ¿Todos los grupos tenían la misma cantidad de canicas? ¿Por qué? ¿Qué grupo tenían menos canicas? ¿Todas las canicas eran iguales? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra entrega a los niños y niñas una ficha donde ellos colorearan a los lobos y escribirán cuantos lobos observan según corresponda. 	<p>-Envases</p>  <p>-Papelote</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En que se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



1. DATOS PERSONALES:





- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando a la ronda aprendo a contar”.
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Martes 13 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">•Traduce cantidades a expresiones numéricas.•Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar al momento de realizar el juego de la ronda.	Los niños a través de las situaciones cotidianas aprenden a contar.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego de la ronda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio donde los niños y niñas cantan en ronda y hacen preguntas al “lobo “que está en el centro. El “lobo “va contestando mientras se viste, hasta que está totalmente listo y ... ¡sale a correr a los demás! El primero en ser atrapado pasa a ser el lobo. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando a la ronda aprendo a contar”</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas retornan al aula y se les pregunta: ¿Ustedes saben cuántos fueron lobos? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían contar cuantos fueron lobos. ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas cuentan cuantos niños fueron lobos y los anotan en un papelote. ✓ Se forma 5 grupos donde cada grupo se les dará una cartulina donde se observarán lobos, ovejas, cerditos y cabritas. ✓ Luego la maestra pide a cada grupo que encierre en un círculo a todos los lobos, seguidamente se pide que escriban en el círculo cuantos lobos había en la cartulina. ✓ FORMALIZACION: La maestra realiza el juego del barco se hunde, donde los niños forman grupos de acuerdo al número que mencione el capitán del barco. ✓ REFLEXIÓN: la maestra juntamente con los niños y niñas dialogan sobre el trabajo que se realizó: ¿Cuántos lobos eran? ¿Todos eran del mismo tamaño? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra entrega a los niños y niñas una ficha donde ellos colorearan a los lobos y escribirán cuantos lobos observan según corresponda. 	<p>-Silueta</p>  <p>-Cartulina</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. DATOS PERSONALES:


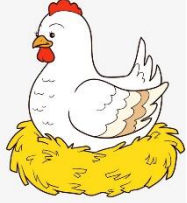


- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “ Me divierto jugando a la gallinita ciega aprendo a contar”
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Miercoles 14 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> •Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar al momento de realizar el juego de la gallinita ciega.	Los niños a través de las situaciones cotidianas aprenden a contar.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego de la gallinita ciega.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio donde la 'gallinita ciega' da tres giros sobre sí misma y sale en busca de algún jugador que pillar. Una vez haya localizado a alguien tendrá que intentar reconocer quien es, solamente con el tacto. Si descubre su identidad, esa persona será la nueva 'gallinita ciega' y se les da medallones a los que fueron gallinitas ciegas. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Me divierto jugando a la gallinita ciega aprendo a contar”</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas retornan al aula donde se les pregunta: ¿Cuántas gallinitas ciegas fueron? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían saber cuántas gallinitas ciegas fueron. ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas los medallones de los que fueron gallinitas ciegas. ✓ Se forma 5 grupos donde cada grupo se les dará gallinas de 3 tamaños y se pide que los ordenen ✓ Luego se les pide que le deán a cada gallina sus respectivos huevos y que cuenten cuantos huevos son de cada gallina. ✓ FORMALIZACION: La maestra realiza preguntas de lo que realizaron en el salón ¿Cuántas huevos les colocaron a las gallinas y por qué? ✓ REFLEXIÓN: La maestra juntamente con los niños y niñas dialogan sobre el trabajo que se realizó: ¿Todos los huevos eran del mismo tamaño? ¿Cuántos huevos tenía la gallina grande? ¿Cuántos huevos tenía la gallina mediana? ¿Cuántos huevos tenía la gallina pequeña? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra entrega a los niños y niñas una ficha donde ellos escribirían en cuadros números y dibujaran huevos de acuerdo al número que elijan. 	<p style="text-align: center;">-</p> <p style="text-align: center;">-Siluetas</p>  
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



LDATOS PERSONALES:





- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando la rayuela aprendo a contar”
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Lunes 19 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">•Traduce cantidades a expresiones numéricas.•Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar al momento de realizar el juego de la rayuela.	Los niños a través de las situaciones cotidianas aprenden a contar.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego de la rayuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio donde los niños y niñas formaran 3 grupos donde lanzaran una pelota de trapo, esta debe caer dentro de la casilla correspondiente y no debe tocar las líneas. De lo contrario, pasa el turno al siguiente jugador. Al saltar sobre las casillas, no se debe tocar nunca las líneas divisorias. Si así ocurriese, el jugador pierde su turno. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando la rayuela aprendo a contar”</p>	<p>-Pelota de trapo</p> 
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas se dirigen al salón. ✓ Luego se les presenta 3 envases con bloques de distintos colores y se pregunta a los niños y niñas: ¿Cuántos bloques debemos colocar a cada casilla? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean cuantos bloques se deben poner a cada casilla. ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas colocan los bloques según corresponda. ✓ Luego la maestra juntamente con los niños y niñas recogen los bloques combinados y se dirigen al salón. ✓ Se forma 5 grupos donde cada grupo se les dará bloques de distintas cantidades y se les pide que cuenten por grupo. ✓ Luego se les pide a los niños y niñas que ordenen de acuerdo a las características de los bloques. ✓ FORMALIZACION: La maestra realiza preguntas de lo que realizaron en el salón: ¿Cuántos bloques rojos había? ¿Cuántos bloques anaranjados había? ¿Cuántos bloques verdes había? ¿Cuántos bloques amarillos había? ✓ REFLEXIÓN: la maestra juntamente con los niños y niñas dialogan sobre el trabajo que se realizó: ¿Todos los bloques eran iguales? ¿Qué grupo tenía más bloques? ¿Qué bloque tenía menos bloques? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra entrega a los niños y niñas una ficha donde ellos escribirían en las casillas números del 1 al 10 y pintan de acuerdo a su creatividad. 	<p>- Rayuela</p>  <p>- Bloques</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



1. DATOS PERSONALES:


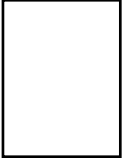

- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando la carrera de sacos aprendo a seriar por color
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Martes 20 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">•Traduce cantidades a expresiones numéricas.•Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Utiliza diversas expresiones matemáticas en la comprensión sobre la cantidad al realizar seriaciones por tamaño y color. al momento de realizar el juego de la carrera de sacos.	Los niños a través de la manipulación aprenden a seriar por color y tamaño.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego del salta sacos donde se formarán 5 grupos para realizarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio, donde los niños y niñas se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales o sacos de yute. Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera. Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando la carrera de sacos aprendo a seriar por color ”</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas se dirigen al aula donde se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos realizar una seriación con costales? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían hacer una seriación: ¿En qué se diferencian los costales? ¿Cómo lo harías tú? ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas pegan los costales haciendo una seriación por color y tamaño. ✓ Luego organiza a los niños y niñas en un grupo de 5, donde se pide a cada niño que haga una seriación de costales por tamaño y que elijan 3 colores que más les guste. ✓ FORMALIZACION: La maestra va en cada grupo donde observa y pregunta de qué manera están realizando una seriación por color y tamaño, asimismo da algunas sugerencias de qué manera podemos realizar la seriación de acuerdo a lo que corresponde y se realiza algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo lograron realizar la seriación? ¿Qué tuvieron en cuenta para realizar la seriación? ¿Qué colores elegiste para trabajar la seriación? ¿Para qué nos servirá aprender la seriación? ✓ REFLEXIÓN: La profesora dialoga con los niños y niñas acerca del trabajo realizado a través de preguntas: ¿Qué dificultad tuvieron? <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo lo solucionaron? ¿Quiénes se equivocaron al realizar la seriación? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra hace reflexionar a los niños y niñas mencionando que es muy importante la seriación por el cual el niño/a aprende a comparar entre varios elementos de un mismo conjunto, de modo que al aplicar “ensayo y error” obtiene la respuesta correcta. Al estimular al niño/a con seriaciones le brindamos la oportunidad de iniciarse en el camino de las matemáticas. 	<p style="text-align: right;">--Sacos de colores.</p>  <p style="text-align: right;">-Hojas bond</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



DOCENTE DE AULA



**ESTUDIANTE PRACTICANTE
EESPP JSCO**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



LDATOS PERSONALES:



- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando tumbas latas aprendo la seriación”
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Martes 20 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> •Traduce cantidades a expresiones numéricas. •Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Utiliza diversas expresiones matemáticas en la comprensión sobre la cantidad al realizar seriaciones por tamaño y color. al momento de jugar tumba latas aprendo la seriación.	Los niños a través de la manipulación aprenden a seriar por color y tamaño.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego del salta sacos donde se formarán 5 grupos para realizarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio, que consistirá en que se formaran equipos de 3 para jugar la tumba lata utilizando los pies. ✓ Luego se dirigen al aula. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando tumbas latas aprendo la seriación”</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas retornan al aula donde se les pregunta: ¿Cómo podemos jugar a hacer una serie con las latas? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían hacer una seriación. ¿En qué se diferencian las latas? ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra pega silueta de latas haciendo una serie y se pide la participación de los niños para que dibujen la serie por tamaño, color y forma. ✓ FORMALIZACION: La maestra va en cada grupo donde observa y pregunta de qué manera realizan una seriación asimismo da algunas sugerencias de qué manera lo podemos ordenar para seguir la serie que corresponde asimismo les hace algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo lograron realizar la seriación? ✓ ¿Qué tuvieron en cuenta para realizar la seriación? ✓ ¿Qué materiales elegiste para trabajar la seriación? ¿Para qué nos servirá aprender las seriaciones? ✓ REFLEXIÓN: La profesora dialoga con los niños y niñas acerca del trabajo realizado a través de preguntas: ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Quiénes se equivocaron al realizar la seriación? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra hace reflexionar a los niños y niñas mencionando que es muy importante porque al trabajar la seriación de colores, se requiere de una atención sostenida para poder identificar, seguir y recordar las diferentes combinaciones. Esto ayuda a mejorar la capacidad de concentración y enfoque 	<p>-- latas.</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



DOCENTE DE AULA



ESTUDIANTE PRACTICANTE
EESPP JSCO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



1. DATOS PERSONALES:




- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “Jugando el salta hilos aprenden la seriación”
- 1.2. DOCENTE DE AULA : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD : 5 años
- 1.5. FECHA : Martes 20 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I. : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Utiliza diversas expresiones matemáticas en la comprensión sobre la cantidad al realizar seriaciones por tamaño y color. al momento de jugar salta hilo aprendo la seriación.	Los niños a través de la manipulación aprenden a seriar por color y tamaño.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego de salta hilo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio donde se forma a los niños/as en grupos de 3 y se necesita que los niños/as se pongan en los extremos poniéndose la lana en las piernas, abriendo las piernas de manera que quede un hueco en el centro para que los demás puedan saltar. Si uno de los niños que está saltando falla, uno de los que está sujetando pasará a saltar y el que ha fallado tendrá que ponerse en uno de los extremos. ✓ Luego se dirigen al aula. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando tumbas latas aprendo la seriación”</p>	<p>-Lana</p> 
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas retornan al aula donde se les muestra retazos de lana de diferentes tamaños y colores, luego pregunta: ¿Cómo podemos jugar a hacer una serie con los retazos de lana? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían hacer una seriación. ¿En qué se diferencian los retazos de lana? ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra pega los retazos de lana haciendo una serie y pide a cada niño que pegue los retazos de lana haciendo una serie de color, forma y tamaño. ✓ FORMALIZACION: La maestra va en cada grupo donde observa y pregunta de qué manera realizan una seriación asimismo da algunas sugerencias de qué manera lo podemos ordenar para seguir la serie que corresponde asimismo les hace algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo lograron realizar la seriación? ✓ ¿Qué tuvieron en cuenta para realizar la seriación? ✓ ¿Qué materiales elegiste para trabajar la seriación? ¿Para qué nos servirá aprender las seriaciones? ✓ REFLEXIÓN: La profesora dialoga con los niños y niñas acerca del trabajo realizado a través de preguntas: ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Quiénes se equivocaron al realizar la seriación? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra hace reflexionar a los niños y niñas mencionando que es muy importante porque al trabajar la seriación de colores, se requiere de una atención sostenida para poder identificar, seguir y recordar las diferentes combinaciones. Esto ayuda a mejorar la capacidad de concentración y enfoque 	
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



DOCENTE DE AULA



**ESTUDIANTE PRACTICANTE
EESPP JSCO**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



1. DATOS PERSONALES:





- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando a las chapitas aprendo a contar”
- 1.2. DOCENTE DE AULA** : Yeny Mariela Huayta Fernández
- 1.3. SECCIÓN** : “Honestidad” “E”
- 1.4. EDAD** : 5 años
- 1.5. FECHA** : Martes 20 de junio del 2023
- 1.6. DOCENTE PRACTICANTE** : Mary Rossy, Apestequi Mendez
- 1.7. I.E.I.** : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">•Traduce cantidades a expresiones numéricas.•Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar al momento de realizar el juego de las chapitas.	Los niños a través de las situaciones cotidianas aprenden a contar.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego del chapita.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ La maestra organiza 3 grupos de niños y niñas y les entrega un chapita. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el patio, donde los niños y niñas colocan su chapa en la línea de salida, donde por turnos, cada participante impulsa con un dedo su chapa (diversas técnicas), intentando avanzar el máximo recorrido sin salirse del circuito. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando a las chapitas aprendo a contar””</p>	<p>-Chapitas de botella.</p> 
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra les muestra círculos de colores (rojo, amarillo, verde) pregunta a los niños y niñas ¿Cómo podríamos ordenar los chapitas para saber cuántas hay? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían ordenar los chapitas. ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas ordenan las chapitas por colores. ✓ Luego cuentan las chapitas de cada círculo y escriben el número debajo del círculo dibujado. ✓ La maestra retorna juntamente con los niños al aula donde se forma 5 grupos donde cada grupo se les dará una cartulina donde se observarán chapitas, piedras y palitos. ✓ Luego la maestra pide a cada grupo que encierre en un círculo a todos los chapitas, seguidamente se pregunta a cada grupo cuantos chapitas encontraron. ✓ FORMALIZACION: La maestra realiza preguntas de lo que realizaron en el salón ¿Cuántas chapitas encerraron? ¿Qué grupo tenía más chapitas? ¿Qué grupo tenía menos chapitas? ✓ REFLEXIÓN: la maestra juntamente con los niños y niñas dialogan sobre el trabajo que se realizó: ¿Cuántas chapitas fueron? ¿Todos eran iguales? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra entrega a los niños y niñas una ficha donde ellos observarán chapitas de colores y escribirán cuantos chapitas de distintos colores hay. 	<p>-Tiza</p>  <p>-Cartulina</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. DATOS PERSONALES:


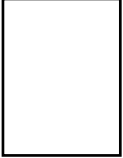

- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “Jugando taps aprendo la seriación”
1.2. DOCENTE DE AULA : Yeny Mariela Huayta Fernández
1.3. SECCIÓN : “Honestidad” “E”
1.4. EDAD : 5 años
1.5. FECHA : Martes 20 de junio del 2023
1.6. DOCENTE PRACTICANTE : Mary Rossy, Apestequi Mendez
1.7. I.E.I. : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">• Traduce cantidades a expresiones numéricas.• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Utiliza diversas expresiones matemáticas en la comprensión sobre la cantidad al realizar seriaciones por tamaño y color. al momento de jugar taps aprendo la seriación.	Los niños a través de la manipulación aprenden a seriar por color y tamaño.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego del taps.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Cuidar los materiales. ✓ No meter a la boca. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el aula, que consistirá en que el juego se realizara en grupos de dos donde se turnaran para voltear el taps de contrincante. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando taps aprendo la seriación”</p>	<p>-Taps</p> 
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra juntamente con los niños y niñas retornan al aula donde se les pregunta: ¿Cómo podemos jugar a hacer una serie con los taps? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían hacer una seriación. ¿En qué se diferencian los taps? ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra pega silueta de taps haciendo una serie y pide a cada niño que dibuje los taps haciendo una serie por colores, tamaño y forma. ✓ FORMALIZACION: La maestra va en cada grupo donde observa y pregunta de qué manera realizan una seriación asimismo da algunas sugerencias de qué manera lo podemos ordenar para seguir la serie que corresponde asimismo les hace algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo lograron realizar la seriación? ✓ ¿Qué tuvieron en cuenta para realizar la seriación? ✓ ¿Qué materiales elegiste para trabajar la seriación? ¿Para qué nos servirá aprender las seriaciones? ✓ REFLEXIÓN: La profesora dialoga con los niños y niñas acerca del trabajo realizado a través de preguntas: ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Quiénes se equivocaron al realizar la seriación? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra hace reflexionar a los niños y niñas mencionando que es muy importante porque al trabajar la seriación de colores, tamaño y forma se requiere de una atención sostenida para poder identificar, seguir y recordar las diferentes combinaciones. Esto ayuda a mejorar la capacidad de concentración y enfoque 	<p>-Hojas bond</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	

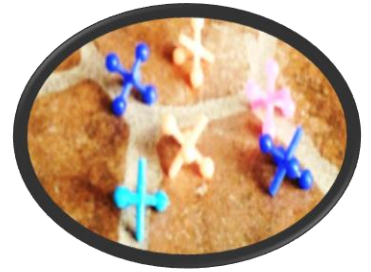


 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10



1. DATOS PERSONALES:




- 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : “Jugando con yases aprendo el conteo”
1.2. DOCENTE DE AULA : Yeny Mariela Huayta Fernández
1.3. SECCIÓN : “Honestidad” “E”
1.4. EDAD : 5 años
1.5. FECHA : Martes 20 de junio del 2023
1.6. DOCENTE PRACTICANTE : Mary Rossy, Apestequi Mendez
1.7. I.E.I. : N° 302 /Mx-P “GONZALEZ VIGIL”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES

EDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITAN EVALUAR.
5 AÑOS	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">• Traduce cantidades a expresiones numéricas.• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar al momento de realizar el juego de la rayuela.	Los niños a través de las situaciones cotidianas aprenden a contar.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES

INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra motiva a los niños y niñas con el juego de yaces.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas establecen sus acuerdos. ✓ Respetar a nuestros amigos. ✓ Escuchar atentamente. ✓ Luego la maestra les explica que la actividad que se realizará en el aula, que consistirá en que primero en que cada niño tendrá un pimpón y luego harán rebotar los pimpones y luego intentar agarrar los yaces con el pimpón. <p>PROPOSITO: Se les presenta a los niños y niñas la actividad que se trabajara “Jugando con yaces aprendo el conteo”.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ . COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La maestra pide a los niños y niñas que junten los yaces, luego les pregunta: ¿Cómo podremos ordenar estos yaces? ✓ BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños y niñas plantean como podrían ordenarlos. ✓ REPRESENTACIÓN: ✓ La maestra juntamente con los niños y niñas ordenan los yaces por color. ✓ Se forma 5 grupos donde cada grupo contara cuantos yaces tiene y se registra en un papelote. ✓ Luego se pide a los niños y niñas que realicen la seriación por colores con los yaces. ✓ FORMALIZACION: La maestra realiza preguntas de lo que realizaron en el salón ¿Cómo lo ordenamos? ¿Cuántos yaces rojos había? ¿Cuántos yaces azules había? ¿Cuántos yaces celestes había? ¿Cuántos yaces amarillos había? ✓ REFLEXIÓN: la maestra juntamente con los niños y niñas dialogan sobre el trabajo que se realizó: ¿Cuántos envases de colores había? ¿Cómo ordenamos los yaces? ¿en el envase rojo cuantos yaces había? ¿Cuántos yaces en total había? ✓ TRANSFERENCIA: La maestra entrega a los niños y niñas una ficha donde ellos elegirán 4 números y dibujarán los elementos correspondientes. 	<p>-Pimpones</p>  <p>-Yases</p> 
CIERRE	<p>Evaluación: Preguntar a los niños y niñas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿A que jugamos? ¿En qué se dificultaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	



 DOCENTE DE AULA



 ESTUDIANTE PRACTICANTE
 EESPP JSCO

Anexo 14. Constancia de aplicación del trabajo de investigación



E.E.S.P.P. "José Salvador Cavero Ovalle"



"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA
REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Prof. Elsa SOLIER QUISPE

DIRECTOR (a) de la Institución Educativa Inicial N° 302/ MX-P "Gonzalez Vigil"

Yo, **Mary Rossy Apestegui Mendez** identificado con DNI **70788974**, estudiante de la Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle, con el debido respeto me presento ante usted, para exponer lo siguiente:

Que con la finalidad de obtener el título profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, estoy elaborando el proyecto de investigación titulado "LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/ MX-P " GONZALEZ VIGIL", HUANTA, 2023", por tal motivo solicito la autorización para realizar la investigación, con la aplicación de expertos, cuyos resultados será presentados con el Informe de tesis, para la sustentación respectiva, Todo el proceso de recojo de datos estará bajo el asesoramiento de nuestro asesor académico de investigación de la Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a Ud. Acceder mi solicitud.

Huanta 11 de julio del 2023.

MARY ROSSY APESTEGUI MENDEZ

DNI: 70788974



Anexo 15. Evidencias fotográficas de la aplicación de la propuesta



Nota: Los niños y niñas realizan la seriación para desarrollar su noción de cantidad.



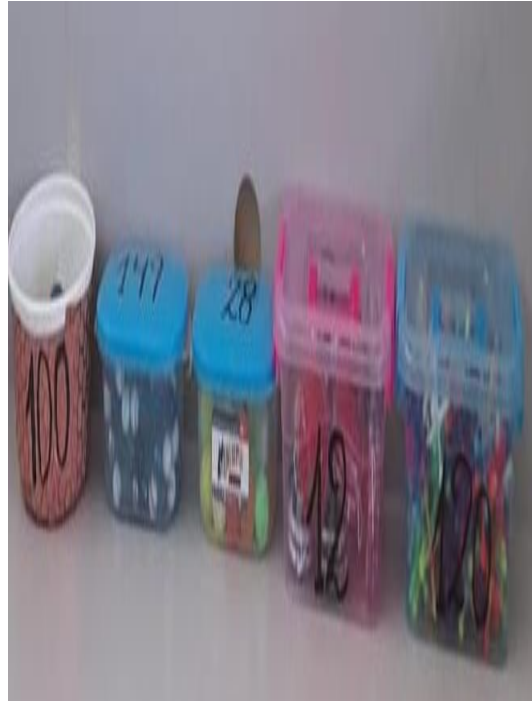
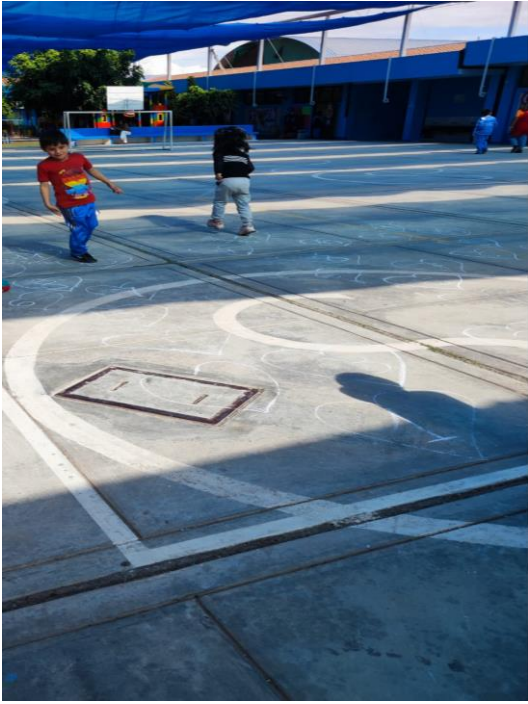
Los niños y niñas realizan el conteo con material concreto para desarrollar su noción de cantidad.



Los niños y niñas realizan la seriación para desarrollar su noción de cantidad.



Los niños y niñas realizan el conteo para desarrollar su noción de cantidad.



Los niños y niñas realizan el conteo con materiales concretos para desarrollar su noción de cantidad.