



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

### **ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



## **TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS**

**DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 264 URUS CHULLUNI DE PUNO**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. ANALI CINTHYA CHOQUE TAPIA**

**Bach. NELLY CUTIPA PANCCA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO - PERÚ**

**2024**



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 264 URUS CHULLU NI DE PUNO**

AUTOR

**ANALI CINTHYA CHOQUE TAPIA NELL Y CUTIPA PANCCA**

RECuento DE PALABRAS

**26968 Words**

RECuento DE CARACTERES

**148731 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**180 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**3.5MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 15, 2024 7:24 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 15, 2024 7:25 PM GMT-5**

● **14% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)

  
Dra. Nancy Chambi Condori  
DOCENTE  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
UNA - PUNO



  
Dra. Ruth Mery Cruz Huisa  
DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN  
FCEDUC - UNA

Resumen



## DEDICATORIA

*Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente mi trabajo a Dios.*

*De igual forma, dedico esta tesis a mi padre Carlos Choque Mamani y a mi madre Lidia Tapia Osnayo y a mi hermano Marex Xavier, que han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles que con sus ejemplos me inculcaron lo mejor de ellos.*

**Anali Cinthya**



*De la misma manera, dedico esta tesis a mi padre Leonardo Cutipa Acero y a mi madre Felicitas Pancca Humpiri y a mi querido hermano, que han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles que con sus ejemplos me inculcaron lo mejor de ellos.*

*A nuestros maestros de la universidad por inculcarme los diferentes conocimientos que nos impartieron y por los ejemplos de seguir adelante a pesar de los obstáculos siguen avanzando.*

*A todos nuestros amigos (as), que de alguna manera nos apoyaron durante toda nuestra formación profesional y durante la ejecución del presente trabajo de investigación.*

**Nelly**



## AGRADECIMIENTOS

A la “Universidad Nacional del Altiplano –Puno”, por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente en esta casa superior de estudios. Conocedora de que el trabajo de formar generaciones es una tarea dedicada que se aprecia continuamente, para otros es una estrategia que va de la mano con el acompañamiento pedagógico directivo. En el presente trabajo de investigación, es en agradecimiento a la Facultad de Ciencias de la Educación y en especial a la Escuela Profesional de Educación Inicial.

A los miembros del jurado por sus orientaciones y sugerencias que permitieron mejorar nuestro trabajo de investigación. A mi directora de tesis Dra. Nancy Chambi Condori, quien nos brindó su apoyo incondicional con sus conocimientos y experiencias valiosas para la culminación de mi trabajo de investigación.

**Anali y Nelly**



# ÍNDICE GENERAL

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN .....</b>	<b>12</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>15</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>16</b>
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos .....	16
<b>1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>17</b>
1.3.1. Hipótesis general .....	17
1.3.2. Hipótesis específicas .....	17
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....</b>	<b>17</b>
<b>1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>20</b>
1.5.1. Objetivo general .....	20
1.5.2. Objetivos específicos.....	20



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

<b>2.1. ANTECEDENTES .....</b>	<b>22</b>
2.1.1. A nivel internacional .....	22
2.1.2. A nivel nacional .....	24
2.1.3. A nivel local .....	25
<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>27</b>
2.2.1. Juego .....	27
2.2.2. Aprendizaje y enseñanza .....	33
2.2.2.13. Principios que orientan la Educación Inicial .....	44
2.2.2.14. Relación entre los juegos tradicionales y la matemática .....	46

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>47</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>47</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....</b>	<b>47</b>
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>48</b>
3.4.1. Población.....	48
3.4.2. Muestra.....	49
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>49</b>
3.5.1. Tipo de investigación .....	50
3.5.2. Diseño de investigación .....	50
<b>3.6. PROCEDIMIENTO.....</b>	<b>51</b>
3.6.1. Técnica de recolección de datos.....	51
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.....	52



<b>3.7. VARIABLES .....</b>	<b>56</b>
<b>3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>57</b>
3.8.1. Plan de procesamiento de información .....	57
3.8.2. Análisis de los procesados: .....	57
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
<b>4.1. RESULTADOS.....</b>	<b>58</b>
4.1.1. Resultados de la influencia de los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 264 Urus Chulluni Puno. ....	58
4.1.2. Resultados de la evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 264 Urus Chulluni Puno.....	60
4.1.3. Resultados de la evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 264 Urus Chulluni Puno. ....	62
4.1.4. TEST de hipótesis .....	65
<b>4.2. DISCUSIÓN .....</b>	<b>71</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>74</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>75</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA .....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>81</b>

**Línea:** Gestión Curricular

**Tema:** Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares.

**Fecha de sustentación:** 18 de enero del 2024



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> Población de estudio de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni .....	49
<b>Tabla 2.</b> Muestra de estudio de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni .....	49
<b>Tabla 3.</b> Escala de evaluación de los niveles de Aprendizajes en Educación inicial.	53
<b>Tabla 4.</b> Operacionalización de variables .....	56
<b>Tabla 5.</b> Logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años. ....	58
<b>Tabla 6.</b> La evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años. ....	60
<b>Tabla 7.</b> La evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años. ....	62
<b>Tabla 8.</b> TEST estadístico para muestras independientes .....	66
<b>Tabla 9.</b> TEST para muestras emparejadas de Pre-test y Post-test .....	66
<b>Tabla 10.</b> Estadísticas de muestras independientes.....	68
<b>Tabla 11.</b> TEST para muestras emparejadas de Pre test y Post-test. ....	68
<b>Tabla 12.</b> Estadísticas de muestras emparejadas.....	70
<b>Tabla 13.</b> TEST para muestras emparejadas de Pre test y Post test.....	70



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1.</b> Porcentaje del nivel de logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años.....	59
<b>Figura 2.</b> Porcentajes de evaluación competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de los talleres de juegos tradicionales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno. ....	61
<b>Figura 3.</b> La evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni-Puno. ....	63
<b>Figura 4.</b> Haciendo el juego tradicional del “aro” con los niños donde expresan con su cuerpo los desplazamientos de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización” .....	175
<b>Figura 5.</b> En esta fotografía se observa a las ejecutoras haciendo el juego tradicional del “juego de coordinación” con los niños donde expresan con su cuerpo los desplazamientos de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización” .....	175
<b>Figura 6.</b> En esta fotografía se observa a las ejecutoras haciendo el juego tradicional del “rayuela” con los niños donde utilizan el conteo hasta 10 de la competencia “resuelve problemas de cantidad” .....	176



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

<b>MINEDU</b>	: Ministerio de Educación
<b>I.E.I.</b>	: Institución Educativa Inicial
<b>EBR</b>	: Educación Básica Regular
<b>UNAP</b>	: Universidad Nacional del Altiplano Puno



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia de los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno. Teniendo como metodología utilizada en este trabajo de investigación es de tipo “experimental” y el diseño corresponde a pre experimental, teniendo como variable independiente “los juegos tradicionales” y como variable dependiente “logros de aprendizaje del área de matemática”, la población de estudio estuvo conformada por 69 niños y se tiene una muestra conformada por 23 niños de 5 años. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación directa, en cuanto a los instrumentos se aplicó el pre test y el post test en hojas de registro según las “escalas de evaluación de los niveles de aprendizajes; A logro previsto, B en proceso y C en inicio”. La comparación de la hipótesis se realizó con la prueba estadística T-Student. En los resultados, en la cual se ha llegado según la escala de evaluación en el Pre test el 95,7% de los niños obtuvieron la escala de evaluación B en proceso, mientras el 4,3% obtiene A logro previsto y ningún niño obtiene el 0,0% C en inicio. En cuanto a los resultados de Post test se ha obtenido el 87,0% de los niños lograron alcanzar la escala de evaluación A logro previsto, mientras el 13,0% lograron alcanzar B en proceso y ningún niño obtiene el 0,0% C en inicio. Por lo tanto, se concluye que: los talleres de juegos tradicionales influyeron bastante en el logro de aprendizaje del área de Matemática, porque existen diferencias significativas en los instrumentos de Pre test donde se obtuvo un promedio “B en proceso”, mientras el Post test obtiene una mejora significativa con un promedio muy bueno “A logro previsto” según la escala de evaluación de los niveles de aprendizajes.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, Logros de aprendizajes, Matemática.



## ABSTRACT

The objective of this research work is to determine the influence of traditional game workshops on the learning achievement of 5-year-old children at the I.E.I. in the area of mathematics. No. 264 Urus Chulluni of Puno. Taking the methodology used in this research work as “experimental” and the design corresponds to pre-experimental, with “traditional games” as independent variable and “learning achievements in the area of mathematics” as dependent variable, the study population It was made up of 69 children and there was a sample made up of 23 5-year-old children. For data collection, the technique of direct observation was applied, as for the instruments, the pre-test and post-test were applied in recording sheets according to the “evaluation scales of learning levels; A planned achievement, B in process and C in beginning.” The comparison of the hypothesis was carried out with the T-Student statistical test. In the results, in which the evaluation scale was reached in the Pre-test, 95.7% of the children obtained the evaluation scale B in process, while 4.3% obtained A expected achievement and no child obtained 0.0% C at start. Regarding the Post test results, 87.0% of the children managed to reach the evaluation scale A expected achievement, while 13.0% managed to reach B in process and no child obtained 0.0% C at the beginning. . Therefore, it is concluded that: the traditional game workshops greatly influenced the learning achievement of the area of Mathematics, because there are significant differences in the Pre-test instruments where a “B in process” average was obtained, while the Post-test obtains a significant improvement with a very good average “A expected achievement” according to the learning levels evaluation scale.

**Keywords:** Traditional games, Learning achievements, Mathematics.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

En estos tiempos del siglo XXI se ha perdido la práctica de los juegos tradicionales, que en un tiempo atrás eran actividades imprescindibles en la vida de los niños, ya que llevaban consigo formas de vida, enseñanzas y valores como la socialización, cooperación, organización, solidaridad, honestidad, respeto y coordinación. Esto se debe a la afluencia de las nuevas tecnologías como la televisión, los Smartphone, los videojuegos, los celulares, las tablets, que ha tomado dominio de los niños de tal forma que han acaparado en ellos toda su concentración; convirtiéndose esto en un círculo vicioso o adictivos de nunca acabar. Perdiendo así los espacios de sano esparcimiento con la familia, entorno educativo y comunidad como también el desarrollo integral de sus áreas, especialmente del área de matemática, socio afectivo y recreativo; quedando a un lado los valores de convivencia que toda persona debe desarrollar, afectando también el aprendizaje educativo, la habilidad emocional y las relaciones interpersonales.

En esta investigación se planteó los talleres de juegos tradicionales, de manera que los niños de esta Institución Educativa Inicial N° 264 Urus Chulluni de Puno aprendan el área de matemática, por descubrimiento y por el manejo de correspondencias y correlaciones de las formas, espacios, cantidades y las magnitudes.

La investigación comprende varios capítulos. En el Capítulo I, se detalla la problemática con la formulación correspondiente. Así mismo, la hipótesis, general y específicas. En el Capítulo II, comprende las revisiones de literatura, considerando los antecedentes de investigación. Se toman antecedentes del nivel internacional, nacional y



local, en la base teórica que permite afirmar de qué manera ayudan los talleres de juegos tradicionales. Además, se registran el correspondiente marco teórico y conceptual. En el Capítulo III, se detalla el tipo y diseño de investigación, la población y la muestra de estudio; técnicas e instrumentos de investigación, procedimientos y recojo de datos. En el Capítulo IV, se muestran los resultados de investigación de la Institución Educativa Inicial N° 264 Urus Chulluni de Puno y por último teniendo las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Hoy en día no se revalora la práctica de los juegos tradicionales, que en los tiempos ancestrales eran actividades imprescindibles en la vida de los niños, ya que llevaban consigo formas de vida, enseñanzas y valores como la cooperación organización, solidaridad, honestidad, respeto, coordinación y sobre todo amistad sincera.

Para el ser humano en general esta actividad es agradable, ya que encuentra diversión y descanso, eliminando el estrés. Además, a los niños no se les puede privar porque ellos desarrollan nuevas habilidades que fortalecen su aprendizaje mediante los juegos tradicionales y la experimentación Minerva ( 2002).

En nuestro país, los juegos tradicionales no son tomados como un aspecto importante por los docentes y los padres. Por esta razón, esta investigación pretende analizar cómo influyen los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de educación infantil.

Además, el COVID-19 ha demostrado claramente que los niños han sido afectados por muchas enfermedades y sobre todo el estrés, por ello nuestro trabajo de investigación surge en este tiempo de la pandemia de COVID-19 en el año 2021, donde las labores académicas eran virtuales y los estudiantes de los 3 niveles tenían deficiencias y



problemas en el aprendizaje del área de matemática. Sin temor a equivocarnos, se puede asegurar que el rendimiento académico en este curso ha presentado una reducción significativa superior al 75% que considera el currículo en cuanto a temática y contenido. De la misma forma, con respecto al rendimiento escolar, el nivel ha sido muy bajo, lo cual, preocupó a los docentes, padres de familia y autoridades del ámbito educativo.

En nuestro trabajo de investigación se planteó hacer talleres de juegos tradicionales para revertir esta situación preocupante y mejorar los niveles del proceso en la mejora del conocimiento del área de matemática. En lo específico, se propone utilizar estos juegos dirigidos a la optimización en el aprendizaje de esta materia de modo que sea posible mejorar las actividades relativas a las estrategias didácticas del aprendizaje, en relación con el rendimiento escolar en esta área de matemática.

Según Giganti (2014) el área de matemática ha sido relevante para la transformación de las sociedades y civilizaciones, en la medida en que desarrollaba la creatividad, el nivel crítico y el nivel reflexivo en las personas, además de su utilidad en la aplicación de otras materias.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

- ¿Cómo influyen los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es el nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los



niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno?

- ¿Cuál es el nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno?

### **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Hipótesis general**

- Los Talleres de juegos tradicionales influyen significativamente en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I N° 264 Urus Chulluni de Puno.

#### **1.3.2. Hipótesis específicas**

- El nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales es positivo en el logro de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I N° 264 Urus Chulluni de Puno.
- El nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales es una estrategia efectiva en el logro de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

Según Ardilla (2022), este trabajo de investigación se ha realizado porque los juegos tradicionales han sido utilizados durante generaciones y culturalmente arraigada



de aprendizaje. En el contexto de la educación infantil, es importante reconocer y aprovechar el potencial educativo que estos juegos poseen. Existe evidencia de que el juego promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social en los niños. Además, el juego proporciona un entorno seguro y motivador que facilita la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. En este sentido, el uso de juegos tradicionales es una estrategia efectiva para el aprendizaje de conceptos matemáticos en los niños de 5 años, ya que combina diversión y aprendizaje de manera integrada.

La investigación se realizó utilizando juegos tradicionales dirigidos a niños de 5 años previa planificación, de tal modo que se sustentó en la adaptación de talleres participativos estrechamente vinculados con el interés, necesidades y el nivel de desarrollo de los niños. En tal sentido, se hizo selección cuidadosa de los mencionados juegos teniendo en cuenta que deben incluirse conceptos y nociones de matemática, como contar, clasificar, resolver problemas y desarrollar destrezas espaciales.

Es un reto tratar este tema de los talleres de juegos tradicionales en la enseñanza infantil en el contexto de la COVID-19, porque están siendo sustituidos por nuevas innovaciones tecnológicas como los videojuegos, los juegos electrónicos, los ordenadores portátiles y las tabletas. Definitivamente, estos elementos fomentan el juego sedentario y poco enriquecedor de los niños solos, y estos juegos electrónicos no son un mecanismo fundamental para el progreso de la inteligencia, el aprendizaje necesario y la socialización continua.

La relevancia de este trabajo de investigación es mejorar el aprendizaje en el área de la matemática utilizando los juegos tradicionales como un mecanismo. Al crear un entorno de aprendizaje divertido, motivador y respetuoso con los demás, esperamos ayudar a los niños pequeños a entender y ejecutar la matemática en su cotidianidad. Los



niños suelen expresarse, simbolizar y pensar de forma abstracta cuando juegan a los juegos convencionales, haciendo hincapié en la formación, el planeamiento, el ordenamiento de los procedimientos resolutivos de problemas, la creación, el respeto, el intercambio y el desarrollo del sentido del humor.

La justificación teórica de este trabajo de investigación se basa en la relevancia de contribuir al conocimiento existente sobre la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje matemático en niños de 5 años. Existen teorías y estudios previos que sugieren que el juego puede ser una potente herramienta educativa para promover la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en niños pequeños. Sin embargo, es importante profundizar y ampliar esta comprensión mediante una investigación específica que aborde la competencia para resolver problemas de forma, movimiento y localización en matemática. La justificación teórica de esta investigación radica en su contribución al cuerpo de conocimientos educativos, lo que puede abrir nuevas líneas de investigación y enriquecer el debate académico sobre la importancia de los talleres de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la primera infancia.

La justificación práctica de este trabajo de investigación radica en la necesidad de identificar y comprender la influencia del taller de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática en niños de 5 años. Esta investigación busca proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos tradicionales como una estrategia educativa en el contexto de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno. Los resultados de este estudio pueden tener un impacto directo en la práctica educativa, al demostrar la relevancia y utilidad de utilizar enfoques para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática. Los hallazgos obtenidos pueden guiar a los docentes y directivos en la toma de decisiones sobre la implementación de talleres de juegos



tradicionales y otras estrategias en el plan de estudios, brindando una herramienta valiosa para mejorar la calidad del aprendizaje y el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños de 5 años.

La justificación metodológica de este trabajo de investigación radica en la importancia de utilizar un enfoque científico riguroso y bien estructurado para obtener resultados confiables y válidos. La elección de un diseño de investigación adecuado, la selección de una muestra representativa y la aplicación de instrumentos de medición válidos y confiables son fundamentales para garantizar la validez interna y externa de los resultados obtenidos. Además, la adopción de un diseño de investigación longitudinal, con evaluaciones tanto antes como después de la implementación de los talleres de juegos tradicionales, permitirá analizar cambios y comparar el impacto de esta intervención en el logro de aprendizajes de los niños. La justificación metodológica asegura la solidez de la investigación y la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos similares.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

- Determinar la influencia de los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Establecer el nivel de influencia de los talleres de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.



- Establecer el nivel de influencia de los talleres de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. A nivel internacional

Cristancho (2002), desarrolló un estudio titulado “La importancia de los juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas afrodescendientes e indígenas de América Latina”, con el propósito de establecer cuál es la relevancia de la implementación de estos recursos lúdicos en los procedimientos de aprendizaje de los escolares indígenas y afrodescendientes de Latinoamérica. El enfoque fue cualitativo, descriptivo, no experimental, la técnica utilizada fue la revisión documental sustentada en 15 artículos científicos de Google, Scielo y Redalyc. Los resultados obtenidos indican que, los mencionados juegos, en el procedimiento de enseñanza – aprendizaje tienen un alto nivel de efectividad y permiten mejorar el proceso educativo a partir de las características culturales de la muestra de los niños afrodescendientes e indígenas.

Callizaya (2020), realizó una investigación titulada “Juegos tradicionales y utilización de materiales didácticos para fortalecer el aprendizaje de un niño con espasmos de sollozo del nivel inicial”, con el propósito de optimizar y consolidar el aprendizaje de un niño en las áreas social, comunicación y motricidad. La investigación fue de tipo básico, investigación dirigida con metodología activa y participativa, donde el aprendizaje se realiza utilizando juegos interactivos. Las fases de la investigación fueron las siguientes: diagnóstico, planeación, intervención y evaluación. Llega a la conclusión de que, la implementación de



estrategias lúdicas permite fortificar el nivel de aprendizaje de un niño con espasmos de sollozo de nivel inicial. Tobar (2019), en su trabajo “Juegos tradicionales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la unidad educativa Ciudad de Montalvo del Cantón Montalvo”, en la cual se buscó como objetivo el fortalecimiento de los juegos mencionados para optimizar los aprendizajes en los niños de nivel inicial. Los resultados indican la relevancia de la implementación de los juegos tradicionales para fortalecer el rendimiento escolar en niños de nivel inicial. En la investigación se llega a la conclusión de que existe una relación directa entre las variables mencionadas.

Diaz (2016), desarrolló un estudio denominado “Programa Jugamate para mejorar la capacidad matemática de número y operaciones en niños de 5 años de la I.E.I 209 ,2016”, con el propósito de formar y fortalecer las habilidades numéricas y de cantidad en esta población. Fue un estudio básico, con diseño correlacional, con la implementación de un pretest o post test con grupos experimental y de control. La muestra la conformaron 28 estudiantes del salón naranja y 28 estudiantes del salón verde que desarrollaron los test correspondientes. Llegando a concluir que la implementación de juegos lúdicos influye positivamente en la mejora de los aprendizajes de los niños mencionados.

Paucar (2015), quien realizó un estudio denominado “Los Juegos tradicionales en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños de inicial de la Institución Educativa -La gran Murralla de techo propio del Cantón Ambato”, tuvo como objetivo optimizar el aprendizaje en los niños en el nivel inicial mediante los juegos mencionados. Dicho estudio tuvo un enfoque cuantitativo y diseño correlacional propositivo. Se planteó la implementación de juegos para fortalecer los aprendizajes de esta población estudiantil, teniendo en cuenta que,



en este nivel, los niños son atraídos por los sistemas lúdicos de manera espontánea, por lo que se requiere la aplicación de talleres de juegos como una estrategia de motivación para el logro de los aprendizajes. Los juegos tradicionales significan una estrategia muy significativa para mejorar el aprendizaje en esta población escolar.

### **2.1.2. A nivel nacional**

Condor (2019), en esta investigación presentó un trabajo académico titulado “Los juegos tradicionales como mecanismo en el aprendizaje de la matemática en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016”, con el fin de aplicar los juegos tradicionales para optimizar los aprendizajes del curso de matemática en esta población escolar. El enfoque fue cuantitativo, el enfoque fue mixto con alcance descriptivo y diseño cuasi experimental. Con respecto a la muestrase tomaron 27 niños del grupo para experimento y 14 estudiantes del grupo de control. En el estudio se concluye que hay una relación significativa en la mejora de los aprendizajes del área de matemática de estos estudiantes.

Francisco (2018), En este trabajo titulado “Recursos didácticos lúdicos en la optimización de la enseñanza del área de matemática en niños de cinco años de la escuela pública inicial Niño de Dios, Cajamarca 2018”, tuvo como finalidad identificar el grado de vinculación de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la matemática en esta muestra. El estudio fue tipo básico, con enfoque cuantitativo, diseño explicativo, correlacional y de corte transeccional. La muestra la conformaron 22 estudiantes. Se empleó el método observacional, mientras que para el recojo de datos se utilizó la guía de observación. En el estudio se concluye



que existe una relación significativa entre la aplicación de los juegos tradicionales y la eficiencia en la enseñanza en el curso de matemática.

Zea (2018), En esta investigación presentada el proyecto de innovación denominado “Manejo de juegos tradicionales como estrategia didáctica permite la mejora del aprendizaje de las nociones pre-numéricas en el área de matemática en estudiantes de nivel inicial de 5 años en la institución educativa 412”, se buscó como objetivo optimizar el aprendizaje de los estudiantes mencionados utilizando juegos tradicionales como mecanismo lúdico para mejorar el rendimiento escolar en la asignatura de matemática en el nivel inicial. En lo metodológico el enfoque fue cuantitativo, prospectivo – descriptivo, de diseño correlacional y de corte transeccional. Con la aplicación de este programa se verificó que es posible revertir el bajo rendimiento en matemática en los estudiantes mencionados.

Sullca (2017), presentaron este trabajo titulado “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa inicial -Santa Teresita- San Jerónimo, Andahuaylas 2017”, con el propósito de determinar los grados de influencia en el logro del aprendizaje referente a la aritmética en estudiantes cuyas edades son de 5 años. El alcance metodológico tuvo un enfoque cuantitativo, de nivel básico, de diseño descriptivo correlacional y de corte transeccional. La muestra estuvo constituida por estudiantes de ambos sexos y los docentes de esta escuela. En el estudio se llegó a concluir que estos recursos lúdicos optimizan el aprendizaje de esta asignatura.

### **2.1.3. A nivel local**

Castro, Maygua (2021), desarrollaron un estudio titulado “Estrategia



didáctica mediante juegos tradicionales con el fin de optimizar el desarrollo de las capacidades psicomotrices de los niños de la I.E.I. N° 285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno”, con el objetivo de conocer como la implementación de estas actividades lúdicas influye en el desarrollo psicomotor de los niños de esta escuela pública. La investigación fue pura, con diseño cuasi experimental. Se utilizó el método observacional, se empleó el test de TEPSI. Se llegó a concluir que con la aplicación de estos recursos lúdicos se mejora el aprendizaje.

Quispe (2019), elaboró el estudio “Recursos lúdicos para mejorar la enseñanza de las proporciones en niños de la escuela Brilliant Kids, de Juliaca, 2019”, con el fin de conocer qué medida se relacionan los juegos mencionados con el proceso educativo del curso de matemática en los estudiantes mencionados. El enfoque fue cuantitativo, de nivel básico, de diseño preexperimental explicativo y descriptivo. La muestra estuvo conformada por 19 niños de 5 años. Los resultados indican que el 84% se encuentran en proceso y el 16% en un nivel medio. Se concluye que, hay una relación directa entre el uso de estos juegos tradicionales y el aprendizaje del curso en mención en esta población escolar.

García (2019), realizó una investigación “Actividades lúdicas y desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 192 de Puno, 2018”, con el propósito de describir en qué medida son eficaces los juegos mencionados en tanto medio pedagógico para la psicomotricidad de estos niños de cuatro años de la escuela mencionada metodológicamente. El alcance fue experimental, los datos fueron recopilados a través de una guía de observación, en tal sentido, el instrumento utilizado fue el TEPSI. Puede afirmarse que los recursos lúdicos, muestran una eficacia significativa para el desarrollo psicomotor en el que se



alcanza un promedio de 15,76 según la escala de calificaciones del MINEDU, de lo que normalmente tenían una calificación de 12,56.

Huallani (2018), desarrolló un trabajo con el objetivo de mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la institución educativa Inicial 643 de Patria. El estudio fue teórico de nivel descriptivo, diseño no experimental, transaccional. Los resultados indican que la aplicación de los mencionados juegos fortalece la motricidad gruesa en niños de cinco años, por lo que se propone aplicar una propuesta utilizando juegos tradicionales. Se concluyó que los mencionados recursos lúdicos son muy eficaces para desarrollar la motricidad en niños de cinco años.

Mamani (2019), elaboró una investigación titulada “La importancia del juego en el aprendizaje del área de matemática en la competencia establece relaciones espaciales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Manto de Puno en el año 2017”, con el propósito de establecer cómo el uso de estrategias lúdicas mejora el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de la institución educativa Manto de Puno. La investigación fue básica, de nivel descriptivo, diseño no experimental, correlacional de corte transversal. Se estimó una muestra de 17 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad. Se concluyó que el uso de los juegos tradicionales significa una estrategia didáctica muy eficaz para el aprendizaje de matemática.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Juego**

Es una actividad que se origina en tiempos muy remotos y que significa una acción de gran importancia porque permite caracterizar y desempeñar



diversos roles en diversas edades de las personas. Como estrategia individual y colectiva emite beneficios a individuos y sociedades. Sin embargo, el juego no es exclusivo de las personas, pues se observa que también lo ejecutan diversos animales, según Campos (1999).

#### **2.2.1.1. El juego en la infancia**

Etapa de la infancia es una actividad común y extendida en todas las sociedades y culturas. Es una práctica que se destaca por su carácter de libertad y está presente a lo largo del desarrollo de los niños, tal como menciona. Slim (2013) los juegos se clasifican en:

- a. Juego funcional:** Es el tipo de juego en que el niño ejecuta acciones de exploración en su entorno y objetos para responder estímulos, por lo que favorece el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina y la comprensión de relación, causa – efecto. Como ejemplos podemos citar las siguientes acciones: dejar caer objetos, esconder objetos y buscarlos, correr, saltar, entre otras.
- b. Juego de construcción:** Aparece durante los primeros años de vida y se relaciona con el juego funcional de manera que se favorece la creatividad, la motricidad fina, la resolución de problemas y la interpretación del tiempo y el espacio. Como ejemplo de este tipo de juegos tenemos: la construcción de maquetas a escala, el rompecabezas trazado de caminos y puentes, etc.
- c. Juego simbólico:** Permite al niño representar situaciones y personajes de su vida diaria y su entorno social y en esa medida, el niño asimila y comprende lo que observa, escucha y experimenta.



**d. Juego de reglas o tradicionales:** Consiste en determinar ciertas reglas que debenser respetadas durante el desarrollo de juego. En este aspecto se aprende a respetarnormas, reglas, mejorar la tolerancia y cultivar valores como el respeto y la paciencia.

#### **2.2.1.2. Juegos tradicionales**

Cuando se menciona sobre estos juegos se hace referencia a aquellos juegos que han existido durante mucho tiempo y que han persistido a lo largo de las generaciones, transmitiendo de adultos mayores a adultos, y luego de adultos a niños, repitiendo sucesivamente, tal vez cambiando ligeramente, pero conservando su núcleo. El término folclórico "juego infantil tradicional" se refiere a una modalidad que integra la mentalidad popular, que se expresa principalmente de forma oral. El juego tradicional, que se considera un componente de la cultura popular, conserva la producción espiritual de un pueblo durante una época histórica determinada. Esta cultura no está reconocida por ninguna autoridad, se desarrolla principalmente de forma oral y nunca cristaliza. Siempre está cambiando, integrando las obras anónimas de las generaciones sucesivas La Vega (2005) en muchos casos, los juegos que no tienen un origen claro se han transmitido de padresa hijos, continuando una tradición que ha existido durante generaciones. De esta manera, es interesante conservar el valor trascendente de nuestras tradiciones y costumbres ya que parece que muchos de nuestros juegos recreativos pueden haber sido sustituidos por los juegos electrónicos y otros juegos modernos.

#### **2.2.1.3. Importancia de la lúdica en los juegos tradicionales**

Las actividades lúdicas que transmiten de forma alegre, creativa e



imaginativa la historiacultural, mejoran el clima del aspecto social en una comunidad. La amistad, el compañerismo y el entusiasmo por intercambiar sucesos felices dentro de un núcleo social contribuyen a la concienciación de todas las personas para una buena vida porque representan la forma de pensamiento, sentimiento y actuación de un pueblo según Ureña (2019) Tras el análisis para Ureña (2009) la siguiente lista de factores le ayudará a entender porqué es importante jugar:

En los juegos ancestrales e indígenas, los jugadores se dedican a jugar de forma recreativa mientras utilizan reglas flexibles que les permiten perfeccionar sus talentos particulares. Con una sucesión de TEST y sacrificios, se utiliza para mostrar el estado de la vida de una persona. Invita a todo el mundo a participar, independientemente del color, el sexo, la religión o la posición socioeconómica.

#### **2.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales**

Para Peques Educa (2017) existen diversos tipos de juegos tradicionales, como los siguientes:

- a. Yaquis.** Consiste en lanzar la pelotita para recoger los yaquis que puede ser uno o varios, siempre que los jugadores se pongan de acuerdo. La regla principal consiste en no mover los yaquis cuando se recogen algunos. Alfaro (2002) muestra una amplia gama de formas al ejecutarlos. Consiste en lanzar una pequeña pelota al aire e ir cogiendo primero cada uno de los yaquis, luego de dos en dos, de tres en tres, hasta de seis en seis. Al finalizar es habitual alguna que otra expresión en los pequeños, que distinga su triunfo.



- b. Trompo.** Consiste en hacer girar un trompo de madera o metal, de manera que sepueda golpear al otro trompo y la mayor cantidad de numero de golpes que reciba uno de los trompos implicara la eliminación. Se trata de una práctica bastante común entre los niños cubanos. En su ejecución utilizan diferentes maneras de accionarlos, pues unos lo hacen bailar sobre el suelo, los otros, muestran toda su destreza realizando malabares con la palma de sus manos Alfaro (2002)
- c. La rueda.** Mediante este juego se desarrolla el equilibrio y las habilidades motrices, el juego consiste en hacer girar la rueda sin hacerla caer, por lo que el jugador que dure más tiempo será el ganador. juego que consiste en guiar una fina rueda metálica, con la ayuda de otra delgada vara acabada en forma de gancho, haciéndolo girar mediante un gran impulso inicial y conducido por la calle, donde se establece normalmente una línea de salida y otra de meta.
- d. Canicas.** El juego hace referencia al uso de pequeñas esferas para ser introducidas en hoyos en el piso en base a la selección de diversas distancias. Las canicas son lanzadas con los dedos intentando que lleguen al centro del agujero. A partir del siglo XVIII, el viejo entretenimiento de rodar canicas, impactar unas contra otras e introducir las en un hoyo cavado en la tierra –oficialmente llamado gua por la Real Academia de la Lengua– se “protocolizó” como juego adoptando nuevas técnicas y nuevas estrategias. Las canicas de barro, primero crudo y después cocido, cedieron su lugar a las de piedra y éstas a las de vidrio Domínguez (2000).



- e. **Perinola.** Se desarrolla en dos partes, la cabeza y una parte inferior donde debe encajar, la primera y ambas unidades por un cordel. El juego se realiza con uno omás jugadores, por la sencillez de su ejecución.
- f. **Juego de la coordinación.** Consiste en poner el pie y la mano en el lugar indicado, evitando que el cuerpo toque el suelo. Es un típico juego grupal porque participan como mínimo dos jugadores.
- g. **Rayuela.** Se requiere una piedra plana, se dibujan diez cuadros en el suelo con tiza que representa el recorrido de la vida desde su inicio hasta el final por lo que se necesita jugar por turnos. Se empieza por la casilla número uno y se va ascendiendo hasta llegar al último número sin tocar las líneas. Caro (1694) menciona la presencia de este juego en Roma ya que en el antiguo foro romano aparecen líneas borrosas de los trazados de antiguas Rayuelas, también hay datos que indican la presencia de este juego en la antigua Grecia.
- h. **Juego de matagente.** Participan como mínimo cinco participantes. El juego consiste en eliminar al jugador que sea tocado por el balón en cualquier parte de su cuerpo, de modo que los jugadores deben esquivar al balón para que no sean eliminados.
- i. **Congelados.** En este tipo de juego se utiliza el baile y la música para hacer más motivador el juego. En el juego uno se mueve el cuerpo, manos, pies y cabeza, porque esta congelado. Inicia con la música por la que los participantes deben participar moviendo su cuerpo y cuando cesa la música deben dejar de bailar sin moverse, porque el participante que se mueve es eliminado.



- j. Juego de la cuchara.** En este juego intervienen dos o más participantes y consiste en que cada jugador tendrá caminar o correr con una cuchara en la boca llevandouna pelotita, evitando que se caiga.
- k. Bate sogá.** En este juego participan 3 o más participantes, cada uno a su turno por lo que dos se encargan de girar la sogá en forma circular para que los demás salten al compás de la canción, sin que la sogá choque en los pies y cabeza. El origen del salto de comba es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima de las cuerdas trenzadas. Esta actividad fue emulada por los niños como diversión y más tarde, fueron los marineros quienes se encargaron de dar a conocerla en susdiversos viajes Peiroy, Cols (2005).
- l. Sapito.** Consiste en lanzar piedritas hacia la boca del sapo. Como mínimo debe haber diez piedras planas y desde una distancia acordada se lanzan las piedras, demanera que el jugador que logre introducir más piedras será el ganador del juego.
- m. Juego de garrufio.** Consiste en hacer pasar un cordel por dos agujeros del chapita circular de manera que quede en el centro. En base a sucesivas tensiones se hace girar el chapita circularmente por la que se emite un ruido (run run).

## 2.2.2. Aprendizaje y enseñanza

### 2.2.2.1. Aprendizaje

Es un procedimiento a través de los cuales se asimilan conocimientos, aptitudes, habilidades, destrezas y capacidades en relación



con la visualización de un objeto, fenómeno problema, en dicho proceso el estudiante capta conocimientos, los relaciona, identifica objetos, situaciones y luego procede a presentar resultados y tomar decisiones. Con respecto al aprendizaje significativo consiste en fijar lo aprendido a largo plazo en la memoria de una persona.

Garrido (2015) subrayó que este aprendizaje se produce tanto a través de la observación como de la acción-operación condicionada. Además, subrayó que las personas muestran conciencia, averiguan consecuentemente la información e inclusive analizan críticamente sus propias acciones y/o pensamientos, en contraste con los animales. También subrayó que el aprendizaje por observación se produce porque percibimos y recordamos la información mediante procesos cognitivos funcionales

Ausubel (1983), señaló que los siguientes factores contribuyen al aprendizaje significativo: la curiosidad y la necesidad. La recopilación de conocimientos previos y la creación de un conflicto cognitivo dan lugar a un aprendizaje duradero.

Piaget (1980), el desarrollo de planes psicomotores es el primer paso del aprendizaje. A continuación, estos planes se codifican mediante los procedimientos de intervención, absorción y cómo se pueden adaptar. Para Saldarriaga (2016), el proceso de enseñanza lo define es un procedimiento que consiste en la obtención de información y modificar continuamente el conocimiento. Esto implica, por ejemplo, crear un marco conceptual que sirva de base para el progreso, integración y



entendimiento continuo de conceptos novedosos. El denominado aprendizaje es el procedimiento que permite obtener o cambiar conocimientos, acciones o valores mediante la exposición a nueva información, la experiencia de primera mano, la dirección, la lógica y la observación. Existen numerosas teorías sobre el aprendizaje, ya que hay numerosas formas de analizar este proceso según Estrada, (2018). En consecuencia, el aprendizaje es un concepto que se altera a lo largo del tiempo de diferentes maneras, lo que hace que no sea estático, pero que también crea diversos significados de acuerdo con la situación cultural y social.

#### **2.2.2.2. Enseñanza**

Es un procedimiento a través del cual se imparten conocimientos, aptitudes y recepción de habilidades y destrezas a partir de estrategias utilizadas por docentes orientadas a los estudiantes. Este proceso actualmente se realiza haciendo uso de tecnología de última generación de manera que las estrategias de enseñanza se optimizan significativamente en beneficio de los niños.

Pérez (1992) señalaron que la enseñanza es un proceso que implica la interrelación de 3 componentes: el profesor, 1 o más estudiantes y un objeto de conocimiento. Además, afirmaron que lo mencionado se refiere al acto de oír y educar, y que las cualidades y grados de la enseñanza se refieren al orden en que se presentan su estructura y contenido. Llegamos al tema de cómo enseñar como resultado del planteamiento en torno a las funciones de los docentes, los estudiantes y el conocimiento. Los docentes



podrán cumplirse sus objetivos gracias a la naturaleza y la finalidad de los mecanismos de enseñanza, los medios de instrucción y los recursos.

"Un sistema de conducta pedagógica destinado a coordinar las acciones prácticas y cognitivas de los niños con el fin de lograr una buena absorción de los contenidos educativos", según Coronado (2018) es lo que constituye un método de enseñanza.

Además, Neuner no esbozó el marco que deben utilizar los niños para comprender adecuadamente el material.

### **2.2.2.3. Aprendizaje y enseñanza en matemática**

Desde que nacemos, los seres humanos hemos utilizado la matemática en diversas situaciones de nuestra vida cotidiana. Por sus aportaciones a la ciencia y la tecnología, que nos ayudaron a elevar el nivel de vida en las personas, las matemáticas han desempeñado un papel crucial en la evolución de la sociedad Coronado (2018). La mejor manera de transmitir la matemática sería presentando los objetos, de modo que una estrategia correcta es facilitar que el alumno comprenda lo que son estos animales observando películas sobre su vida. Señala que la acción de los profesores en el aula está influida por su percepción sobre la naturaleza de la matemática. ¿Cómo se puede demostrar un círculo u otro objeto matemático? Este profesor definiría la "comprensión de las matemáticas" como la capacidad de explicar sus conceptos y propiedades. Para este profesor, la utilización de los conocimientos en aplicaciones o la resolución de rompecabezas matemáticos vendrían en segundo lugar. El alumno los abordaría después de aprender matemáticas. Según Lavega



(2005) son los procedimientos y procesos implicados en la enseñanza de este curso utilizando diversas técnicas, métodos y estrategias para que los niños logren desarrollar las habilidades de conocimiento, fortalecer su capacidad crítica y reflexiva en la solución de problemas matemáticos.

#### **2.2.2.4. Teorías que respaldan este método de enseñanza:**

Groos (1902) filósofo y psicólogo que fue el pionero en reconocer la actividad lúdica que equivale como un medio para reflexionar y meditar, realizó un particular análisis psicológico sobre el juego. Se basa en las investigaciones de Darwin, que demuestran que los organismos más adaptados a las cambiantes condiciones ambientales sobreviven. El juego, por tanto, sirve como una forma de entrenamiento de supervivencia para los adultos Hlaitano (2015). el juego sería un ejercicio lúdico en el que captaría el papel que desempeñaría como persona dentro del contexto cultural. El joven se adapta al entorno en el que se desarrolla. En esencia, le ayuda a prepararse para su vida personal y profesional, ya que establece una conexión entre lo moral y lo social a través de estas actividades. "El gato que juega con la pelota se adiestró para capturar ratones y el estudiante que juega con sus manitas asimilará en el control de su cuerpo", estableció este teórico como precepto. Además de esto, planteó una hipótesis sobre la función simbólica. Según él, al afirmar que un animal cuando se enfrenta a otro desencadena su impulso y creará la ficción, el signo se producirá a partir del ejercicio previo. Según este punto de vista, la ficción simbólica existe porque el sujeto no puede comprender el significado del símbolo (como no puede cuidar a los bebés reales, pretende hacerlo con sus muñecos) Haitano (2015). En consecuencia, Groos, Karl



(1902) concluye que el juego tiene un carácter biológico e intuitivo y que permite a los pequeños niños a desarrollar sus acciones en la etapa adulta. Por ejemplo, lo que un niño realiza con una muñeca de pequeño, lo realizará con su hijo de adulto.

#### **2.2.2.5. Teoría Piagetiana**

El origen y el desarrollo del juego están influenciados por las capacidades sensorio- motrices, simbólicas y de pensamiento, que son componentes cruciales del desarrollo de una persona Piaget (1956) El juego es un sencillo ejercicio (afín al ánimo), el juego figurado es abstracto y fantasioso, y el juego controlado es colectivo y el resultado de una decisión grupal, según Piaget, quien también identificó tres estructuras principales del juego. Piaget se concentró en el intelecto, en lugar de prestar atención a los objetivos y las emociones de los niños. Su tesis central es que sólo hay una inteligencia o lógica que se manifiesta de muchas maneras a medida que la persona crece. Plantea el modelo del progreso por fases donde cada una de ellas representa coherencia y consistencia en todos los procesos cognitivos relativos a una etapa específica del proceso. Significa también interrupción, lo que sugiere que cada etapa es fundamentalmente diferente de la anterior, incluso cuando se tiene en cuenta que partes de la etapa anterior pueden ser construidas y absorbidas Piaget (1956)

#### **2.2.2.6. Evaluación de los aprendizajes**

La evaluación de los aprendizajes es un proceso integral, donde se utilizan dimensiones e indicadores respecto del rendimiento en el aula en



cada sesión de aprendizaje, lo cual implica que se realiza por etapas para evitar sesgos en el proceso de evaluación.

Al evaluar una dimensión o indicador se identifican juicios de valor mediante el cual se obtiene un calificativo. En tal sentido es un proceso permanente, continuo y en el cual se utilizan diversas estrategias y metodologías para orientar al estudiante en la mejora de sus aprendizajes.

#### **2.2.2.7. Características de los aprendizajes**

Ramidez (2021) menciona que los aprendizajes tienen diferentes características dentro de los cuales se pueden citar:

Es estático, en la medida en que se obtiene una interpretación de la enseñanza.

Está relacionado con las dimensiones de juicios de valor.

Es un medio de evaluación.

Los resultados del proceso de evaluación y aprendizaje están relacionados con diversos factores.

#### **2.2.2.8. Matemática**

Es la ciencia que permite obtener resultados numéricos, cuantitativos, objetivos y no admite antigüedades a la hora de resolver un problema. Esta ciencia utiliza los métodos inductivos, deductivo, transducido, analítico, y fundamentalmente el razonamiento del estudiante. Inicia con el aprendizaje del conteo de números, adición, sustracción, multiplicación, división, potenciación, exponenciación,



logaritmación, que corresponde a la aritmética y al álgebra, mientras que los conceptos de punto, recta, plano, espacio, ángulo, entre otros, corresponden a la geometría y trigonometría.

**El número:** Es uno de los principales elementos de la matemática y permite representar las cantidades Menendez(2003).

**Operaciones:** Se refiere a los algoritmos que se utilizan para resolver ejercicios y problemas matemáticos lo que implica sumar, restar, multiplicar, dividir, elevar a potencia, etc. IPEBA (2013).

**Cambio y relaciones:** Durante el proceso de resolución de los problemas se aplican operaciones susceptibles a presentar diversos cambios mediante relaciones, como por ejemplo los conjuntos matemáticos donde necesariamente deben de considerarse el dominio y rango, la correspondencia entre elementos y conjuntos para llegar al conceptode función Menendez (2003).

#### **2.2.2.9. Como evaluar matemática**

Según el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), establecido por el Ministeriode Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, determina que la evaluación del área de matemáticas en la educación inicial se debe efectuar por competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños por edad. “El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá



desarrollar y organizar su pensamiento matemático.” Condiciones que favorecen el desarrollo de las competencias relacionadas con el área de matemática.

Según el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), establecido por el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, establece las siguientes condiciones:

Favorecer actividades que despierten en las niñas y niños su interés por resolver problemas estableciendo relaciones, probando sus propias estrategias, comunicando sus resultados y haciendo uso del material concreto.

Usar otros espacios fuera del aula como el mercado, la chacra, el parque, la tienda, entre otros donde los niños puedan observar y establecer relaciones entre las características de los objetos, realizar comparaciones y agrupaciones según pesos, tamaños, formas, colores.

Brindar diversos materiales como bloques de madera, botellas y cajas de diferentes tamaños, cuentas, legos, juegos de mesa (rompecabezas, 20 dominó, memoria, bingo, etc.) para favorecer el desarrollo del pensamiento matemático al agrupar, ordenar y seriar, entre otras acciones.

Hacer preguntas que les permitan establecer relaciones, que los ayuden a reflexionar sobre los procesos que siguieron para dar solución al problema y motivarlos a encontrar nuevas estrategias de solución.



### 2.2.2.10. Competencias matemáticas

De acuerdo con lo establecido por el MINEDU (2016), previsto en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, las competencias en el área de matemática son:

- **Resuelve problemas de cantidad.** Esta competencia permite al niño visualizar los objetos para identificar su forma, tamaño, peso y otras características lo que les permite establecer relaciones entre objetos.
- **Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.** Mediante esta competencia las niñas y niños establecen relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y el entorno que les rodea, es decir, manipulan objetos y aprenden los conceptos de espacio, forma y medición.

### 2.2.2.11. Capacidades que corresponden al área de matemática

Según el Programa Curricular de Educación Inicial (2016)

#### a. Competencia: Resuelve problemas de cantidad:

##### Capacidades:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### b. Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y

##### localización: Capacidades:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.



## **2.2.2.12. Desempeños en el área de matemática**

De acuerdo a lo establecido en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), los desempeños están divididos de acuerdo a la edad y a cada competencia. En este caso se tomarán los desempeños para niños de 5 años puesto que la investigación se realizará en niños de dicha edad.

### **1. Competencia resuelve problemas de cantidad**

#### **Desempeños de 5 años:**

- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
- Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.
- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
- 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 el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
- Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.
- Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.



## 2. Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

### Desempeños:

- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.
- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.
- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
- Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.
- TEST diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.

### 2.2.2.13. Principios que orientan la Educación Inicial

- **Principio de respeto:** Es un valor que implica que los niños aprendan



a respetarse mutuamente teniendo en cuenta que son personas que tienen derechos fundamentalmente y que requieren protección de la sociedad. Mediante la aplicación de este principio debe evitarse el conflicto entre niños y niñas.

- **Principio de seguridad:** Este principio permite proteger y dar seguridad a los niños y niñas mediante muestras de afecto cuidado, empatía y escuchar las necesidades e intereses que los niños tienen en diferentes modelos en el aula y en la escuela.
- **Principio de un buen estado de salud:** Corresponde al cuidado integral de los niños y niñas en los aspectos físico, psicológico y social practicando estilos de vida saludables.
- **Principio de autonomía:** Este principio posibilita a los niños y niñas de identificarse tal y cual son desarrollar sus capacidades de aprender, construirse a sí mismos y desarrollar acciones a partir de su propia iniciativa personal.
- **Principio de movimiento:** significa un factor principal que permite desarrollar de forma integral a los niños y niñas mediante sus movimientos, comunicación, opiniones, posturas y desplazamientos.
- **Principio de comunicación:** Es un medio que hace posible desarrollar la personalidad del niño desde sus primeros años, de manera que fortalezcan sus capacidades cognitivas y expresivas en el entorno familiar y social.
- **Principio de juego libre:** Mediante los juegos los niños expresan sus opiniones, asumen roles, toman decisiones, elaboran instructivos o reglas y se enfrentan a diferentes eventos y sucesos expresando plena



autonomía.

#### **2.2.2.14. Relación entre los juegos tradicionales y la matemática**

Las acciones lúdicas son cruciales en el procedimiento de la formación, ya que permiten a los escolares comprender los numerosos significados teóricos que la ciencia no proporciona a partir del estudio y la experimentación, así como de las experiencias cotidianas de los sujetos. En esa medida se implementará una serie de juegos denominados "juegos tradicionales". Estos juegos recogerán de las obras invaluable de la creación histórica, estimularán el pensamiento y animarán a los estudiantes a elaborar sus genuinos conocimientos a partir de lo ya conocido (conocimientos previos) con la ayuda de su entorno y de su profesor. Según Winter y Ziegler (1983) que han demostrado formalmente la correlación entre las actividades lúdicas y nociones numéricas, y sus resultados nos llevan a establecer la existencia de una relación directa entre la matemática



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La Institución Educativa Inicial N° 264 se encuentra en el Centro Poblado Urus Chulluni, está ubicado en la bahía de Puno, dentro del distrito de Puno, provincia de Puno, en la región de Puno, a 10 Kilómetros del noroeste del departamento de Puno, a  $15^{\circ} 48'54''$  S de latitud sur y  $69^{\circ}59'36.4''$  W longitud oeste y a una altitud de 3.829 m. s. n. m. como eje principal estos habitantes son pobladores de las islas flotantes de los Urus.

#### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El presente trabajo investigación se desarrolló durante 3 meses: Octubre, noviembre y diciembre en el año lectivo 2021.

#### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

El material utilizado durante el desarrollo de la investigación son los siguientes:

El pre - test o prueba de entrada (registro de observación directa).

Los talleres de juegos tradicionales (soga, papel reciclado, aro de llanta, etc.) El post test o prueba de salida (registro de observación directa).

#### A. MATERIALES

- |             |                    |            |
|-------------|--------------------|------------|
| a. Sogas    | h. Yaquis          | o. Trompo  |
| b. Témperas | i. Piedras         | p. Goma    |
| c. Tijera   | j. Papel reciclado | q. Pelotas |



- |           |                    |            |
|-----------|--------------------|------------|
| d. Cinta  | k. Yauri           | r. Fósforo |
| e. Aro    | l. Pita de colores | s. Llantas |
| f. Bolsas | m. Periódicos      | t. Latas   |
| g. Medias | n. ligas           |            |

## **B. EQUIPOS**

Cámara fotográfica, 01 laptop, Impresora y equipo de sonidos.

## **C. SOFTWARE**

SPSS, Excel Windows y Editor de videos.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO**

#### **3.4.1. Población**

En nuestra investigación se tuvo una población de estudio conformada de 69 niños de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni – Puno. Según Zita & Lugo (2013), la población estadística, también conocida como universo, es el conjunto o la totalidad de elementos que se van a estudiar.



**Tabla 1.**

*Población de estudio de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni*

<b>Edad</b>	<b>Niñas</b>	<b>Niños</b>	<b>Total</b>
3 años	18	5	23
4 años	15	8	23
5 años	15	8	23
Total	48	21	69

### **3.4.2. Muestra**

En nuestra investigación se seleccionó a 23 niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 UrusChulluni. El tipo de muestreo fue no probabilístico, por conveniencia.

**Tabla 2.**

*Muestra de estudio de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni*

<b>Edad</b>	<b>Niñas</b>	<b>Niños</b>	<b>Total</b>
5 años	15	8	23

### **3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO**

Se manejaron los principios de la estadística descriptiva con tablas de referencias absolutas y porcentuales. Se utilizó el programa SPSS, V.25

#### **La prueba estadística:**

Cuando la cantidad de datos es menor a 30, se empleó T- student, (Charaja, 2017), que corresponde a la siguiente expresión:



En el que: 
$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Tc = T Calculada

X = Medida aritmética

S = Desviación estándar

n = Población investigada

**a. Toma de decisión y conclusión:**

En este aspecto se hizo una comparación de los pre test y post test con el fin de presentar indicativos precisos sobre los niveles de aprendizaje en esta muestra escolar.

**3.5.1. Tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación es de tipo experimental, por cuanto está dirigido al descubrimiento de nuevos conocimientos a fin de contribuir con la comunidad científica. Hernandez (2014), señalan que este tipo de investigación se centra en la generación de nuevos conocimientos teóricos y su finalidad es ampliar la comprensión de los fenómenos que se estudian, sin tener como objetivo la resolución de problemas prácticos específicos. Este tipo de investigación se caracteriza por la manipulación de la variable independiente (causa) con el fin de generar determinados cambios en la variable dependiente (efecto).

**3.5.2. Diseño de investigación**

En nuestro trabajo de investigación el diseño es pre experimental donde se trabajó con un solo grupo de 5 años. Bastis (2022) quien define un tipo de diseño preexperimental es el estudio de caso único en el que un grupo se expone a un tratamiento o condición y luego se mide para ver si hubo algún efecto. No hay un grupo de control para comparar.



Corresponde al esquema siguiente:

Dónde: **GE: O1 ---- X O2**

GE = Grupo experimental

X = Juegos tradicionales

O1 = Pre test al grupo experimental

O 2 = Post test al grupo experimental

O3 = Pre test aplicado al grupo de control

O4 = Post test aplicado al grupo de control

### **3.6. PROCEDIMIENTO**

- Se presentó una solicitud dirigida a la directora I.E.I. N° 264 Urus Chulluni, quien autorizó la ejecución de la investigación.
- Se hicieron coordinaciones con la directora y la plana de docentes de la institución mencionada, para dar a conocer de qué trata la investigación y a los niños se les explicó cómo se quiere que colaboren con el trabajo de investigación.
- Se ha coordinado con la docente asesora de la investigación para el inicio de la ejecución del trabajo de investigación realizada.
- Se aplicó la prueba de entrada con registro de observación directa.
- Se ejecutó los 14 talleres de juegos tradicionales
- Se aplicó la prueba de salida con registro de observación directa.
- La realización del estudio duró 03 meses de forma semi presencial y virtual utilizando WhatsApp para las comunicaciones con los apoderados y docentes.
- finalmente se recolectó los datos para realizar la información y presentación de los resultados.

#### **3.6.1. Técnica de recolección de datos**



Para la elaboración del estudio se hizo uso de la observación directa.

### 3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

Con respecto a los instrumentos utilizados fueron un pre test y un post test, el cual es una hoja de registro que contiene las siguientes dimensiones:

Seriación, Correspondencia,

Clasificación y Localización.

**Pre test:** Es una evaluación o medición realizada antes de la intervención o tratamiento en un estudio de investigación. El objetivo del pre test es establecer una línea de base o punto de referencia para comparar los resultados posteriores. En el contexto de la presente investigación, el pre test se utilizó para evaluar el nivel de conocimiento o habilidades matemática de los niños de cinco años antes de participar en el taller de juegos tradicionales.

**Post test:** Es una evaluación o medición que se realiza después de la intervención o tratamiento en un estudio de investigación. El objetivo del post test es determinar los cambios o mejoras que se han producido como resultado de la intervención. En el presente estudio, el post test se utilizó para evaluar el nivel de conocimiento o habilidades matemáticas de los niños de cinco años después de su participación en el taller de juegos tradicionales.

**Tabla 3**

*Escala de evaluación de los niveles de Aprendizajes en Educación inicial*

<b>Tipo de calificación</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Detalle</b>
Literal y Descriptiva	<b>A</b> Logro previsto	Consiste en que el alumno demuestra que alcanzó las capacidades programadas en el tiempo determinado.
	<b>B</b> En proceso	Consiste en que el alumno se ubica en procedimiento de alcanzar los logros previstos, por lo que necesita ser guiado durante un periodo considerable para que lo logre.
	<b>C</b> En inicio	Consiste en que el alumno está iniciando en el desarrollo de los logros a alcanzar y evidencia problemas para la asimilación de estos, necesitando un tiempo prolongado de guía e intervención del profesor, acorde a su capacidad de asimilación y forma de aprendizaje.

Nota: Ministerio de Educación (2017)

**El procedimiento se ejecutó con 14 talleres:**

**Taller 1. Juego de yaquis:** En este taller de juego los niños aprendieron a diferenciar los colores y el conteo, donde se ha hecho una demostración previa al juego y ellos hicieron también.

**Taller 2: Juego del trompo:** Este taller de juego se desarrolló con un trompo y una cuerda en el patio, donde los niños con práctica lograron hacer girar, tomando en la mano y trabajar con el área de matemática en figuras, formas, tiempo de duración al girar.

**Taller 3: juego de la rueda:** Se utilizó en el juego junto a los niños una rueda neumática con su alambre, una competencia de carreras inicio y al final los niños lograron desarrollar habilidades motrices y sociales, también haciendo uso de los números en su actividad de juego.

**Taller 4: Juego de canicas:** Ayudó a los niños a desarrollar la autonomía y



relación con la matemática se dio un ejemplo la forma de jugar la cual los niños captaron y realizaron la actividad satisfactoria mencionando diversas situaciones color, tamaño, forma y movimiento.

**Taller 5: Juego de la perinola:** Los niños en este juego simple y divertido logran insertar la bolita de la perinola dentro o fuera se observa su capacidad de juego en cada uno de nuestros niños se vio movimiento, equilibrio, dentro, fuera, cantidad.

**Taller 6: Juego de la coordinación:** Este juego ayudó a los niños a desarrollar la autonomía la comprensión y pensamiento matemático, se dio una demostración del juego, los niños participaron demostrando capacidad de movimiento, forma, color, cantidad, tiempo.

**Taller 7: Juego de tejitos o rayuela:** nosotras damos a conocer y demostrar a los niños para que realicen paso a paso a jugar con la participación de cada uno de nuestros niños observándose y viendo sus habilidades en forma, movimiento, tiempo, cantidad, color.

**Taller 8: Juego matagente:** Para jugar en este juego tradicional se demostró la forma divertida y participaron todos los niños, disfrutaron demostrando sus habilidades como equilibrio, movimiento, cantidad, poco y mucho y formas.

**Taller 9: Juego del congelado:** En este juego tradicional damos a conocer a nuestros niños como jugarla en jardín y nuestros niños disfrutaron jugando y participando al compás de la música como también congelado y descongelado, demuestran su habilidad en movimiento, distancia, cantidad, adelante o atrás.

**Taller 10: Juego de la cuchara:** Un juego simbólico tradicional motivador para valorar y recordarlo demostrando la forma de jugarla nuestros niños demuestran



su talento y capacidad en el juego demostrando habilidades como equilibrio, adelante, atrás, tiempo, cantidad, colores, forma respondiendo la cantidad de pelotitas.

**Taller 11: Juego del bate sogá:** el juego del bate sogá es un juego de equilibrio corporal se dio una demostración hacia los niños observaron y realizaron el taller de juego demostrando su habilidad como equilibrio, distancia, tiempo, cantidad.

**Taller 12: Juego del sapo:** Es un juego muy interesante para los niños desarrollar sus capacidades en el juego se realiza una demostración del taller los niños observan y desarrollan el juego demostrando movimiento, distancia, forma, color, cantidad.

**Taller 13: Juego de salta pititas:** En el desarrollo del taller damos a conocer en qué consiste el juego una demostración a los niños, demuestran su capacidad en el juego desarrollando el equilibrio, movimiento, cantidad, forma.

**Taller 14: Juego del garrufio:** Este juego es sencillo de hacer y jugar se dio a demostrar la forma de jugar a nuestros niños, observan y realizaron el taller desarrollando movimiento de sus manos, el conteo y tiempo de duración.

Se sistematizó la información obtenida para el análisis e interpretación de este trabajo.

### 3.7. VARIABLES

**Tabla 4.**

*Operacionalización de variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE VALORACIÓN
Variable Independiente: Taller de juegos tradicionales	Proceso de planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Número de juegos tradicionales seleccionados y programados para el taller.</li> <li>-Diseño de una estructura de sesiones coherente y bien organizada.</li> <li>- Identificación de objetivos de aprendizaje específicos para cada juego.</li> <li>- Evaluación de los recursos necesarios para cada juego.</li> </ul>	Logro previsto: A En proceso: B En Inicio: C
	Proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa de los asistentes durante el taller.</li> <li>-Grado de interacción y colaboración entre los participantes.</li> <li>-Incremento en el conocimiento sobre los juegos tradicionales y su historia.</li> <li>.</li> <li>-Mejora en la habilidad para jugar cada juego correctamente.</li> </ul>	
Variable dependiente: Logros de aprendizaje del área de matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización exitosa de los juegos por parte de los participantes al final del taller.</li> <li>-Retroalimentación positiva de los asistentes sobre su experiencia de aprendizaje.</li> <li>-Aplicación posterior de lo aprendido en otros contextos o situaciones.</li> <li>- Sentimiento de satisfacción y logro por parte de los participantes.</li> </ul>	Logro previsto: A En proceso: B En Inicio: C
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> <li>.</li> <li>- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>-Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	



### **3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

#### **3.8.1. Plan de procesamiento de información**

La información se procesó utilizando la estadística descriptiva presentando las frecuencias absolutas y porcentuales.

#### **3.8.2. Análisis de los procesados:**

Se aplicó el programa SPSS v 25 y Microsoft Excel. Así mismo, se verificó la hipótesis haciendo uso de T-Student.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS

Los instrumentos aplicados en este trabajo de investigación fueron; pre test y post test, donde se utilizó un registro para evaluar según la escala de los niveles de aprendizaje de educación inicial, Ministerio de Educación (2017)

**A:** Logro Previsto

**B:** En Proceso

**C:** En Inicio

#### 4.1.1. Resultados de la influencia de los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 264 Urus Chulluni Puno.

**Tabla 5**

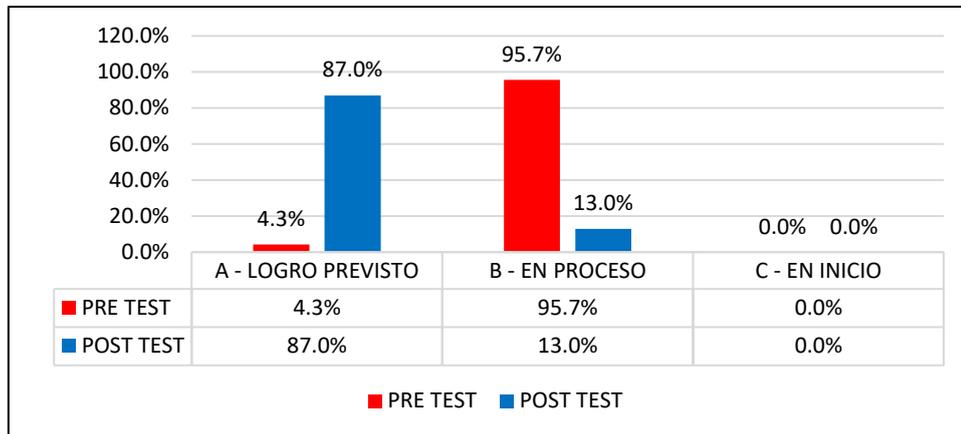
*Logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años.*

Tipo de Calificación	PRE-TEST		POST-TEST	
	Fr.	%	Fr.	%
A Logro Previsto	1	4.3%	20	87.0%
B En Proceso	22	95.7%	3	13.0%
C En inicio	0	0.0%	0	0.0%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Nota: Prueba de entrada y salida mediante la escala de evaluación - hoja de registro

**Figura 1.**

*Porcentaje del nivel de logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años.*



Nota: Tabla 5

### Interpretación

Según la **Tabla 5 y Figura 1**, se ilustra los resultados de la evaluación de entrada y salida de Pre test y Post test de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°, 264 Urus Chulluni de Puno. cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción: En el Pre test o antes de los talleres, el 95.7% de los niños se encontraban en “B en proceso” de aprendizaje, mientras que el 4.3% alcanzaban “A logro previsto” y ningún niño 0.0% estaba en el nivel “C en inicio” en el área de matemática antes de los talleres. En cuanto a Post test o después de los talleres, se puede apreciar una notoria mejora, con un 87.0% de niños alcanzando el nivel “A logro previsto”, seguido de un 13.0% en “B en proceso” de aprendizaje. Además, ningún niño 0.0% se mantuvo en el nivel “C en inicio”.

Corroborando los resultados según Tobar (2019) quien investigó similar tema, donde encontró que este tipo de metodología, ponerlo en uso e



implementación mejora los conocimientos cognitivos ya adquiridos por los niños, de la misma manera Chilon (2018) obtuvo en su post test encontró a la mayoría de los niños evaluados con niveles de medio y alto, con promedio general de 16.87 en nociones básicas y de orden. Por los autores mencionados podemos concordar que las actividades de juegos tradicionales optimizan la enseñanza de esta asignatura en estos niños, si se usa esta metodología, debido a que el juego tradicional proporcionan diversión, alegría y risas relajantes, así como la interacción con el resto, reduciendo y eliminando la rigidez y los emociones colectivas, la comunicación a través del juego tiene muchas ventajas educativas, y también puede ser una gran herramienta entre los niños, como buena formade interacción para lograr los objetivos del desarrollo del proceso de enseñanza.

#### **4.1.2. Resultados de la evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 264 Urus Chilluni Puno.**

**Tabla 6.**

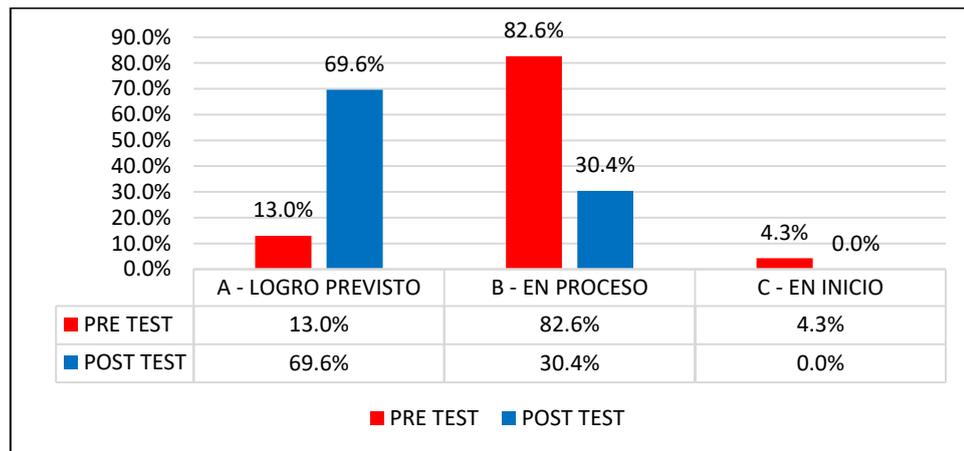
*La evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años.*

Tipo de Calificación	PRE-TEST		POST-TEST	
	Fr.	%	Fr.	%
A Logro Previsto	3	13.0%	16	69.6%
B En Proceso	19	82.6%	7	30.4%
C En inicio	1	4.3%	0	0.0%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Nota: Prueba de entrada y salida mediante la hoja de registro

**Figura 2.**

*Porcentajes de evaluación competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de los talleres de juegos tradicionales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.*



Nota: tabla 6

### Interpretación

Según la **Tabla 6** y **Figura 2** se muestra la evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática para niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.

En el Pre test o en la prueba de entrada de evaluación de los talleres, el 82.6% de los niños se encontraban en el nivel “B en proceso” de aprendizaje, mientras que el 13.0% alcanzaba “A logro previsto” y un 4.3% estaba en el nivel “C en inicio” en el área de matemática antes de los talleres.

Mientras en el post test la prueba de salida de evaluación de los talleres, se puede observar una notoria mejora, con un 69.6% de niños alcanzando el nivel “A logro previsto”, seguido de un 30.4% en el nivel” B en proceso” de aprendizaje. Además, ningún niño 0.0% se mantuvo en el nivel” C en inicio”.



Se corrobora según Quispe (2019), quien hizo similar trabajo de investigación en una institución de Juliaca, exclusivamente en la competencia resuelve problemas de cantidad, donde obtuvo que el 100% de los niños alcanzó los logros de aprendizajes y concluyó que mejoran considerablemente los juegos tradicionales en el aprendizaje en esta competencia.

#### **4.1.3. Resultados de la evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 264 Urus Chulluni Puno.**

**Tabla 7.**

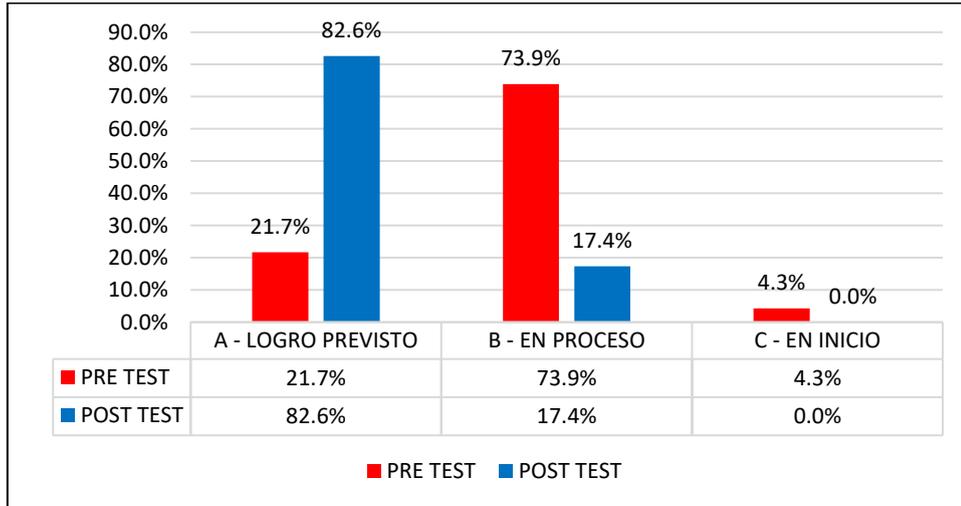
*La evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años.*

Tipo de Calificación	PRE-TEST		POST-TEST	
	Fr.	%	Fr.	%
A Logro Previsto	8	34.8%	21	91.3%
B En Proceso	14	60.9%	2	8.7%
C En inicio	1	4.3%	0	0.0%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Nota: Prueba de entrada y salida mediante la hoja de registro.

### Figura 3.

*La evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chilluni-Puno.*



Nota: tabla 7



## Interpretación

Según la **Tabla 7** y **Figura 3** se muestra la evaluación de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.

En el pre test o en la prueba de entrada de evaluación de los talleres, el 73.9% de los niños se encontraban en nivel” B en proceso” de aprendizaje, mientras que el 21.7% alcanzaba” A logro previsto” y un 4.3% estaba en el nivel” C en inicio” en el área de matemática antes de los talleres.

Mientras en el post test la prueba de salida de evaluación de los talleres, se puede observar un notoria mejora, con un 82.6% de niños alcanzando el nivel “A logro previsto”, seguido de un 17.4%” B en proceso” de aprendizaje. Además, ningún niño 0.0% se mantuvo en el nivel” C en inicio”.

Tobar (2019), en este estudio similar los niños y niñas demuestran un buen desenvolvimiento dentro del aspecto psicomotor, cumpliendo con las funciones básicas, además de mostrar un elevado interés por los juegos tradicionales, lo cual contribuye en el aula. Los niños demuestran sus habilidades a la hora de jugar, es evidente el interés y motivación por parte de los niños hacia los juegos. En el desarrollo cognitivo promueve el desarrollo del pensamiento, memoria, atención, imaginación, creatividad. En el desarrollo afectivo – emocional interviene la satisfacción, control de la ansiedad, manejo de los nervios, resolución de problemas.



#### 4.1.4. TEST de hipótesis

##### Hipótesis general

Mencionando la hipótesis:

**Ha:  $Y=F(X)$**  Los Talleres de juegos tradicionales influyeron significativamente en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I N° 264 Urus Chulluni de Puno.

**Ho:  $Y \neq F(X)$**  Los talleres de juegos tradicionales NO influyeron en el logro de aprendizajes del área de matemáticas de los niños de 5 años de la I.E.I N° 264 Urus Chulluni de Puno.

**Margen de error:**

$$a = 0,05$$

**Grados de libertad:**

$$gl = (23-1) = 22$$

Estadístico:

Se elaboró con TEST para la comparación de medias, a través del programa SPSS v25.

**Regla de decisión**

Ho:  $R_{xy} = 0$  No hay significancia, porque p es mayor que 0,05. Ha:  $R_{xy} \neq 0$

Hay significación porque p es menor de que 0,05.

**Tabla 8.***TEST estadístico para muestras independientes*

<b>Estadísticas de muestras emparejadas</b>				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre-Test	2.04	23	0.209	0.043
Post-Test	2.87	23	0.344	0.119

Nota: Resultados de la información procesada en el programa SPSS.

Existe una diferencia notable entre los promedios de las TEST inicial y final con el indicador 0.826, que es favorable.

**Tabla 9.***TEST para muestras emparejadas de Pre-test y Post-test*

<b>TEST de muestras emparejadas</b>								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	IC 95%		T	gl	p
		n		Inferior	Superior			
Pre Test -Post Test	-0.826	0.388	0.081	-0.994	-0.658	-10.223	22	0.000

Nota: Resultados de la información procesada en el programa SPSS.

### **Interpretación**

Como  $p=0<0.05$ , por lo tanto, rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_a$ , es decir las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, en tal sentido, se concluye que los talleres de juegos tradicionales son considerablemente para la enseñanza del área de matemática en los niños de la muestra seleccionada.



### **Hipótesis específica 1**

Mencionando la hipótesis:

**Ha:  $Y=F(X)$**  El nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales es positivo en el logro de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I N° 264 Urus Chulluni de Puno.

**Ho:  $Y \neq F(X)$**  El nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales no es positivo en el logro de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I N° 264 Urus Chulluni de Puno.

Margen de error:

$$a = 0,05$$

Grados de libertad:

$$gl = (23-1) = 22$$

Estadístico:

Se elaboró con TEST T para la comparación de medias, a través del programa SPSS v25.

### **Regla de decisión**

Ho:  $R_{xy} = 0$  No hay significancia, porque p es mayor que 0,05. Ha:  $R_{xy} \neq 0$  Hay significación porque p es menor de que 0,05.

**Tabla 10.**

*Estadísticas de muestras independientes*

<b>Estadísticas de muestras emparejadas</b>				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre-Test	2.04	23	.209	.043
Post-Test	3.74	23	.449	.094

Nota: Resultados de la información procesada en el programa SPSS

Los resultados muestran que antes del taller (Pre-Test), la media de las puntuaciones fue de 2.04, mientras que después del taller (Post-Test) aumentó significativamente a 3.74.

**Tabla 11**

*TEST para muestras emparejadas de Pre test y Post-test.*

<b>TEST de muestras emparejadas</b>								
				IC 95%				
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	T	gl	p
Pre Test -Post Test	-1.696	.470	.098	-1.899	-1.492	-17.285	22	0.001

Nota: Resultados de la información procesada en el programa SPSS.

### **Interpretación**

Como  $p=0<0.05$ , por lo tanto, rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_a$ , es decir las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, en tal sentido, Estos resultados apuntan a una clara evidencia de que los talleres de juegos tradicionales influyeron positivamente en la competencia de resolver



problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años.

### **Hipótesis específica 2**

Mencionando la hipótesis:

**Ha:  $Y=F(X)$**  Establecer el nivel de influencia de los talleres de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.

**Ho:  $Y \neq F(X)$**  No establecer el nivel de influencia de los talleres de los juegos

tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chulluni de Puno.

Margen de error:

$$a = 0,05$$

Grados de libertad:

$$gl = (23-1) = 22$$

Estadístico:

Se elaboró con TEST T para la comparación de medias, a través del programa SPSS v25.

### **Regla de decisión**

Ho:  $R_{xy} = 0$  No hay significancia, porque p es mayor que 0,05. Ha:  $R_{xy} \neq 0$

Hay significación porque  $p$  es menor de que 0,05.

**Tabla 12.**

*Estadísticas de muestras emparejadas.*

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre-Test	2.04	23	.209	.043
Post-Test	3.48	23	.511	.106

Nota: Resultados de la información procesada en el programa SPSS.

Los resultados muestran que la media de las puntuaciones en el Pre test fue de 2.04 y en el Post test aumentó significativamente a 3.48, indicando una mejora promedio en la competencia de los niños para resolver problemas después de la intervención.

**Tabla 13.**

*TEST para muestras emparejadas de Pre test y Post test*

TEST de muestras emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	IC 95%		T	Gl	p
				Inferior	Superior			
Pre Test - Post Test	-1.435	.590	.123	-1.690	-1.180	-	22	.001
						11.667		

Nota: Resultados de la información procesada en el programa SPSS.

### Interpretación

Como  $p=0<0.05$ , por lo tanto, rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_a$ , es decir las medias entre el pre test y el post test son significativamente diferentes, en



tal sentido, se concluye que los hallazgos sugieren que el taller de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo y significativo en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemáticas de los niños de 5 años.

#### **4.2. DISCUSIÓN**

En nuestra investigación se tiene los resultados que coinciden con los hallazgos presentados por Chilcon (2018) en su investigación realizada en la I.E.I. Niño Dios, donde también se implementaron juegos tradicionales y se observó una mejora en el desempeño de los niños. En ese estudio, la mayoría de los estudiantes obtuvo puntajes promedio y altos en la TEST final, con un promedio general de 16.87 puntos. Esto respalda aún más la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el aprendizaje del área de matemática.

Además, Quispe (2019) llevó a cabo un estudio similar en la IEI Brilliant Kids, donde también se utilizó ampliamente los juegos tradicionales para mejorar la enseñanza de problemas cuantitativos y numéricos. En su investigación, después de la implementación de las actividades lúdicas, el 100% de los niños lograron alcanzar su nivel esperado de aprendizaje. Estos resultados concuerdan con nuestros hallazgos, demostrando una vez más el impacto positivo de los juegos tradicionales en el rendimiento de los estudiantes en el área de matemática.

En relación al resultado de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años, que se enfoca en la capacidad de resolución de problemas numéricos, observamos que en el post-test el 69,6% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto, mientras que el 30,4% se encontraba en proceso del desarrollo de los juegos tradicionales. Estos resultados son similares a los obtenidos por



Quispe (2019) quien también reportó mejoras significativas en la competencia de resolución de problemas numéricos después de aplicar los juegos tradicionales.

En relación al resultado de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en niños de 5 años encontramos que en el post-test el 82,6% de los estudiantes lograron el nivel logro previsto, mientras que el 17,4% se encontraba en proceso de desarrollo de los juegos tradicionales. Estos resultados confirman que la implementación de los talleres de juegos tradicionales mejora considerablemente esta competencia, alineándose con los hallazgos de otras investigaciones similares. Quispe (2019).

Es importante destacar que durante la realización de este estudio nos enfrentamos a dificultades relacionadas con el contexto de la pandemia de la Covid-19. Las instituciones educativas estaban regresando gradualmente a la presencialidad, lo que pudo haber afectado las capacidades de los niños en el área de matemática. A pesar de estas dificultades, logramos obtener resultados positivos que respaldan la efectividad de la estrategia de los juegos tradicionales en el logro de aprendizajes en el área matemática.

Corroboramos estos resultados según Tobar (2019), quien investigó similar tema, donde encontró que este tipo de metodología, ponerlo en uso e implementación y sobre todo mejora los conocimientos cognitivos ya adquiridos por los niños, de la misma manera Chilcon (2018) obtuvo en su post test encontró a la mayoría de los niños evaluados con niveles de medio y alto, con promedio general de 16.87 en nociones básicas y de orden. Por los autores mencionados podemos concordar que los talleres de juegos tradicionales optimizan la enseñanza de esta asignatura en estos niños y proporcionan diversión, alegría, risas relajantes, así como la interacción con el resto, reduciendo y eliminando la rigidez y los emociones colectivas, la comunicación a través del juego tiene muchas ventajas



educativas, y también puede ser una gran herramienta entre los niños, como buena forma de interacción y las niñas para lograr los objetivos del desarrollo del proceso de enseñanza.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Los talleres de juegos tradicionales son eficientes en el logro de aprendizaje del área de Matemática, porque existen diferencias significativas en los instrumentos de pre test, donde tiene un promedio “B en proceso” y post test tiene una mejora significativa de promedio “A logro previsto”, según la escala de evaluación de los niveles de aprendizajes de educación inicial del Ministerio de educación.

**SEGUNDA:** En la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en los niños de 5 años, tuvieron un aprendizaje significativo mediante los talleres de juegos tradicionales, Antes de los talleres, la mayoría de los niños el 82.6% se encontraron en el nivel “B en proceso”, después de los talleres, los niños lograron un 69.6% alcanzando el nivel “A logro previsto”, donde estos juegos tradicionales ayudaron a que los niños solucionen problemas o planteen nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades.

**TERCERA:** En esta competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en los niños de 5 años lograron un aprendizaje y una mejoría significativa. Antes del taller, el 60.9% de los niños se encontraron en el nivel “B en proceso”, mientras que después del taller, el 91.3% alcanzaron el nivel “A logro previsto”, estos juegos tradicionales han sido de mucha importancia y ayuda para los niños, donde ya pueden orientarse y describir la posición y el movimiento de objetos y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Se recomienda que los talleres de juegos tradicionales deben ser incorporados como una actividad periódica y estructurada que complemente el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática, promoviendo así un ambiente motivador, divertido y respetuoso para los niños.

**SEGUNDA:** Se sugiere aplicar los talleres de juegos tradicionales para desarrollar las competencias del área de matemática en los niños de 5 años en todas las Instituciones Educativas de Nivel Inicial. Porque gracias a estos talleres ayudaron a los niños que solucionen problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad y orientarse, describir la posición y el movimiento de objetos relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.

**TERCERA:** Finalmente se recomienda revalorar y practicar los talleres de juegos tradicionales, a los docentes, padres de familia y comunidad educativa, que estos talleres son muy importantes en el logro de aprendizajes en el área de matemática



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Alfaro, t. r. (2002). caracterizacion de los juegos populares tradicionales.  
*efdeportes.com*, 1.
- Alfaro, t. r. (2002). Caracterizacion de los juegos populares tradicionales.  
*efdeportes.com*, 1.
- Ausubel. (1983). Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo.
- BAstis. (2014). metodologia de investigacion . *ACADEMIA.EDU*.
- bastis. (2022). diseño de investigación 2. *slideshare*, 18.
- Callizaya, M. E. (2020). Juegos tradicionales y materiales didacticos para fortalecer el aprendizaje de un niño con espasmos de sollozo del nivel inicial. En M. E. VILLCA, *Trabajo dirigido para optar a la licenciatura en ciencias de la educación* (págs. pp,130-131). LA PAZ-BOLIVIA: UNIVERSIDAD DE MAYOR DE SAN ANDRÉS FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACION CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
- Caro, r. (1694). la rayuela en los sellos postales. *efdeportes.com*, 1.
- Castro, Maygua. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la IEI N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno*. puno: Universidad Nacional del Altiplano recuperado <https://scholar.google.com/citations?>
- chilcon, f. f. (2018). *juego tradicional para desarrollar el aprendizaje de la matematica* . cutervo: repositorio.uladech.edu.
- Chilcon, f. f. (2018). *juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años* . cutervo: repositorio.uladech.edu.
- Chilon, t. n. (2018). *juegos tradiconales en el desarrollo de la cosntrucccion de numeros*



*en niños. san juan de lurigancho: universida cesar vallejo.*

Condor, T. M. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institucion educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016.* Puquio Cano-Hualmay: (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion. Huacho. Recuperado de:.

coronado, v. e. (2018). enseñanza de la matematica. *REPOSITORIO INSTITUCIONAL Universidad de Educacion ENRIQUE GUZMAN Y VALLE*, 43.

Cristancho, a. m. (2002). *la importancia de los juegos tradicionales de los niños y niñas afrodescendientes e indigenas de america latina.* Bogotá,D.C.: UNIMINUTO corporación universitaria minuto de dios EDUCACION DE CALIDAD AL ALCANCE DE TODOS Vigilada Miniducación.

Diaz, J.(2016). Programa jugamate para mejorar la capacidaaad matematica de numero y operaciones en niños de 5 años de la I.E. 209 . *tesis de pregrado*, vol. 4.

Domínguez, L. (2000). El juego de canicas o bolitas en las estampillas. *efdeportes* , 1.

francisco, C. (2018). *Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños inicial n° 951 “niño dios” de la provincia de la provincia de la provincia de cutervo.* Chiclayo: FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.

García, Mamani . (2019). *Actividades lúdicas y desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 192 de Puno.* puno: Universidad Nacional del Altiplano recuperado  
:<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3279295?show=full>.

Garrido, m. ,. (2015). enseñanza eficaz. *revistaselectronicas.ujaen.es*, 4.

Giganti, p. (2014). matematicas en casa .ayudando a sus niños a aprender y disfrutar de



- las matemáticas. recuperadode:<https://doi.org/10.2307/j.ctvkwnpdk.85>, 130-132.
- Groos, k. (1902). *el juego como escuela de vida*. revista miscelania de investigacion.
- Groos, karl. (1902). *El juego como escuela de vida*. Revista miscelania de investigacion.
- Hernandez. (2014). metodologia de la investigacion . *academia.edu*.
- Huallani, c. n. (2018). *L os juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesaa en niños de 5 años de la IEI N 647 de patria . koñispata - paucartambo -cusco: recuperado de*  
[htt://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8841](http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8841).
- IPEBA. (2013). *Mapas de progreso aprendizaje . matematicas :numeros y operaciones*  
. lima-peru: ipeba <https://hdl.handle.net/20.500.12799/3699>.
- Lavega, p. (2005) *Juegos tradicionales. Juegos y deportes populares tradicionales*.  
Barcelona: INDE Publicaciones.
- Lavega, p. (2005). aprendizaje y enseñanza. *INDE Publicaciones*, 3.
- Mamani. (2019). *La importancia del juego en el aprendizaje del área de matemática en la competencia establece relaciones espaciales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Manto de Puno* . puno: Universidad Nacional del Altiplano  
recuperado:  
<https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Search/Results?lookfor=Mamani+%282019%29+elabor%C3%B3+una+investigaci%C3%B3n+titulada+%E2%80%9CLa+importancia+del+juego+en+el+aprendizaje+del+%C3%A1rea+de+matem%C3%A1tica>.
- Menendez. (2003). Las comptencias matematicas en el aprendizaje a lo largo de la vida.  
*suma*+72, pp.9.
- Minedu. (2016). *Ministerio de Educación en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016)*. lima-perú: [minedu.gob.pe](http://minedu.gob.pe).



- Torres, (2002). El juego :un juego importante. *educere la revista venezolana de educacion*, pp.289-296.
- Paucar (2015). *Los juegos tradicionales en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños del nivel inicial de la unidad educativa "la gran muralla 'de techo propio del canton Ambato. ecuador: tesis pregrado.*
- Peiroy, Cols. (2005). ESTRÉS LABORAL, LIDERAZGO. *Universidad de Valencia e IVIE*, 15.
- Peques Educa. (2017). *juegos tradicionales*. <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html?fbclid=IwAR1QylNi3Elt0Yu1rOInt1doUpooCv13WJuhWibIRfwwA1JZHejslSIG29Q>.
- Pérez, g. y. (1992). comprender y transformar la enseñanza. *editorial morata*, madrid.
- Piaget, j. (1956). *teorias de los juegos piaget , viogotsky, groos . recuperado el 19 de noviembre . recuperado el 19 de noviembre .*
- Programa Curricular de Educación Inicial . (2016). lima-peru: minedu.*
- Quispe. (2019). *juegos tradiconles y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años . san roman juliaca : repositorio,uladech.edu.pe/hand.*
- Quispe, M. (2019). *Juegos tradiconles y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años. san roman . juliaca: repositorio institucional.*
- Quispe, M. (2019). *Recursos lúdicos para mejorar la enseñanza de las proporciones en niños de la escuela Brilliant Kids. juliaca:*  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16156/APRENDIZAJE\\_CANTIDAD\\_COMPETENCIA\\_JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_QUISPE](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16156/APRENDIZAJE_CANTIDAD_COMPETENCIA_JUEGOS_TRADICIONALES_QUISPE)



\_MAMANI\_MARTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y .

- Ramidez, H. (2021). *Las emociones positivas en torno al aprendizaje. la paz bolivia:* Scielo bolivia.
- Rodrigo, (2000). La rayuela en los sellos postales. *Universidad Pablo de Olavide. Sevilla* <https://www.efdeportes.com/efd148/la-rayuela-en-los-sellos-postales.htm>, 1.
- Slim, c. (2013). El juego en la infancia. *Educacion Inicial*, 3.
- Sullca , Rivas. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017.* San Jerónimo, Andahuaylas: Universidad Tecnológica de los Andes.
- Tobar. (2019). *la investigacion aplicada a los estudios.* salvador: researchGate.
- Ureña, z. (2009). *El juego como estrategia didactica de educacion fisicen estudiantes con NEE de nivel primaria .* tumbes Perú: Universidad Nacional de Tumbes.
- Ureña, z. g. (2019 ). *El juego como estrategia didactica de educacion fisicen estudiantes con NEE de nivel primaria .* tumbes Perú: Universidad Nacional de Tumbes .
- Winter y Ziegler. (1983). *efectos de la utilizacion de juegos educativos en la enseñanza.* raco.cat.
- Zea, H. D. (2018). *El uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica permitirá mejorar el aprendizaje de las nociones pre-númericas en el área de matemática con estudiantes del nivel inicial.* carmen: Recuperado : <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3110071>.
- Zita, lugo . (2013). Diferencia entre poblacion y muestra - diferenciador. *SCRIBD*, 6.



# ANEXOS

### ANEXO 1: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	HIPOTESIS	OBJETIVO	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>¿Cómo influyen los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno?</p>	<p>Los Talleres de juegos tradicionales influyen significativamente en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno.</p>	<p>Determinar la influencia de los talleres de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno.</p>	<p><b>TIPO</b> Experimental</p> <p><b>DISEÑO</b> Pre experimental</p> <p><b>POBLACION Y MUESTRA</b> Se toma como población a 69 estudiantes de la I.E.I N 264 Urus Chullumi</p> <p>Se toma como muestra a 23 niños y niñas de la institución mencionada</p> <p><b>TECNICA</b> Examen</p> <p>Análisis documental</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Pre test-Post test de entrada y salida registro</p>	
<p>¿Cuál es el nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales en la competencia Resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno?</p>	<p>El nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales es positivo en el logro de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I N 264 Urus Chullumi de Puno.</p>	<p>Establecer el nivel de influencia de los talleres de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno.</p>	<p><b>Variable independiente</b> Taller de juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones</b> Proceso de planificación Proceso de aprendizaje Resultado de aprendizaje</p>	
<p>¿Cuál es el nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno?</p>	<p>El nivel de influencia de los talleres de juegos tradicionales es una estrategia efectiva en el logro de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno.</p>	<p>Establecer el nivel de influencia de los talleres de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullumi de Puno.</p>	<p><b>Variable Dependiente</b> Logros de aprendizaje del área de matemática</p> <p><b>Dimensiones</b> Resuelve problemas de cantidad Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	



## ANEXO 2: Matriz de operacionalización

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE VALORACIÓN
Variable Independiente: Taller de juegos tradicionales	Proceso de planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Número de juegos tradicionales seleccionados y programados para el taller.</li> <li>-Diseño de una estructura de sesiones coherente y bien organizada.</li> <li>- Identificación de objetivos de aprendizaje específicos para cada juego.</li> <li>- Evaluación de los recursos necesarios para cada juego.</li> </ul>	Logro previsto: A En proceso: B En Inicio: C
	Proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa de los asistentes durante el taller.</li> <li>-Grado de interacción y colaboración entre los participantes.</li> <li>-Incremento en el conocimiento sobre los juegos tradicionales y su historia.</li> </ul>	
Variable dependiente: Logros de aprendizaje del área de matemática	Resultado de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mejora en la habilidad para jugar cada juego correctamente.</li> <li>- Realización exitosa de los juegos por parte de los participantes al final del taller.</li> <li>-Retroalimentación positiva de los asistentes sobre su experiencia de aprendizaje.</li> <li>-Aplicación posterior de lo aprendido en otros contextos o situaciones.</li> <li>- Sentimiento de satisfacción y logro por parte de los participantes.</li> </ul>	Logro previsto: A En proceso: B En Inicio: C
	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>-Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	



### ANEXO 3. Instrumento validado de pre test

<b>FICHA O REGISTRO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA (PRE TES)</b>	
<b>AUTORES</b>	Analí Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
<b>AÑO DE EDICIÓN</b>	2021
<b>MARGEN DE APLICACIÓN</b>	Aplicado en niños de 5 años de la institución I.E.I N°264 – Urus Chulluni Puno.
<b>FORMA DE ADMINISTRACIÓN</b>	Observación individual estudiante por estudiante, nose admite observación grupal.
<b>TIEMPO DE APLICACIÓN</b>	10 minutos por estudiante.
<b>SIGNIFICACIÓN</b>	Este instrumento nos ayuda a evaluar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad consta de 15 indicadores en las que las respuestas corresponden a la escala de evaluación del MINEDU (A, B, C) se muestra la ficha de observación juntamente con los indicadores dados, todas estas evaluaciones se consolidan en el registró auxiliar.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESCALA</b>
<b>LOGROS PREVISTOS:</b> cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.	<b>A</b>
<b>PROCESO:</b> cuando el estudiante este en camino lograr los aprendizajes previstos, para la cual requiere acompañamiento duranteun tiempo razonable para lograr.	<b>B</b>
<b>INICIO:</b> cuándo el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervencióndel docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	<b>C</b>

*Nota.* Huallpa (2018)

**ANEXO 4:** Instrumento validado de pre test

(PRE -TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MAYA VALENTINA APAZA PORCELA		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad			Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.			RESULTADOS											
A LOGRO		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.					
B PROCESO		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.					
C INICIO		A B C			A B C			A B C			A B C			A B C					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			

(PRE -TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: FELIX JEANPIER CIOLA MENDOZA		EDAD: 5 AÑOS		
MATEMATICA				
COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.			RESULTADOS
CAPACIDAD	Resuelve problemas de cantidad	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.		
	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
A LOGRO B PROCESO C INICIO	A	B	C	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
	B	A	B	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
	C	A	B	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
				Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

(PRE- TEST)

		<b>EDAD: 5 AÑOS</b>														
<b>APELLIDOS Y NOMBRE: MAITE KELI COILA PORCELA</b>																
<b>COMPETENCIA</b>		<b>MATEMATICA</b>														
		<b>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y</b>														
		<b>RESULTADOS</b>														
		<b>Resuelve problemas de cantidad</b>				<b>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.</b>										
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
<b>A LOGRO</b>																
<b>B PROCESO</b>																
<b>C INICIO</b>																

(PRE -TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIAMILASACA QUISPE		EDAD: 5 AÑOS													
COMPETENCIA		MATEMATICA													
Resuelve problemas de cantidad		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADO									
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A	B	C	A	B	C	A	B	C
							B	C	A	B	C	A	B	C	
<b>A LOGRO</b>															
<b>B PROCESO</b>															
<b>C INICIO</b>															

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: IAN DANIEL NINA CONTRERAS		EDAD: 5 AÑOS										
MATEMATICA												
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad					Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					RESULTADOS	
	Traduce en cantidades a expresiones numéricas.	Comunica sobre los números y las operaciones	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.						
<b>CAPACIDAD</b>	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
<b>A LOGRO</b>												
<b>B PROCESO</b>												
<b>C INICIO</b>												

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE:		LIAMPAUL LUJANO VILCA		EDAD: 5 AÑOS		
<b>COMPETENCIA COMPETENCIA</b>		<b>MATEMATICA</b> <b>Resuelve problemas de cantidad Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.</b>				<b>RESULTADOS</b>
<b>Resuelve problemas de cantidad</b>		<b>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.</b>				
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
<b>A LOGRO</b>						
<b>B PROCESO</b>						
<b>C INICIO</b>						

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: SARAI ESMERALDA PORCELA MAMANI		EDAD: 5 AÑOS														
COMPETENCIA		MATEMATICA														
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS		
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
							B	C	A	B	C	A	B	C		
							C	A	B	C	A	B	C			
<b>A LOGRO</b> <b>B PROCESO</b> <b>C INICIO</b>																

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: KATERIN PORCELA JILAPA		EDAD: 5 AÑOS													
COMPETENCIA		MATEMATICA													
		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS	
CAPACIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	
	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C		
A LOGRO															
B PROCESO															
C INICIO															

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: JAZMIN SANCHEZ QUISPE		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADOS									
A LOGRO B PROCESO C INICIO		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MAITE KIARA PORCELA MAMANI		EDAD: 5 AÑOS												
COMPETENCIA		MATEMATICA												
		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.								
	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C								
<b>A LOGRO</b>														
<b>B PROCESO</b>														
<b>C INICIO</b>														

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: ELVIS MANUEL QUISPE COILA		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADOS									
A LOGRO B PROCESO C INICIO		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LUZ YARITA QUISPE CHARCA		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADOS									
A LOGRO B PROCESO C INICIO		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C



(PRE -TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MILAGROS QUISPE POMA		EDAD: 5 AÑOS													
COMPETENCIA		MATEMÁTICA													
Resuelve problemas de cantidad		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTAD									
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A	B	C	A	B	C	A	B	C
							B	C	A	B	C	A	B	C	
<b>A LOGRO B PROCESO C INICIO</b>															

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MERLI DAMARIS QUISPE PORCELA		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADOS									
A LOGRO B PROCESO C INICIO		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: NEYMAR RUDY QUISPE QUISPE		EDAD: 5 AÑOS													
COMPETENCIA		MATEMATICA													
Resuelve problemas de cantidad		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.				Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.					
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A	B	C	A	B	C	A	B	C
<b>A LOGRO</b> <b>B PROCESO</b> <b>C INICIO</b>															

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE:		ANGELICA QUISPE SUAÑA										EDAD: 5 AÑOS					
COMPETENCIA		MATEMATICA															
		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS			
CAPACIDAD		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
A LOGRO																	
B PROCESO																	
C INICIO																	

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: ABEL QUISEPUE TICONA		EDAD: 5 AÑOS											
COMPETENCIA		MATEMATICA											
Resuelve problemas de cantidad		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					RESULTADOS						
CAPACIDAD Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A		B		C	
								B	C	A	B	A	B
A LOGRO B PROCESO C INICIO	Comunica	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A		B		C		
							B	C	A	B	A	B	A

A LOGRO  
B PROCESO  
C INICIO

(PRE -TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE:		NATALY SUAÑA PORCELA										EDAD: 5 AÑOS			
COMPETENCIA		MATEMÁTICA										RESULTADOS			
Resuelve problemas de cantidad		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.								
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A	B	C	A	B	C	A	B	C
<b>A LOGRO</b>															
<b>B PROCESO</b>															
<b>C INICIO</b>															

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIDIA SUAÑA PORCELA		EDAD: 5 AÑOS													
COMPETENCIA		MATEMATICA													
Resuelve problemas de cantidad		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					RESULTADO								
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	A	B	C	A	B	C	A	B	C
<b>A LOGRO</b>															
<b>B PROCESO</b>															
<b>C INICIO</b>															

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: PIERRE BENJAMIN SUAÑA LUJAN		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
RESULTADOS		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.									
A LOGRO		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
B PROCESO		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
C INICIO																			

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE:		MARÍA ALEJANDRA VELERO SUAÑA												EDAD: 5 AÑOS					
COMPETENCIA		MATEMÁTICA																	
		Resuelve problemas de cantidad					Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					RESULTADOS							
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.													
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C				
<b>A LOGRO</b>																			
<b>B PROCESO</b>																			
<b>C INICIO</b>																			

(PRE -TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIA NAYELI VALERO VILCA		EDAD: 5 AÑOS					
MATEMATICA							
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<b>RESULTADOS</b>
<b>A LOGRO</b> <b>B PROCESO</b> <b>C INICIO</b>							

(PRE- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: BENJAMÍN VILCA LUJANO		EDAD: 5 AÑOS												
COMPETENCIA		MATEMÁTICA												
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADOS				
A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
<b>A LOGRO</b>	<b>B PROCESO</b>	<b>C INICIO</b>												



## ANEXO 5: Instrumento validado de post test

<b>FECHA DE ENTRADA DE OBSERVACION DE ENTRADA (POS TEST)</b>	
<b>AUTOR</b>	Analí Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca.
<b>AÑO DE EDICIÓN</b>	2021
<b>MARGEN DE APLICACIÓN</b>	Aplicado en niños de 5 años de la institución I.E.I N°264 – Urus Chulluni puno.
<b>FORMA DE ADMINISTRACIÓN</b>	Observación individual estudiante por estudiante, nose admite observación grupal.
<b>TIEMPO DE APLICACIÓN</b>	10 minutos por estudiante.
<b>SIGNIFICACIÓN</b>	Este instrumento nos ayuda a evaluar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad consta de 15 indicadores en las que las respuestas corresponden a la escala de evaluación del <b>MINEDU (A, B, C)</b> se muestra la ficha de observación juntamente con los indicadores dados, todas estas evaluaciones se consolidan en el registró auxiliar.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESCALA</b>
<b>LOGROS PREVISTOS:</b> cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.	<b>A</b>
<b>PROCESO:</b> cuando el estudiante este en camino lograr los aprendizajes previstos, para la cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.	<b>B</b>
<b>INICIO:</b> cuándo el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	<b>C</b>

*Nota:* Huallpa (2018)

**ANEXO 6:** Instrumento valido Pos Test

APELLIDOS Y NOMBRE: MAYA VALENTINA APAZA PORCELA		EDAD: 5 AÑOS														
COMPETENCIA		MATEMATICA														
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS		
		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.				
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
A LOGRO																
B PROCESO																
C INICIO																

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: FELIX JEANPIER COILA MENDOZA		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMATICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.									
		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
A LOGRO																			
B PROCESO																			
C INICIO																			

(POST-TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MAITE KELI COILA PORCELA		MATEMÁTICA												EDAD: 5 AÑOS				
COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.												RESULTADOS					
	Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.											
CAPACIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C						
A LOGRÓ																		
B PROCESO																		
C INICIO																		

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIAM ILASACA QUISPE		MATEMÁTICA												EDAD: 5 AÑOS		
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS		
CAPACIDAD	A B C	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		A	B	C
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A LOGRO																
B PROCESO																
C INICIO																

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: IAN DANIEL NINA CONTRERAS		EDAD: 5 AÑOS															
COMPETENCIA		MATEMÁTICA															
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS			
Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
A LOGRO B PROCESO C INICIO																	



(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIAM PAUL LUJANO VILCA		EDAD: 5 AÑOS													
COMPETENCIA		MATEMÁTICA													
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS	
Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.					
A B C		A B C		A B C		A B C		A B C		A B C					
A															
B															
C															
INICIO															

(POS- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: SARAI ESMERALDA PORCELA MAMANI		MATEMÁTICA												EDAD: 5 AÑOS					
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS					
CAPACIDAD		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A LOGRO																			
B PROCESO																			
C INICIO																			

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: KATERIN PORCELA JILAPA		MATEMÁTICA												EDAD: 5 AÑOS					
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS					
CAPACIDAD		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
A		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
B																			
C																			
INICIO																			

L



(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MAITE KIARA PORCELA MAMANI		EDAD: 5 AÑOS																	
COMPETENCIA		MATEMÁTICA																	
CAPACIDAD		Resuelve problemas de cantidad				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				RESULTADOS									
		Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
A LOGRO																			
B PROCESO																			
C INICIO																			

(POST-TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: ELVIS MANUEL QUISPE COILA		EDAD: 5 AÑOS												
COMPETENCIA		MATEMÁTICA												
		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						
CAPACIDAD		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		RESULTADOS
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
A														
B														
C														
A LOGRO														
B PROCESO														
C INICIO														



(POST-TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LUZ YARITA QUISPE CHARCA		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS								
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS								
CAPACIDAD	A B C	Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A LOGRO B PROCESO C INICIO																						

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: MILAGROS QUISPE POMA		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS		
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS		
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.						
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A LOGRO																
B PROCESO																
C INICIO																

(POST- TEST)



APELLIDOS Y NOMBRE: MERLI DAMARIS QUISPE PORCELA		EDAD: 5 AÑOS														
COMPETENCIA		MATEMATICA														
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.								
CAPACIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			RESULTADOS		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A																
B																
C																
A LOGRO																
B PROCESO																
C INICIO																

L

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: ANGELICA QUISEP SUAÑA		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS		
		Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.									
A LOGRO B PROCESO C INICIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
	B															
	C															



(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: NEYMAR RUDY QUISPE		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS		
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS		
CAPACIDAD	A B C	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		A	B	C
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A LOGRO																
B PROCESO																
C INICIO																

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: ABEL QUISPE TICONA		MATEMÁTICA												EDAD: 5 AÑOS				
COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.												RESULTADOS					
	Resuelve problemas de cantidad						Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.											
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.				
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
<b>A LOGRO</b>																		
<b>B PROCESO</b>																		
<b>C INICIO</b>																		

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE:		NATALY SUAÑA PORCELA										EDAD: 5 AÑOS						
COMPETENCIA	MATEMÁTICA												RESULTADOS					
	Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.											
CAPACIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas.			Comunica comprensión sobre los números y las operaciones			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
A LOGRO																		
B PROCESO																		
C INICIO																		

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIDIA SUAÑA PORCELA		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS				
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS				
CAPACIDAD	A	B	C	Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		A	B	C		
				A	B	C	A	B	C	A	B	C						
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
A LOGRO																		
B PROCESO																		
C INICIO																		

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: PIERRE BENJAMIN SUAÑA LUJAN		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS			
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS			
CAPACIDAD	A B C	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		A	B	C	
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C				
A LOGRO B PROCESO C INICIO	A B C																



(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: LIA NAYELI VALERO VILCA		MATEMATICA												EDAD: 5 AÑOS	
COMPETENCIA	CAPACIDAD	Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS	
		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			
A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
A LOGRO	B PROCESO	C INICIO													

(POST- TEST)

APELLIDOS Y NOMBRE: BENJAMÍN VILCA LUJANO		MATEMÁTICA												EDAD: 5 AÑOS			
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad						Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.						RESULTADOS			
CAPACIDAD	A B C	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica comprensión sobre los números y las operaciones		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		A	B	C	
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C				
A LOGRO																	
B PROCESO																	
C INICIO																	



## ANEXO 7: Talleres de juegos tradicionales

### TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO YAQUIS”

#### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Analí Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	10/11/21
DURACION	45 minutos

#### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Gestiona el procedimiento de conteo en la realidad diaria donde requiere agregar, quitar en 5 entes mediante la actividad de los yaquis.	Fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en conjunto los niños y niñas aprenderán a respetar turnos, normas del juego, también al practicarlos se desarrollan diferentes

#### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.





Cierre	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿les gusto el juego de los yaquis?</li><li>• ¿les gustaría jugar en casa con tus papitos?</li></ul> Se les pide enviar un video al WhatsApp del juego tradicional poder ver como lo jugaron en casa	Evaluación	
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
“RESOLVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Maneja el conteo hasta 10, en momentos cotidianos en las que requiere contar, utilizando objetos concretos o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbas latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”	El juego es importante para el aprendizaje del niño yniña

### BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO CON EL TROMPO”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	12-11-21
DURACION	45 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Manifiesta con su cuerpo los desplazamientos Que realiza para ir de un lugar	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se traslada hacia derecha izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

### V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO

INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Damos la bienvenida a nuestros niños y niñas, luego indicamos a nuestros niños y niñas que actividad desarrollaremos y como lo jugaremos</li></ul>	Voz humana	
DESARROLLO	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar trompo donde utilizaremos: un trompo y una pita también un espacio adecuado para realizar nuestra actividad.</li></ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Para iniciar el juego del trompo realizaremos movimientos de calentamiento con su cuerpo y después empezar a jugar este juego de trompo.</li><li>Para iniciar demostraremos como se juega este juego del trompo donde los niños y niñas observarán como jugaremos en casa con nuestra familia.</li><li>Cada niño (a) mostrara su trompo y verán las diferencias de tamaños de los trompos (grande, pequeño) y tendrán que hacer bailar al trompo con la pita</li></ul> 	Trompo Pita	45min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"><li>¿Qué es lo que hemos hecho?</li><li>¿En qué consistió el juego?</li><li>¿Quiénes fueron los participantes?</li><li>¿les divirtió el juego?</li></ul> <p>Se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego tradicional poder ver como lo jugaron en casa</p>	Evaluación	



## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
“RESUELVE PROBLEMAS DEFORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Expresa con su cuerpo los desplazamientos Que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha o izquierda “hacia adelante hacia atrás” mediante el juego del trompo.	El juego es importante para el aprendizaje del alumno.

### BIBLIOGRAFÍA:

- a. DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- b. MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- c. MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-  
Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

### I. NOMBRE DEL TALLER: "JUGANDO A LA RUEDA"

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Analí Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	15-11-21
DURACION	45 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado respecto de esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, y con la planificación del taller de enseñanza a domicilio, nuestros niños y niñas tienen el interés de explorar con el material que sucede durante la actividad.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION"	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de la rueda.	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se desplaza hacia derecha, izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

## V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar trompo donde utilizaremos: una rueda de llanta de bicicleta también un espacio adecuado para realizar nuestra actividad.</li> </ul> <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar trompo donde utilizaremos: un trompo y una pita también un espacio adecuado para realizarnuestra actividad.</li> </ul>	RECURSOS HUMANOS	45MIN
DESARROLLO	 <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar trompo donde utilizaremos: un trompo y una pita también un espacio adecuado para realizarnuestra actividad.</li> <li>Para iniciar demostraremos como se juega este juego de la rueda, donde los niños y niñas observarán como jugaremos.</li> <li>Primeramente, preguntaremos de ¿Qué forma tiene la rueda? ¿Qué expresiones utilizaremos hacia delante o hacia atrás?, cada niño responderá y luego formaremos dos grupos uno de varón y mujer para que compitan y habrá un equipo ganador.</li> </ul>	MUSICA RUEDA DE JEBE  PATIO	



CIERRE	<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es lo que hemos hecho?</li> <li>• ¿En qué consistió el juego?</li> <li>• ¿Quiénes fueron los participantes?</li> <li>• ¿les divirtió el juego?</li> </ul> <p>Se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego tradicional poder ver como lo jugaron en casa</p>	EVALUACION	
--------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante la rueda.	El juego es importante para el aprendizaje del alumno.

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO CON EL TROMPO”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	17-11-21
DURACION	46 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado respecto de esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, y con la planificación del taller de enseñanza a domicilio, nuestros niños y niñas tienen el interés de explorar con el material que sucede durante la actividad

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante las canicas	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se traslada hacia derecha izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego



## V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Realizamos una canción con los niños para iniciar nuestra actividad del día.</li></ul>	Voz	45 MIN
	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar canica donde utilizaremos: canicas de colores también un espacio adecuado para realizarnuestra actividad.</li></ul>	Música	
DESARROLLO	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Para iniciar el juego tradicional la docente demostrara un ejemplo del juega de las canicasnuestros niños y niñas observan la actividad.</li><li>Para iniciar nuestro juego del día realizaremos calentamiento corporal.</li><li>Luego iniciamos el juego haremos un círculo y colocaremos 2 canicas dentro del circulo y 1 fuera del circulo para poder tirarlo.</li><li>Una vez que sepan como jugarlo cada niño y niña reconocerá cuantas canicas hay dentro del circulo y fuera, formaran grupo de 2 personas para poder demostrar el juego de las canicas.</li></ul>	Canicas Tiza	

<p>CIERRE</p>	 <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Disfrutaste jugar el juego de las canicas?</li> <li>• ¿Cuántas canicas lograste ganar?</li> <li>• ¿Les gustaría jugar en casa con tus papitos?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego tradicional poder ver como lo jugaron.</p>	<p>Evaluación</p>	
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
RESUELVE PROBLEMA DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de las canicas.	El juego es importante para el aprendizaje del niño y niña.

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú- Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO A LA PERINOLA”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	19-11-21
DURACION	45 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS

Se ha visualizado respecto de esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, y con la planificación del taller de enseñanza a domicilio, nuestros niños y niñas tienen el interés de explorar con el material que sucede durante la actividad.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de la perinola.	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se traslada hacia derecha izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

### V. DESARROLLO DEL TALLER





CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Fue fácil jugar?</li> <li>• Se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego del aro para poder ver como lo jugaron en casa</li> </ul>	Evaluación	
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Manifiesta con su cuerpo los desplazamientos Que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha o izquierda “hacia adelante hacia atrás” a través del juego de la perinola.	El juego es importante para el aprendizaje del niño y niña.

## BIBLIOGRAFÍA:

- a. DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- b. MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- c. MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-  
Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

### I. NOMBRE DEL TALLER: "JUGANDO EL JUEGO DE COORDINACIÓN"

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Análí Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	22-11-21
DURACION	45 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION"	Manifiesta con su cuerpo los desplazamientos Que realiza para ir de un lugar	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se traslada hacia derecha izquierda atrás o adelante.

#### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

#### V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a nuestros niños y niñas. indicamos a nuestros niños que actividad desarrollaremos y como lo jugaremos.</li> </ul> <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar el juego de coordinación.</li> </ul>	Voz	45 min
DESARROLLO	<p>Desarrolló</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar se demostrará como se juega este juego de coordinación.</li> <li>Para iniciar el juego realizaremos calentamiento corporal.</li> <li>Luego de iniciar nuestra actividad buscaremos un espacio y empezaremos hacer el juego saltando hacia adelante con un 1 pie ,2 pies reconociendo nuestra mano derecha, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo.</li> </ul> 	Juego de coordinación	



CIERRE	<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es lo que hemos hecho?</li> <li>• ¿En qué consistió el juego?</li> <li>• ¿Quiénes fueron los participantes?</li> <li>• ¿les divirtió el juego?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego tradicional poder ver como lo jugaron en casa</p>	Preguntas	
--------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
“RESUELVE PROBLEMAS\\ DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de coordinación.	El juego es importante para el aprendizaje del niño y niña.

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO LA RAYUELA”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	24-11-21
DURACION	47 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado respecto de esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, y con la planificación del taller de enseñanza a domicilio, nuestros niños y niñas tienen el interés de explorar con el material que sucede durante la actividad.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en grupo los niños y niñas aprenderán a respetar turnos, normas del juego, también al practicarlos se desarrollan diferentes habilidades motrices.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.





CIERRE	<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Fue fácil jugar?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego del aro para poder ver como lo jugaron en casa</p>	Evaluación del aprendizaje	
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	Maneja el conteo hasta 10, en momentos cotidianos en las que requiere contar, empleando material concreto con su propio cuerpo.	El juego es importante para el aprendizaje del niño y niña.

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO A MATAGENTE”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	26-11-21
DURACION	45 Minutos

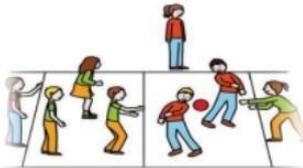
### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Manifiesta con su cuerpo los desplazamientos Que realiza para ir de un lugar	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se traslada hacia derecha izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

## V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a nuestros niños y niñas. indicamos a nuestros niños que actividad desarrollaremos y como lo jugaremos.</li> </ul>	Voz	45MIN
DESARROLLO	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar el juego de mata-gente.</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar el juego tradicional se demostrará un ejemplo del juego de mata-gente a nuestros niños y niñas observaran la actividad.</li> <li>Para iniciar nuestro juego del día realizaremos calentamiento corporal.</li> <li>Luego haremos un grupo de 6 a 15 personas. Cuatro personas, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratara de que el balón les choque a los que están en medio y ellos trataran de esquivar el balón. el ultimo que quede intacto será el ganador.</li> </ul> 	<p>2 pulseras rojo y azul</p> <p>Patio</p> <p>Recursos humanos</p> <p>Juego</p>	



CIERRE	<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Fue fácil jugar?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego del aro para poder ver como lo jugaron en casa</p>	Evaluación	
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando diversos materiales para satisfacer realizar talleres en casa

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Expresa con su cuerpo los desplazamientos Que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha o izquierda “hacia adelante hacia atrás” a través del juego de matagente.	El juego es importante para el aprendizaje del niño y niña

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

### I. NOMBRE DEL TALLER: “Disfruto jugar a los congelados”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	29-11-21
DURACION	48 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado que respecto a esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños tienen el interés de explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de los congelados	. Logre identificar mediante el juego el cuerpo se desplaza hacia derecha, izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

## V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a nuestros niños y niñas. indicamos a nuestros niños que actividad desarrollaremos y como lo jugaremos.</li> </ul>	Verbalización	45 min
DESARROLLO	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar la docente demostrara como se juega este juego de los congelados los niños y niñas observaran actividad.</li> <li>Para iniciar el juego de los congelados realizaremos calentamiento corporal realizaremos esta actividad en un espacio necesitaremos música que cante congelados y los niños bailaran al compás de música cuando diga esto nadie debe de moverse el que se mueve perdió y realizaremos conteo de personas que participaron y perdieron en el juego.</li> </ul>  <p>Verbalización:</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugarlo? ¿les gusto el juego de los congelados? ¿Cuántas personas participaron el juego?</p>	<p>Espacio Recursos humanos Música Pulseras</p>	



CIERRE	<p>¿Cuántas niños perdieron en el juego?</p> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego de los congelados para poder ver como lo jugaron en casa</p>	Evaluación	
--------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando juego haciendo uso de la matemática satisfacer realizar juegos tradicionales en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de matagente.	Los niños y niñas disfrutan jugar este juego realizando función de derecha, izquierda adelante o atrás.

### BIBLIOGRAFÍA:

- a. DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- b. MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- c. MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

### I. NOMBRE DEL TALLER: “Disfruto trasladar pelotitas de colores en la cuchara”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	01-11-21
DURACION	45 minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Reconoce color, forma realiza conteo haciendo uso de la matemática mediante el juego

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscamos un espacio en casa para poder realizar nuestro juego tradicional competencias de cucharas, haciendo uso del material indicado.

## V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a todos nuestros niños y niñas donde indicamos a nuestros niños que actividad desarrollaremos el día de hoy y como lo jugaremos desde casa.</li> </ul>	Verbalización	45 min
DESARROLLO	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que utilizaremos para juego de cucharas utilizando material. 1 cuchara ,15 pelotitas de color y una caja podemos jugar con ayuda de una persona cercana.</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar el juego tradicional la docente demostrara un ejemplo del juego de las cucharas nuestros niños y niñas observaran la actividad.</li> <li>Para iniciar nuestro juego del día realizaremos calentamiento corporal.</li> <li>Para iniciar el juego colocaremos los números 1,2,3 cada tres niños o niñas se colocarán en cada número deben alzar una pelotita de sus costados, trasladando en la cuchara sujetado por la boca hasta colocar en la caja deben llenar la cantidad de pelotitas carrera de cucharas Nuestros niños y niñas demostraran como lo juegan</li> </ul>	Cuchara Pelotitas de color 3 caja Números	



<p>CIERRE</p>	 <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Disfrutaste jugar trasladado pelotitas?</li> <li>• ¿Cuántas pelotitas se te cayeron?</li> <li>• ¿cuántas pelotitas lograste poner en la caja?</li> <li>• ¿Les gustaría jugar en casa con tus papitos?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego tradicional poder ver como lo jugaron en casa.</p>	<p>Verbalización</p>	
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando durante el juego haciendo uso de la matemática satisfacer realizar juegos tradicionales en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Durante el juego los niños realizan el conteo la cantidad de pelotas de colores que lograron llevar sobre la cuchara

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú- Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

### I. NOMBRE DEL TALLER: “Disfruto saltar en el bate sogá”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	12-11-21
DURACION	49 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

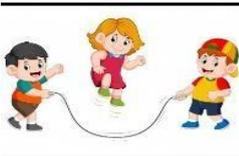
Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego de Bate sogá.	Logre identificar mediante el juego el cuerpo se traslada hacia derecha izquierda atrás o adelante.

### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego

## V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a nuestros niños y niñas. indicamos a nuestros niños que actividades desarrollaremos y como lo jugaremos.</li> </ul> 	Verbalización	45 MIN
DESARROLLO	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que necesitamos para jugar al bate sogá: un cuerda o sogá</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar la docente demostrara como se juega este juego de la salta sogá.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar el juego. realizaremos calentamiento corporal.</li> <li>para iniciar nuestra actividad saldremos al patio y buscaremos cada una su espacio y empezaremos a saltar contando hasta cinco. Luego cantaremos la canción de pinocho que nos dice los números</li> </ul>	<p>Soga Espacio cómodo</p> <p>Demostración</p> <p>Juego de los niños</p>	

<p>CIERRE</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Fue fácil saltar?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego del aro para poder ver como lo jugaron en casa.</p>	<p>Verbalización</p>	
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando juego haciendo uso de la matemática satisfacer realizar juegos tradicionales en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN”</p>	<p>Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego Bate sogá.</p>	<p>Durante el juego los niños realizan el conteo la cantidad de pelotas de colores que lograron llevar sobre la cuchara</p>

## BIBLIOGRAFÍA:

- a. DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- b. MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- c. MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú- Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

### I. NOMBRE DEL TALLER: “jugando a lanzar al sapito

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Análí Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	06-12-21
DURACION	45 ,Minutos

### VII. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesiten poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Maneja el conteo hasta 10 en momentos cotidianos en las que requiere contar, empleando objeto concreto o su propio cuerpo.	Los niños realizan movimiento durante el juego cuentan cantidad d fichas que se logro insertar y los que no se pudieron haciendo huso de la matemática en el juego del sapo .

### VIII. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscamos un espacio en casa para poder realizar nuestro juego tradicional del sapito, haciendo uso del material indicado.

## IX. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Damos la bienvenida a todos nuestros niños y niñas, indicamos a nuestros niños que actividades desarrollaremos el día de hoy y como lo jugaremos desde casa.</li></ul> 	Video	45 MIN
DESARROLLO	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mencionaremos los materiales que utilizaremos para jugar el sapito utilizando como: 10 piedritas planas, Una caja, cartoneta, tijera, plumones, también un espacio adecuado para realizar nuestra actividad desde casa.</li></ul>  	Piedritas Cartoneta Tijera Espacio en la casa	
	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Para iniciar la docente demostrara un ejemplo del juego del sapito los niños y niñas observaran actividad.</li><li>Para iniciar nuestro juego del día realizaremos calentamiento corporal,</li><li>Iniciamos nuestra actividad del día nuestros niños y niñas demostraran</li></ul> 	Video	



<p><b>CIERRE</b></p>	<p>verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Les gusto el juego del sapito?</li> <li>• ¿Cuántas veces lograron lazar piedritas en la boca del sapito?</li> <li>• ¿Cuántas piedritas no entraron a la boca del sapo en la boca del sapito?</li> <li>• ¿Cuántos materiales utilizamos en el juego?</li> <li>• ¿Les gusto el juego del sapito?</li> <li>• ¿Les gustaría jugar en casa con tus papitos?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego del sapito para poder ver como lo jugaron en casa.</p>	<p>verbalización</p>	
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------	--

#### X. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando durante el juego haciendo uso de la matemática satisfacer realizar juegos tradicionales en casa .

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Utiliza el conteo hasta 10 en sucesos de la vida diaria que implica el conteo utilizando objetivos tangibles	Disfrutan jugar lanzado fichas dentro de la boca del sapo cuentan cuantas fichas lograron insertar y cuantas no haciendo uso de los números en el juego

#### BIBLIOGRAFÍA:

- a. DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- b. MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- c. MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú- Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

### I. NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO JUGANDO CON EL TROMPO”

### II. DATOS INFORMACION:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	08-12-21
DURACION	45 Minutos

### III. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego salta pititas.	Realiza movimiento dentro o fuera. realizan el uso del conteo numérico mediante canciones disfrutan jugar.

#### IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Buscar un lugar cómodo donde poder realizar nuestra actividad del día haciendo uso de materiales que se utilizara durante el juego.

#### V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>la bienvenida a todos nuestros niños y niñas, indicamos a nuestros niños que actividad desarrollaremos el día de hoy y como lo jugaremos desde casa.</li> </ul>  <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que utilizaremos para jugar pititas, utilizando materiales como: 1 liga de 2 metros apoyo de 2 personas y un ambiente</li> </ul> 	Verbalización	45 MIN
DESARROLLO	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar la docente demostrara un ejemplo en que consiste el juego del saco los niños y niñas observaran el video.</li> </ul> 	Liga Recursos humanos Un ambiente	



<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para iniciar nuestro juego del día realizaremos calentamiento corporal para iniciar nuestra actividad, nuestros niños y niñas demostraran como realizan el juego.</li> </ul> <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Cuántos pasos hicieron?</li> <li>• ¿fue fácil jugar con la liga?</li> <li>• ¿Les gustaría jugar en casa con tus papitos?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego de la tiendita para poder ver como lo jugaron en casa</p>	<p>Video</p> <p>Juego de los niños</p> <p>verbalización</p>	
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	--

## VI. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando durante el juego haciendo uso de la matemática satisfacer realizar juegos tradicionales en casa.

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego salta pititas.	Disfrutan jugar a la liga haciendo saltos dentro o fuera y el conteo cantidad de saltos en el juego

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

**I. NOMBRE DEL TALLER: :**

**II. “Disfruto jugar garrufio ”**

**III. DATOS INFORMACION:**

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.I N 264-UROS CHULLUNI
EDAD	5 años
DIRECTORA	Gladis Arce Apaza
PROFESORA DE AULA	Liliana Marca Condori
ESTUDIANTE	Anali Cinthya Choque Tapia Nelly Cutipa Pancca
FECHA	10-12-21
DURACION	45 minutos

**IV. REQUERIMIENTO DE LOS NIÑOS:**

Se ha visualizado que en esta coyuntura los niños y niñas ante la situación en la que vivimos del estado de emergencia sanitaria, nuestros niños y niñas necesitan poder desestresarse con juegos tradicional haciendo uso de la matemática, nuestros niños requieren explorar con el material que sucede durante la actividad puedan disfrutar del juego como también la colaboración de los padres de familia pueda ser más motivador para los niños durante el juego en casa.

APRENDISAJE ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel logro de la competencia?
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego garrufio.	Los niños disfrutaron realizar movimientos de girar realizando el conteo numérico para que nos ayude en el juego.

**V. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES**

Buscamos un espacio en casa para poder realizar nuestro juego tradicional del sapito, haciendo uso del material indicado.

## VI. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a todos nuestros niños y niñas y damos las indicamos a nuestros niños que actividad desarrollaremos el día de hoy y como lo jugaremos en casa</li> </ul> <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionaremos los materiales que utilizaremos para jugar garrufio. una chapita metal, lana.</li> </ul> 	Verbalización	45 min
DESARROLLO	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar la docente demostrara un ejemplo en que consiste el juego del garrufio.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar nuestro juego del día realizaremos calentamiento corporal.</li> <li>Para iniciar nuestra actividad del día nuestros niños y niñas demostraran como realizan el juego.</li> </ul> 	<p>Chapitas</p> <p>Metal Lana</p> <p>Video</p>	



CIERRE	<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron al jugarlo?</li> <li>• ¿Cuántas veces hiciste girar?</li> <li>• ¿Cuántas veces lograste hacer sonar al girar?</li> <li>• ¿Les gustaría jugar en casa con sus papitos?</li> </ul> <p>se les pide enviar un video de evidencia al grupo de WhatsApp del juego del garrufio en casa</p>	verbalización	
--------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------	--

## VII. OBSERVACION DEL TALLER

Las niñas y niños demuestran explorando durante el juego haciendo uso de la matemática satisfacer sus necesidades por jugar juegos tradicionales en casa con la familia

EVALUACION		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, DESPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN”	Representa diversos movimientos utilizando su cuerpo, proceso que lo hace para trasladarse de un sitio a otro que puede ser de frente o lateral mediante el juego garrufio.	Disfruta jugar un juego de su entorno a través de la matemática

## BIBLIOGRAFÍA:

- DGEBR. (2019). *La Planeamiento educativo de nivel inicial: Manual de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2015). *Currículo Nacional*. Lima: Editorial MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Perú-Lima



## ANEXO 8: Constancia de ejecución



AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERU: 200 AÑOS DE  
INDEPENDENCIA"

### CONSTANCIA DE EJECUCION DE PROYECTO DE TESIS

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N°264 DE UROS CHULLUNI:

HACE CONSTAR:

QUE LAS SEÑORITAS:

- 1.-ANALI CINTHIA CHOQUE TAPIA.
- 2.-NELLY CUTIPA PANCA.

HAN EJECUTADO SU PROYECTO DE TESIS TITULADO "TALLER  
DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES  
DEL AREA DE MATEMATICA DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS  
REALIZADO EN NUESTRA INSTITUCION".

FECHA DE INICIO DE EJECUCION 10/11/2021

FECHA DE CULMINACION 10/12/2021.

DURANTE EL DESARROLLO DE SU PROYECTO HAN  
DEMOSTRADO RESPONSABILIDAD Y PUNTUALIDAD.

SE LES EXPIDE LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE  
LAS INTERESADAS.

PUNO, 13 DE DICIEMBRE DEL 2021.



## ANEXO 10. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

**Figura 4.**

Haciendo el juego tradicional del “aro” con los niños donde expresan con su cuerpo los desplazamientos de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización”



**Figura 5.**

En esta fotografía se observa a las ejecutoras haciendo el juego tradicional del “juego de coordinación” con los niños donde expresan con su cuerpo los desplazamientos de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización”



**Figura 6.**

En esta fotografía se observa a las ejecutoras haciendo el juego tradicional del “rayuela” con los niños donde utilizan el conteo hasta 10 de la competencia “resuelve problemas de cantidad”





## ANEXO 11



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Anali Cinthya Choque Tapia  
identificado con DNI 76167046 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" Taller de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de  
matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullun°  
de Puno "

Es un tema original.

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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 28 de Diciembre del 2023

  
FIRMA (obligatoria)



Huella



### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Anali Cynthia Choque Tapia  
identificado con DNI 76467046 en mi condición de egresado de:

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

Educación Inicial  
informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

Taller de juegos tradicionales en el logro de aprendizajes del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 264 Urus Chullani de Puno

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

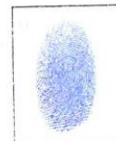
Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 28 de Diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 12



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Nelly Cutipa Pancca  
identificado con DNI 48418861 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" Taller de Juegos Tradicionales en el logro de aprendizajes del  
Área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N°264  
Urus chollani de Puno "

Es un tema original.

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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 28 de Diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Nelly Cutipa Pancca  
identificado con DNI 48418861 en mi condición de egresado de:

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

Educación Inicial  
informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

“ Taller de Juegos Tradicionales en el logro de  
aprendizajes del área de matemática de los niños  
de 5 años de la I.E.I. N° 264 urus chulluni de Puno ”

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 28 de Diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella