UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIALBILINGÜE



Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2022

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE

Presentado por:
Bach. Lola Marina Espinosa de Mogrovejo

Asesor
Dr. Wilmer Ortega Chávez

PUCALLPA – PERÚ

2023

ANEXO 16. ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS

En el Distrito de Yarinacocha, en la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, en el Auditorio Blanco, siendo las ..10:AM. horas, del día 05 diciembre año 2023, se reunieron el jurado de tesis presidida por el presidente DR. JESÚS ALCIBIADES MOROTE MESCUA, teniendo como miembros al DRA. YRIS YOLANDA BEDOYA CAMPOS y al MG. OSCAR RAUL ESQUIVEL YNJANTE, para la sustentación de la tesis elaborada por la tesista **LOLA MARINA ESPINOSA DE MOGROVEJO,** quien expuso la tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA ENEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NILAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022;** A fin de optar el título de Licenciado en Educación Inicial Bilingüe; terminada la sustentación, el autor de la tesis respondió a las preguntas formuladas por los miembros del jurado.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como Bueno..... asignándole un calificativo de ...25... puntos, según el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

Siendo las 11:10. a.m horas, del mismo día se dio por terminado el acto de sustentación firmando los miembros del jurado en señal de conformidad.

DR. JESÚS ALCIBIADES MOROTE MESCUA
Presidente

DRA. YRIS YOLANDA BEDOYA CAMPOS
Secretaria

MG. OSCAR RAUL ESQUIVEL YNJANTE
Vocal

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

CONSTANCIA

N°002 - 2024

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO TURNITIN

La Biblioteca Central, hace constar por la presente, que le informe Final (Tesis) titulado:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022.

Cuyo autor es : **ESPINOSA DE MOGROVEJO, LOLA MARINA**

Facultad : FACULTAD DE EDUCACION INTERCULTURAL Y HUMANIDADES.

Escuela Profesional : EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE.

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 15%.**

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecido en el **artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO**, aprobada con **RESOLUCIÓN N°164-2021-UNIA-CO**, el cual indica que no se debe superar el 24%. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si está dentro de los límites aceptables de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.**

En señal de conformidad y verificación se FIRMA Y SELLA la presente constancia.

Fecha: 04/01/2024

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA - UCAYALI

Dr. Jesús Taylor Dávila Francia
Jefe de la Oficina de Biblioteca Central

DEDICATORIA

A mis padres, por su orientación, sus sabios consejos y por su apoyo constante para culminar mi carrera profesional.

Lola

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que contribuyeron para que esta investigación se haga realidad. A la directora, docentes, niños de 5 años de Estudio estudiantes de Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2022

A nuestros profesores de la Carrera Profesional de Educación Inicial Bilingüe de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía por sus enseñanzas y preocupación constante.

Al Dr. Wilmer Ortega Chávez y mis asesores, por sus orientaciones y conocimientos que contribuyeron para la culminación exitosa de esta investigación

.

ÍNDICE DE CONTENIDO

		Pág.
Dedicatoria		*ii*
Agradecimiento		*iii*
Índice de contenido		*iv*
Índice de Tablas		*vi*
Índice de Figuras		*vii*
Resumen		*vii*
Abstract		*ix*
INTRODUCCIÓN		
1.1.	*Descripción de la situación problemática*	*10*
MARCO TEÓRICO		
2.1	*Antecedentes de la investigación*	*14*
2.2.	*Bases teóricas*	*18*
2.3.	*Definición de términos básicos*	*32*
MÉTODOLOGÍA		
3.1.	*Área geográfica del estudio*	*34*
3.2.	*Identificación y descripción del material experimental*	*34*
3.3	*Procedimientos*	*35*
3.4.	*Variable*	*36*
3.5	*Población y muestra*	*36*
3.6.	*Tratamientos*	*36*
3.7.	*Método de análisis de datos*	*40*
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		
4.1.	*Técnicas estadísticas para el procesamiento de la Información*	*42*
4.2.	*Prueba de hipótesis*	*47*
4.3.	*Discusión*	*51*
V. CONCLUSIONES		*54*
VI. SUGERENCIAS		*55*
VII. BIBLIOGRAFÍA		*56*

ANEXOS

Anexo 1.- Resolución

Anexo 2.- Matriz de consistencia de la investigación

Anexo 3.- Operacionalización de la variable

Anexo 4.- Instrumento

Anexo 5.- Ficha Técnica

Anexo 6.- Juicio de Expertos

Anexo 7.- Constancias de aplicación de investigación

Anexo 8.- Registro fotográfico

Anexo 9.- Base de datos del investigador

ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	*Población de la Institución*	*37*
Tabla 2	*Muestra de estudiantes*	*37*
Tabla 3	*Resultados de Validación de juicio de expertos*	*39*
Tabla 4	*Resultados de Fiabilidad*	*40*
Table 5	*Equivalencias de la confiabilidad*	*41*
Tabla 6	*Resultados de competencia resuelven problemas de cantidad*	*42*
Table 7	*Resultados de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas*	*43*
Tabla 8	*Resultados de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones*	*45*
Tabla 9	*Resultados de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones*	*46*
Tabla 10	*Resultados de p-valor (Heg)*	*48*
Tabla 11	*Resultados de p-valor (He1)*	*49*
Tabla 12	*Resultados de p-valor (He2)*	*50*
Tabla 13	*Resultados de p-valor (He3)*	*51*

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	*Resultados de competencia resuelven problemas de cantidad*	*42*
Figura 2	*Resultados de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas*	*44*
Figura 3	*Resultados de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones*	*45*
Figura 4	*Resultados de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones*	*46*

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo: Demostrar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022, para lograrlo se realizó un estudio experimental con diseño Correlacional causal en una población de 32 niños y una muestra conformada por 32 estudiantes de tipo intencional con muestro no probabilístico. El instrumento de la variable dependiente la cual se va a evaluar su progreso, adaptado para la ocasión fue la lista de cotejos de la competencia resuelve problemas de cantidad tradicionales tomado de (Villacorta, 2017), obtuvo un 0,86 % de confiabilidad según el estadístico Alfa de Cronbach. El instrumento constó de 18 ítems, distribuidos en tres dimensiones: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Para la validez del instrumento se utilizó la técnica de juicio de expertos y arrojó una fiabilidad de 0,9% (prueba de v Eiken), lo cual es una validez muy fuerte, esta lista de cotejo para la variable dependiente incluye 18 ítems de las tres dimensiones propuestas, utilizando la prueba no paramétrica de Wilcoxon que justifica estadísticamente los resultados, concluyeron; que los juegos tradicionales influyen significativamente en las capacidades y por ende en la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2022.

PALABRAS CLAVE: *Juegos tradicionales, resuelve problemas de cantidad.*

ABSTRACT

The objective of this work was: Demonstrate how traditional games improve competition and solve quantity problems in five-year-old boys and girls of the Initial-Educational Institution, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022, to achieve this, a experimental study with a causal correlational design in a population of 32 children and a sample made up of 32 intentional students with a non-probabilistic sample. The instrument of the dependent variable whose progress is going to be evaluated, adapted for the occasion, was the list of comparisons of the competition, solves traditional quantity problems taken from (Villacorta, 2017), obtained a 0.86% reliability according to the Cronbach's Alpha statistic. The instrument consisted of 18 items, distributed in three dimensions: Translate quantities into numerical expressions, Communicate their understanding of numbers and operations, and Use estimation and calculation strategies and procedures. For the validity of the instrument, the expert judgment technique was used and it yielded a reliability of 0.9% (v Eiken test), which is very strong validity. This checklist for the dependent variable includes 18 items from the three proposed dimensions, using the Wilcoxon non-parametric test that statistically justifies the results, concluded; that traditional games significantly influence the capacities and therefore in the competition they solve problems of quantity in the five-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2022.

KEY WORDS: *Traditional games, solve quantity problems*

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción de la situación problemática

En los últimos años, la educación se encuentra en procesos de mejora continua a nivel mundial, es por eso que tanto como los profesores y las instituciones educativas, tienen que implementar métodos creativos y didácticos con el fin de poder facilitar a los niños a que aprendan a resolver con mayor facilidad los problemas de cantidades, debido a que es una enseñanza estratégica para que los niños puedan conocer y resolver problemas numéricos y aplicarlos en la vida cotidiana hasta su etapa de adultez. Sin embargo, la aplicación de los juegos tradicionales se usan como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico; así como lo menciona Sánchez, (2013), donde fundamenta que “la actividad lúdica en la vida de los niños es una etapa transcendental para la enseñanza, donde los juegos tradicionales contribuyen notablemente en el aprendizaje de la resolución de problemas, convirtiéndose en un aspecto pedagógico de suma utilidad en muchas ciencias con énfasis en el desarrollo del pensamiento lógico”, permitiendo adquirir una evolución en el patrón motor al desarrollar una serie de habilidades y destrezas con sentido axiológico-humanístico, (p.56).

En el contexto nacional, los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza en los niños son pocos usados debido a la incorporación de nuevos juegos didácticos que cumplen también un rol importante en la educación, esto ha conllevado que las instituciones urbanas no lo utilicen frecuentemente, con excepción de las zonas rurales, debido a los bajos recursos que cuentan las familias de los niños. Los juegos tradicionales son transmitidos por los padres, abuelos, tíos, etc., que han perdurado a lo largo del tiempo, pero no saben cómo referenciarlo hacia la educación de los niños y no poder sacar lo bueno de estos juegos trascendentales.

Sabiendo que estos juegos se adquiere valores muy importantes como el respeto, la tolerancia, la lealtad, la amistad, el trabajo en equipo etc. También, es importante resaltar que los juegos tradicionales la mayoría de ellos se realizaban al aire libre, utilizando los recursos del entorno, como, por ejemplo, la rayuela, que se dibuja en la tierra y se utiliza una piedra para ir lanzando durante el juego, o un pañuelo para vendar los ojos y jugar a la gallinita ciega en definitiva, estos juegos tradicionales han sido parte de una cultura que ha transcendido de generación en generación haciendo parte de nuestra infancia, y cultura, así como de la infancia de padres y abuelos, por lo tanto, nuestra labor es que continúe en nuestros hijos y en generaciones futuras dando la misma importancia.

De la problemática de la I.E.

Por lo anterior, se hizo necesario presentar este proyecto porque los niños y niñas de 5 años de Inicial 581 Hildebrando Fuentes, Ucayali, conocen muy bien estos juegos. Sin embargo, esta estrategia no se utilizó como fuente de materiales y medios pedagógicos para el aula, por lo que docentes y alumnos no le prestan mucha atención, por lo que solo aplican juegos ordinarios. Por favor, no ayude a resolver el problema. Al mismo tiempo, en este sentido, la investigación se realiza teniendo en cuenta el aprendizaje de los niños, debido a que no está claro el significado educativo que pueden transmitir los juegos tradicionales, lo que los hace muy escépticos.

Los profesores de la IE. 581 Hildebrando Fuentes, pocas veces participan en las actividades educativas en los juegos tradicionales. Los niños y niñas, aún no han desarrollado la competencia resuelve problemas de cantidades, en la cual mi aporte seria desarrollar sesiones de aprendizaje a través del desarrollo de juegos tradicionales para mejorar las habilidades, traducir expresiones numéricas cuantitativas, e impartir una comprensión de los números y las matemáticas, y usar estrategias de estimación y cálculo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2,1, Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Molina (2019), en su trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales en el aprendizaje de la Matemática de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Coronel Oswaldo Vaca Lara en el 2018”, de la Universidad de Guayaquil, tuvo como objetivo “Determinar la influencia de los juegos tradicionales en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la escuela”. En la presente investigación se utilizó dos métodos para su desarrollo entre estos el cuantitativo y el método cualitativo. La población y muestra estuvo conformada por 166 estudiantes, se utilizó la técnica de la encuesta, en los instrumentos se utilizó el cuestionario para aplicar las encuestas, en las que nos permitirán medir los conocimientos que tienen sobre la asignatura de matemática. Y se llegó a las siguientes conclusiones: La conclusión es que si existe un vínculo entre el aprendizaje y el juego tradicional, donde el juego constituye el trabajo del niño, entonces, a pesar de lo anterior, también es la forma en que los niños aprenden, reconocen, manipulan y provocan emociones cuando son niños. No está destinado a una edad específica, pero pueden jugarlo niños, adolescentes y adultos. Cabe mencionar que no sólo la salud física es un indicador de felicidad, sino que la salud mental también es considerada una enfermedad. Finalmente, es muy importante resaltar el papel de los juegos tradicionales en nuestro país, el cual es considerado multicultural por la importancia de sus costumbres.

Perugachi, (2018) en su tesis titulado; “Los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes; estrategia para fomentar la interculturalidad; asignatura de desarrollo de personal social.; en la escuela Pre escolar Municipal Cayambe”, de la Universidad del Norte Ibarra Ecuador, tuvo como objetivo Implementar los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes como estrategia para fomentar la interculturalidad, el tipo de investigación fue descriptivo, dentro de un diseño experimental y etnográfico. La población estuvo conformada por 21 estudiantes en el cual las técnicas empleadas fueron la encuesta, entrevista, registro de observación y documental. En conclusión, la implementación de los juegos tradicionales a través de la aplicación de la unidad didáctica en la asignatura de desarrollo personal social, fomentó la interculturalidad de los estudiantes, así como su interés por conocer más acerca de éstos.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Cóndor, (2019) en tesis de investigación para obtener el grado de doctor en ciencias de la educación titulado “Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016”, tuvo como objetivo demostrar si la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, mejora el aprendizaje de la matemática. La metodología de la investigación es de nivel explicativo, de diseño cuasiexperimental en el cual la población y muestra estuvo conformada por 27 alumnos de segundo grado utilizando la técnica de la observación y la documentación, el instrumento de recolección de datos fue la ficha técnica. Concluyeron que, en la fundamentación teórica del uso de los juegos tradicionales como estrategia educativa en el aprendizaje de la matemática donde el rol del educador debe ser actualizar sus conocimientos siempre, buscando estrategias didácticas en el medio social donde vive el estudiante y que forma parte de sus vivencias con poco recursos económico pero parte de una gran riqueza ancestral recogiendo las tradiciones culturales para la utilización correcta de material didáctico ya que de esta manera su labor será más fácil, eficiente y amena al momento de compartir la clase con los niños y niñas que se encuentran en una muy buena etapa de su desarrollo humano, haciendo mucha más fácil la clase y no condenando a los procedimientos largos y complicados perdiendo de esta forma la oportunidad de aprender jugando.

Mamani, (2019) en su tesis titulado; “Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N 192 Puno; de la Universidad del Altiplano Puno”, el objetivo general fue determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños, el estudio de investigación fue de tipo “experimental” cuyo diseño es cuasiexperiental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en dos grupos, de control y experimental; la población y muestra está conformada por 44 estudiantes del estudio y para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, los instrumentos fueron la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el desarrollo psicomotor llegó a las siguientes conclusiones: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”. En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado” según la prueba del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Comparativamente significa que aplicando los juegos tradicionales se han logrado ampliamente el desarrollo psicomotor, por ende, se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces para el

desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación.

Paredes, (2018) en su trabajo de investigación titulada; “Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School-Cercado de la Universidad nacional San Agustín de Arequipa”. El objetivo fue determinar la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años, para ello se utilizó la investigación aplicada con diseño pre- experimental con pre test y post test el cual estuvo constituida por una escala valorativa; la población 173 y muestra en total fue de 28 niños y niñas de 3, 4 y 5 años, la técnica de Investigación fue la observación: y se llegó a las siguientes conclusiones: Asimismo, el valor estadístico t=9.255, además de contener el intervalo de confianza para la diferencia de medias, se encuentra entre los valores 12.343 y 19.790, siempre que la diferencia entre ambas medias sea 16.067 y que el valor esté dentro del intervalo de confianza. intervalo. Esto nos permite asumir que las medias de las dos muestras son estadísticamente diferentes con un valor de p=0.000 menor a 0.05, lo que nos permite aceptar la hipótesis de investigación; Confirma que el uso de talleres de juego tradicionales mejorará el desempeño del Abraham Lincoln International School - Cercado en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de niños y niñas de 5 años de instituciones educativas privadas.

2.2.1. Antecedentes locales

No se evidencia trabajos similares

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Sustento teórico

a) Teorías sobre los juegos tradicionales

El juego es un tema universal, y muchos pedagogos, psicopedagogos y psicólogos lo han conceptualizado. Para mi tema de investigación he considerado a los siguientes personajes que hablan el juego relacionado a mi tema de investigación, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria […] Fröbel (como se citó en Markus, 2015). Friedrich Fröbel es uno de los primeros teóricos que han hablado del juego y su importancia en los niños y niñas, manifiesta que el juego más

que un pasatiempo se debe considerar como el factor predomínate en la vida infantil, por ser una actividad propia de la infancia.

L. S. Vigotsky (1896 - 1934), como herramienta y recurso sociocultural, convirtiéndose en un motor del desarrollo mental de los niños y promoviendo el desarrollo de funciones cognitivas de orden superior como la atención o la memoria voluntaria.

El juego es una actividad en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos.

Piaget (1969) "el juego es una herramienta tanta poderosa de aprendizaje como imaginación tenga un niño". El juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontaneo y opuesto al trabajo.

b) Definición del juego tradicional

Ortega, (2000) afirma que: "el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo" (p.20).

Para Sarmiento (2008) manifiesta que el juego tradicional trata de "juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó"

De la misma manera, el niño andino construye relaciones con otras personas mientras juega, lo que le permitirá construir redes caracterizadas por la espontaneidad y asegurar una dinámica coordinada de comunicación. Según Brown (2016): el juego andino es un lenguaje en el que niñas y niños sienten una mayor necesidad de expresarse entre sí sus intenciones, deseos, sentimientos y emociones; inician acciones, sugieren nuevas formas de jugar y esperan su turno, esperar lo que el otro hará con su cuerpo y preparar su cuerpo para responder a ese cuerpo, que sin duda merece ser escuchado y explicado..., comprendido, cuestionado. (p.219).

Estermann, (2014) indica que: "El juego en la zona rural andina se desarrolla en un marco de concepciones que modelan las manifestaciones y comportamientos lúdicos tanto de los niños como de los adultos" (p.45). Con base en la información proporcionada, se puede argumentar que el juego en la zona rural se desarrolla en el campo desde un marco de concepciones desde una edad temprana en un marco

conceptual donde se aran campos, se persiguen animales, se construyen casas, se trabaja como conductores, se construyen caminos, etc. . Muestra signos de creatividad y habilidad. En este contexto, los niños más pequeños aprenden de los mayores imitando los movimientos y habilidades requeridas para cada juego, al mismo tiempo que comprenden la lógica y las reglas del juego. Como ves, el juego y la imitación es como los niños aprenden la mayor parte de lo que hacen.

c) Origen de los juegos tradicionales

Los orígenes como principios que fundamentan los juegos tradicionales Dentro de los principios que se debe considerar el desarrollo de los juegos recreativos son:

Principio de la integralidad.

> Rosero, (2018) Considera este principio reconoce el trabajo pedagógico de manera integral y considera al educando como ser social y único en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural. Las mismas que, implica que toda acción educativa debe abarcar todas las dimensiones del desarrollo del estudiante: los cognitivo, social, afectivo, espiritual, motriz, espiritual entre otros; de esta manera se afianza los niveles de humanización para que puede desenvolverse dentro de la sociedad como una persona libre y con pleno ejercicio de sus derechos. (p.78)

> Según, Flores, (2013), considera que, para lograr un desarrollo integral de los niños, en los primeros años de vida es necesario recibir una nutrición adecuada, cuidados de salud, amor, estimulación psicosocial y una interacción significativa con los padres y otros adultos que en cierta medida influyen en ellos. El proceso de crianza. (pág. 107).

Principio de participación.

> Rosero, (2018) Reconoce la organización y el trabajo en grupo como un espacio adecuado para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales; por parte de los educandos, docentes, la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenecen. Este hecho les permite desarrollar habilidades que en cierta medida contribuyen a la cohesión, el trabajo en equipo, la formación de valores y normas sociales, el sentido de parentesco y el compromiso de equipo. Lo mismo crea un sentido de pertenencia a la familia, a la comunidad y a la nación.

Principio de lúdica.

Rosero (2018), reconoce que el juego es un componente dinamizador de la vida del educando; por lo mismo, ayuda la construcción de conocimientos, la construcción de su mundo físico y social. Toman su iniciativa, comparten sus intereses, desarrollan habilidades comunicativas, definen y aplican normas que promueven la convivencia. También se reconoce que la alegría, el entusiasmo y la alegría de crear y crear significado permiten que los niños desarrollen habilidades sociales relacionadas con el desarrollo de su personalidad, que les ayudarán en su posterior convivencia social.

Para desarrollar este principio es necesario reconocer que el niño es un ser lúdico que está interesado en participar en actividades que le crean placer, placer y posibilidad de placer.

Un niño necesita revelar y comunicar sus sentimientos, creencias y opiniones sobre las cosas en un ambiente de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, aprender sobre sí mismo y vivir una vida sana, creativa y feliz. Un requisito previo para lograr este objetivo es que puedan reinventarse, desarrollar la imaginación y la intuición, liberar y reconocer sus poderes expresivos, desarrollar habilidades, comunicar su perspectiva, reconocer y apreciar su herencia cultural y comprender su historia.

La aplicación de estos principios lleva a los niños a desarrollar un interés por el mundo físico y los fenómenos, un interés que no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino que también incluye propiedades más fundamentales que no son accesibles a través de los sentidos; para descubrirlos, comprenderlos y aceptarlos necesitan un interlocutor, este interlocutor aparece frente a los niños como un facilitador de sus discusiones y enfrentamientos. Esta oportunidad de comunicación la brindan sus compañeros, familiares y maestros para encontrar soluciones a tareas difíciles.

d) Importancia de los juegos tradicionales

Pérez, (2018) considera que: Los juegos son una forma de demostrar que estás aprendiendo. Es un medio valioso de adaptación al entorno familiar o social y debe considerarse un medio de socialización. Además, mientras juegan, los niños conocen a otros niños y se hacen amigos de ellos, reconocen sus puntos fuertes, cooperan y se sacrifican por el grupo, respetan los derechos de los demás, siguen las

reglas del juego, superan dificultades y ganan y pierden juntos con respeto. (p 15).

Asimismo, Rojas, (2019) menciona que: El juego, es parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior; desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. (p.123). Es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos.

Desde mi comprensión en este sentido, los juegos andinos son fundamentales, ya que forman identidades específicas y se transmiten de generación en generación principalmente por vía oral, contribuyendo a la cohesión y anclaje de los grupos humanos. A pesar de estas restricciones, las niñas y los niños todavía buscan momentos de logro, entretenimiento y actividades relacionadas con los roles masculinos y el trabajo en la sociedad, como si imitar lo que hacen los padres u otros adultos fuera una parte central del juego de preparación para la edad adulta.

e) Beneficios de los juegos tradicionales

Rodríguez, (2013) considera que: los elementos básicos que vienen a ser necesarios para desarrollar los juegos tradicionales podemos considerar los siguientes: a) El necesario. Esto incluye definir de forma clara y precisa los objetivos de los juegos tradicionales como estrategia relevante. b) Proceso a seguir correctamente. Para crear diversión, es necesario crear secuencias de juego. c) Medios y materiales suficientes. Les brinda a los niños y niñas una herramienta de manipulación y comportamiento físico. d) las reglas del juego. Para que niños y niñas se acostumbren a la escucha activa en un ambiente de juego es necesario coordinar los mismos contenidos e) lenguaje. Algunos juegos tienen su propio lenguaje o terminología que sólo se utiliza dentro del juego.

f) Los juegos tradicionales en Atalaya

Monge, (2001) indican que: “por el juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos; además, contribuye en su desarrollo físico, su desarrollo cultural y emocional” (p. 45). En las actividades con niños, esto se puede aplicar a casi todas las actividades cotidianas de la sociedad. Por tanto, la obra de títeres gira en torno al principio básico del mundo andino: la reciprocidad, porque su objetivo es que un niño o una niña comprendan lo que es el cuidado mutuo de la vida. A la niña se le enseña que la mujer es criadora, es decir, dadora, la que porta a otro ser, la fuente de vida, y por tanto tiene cualidades únicas que la distinguen de los hombres. una mujer madre necesita un padre tanto para el

nacimiento como para la crianza, es decir, para cultivar conocimientos, proteger a la familia, cuidar los recursos, satisfacer las necesidades, el afecto y el amor, todo lo cual es propio de cada familia, de cada sociedad y de cada comunidad, cualquier sociedad para los niños andinos con actitudes y comportamientos inapropiados como frustración, desesperación o mal manejo de la ira, los Juegos Andinos sirven como una salida para estos sentimientos.

g) Clasificación de juegos tradicionales

Según Monge (2001), clasificó los juegos según las características que desarrollan, son: Juego sensorial. Desarrollan diferentes sentidos humanos. Se caracterizan por la pasividad, favoreciendo especialmente el dominio de uno o más sentidos. Juegos motorizados, buscan la madurez en los movimientos de los niños. Juego de desarrollo de anatomía. Estimulan el desarrollo muscular y articular de su hijo. Organizar competiciones. Fortalecen los conductos sociales y emocionales. Es posible que tengan lecciones implícitas. Juegos pre deportivos. Estos incluyen todos los juegos cuya función es desarrollar habilidades específicas en diversos deportes. Competiciones deportivas. Su finalidad es definir los principios y reglas básicos del deporte, así como las competiciones y las victorias y derrotas (p. 122).

Asimismo, Monge, (2001) consideran lo siguiente:

El juego funcional. Que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad.

El juego de autoafirmación. Donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa.

El juego simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien.

El juego pre-social. Que va de los cuatro a seis años, e niño busca compañeros como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo. (p. 121).

Por lo tanto, en cada juego que realizan los niños se encuentra diversas maneras de jugar a lo que mediante van representando los niños adecuan el nombre que ellos creen conveniente, esto es de acuerdo a la realidad del contexto donde viven.

h) Dimensiones de los juegos tradicionales

Manrique, (2006) considera las fases de los juegos tradicionales:

La primera fase, de planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas), corresponde el momento durante el cual los niños y niñas se apropia del sistema de problemas que son la expresión de las posibilidades de aplicación de la teoría matemática que estudia y con ellos recibe una orientación inicial de los conceptos, teoremas o procedimientos específicos y generales y las habilidades matemáticas correspondientes que le permiten comprender y fundamentar una o varias vías de solución. Manrique (2006) las experiencias con el cuerpo como: desplazamiento, movimiento corporal y segmentario, así como el equilibrio postural, son punto de partida para los aprendizajes. Asimismo, los objetos para manipular, problemas significativos contextualizados, situaciones de juego (libre y de reglas) son acciones didácticas que propone el docente, procurando que el niño no se quede solo en la actividad lúdica o manipulación del objeto, sino que avance hacia la manipulación de las propiedades del objeto.

La segunda fase, de elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades), da continuidad a la anterior al elaborar los conceptos, teoremas y procedimientos (se propone la formación de las habilidades referidas a la elaboración y utilización de conceptos, propiedades y procedimientos) a partir de la interpretación como instrumentos para la precisión de una u otra solución de los problemas esenciales (habilidades matemáticas básicas) y los procedimientos específicos que le sirven de base (habilidades matemáticas elementales). En esta etapa se proponen ejercicios que propicien el ordenamiento, integración y estructuración del sistema de conocimientos y habilidades. Manrique (2006), el niño representa sus experiencias concretas a través de gráficos que muestran cómo va interiorizando el concepto el niño. En la representación gráfica dibuja los juegos o las actividades realizadas con su cuerpo o con el material concreto que ha trabajado, utiliza diagramas, cuadros y gráficos para expresar su comprensión del concepto.

La tercera fase, es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades). Muy relacionada con la anterior, se parte de que el alumno se haya apropiado del sistema de conocimientos y habilidades matemáticas, es decir, los problemas, los instrumentos y estrategias para su solución y dispone de una amplia variedad de muestras, dadas en los ejemplos analizados y los ejercicios resueltos, que le permiten orientarse de forma independiente el desarrollo de sus habilidades. Manrique (2006), se trata de procurar la aplicación del concepto matemático aprendido a otros contextos, es decir promover la transferencia de la matemática a otros campos

del saber o en su vida diaria. El niño es capaz de aplicar generalizar el concepto u operación aprendida y aplicarlo correctamente a una situación novedosa. Con ello demuestra su capacidad de abstraer el concepto que ha sido interiorizado y ser capaz de aplicarlo en contextos distintos al que originariamente se formó.

i) Competencia resuelven problemas de cantidad

Definición: En esta investigación se trabajará con la competencia resuelve problemas de cantidad, según Minedu, (2019) define: Busca que el alumno resuelva el problema, o propone un nuevo problema para establecer y comprender los principios de los números, también incluye comprender las soluciones, saber elegir diversas estrategias, ejecutar procedimientos correctamente y utilizar diferentes recursos.

Por su parte, Poza, (2017) “afirma que:

Formativa: esta característica ayuda al desarrollo matemático y numérico que será fundamental para la vida de los infantes ya que esto los ayudará a desarrollarse con autonomía. ϖ Interdisciplinariedad: esta característica abarca diferentes aspectos del saber, los cuales crean vínculos direccionados a lograr un apoyo mutuo de los aprendizajes y así tener una enseñanza significativa.

Atención al desarrollo evolutivo: el curso de matemática incluye una variedad de aspectos que se van impartiendo en los diferentes grados, se comienza usualmente con operaciones sencillas y progresivamente se va subiendo el nivel. ϖ Permanente: No olvidarnos los algoritmos, pero sin embargo no recordamos las raíces cuadradas debido a que no hacemos uso de estas una saliendo del colegio. Por esta razón la enseñanza debe ser práctica y sencilla, con temas que les servirán a los estudiantes en su vida cotidiana.

Organizadora de pensamiento: esta característica tiene como objetivo que con el razonamiento matemático el niño aprenda a solucionar diferentes problemas en su vida, que van apareciendo a medida que empieza a tener contacto con el mundo exterior.

j) Enfoque basado en la resolución de problemas

Minedu, (2019) el enfoque está orientada a la enseñanza – aprendizaje de la Resolución de Problemas, el cual sostiene tres fuentes: La primera es la teoría de situaciones didácticas, la segunda es la educación matemática realista, y, por último, el tercer es el enfoque de resolución de problemas. Es importante entender la situación, donde los problemas que surgen pueden desarrollar ideas matemáticas, convirtiéndose así en cosas matemáticas y no matemáticas, para que puedan resolver desafíos, dificultades u obstáculos.

Área de matemática

Oloya, (2018), El pensamiento lógico matemático aparece en los niños desde edades muy tempranas, el cuál va desarrollándose a la par con la edad cronológica del mismo, especialmente cuando este empieza a tener contacto con el exterior mediante la manipulación, interacción, exploración y observación de los objetos". Godino, (2009) "afirma que desde niños se obtiene el pensamiento matemático haciendo que este pueda relacionar y clasificar los objetos de su entorno ayudándolo a desarrollar capacidades espaciales y eventuales, incentivándolo a que examine, intérprete e investigue situaciones y poner en práctica sus conocimientos a nuevas experiencias que se presenten y así vaya obteniendo el gusto por el pensamiento que lo largo de tiempo lo llamara matemáticas. (p.45)

Competencia del área de matemática

Minedu, (2019) En el currículo nacional de educación básica es donde se fijan los objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben tener poniendo como prioridad la educación ciudadana y los valores, así como también sus deberes y derechos, que les permita también desarrollar competencias relacionadas a la cultura y arte, con una visión ambiental e intercultural apuntando siempre al desarrollo sostenible" (p.148).

En el nivel de Educación Inicial, esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas actúan sobre los objetos que tienen a su alcance, los ponen en relación uno con otro y descubren así sus características. Resuelven de manera práctica los problemas que surgen en sus actividades cotidianas poniendo en juego sus propias estrategias.

De esta manera, aprenden a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y causal como base para el desarrollo de su pensamiento. La exploración y manipulación del niño va evolucionando conforme a su desarrollo madurativo y en función de las oportunidades que su entorno le brinde.

Por esta razón, resulta esencial generar condiciones que promuevan en los niños y niñas actividades de exploración para que puedan descubrir relaciones entre las características de los objetos, encontrar semejanzas, empezar a comparar, ordenar y agrupar según sus intereses y criterios. Por ejemplo, un niño, al manipular varias pelotas, identifica algunas semejanzas de acuerdo con las características perceptuales encontradas; experimenta con ellas, las compara y agrupa desde su propio criterio juntándolas y colocándolas dentro de un recipiente para trasladarlas. Estas actividades constituyen la base de operaciones fundamentales del pensamiento, como las relaciones de cantidad. En el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad", los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades:

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

Capacidades del área de matemática

Traduce cantidades a expresiones numéricas:

Minedu, (2019) “En esta capacidad, convertirá el enlace entre los datos y la situación problemática. Aquí, los estudiantes hacen varias preguntas basadas en expresiones numéricas o situaciones dadas. Además, también incluye evaluar si la expresión numérica propuesta o la solución realmente obtenida satisfacen las condiciones de la expresión o problema inicial dado.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones:

Es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establecen entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como lee sus representaciones e información con contenido numérico.

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo:

Se trata de seleccionar, ajustar, mezclar o crear diferentes estrategias y diferentes procesos, como el pensamiento y los cálculos escritos, la aproximación y la medición, la estimación, etc.

Dimensiones

Son las siguientes capacidades consideradas por el Ministerio de Educación, dentro del documento formal Currículo Nacional de la Educación básica Regular nivel inicial.

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

2.4. Definición de términos

Juegos tradicionales: Mamani, (2017) cita a (Rodríguez, 2013, pág. 13). De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características, estos se clasifican en tres aspectos según el lugar de procedencia, es decir, cada juego tienes una característica propia del lugar en que se originó, aunque este haya sufrido algunos cambios o influencias de otros lugares, otra clasificación es según la actividad física absoluta como saltos, carreras. y por último según los materiales que se usan o movimientos corporales, como ademanes, mímicas, cantos, rimas, y en caso del uso de materiales chapas, piedras, sogas, tizas.

Juegos: Se simplifican en los juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz son aquellos que les exigen a los niños realizan movimientos físicos de coordinación viso motora, en segundo lugar, tenemos los juegos verbales que significan recitar rimas, cantar, adivinanzas, retahílas y finalmente los juegos perceptuales en los que el niño realizó discriminación de olores, sabores, texturas. Mamani , (2017) hace referencia a la (DESP, 2016, págs. 92,-,95).

Teorías de los juegos: Según Venerandablanco14, 2012 citado por Condor (2019), establece que, el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta de las personas, porque favorece en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida ante la sociedad (p.33).

Juego motor: El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. (Mamani, 2017, p.32).

Juego cognitivo: El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia

y no sólo la manipulación de objetos como fin. (Mamani, 2017,p.33).

Juego social: El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. (Mamani, 2017,p.33).

Mata-gente: Este juego desarrolla en los niños la identidad en un grupo, trabajo en equipo y control de emociones. Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. (Mamani , 2017, p.32)

Carrera de sacos: Cada participante metido en un saco hasta la zona abdominal, realizó un recorrido de ida y vuelta a través de saltos a pies juntos sin salirse del saco. Se realizó carreras de relevos, cada equipo dispondrá de un único saco que servirá para que todos los integrantes realicen el recorrido. (Medina, 2016) Los niños tienen la oportunidad de expresar emociones y el control de las mismas, manejo de frustración y empatía. (Mamani, 2017,p.33)

Pesca o chapa-chapa: Tiene similitud con “la pega” que juegan las niñas y niños de la costa en donde un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor. (DESP, 2016, pág. 92) La pesca desarrolla en el niño habilidades sociales que les permiten la interrelación de su identidad con al de los demás, propiciando la cimentación de su auto concepto. (Mamani, 2017,p. 33).

CAPÍTULO III

MÉTODOLOGÍA

3.1. Área geográfica del estudio.

La investigación se llevará acabo con los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa, Inicial 581 Hildebrando Fuentes, Atalaya, Ucayali-2021. Donde la Institución Educativa se encuentra ubicado en una Zona Urbano de Atalaya.

3.2. Identificación y descripción del material experimental

3.2.1. Tipo de investigación

La Investigación fue de tipo básica, porque tuvo como objetivo principal incrementar los conocimientos teóricos que tiene de las actitudes, El estudio se trató de indagar sobre las causas que origina los juegos tradicional y consecuencias que influye en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, de acuerdo con las ideasde (Oseda et.al ,2015), asimismo, el estudio se ubica en la categoría de preexperimental porque no se trabajó con grupo de control.

3.2.2. Nivel de investigación

Según Sánchez (2017); el nivel explicativo o de comprobación de hipótesis causales “son los estudios orientados a buscar un nivel de explicación científica que a su vez permita la predicción. Además, hay que tener presente que la identificación de los factores explicativos de un fenómeno nos puede conducir a la formulación de principios y leyes básicas. Este tipo de investigación guarda correspondencia con lo que hemos denominado investigación sustantiva – explicativa. En estos estudios es necesario la presencia y planeación explícito de hipótesis que permita explicar tentativamente la ocurrencia de un fenómeno; hipótesis que no necesariamente se presenta de manera explícita en los estudios descriptivos. Así mismo, este nivel de investigación puede guardar cierta correspondencia con las investigaciones experimentales o tecnológicas en tanto que el propósito de la investigación sea modificar un fenómeno. Los estudios de comprobación de hipótesis causales exigen el empleo de métodos y diseños válidos y rigurosos de investigación”. Pág. (49,50) Es la comprobación de la hipótesis a través de una investigación sustantiva explicativa. La cual exige el empleo de métodos, diseños válidos y rigurosos de investigación, que no necesariamente se presenta de manera explícita.

3.2.3. Método de investigación

El método empleado correspondió al método científico, empleándose el método hipotético – deductivo que, según (Bernal, (2010), consiste en partir de conjeturas para luego buscar comparaciones y con ellas llegar a conclusiones.

3.2.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue el experimental con carácter preexperimental porque se trabajó con un solo grupo o muestra. Siguiendo a Campbell y Stanley (1973), en la investigación experimental, los diseños que con más frecuencia son utilizados, según el grado de control que tengan sobre las variables extrañas, potencialmente influyentes en el estudio. (pág. 129)

El esquema es el siguiente:

O1 ---------- X ---------- O2

Donde: X : Variable independiente

O1 : Pre test o también prueba de entrada

O2 : Post test o también Prueba de salida.

(Sánchez y Reyes, 2006).

3.3. Variable

3.3.1. Variable Independiente: juegos tradicionales

Descripción conceptual

Para Bazán y Sotero (1997 p.62), El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

3.3.2. Variable dependiente: Competencia resuelven problemas de cantidad

Descripción conceptual

Minedu, (2019), define: Busca que el alumno resuelva el problema, o propone un nuevo problema para establecer y comprender los principios de los números, también incluye comprender las soluciones, saber elegir diversas estrategias, ejecutar procedimientos correctamente y utilizar diferentes recursos. (p.156).

3.1.1. Operacionalización de la variable (Ver anexo).

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Población Censal: En vista de que la población es pequeña se tomó toda para el estudio y esta se denomina muestreo censal, López, & Fachelli, (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa opina que “la muestra censal es aquella porción que representa toda la población”. (p.123), por ello estará conformada por los 32 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes, Atalaya, Ucayali-2021.

Tabla 02

Muestra	A	Total N%
5 años	32	32
TOTAL		100

3.2.2. Tratamientos

Según Hernández, Fernández & Baptista (2014) el trabajo de investigación es de tipo experimental Busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población (p.78), por su naturaleza determinada es de nivel pre experimento, porque se trabajará con un solo grupo donde se manipulará la variable conformado por los 32 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022.

3.2.3.- Tipo de muestreo

El muestreo fue no probabilístico, no se empleó ninguna fórmula estadística, es decir, la muestra se tomó por elección intencionada del experimentador. En el caso de este tipo de muestras, el experimentador eligió a los participantes del estudio utilizando su propio criterio, pero buscando que el grupo elegido sea representativo, según los conceptos de (Carrasco, 2013).

3.2.3. Técnicas para la recolección de los datos

Técnica: Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos

3.2.4. Técnicas de observación.

La Observación. – Según Hernández, Fernández, & Baptista, (2014). Es un método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. (p.252).

La observación sistemática. Esta técnica se aplicará para verificar el logro como los juegos tradicionales mejoran el logro del aprendizaje en la resolución de problemas de cantidad.

Encuesta. - son consideradas por diversos autores como un diseño o método.

Instrumentos

Se utilizará una lista de cotejo para verificar y evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali.

3.2.5. Procedimientos de datos

Para el procesamiento de datos se utilizará el programa estadístico statistica Package for the Sciences (SPSS) V.24 es un programa que brinda grandes propiedades graficas integradas dentro de un mismo sistema, que facilita tanto el análisis estadístico de datos en tablas y gráficos. El SPSS. Se maneja mediante menús descriptivos y cuadros de dialogo, la comunicación con el sistema se realiza mediante instrucciones que se agrupan en módulos.

Para el tratamiento de los datos se organiza de la siguiente manera:

Distribución de Frecuencias para datos porcentuales

Representación de gráficos

Medidas de variabilidad o dispersión

3.2.6. Validez

Según Carrasco (2013 p.336), define que “un instrumento es válido cuando mide lo que debe medir de la variable de estudio, es decir, cuando nos permite extraer datos que preconcebidamente necesitamos conocer”

En ese sentido, se entregó una ficha de validación a tres profesionales con trayectoria académica denominado juicio de expertos, conteniendo: la matriz de consistencia, la operacionalización de variables y el instrumento de evaluación. Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 3 Resultados de Validación de juicio de expertos

EXPERTOS	*Grado*	*Promedio*	*Resultado*
Jessy Isabel Vargas Flores	*Magister*	*90.5*	*Aplicable*
Manuel Calle Ignacio	*Magister*	*86*	*Aplicable*
Nelly Marlene Alvites Geronimo	*Magister*	*89.5*	*Aplicable*

Fuente: Base de datos del investigador.

El resultado de validación de los expertos fue 88.67 que corresponde a la categoría de aplicable.

4.7.2. Confiabilidad

Según Carrasco (2013), define que “es la cualidad o propiedad de un instrumento que permite obtener los mismos resultados al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodosde tiempo” (p.339).

Para demostrar la confiabilidad del instrumento se verificó la consistencia interna del mismo, para ello se tomó una prueba piloto, de 10 niños, que no fueron miembros de la muestra, con el objetivo de determinar la confiabilidad del instrumento, así como, establecer en su aplicación y la redacción adecuada de los ítems. Para determinar la confiabilidad delinstrumento se utiliza el coeficiente Alfa de Cronbach. Cuya formula, fue la siguiente:

$$\alpha = [\frac{k}{k-1}][1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}]$$

Donde:

k: *es el numero de preguntas o ítems*

S_i^2: *es la varianza del ítem i.*

S_t^2: *es la varianza de los valores totales observados*

Para el resultado se utilizó el SPSS statistics 23, a continuación, se presenta:

Tabla 4.Resultado de fiabilidad

Instrumento	*Alfa de Cronbach*	*N° de elementos*
Inventario de actitudes hacia las matemáticas	*0,9*	*32*

Para determinar si es confiable se utilizó los valores de equivalencia según Herrera (1998):

Tabla 5.Equivalencias de la confiabilidad

0.53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	**Excelente confiabilidad**
1,0	Confiabilidad perfecta

Según tabla 2, el resultadoindica el coeficiente de coeficiente Alfa de Cronbach.es 0,8, con la que la confiabilidad se considera excelente según los valores establecido en la tabla 3, por consiguiente, tiene excelente confiabilidad.

3.7.3. Métodos de análisis de datos

Se utilizará la distribución de frecuencias y la media aritmética como parte de la estadística descriptiva. Asimismo, debido a la naturaleza de la variable de estudio se recurrirá a analizar los datos en la Prueba wilcoxon, utilizando el SPSS versión 23 para contrastar las hipótesis de estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Técnicas estadísticas Descriptivas para el procedimiento de la información

4.1.1 Resultado del objetivo general

Tabla 6. Resultados antes (pretest) y después (postest) de la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

COMPARACIONES		PRETEST	POSTEST	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	**4**	**0**	**12,5**	**12,5**	**12,5**
	B	**25**	**2**	**78,1**	**78,1**	**90,6**
	A	**2**	**6**	**6,3**	**6,3**	**96,9**
	AD	**1**	**24**	**3,1**	**3,1**	**100,0**
	Total	32	32	100,0	100,0	

.Fuente: Base de datos del investigador

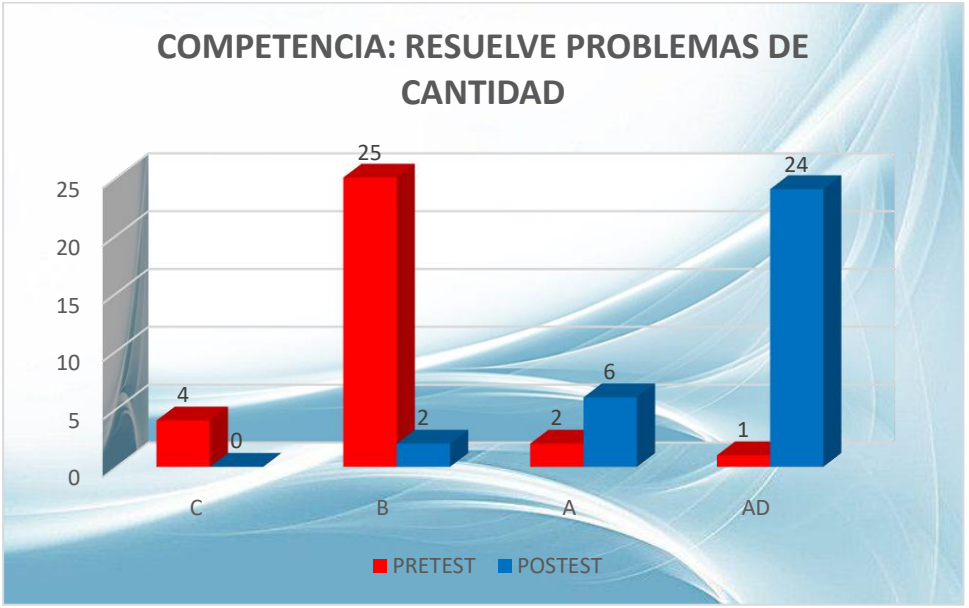


Grafico 1.Resultados de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad

Descripción

De la observación de la tabla N°6 y Gráfico N°1 sobre la competencia Resuelve Problemas de Cantidad se infiere que:

Según el pre test

Se hallan 4 niños (13%) en el nivel logro inicio, 25 niños (78%) en el nivel logro básico,

2 niños (6%) en el nivel logro satisfactorio y solo 1 niño (3%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

Según el post test

Se hallan que ningún niño (0%) en el nivel logro inicio, 2 niños (6%) en el nivel logro básico, 6 niños (19%) en el nivel logro satisfactorio y 24 niños (75%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

por lo que se puede observar que luego de la aplicación de los juegos tradicionales se observó una mejora sustantiva en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad

4.1.2 Resultado del objetivo Especifico 01

*Tabla 7.*Resultados antes (pretest) y después (postest) de la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el desarrollo de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMERICAS

COMPARACIONES		PRETEST	POSTEST	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	3	0	9,4	9,4	9,4
	B	27	1	84,4	84,4	93,8
	A	1	3	3,1	3,1	96,9
	AD	1	28	3,1	3,1	100,0
	Total	32	32	100,0	100,0	

.Fuente: Base de datos del investigador

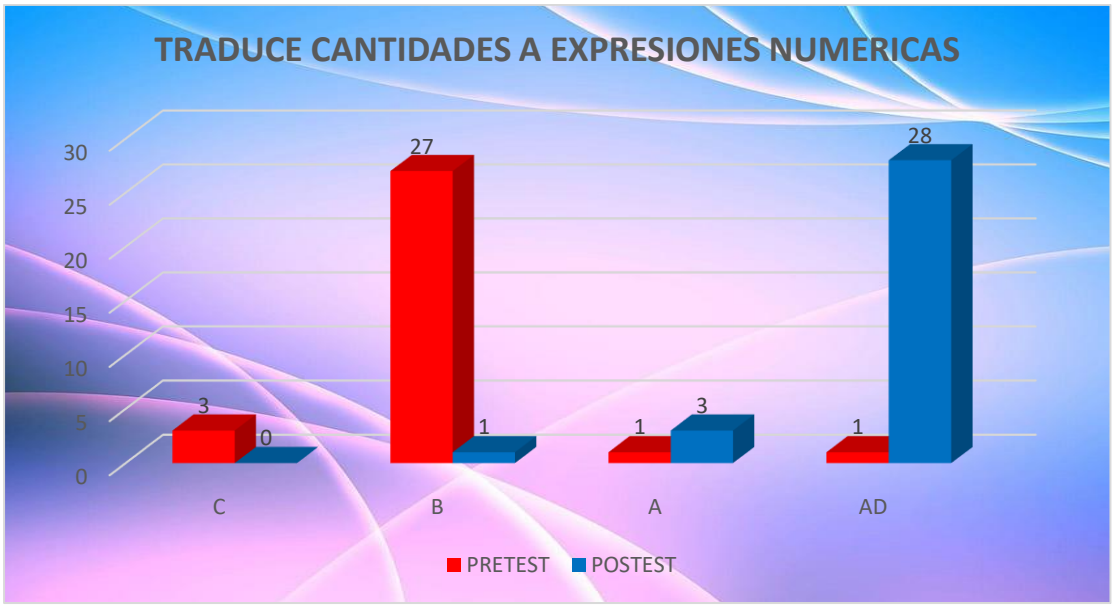


Grafico 2. Resultados de la capacidad, traduce cantidades a expresiones

numéricas

Descripción

De la observación de la tabla N°6 y Gráfico N°1 sobre la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas se infiere que:

Según el pre test

Se hallan 3 niños (9%) en el nivel logro inicio, 27 niños (85%) en el nivel logro básico, solo 1 niño (3%) en el nivel logro satisfactorio y solo 1 niño (3%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

Según el post test

Se hallan que ningún niño (0%) en el nivel logro inicio, 1 niños (3%) en el nivel logro básico, 3 niños (9%) en el nivel logro satisfactorio y 28 niños (87%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

por lo que se puede observar que luego de la aplicación de los juegos tradicionales se observó una mejora sustantiva en el desarrollo de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas

4.1.3 Resultado del objetivo Especifico 02

*Tabla 8.*Resultados antes (pretest) y después (postest) de la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en la mejora de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

COMUNICA SU COMPRENSION SOBRE LOS NUMEROS Y LAS OPERACIONES

COMPARACIONES	PRETEST	POSTEST	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
C	**8**	**0**	**25,0**	**25,0**	**25,0**
B	**22**	**1**	**68,8**	**68,8**	**93,8**
A	**1**	**5**	**3,1**	**3,1**	**96,9**
AD	**1**	**26**	**3,1**	**3,1**	**100,0**
Total	32	32	100,0	100,0	

.Fuente: Base de datos del investigador

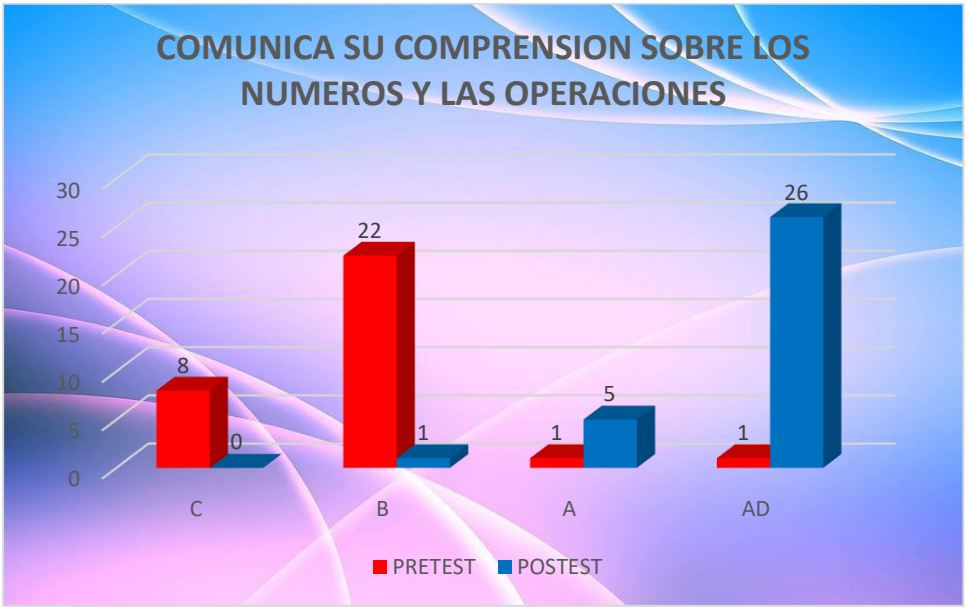


*Grafico 3..*Resultados de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Descripción

De la observación de la tabla N°6 y Gráfico N°1 sobre la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, se infiere que:

Según el pre test

Se halla que 8 niños (26%) en el nivel logro inicio, 22 niños (69%) en el nivel logro básico, 1 niños (3%) en el nivel logro satisfactorio y solo 1 niño (3%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

Según el post test

Se halla que ningún niño (0%) en el nivel logro inicio, 1 niños (3%) en el nivel logro básico, 5 niños (15%) en el nivel logro satisfactorio y 26 niños (82%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

por lo que se puede observar que luego de la aplicación de los juegos tradicionales se observó una mejora sustantiva en el desarrollo de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Resultado del objetivo Especifico 03

*Tabla 6..*Resultados antes (pretest) y después (postest) de la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el desarrollo de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACION Y CALCULO

COMPARACIONES		PRETEST	POSTEST	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	**3**	**0**	**9,4**	**9,4**	**9,4**
	B	**26**	**1**	**81,3**	**81,3**	**90,6**
	A	**1**	**2**	**3,1**	**3,1**	**93,8**
	AD	**2**	**29**	**6,3**	**6,3**	**100,0**
	Total	32	32	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos del investigador

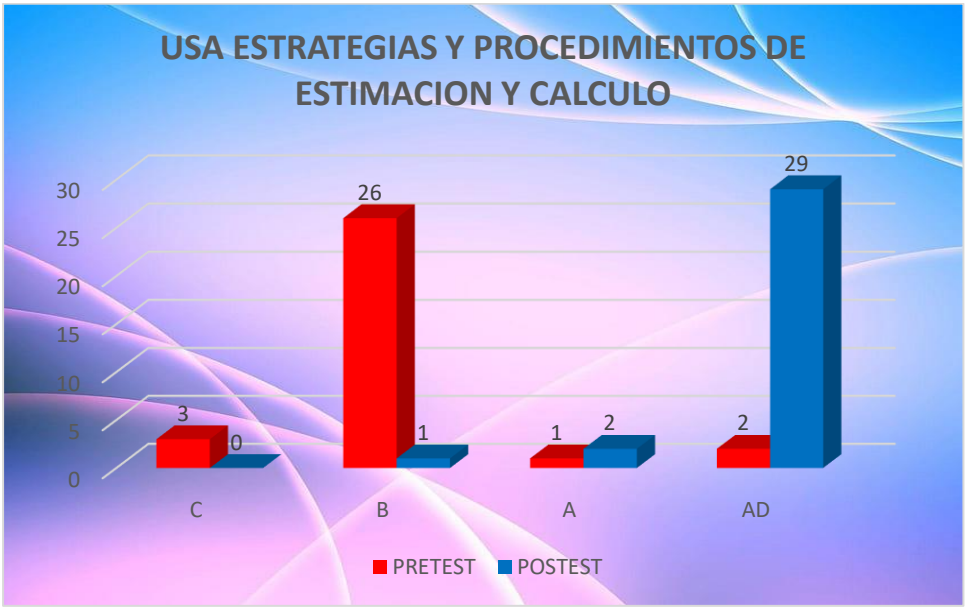


Grafico 1. Resultados de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Descripción

De la observación de la tabla N°6 y Gráfico N°1 sobre la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo se infiere que:

Según el pre test

Se hallan 3 niños (9%) en el nivel logro inicio, 26 niños (82%) en el nivel logro básico, solo 1 niño (3%) en el nivel logro satisfactorio y 2 niños (6%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

Según el post test

Se hallan que ningún niño (0%) en el nivel logro inicio, 1 niños (3%) en el nivel

logro básico, 2 niños (6%) en el nivel logro satisfactorio y 29 niños (91%) se encuentra en el nivel logro muy satisfactorio.

por lo que se puede observar que luego de la aplicación de los juegos tradicionales se observó una mejora sustantiva en el desarrollo de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

4.2. Técnicas estadísticas Inferenciales para el procedimiento de la información

i. Prueba de normalidad de los datos

La prueba de normalidad de los datos es importante porque determinar si es que se utilizará una prueba paramétrica o no paramétrica. Para verificar si los datos obtenidos en las pruebas tenían una distribución normal, se aplicó la prueba de Kolmogorov - smirnov ya que la muestra es de 32 niños. (mayor a 30 elementos),

En el análisis planteamos:

Ho; la hipótesis nula el cual sería que los datos se distribuyen en forma normal;

H1; hipótesis alterna es que los datos no se distribuyen en forma normal.

Si el valor de significancia es menor que 0.05 se rechaza la hipótesis nula, mientras que si es mayor que 0.05, se acepta la hipótesis nula.

En la tabla 4, se tiene los resultados de la prueba de normalidad.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	0,191	32	0,005	0,949	32	0,039
D1	0,134	32	0,156	0,941	32	0,078
D2	0,128	32	0,002*	0,964	32	0,347
D3	0,206	32	0,001	0,941	32	0,049
POSTEST	0,201	32	0,002	0,905	32	0,009
DD1	0,313	32	0,000	0,789	32	0,000
DD2	0,286	32	0,000	0,815	32	0,000
DD3	0,177	32	0,012	0,869	32	0,001

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors
b.

Como se observa en la Tabla 4, no todas las variables de estudio la mayoría no tienen distribución normal, por lo tanto, se tomó la decisión de utilizar una prueba no paramétrica, en este caso se utilizó la prueba de Wilcoxon (prueba no paramétrica) para la comparación de dos grupos pareados o relacionados.

ii. Prueba de rango con signo de wilcoxon (Muestras pareadas o relacionadas)

Contrastación de hipótesis con respecto a la variable competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023

Hipótesis General

Ho: Según el resultado obtenido se ve que no hay diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y prueba de salida o post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

$$Ho: P_{pe.} = P_{ps.}$$

Ha: Según nuestro resultado se presenta diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y la prueba de salida o también llamada post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

$$H_1: P_{pe.} \neq P_{ps.}$$

Nivel de significación $\alpha = 0{,}05$ o también (5%)

La prueba estadística para las muestras pareadas es la prueba de Wilcoxon (prueba no paramétrica).

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0[a]	,00	,00
	Rangos positivos	32[b]	16,50	528,00
	Empates	0[c]		
	Total	32		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de prueba[a]

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,942[b]
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- **Pvalor < alpha = 0,05 –> Aceptas la H1**
- **Pvalor >= alpha = 0,05 –>"Aceptas la H0"**

Decisión estadística: Como tomamos $\alpha = 0.05$ $y\ Pvalor\ 0.00 < \alpha$ en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Conclusión: se concluye que: existe diferencia significativa de frecuencias en la población entre la prueba de entrada y prueba de salida en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

Hipótesis Especifica 01

Ho: Según el resultado obtenido se ve que no hay diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y prueba de salida o post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023

Ho: $P_{pe.} = P_{ps.}$

Ha: Según nuestro resultado se presenta diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y la prueba de salida o también llamada post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

H_1: $P_{pe.} \neq P_{ps.}$

Nivel de significación $\alpha = 0{,}05$ o también (5%)

La prueba estadística para las muestras pareadas es la prueba de Wilcoxon (prueba no paramétrica).

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
DD1 - D1	Rangos negativos	0[a]	,00	,00
	Rangos positivos	32[b]	16,50	528,00
	Empates	0[c]		
	Total	32		

a. DD1 < D1

b. DD1 > D1

c. DD1 = D1

Estadísticos de prueba[a]

	DD1 - D1
Z	-4,953[b]
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- **Pvalor < alpha = 0,05 –> Aceptas la H1**
- **Pvalor >= alpha = 0,05 –>"Aceptas la H0"**

Decisión estadística: Como tomamos $\alpha = 0.05$ $y\ Pvalor\ 0.00 < \alpha$ en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Conclusión: se concluye que: existe diferencia significativa de frecuencias en la población entre la prueba de entrada y prueba de salida en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

Hipótesis Especifica 02

Ho: Según el resultado obtenido se ve que no hay diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y prueba de salida o post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

$$Ho: P_{pe.} = P_{ps.}$$

Ha: Según nuestro resultado se presenta diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y la prueba de salida o también llamada post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

$$H_1: P_{pe.} \neq P_{ps.}$$

Nivel de significación $\alpha = 0{,}05$ o también (5%)

La prueba estadística para las muestras pareadas es la prueba de Wilcoxon (prueba no paramétrica).

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0[a]	,00	,00
	Rangos positivos	32[b]	16,50	528,00
	Empates	0[c]		
	Total	32		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de prueba[a]

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,942[b]
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- **Pvalor < alpha = 0,05 –> Aceptas la H1**
- **Pvalor >= alpha = 0,05 –>"Aceptas la H0"**

Decisión estadística Como tomamos $\alpha = 0.05$ $y\ Pvalor\ 0.00 <$ α en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Conclusión: se concluye que: existe diferencia significativa de frecuencias en la población entre la prueba de entrada y prueba de salida en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023..

Hipótesis Especifica 03

Ho: Según el resultado obtenido se ve que no hay diferencia notable de frecuencias en la población entre la prueba de entrada o también pre test y prueba de salida o post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

Ho: $P_{pe.} = P_{ps.}$

Ha: Según nuestro resultado se presenta diferencia notable de frecuencias en la

población entre la prueba de entrada o también pre test y la prueba de salida o también llamada post test en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023

H_1: $P_{pe.} \neq P_{ps.}$

Nivel de significación $\alpha = 0{,}05$ o también (5%)

La prueba estadística para las muestras pareadas es la prueba de Wilcoxon (prueba no paramétrica).

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0[a]	,00	,00
	Rangos positivos	32[b]	16,50	528,00
	Empates	0[c]		
	Total	32		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de prueba[a]

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,942[b]
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- **Pvalor < alpha = 0,05 –> Aceptas la H1**
- **Pvalor >= alpha = 0,05 –>"Aceptas la H0"**

Decisión estadística Como tomamos $\alpha = 0.05$ $y\ Pvalor\ 0.00 <$ α en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Conclusión: se concluye que: existe diferencia significativa de frecuencias en la población entre la prueba de entrada y prueba de salida en la aplicación de los juegos tradicionales y su injerencia en el logro de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023

4.3 Discusión

Antes de la aplicación del instrumento, fue necesario evaluar su validez y confiabilidad. Para la evaluación de su validez se hizo uso de la Técnica del Juicio de Expertos y el instrumento informe de expertos. Los investigadores consultados fueron docentes de amplia experiencia en el campo educativo de la “Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia", según los resultados el instrumento fue evaluado como válido para su aplicación en el presente estudio. Para la confiabilidad se determinó primero una muestra piloto, sobre los resultados de la aplicación del instrumento en la prueba piloto se utilizó la fórmula de KR20, dado que las respuestas que se tenían eran de ceros y unos (Os y 1s), ya que los ítems fueron evaluados como correcta (1) e incorrecta (O); según los resultados el instrumento fue evaluado con Alta confiabilidad (prueba V de Eiken.).

Luego del análisis realizado se determinó que los datos no tenían una distribución normal en todas las dimensiones de la variable dependiente, por la cual se procedió a utilizar una prueba no paramétrica para la comparación de grupos dependientes: En este estudio se utilizó la prueba de Wilcoxon, a un nivel de confianza del 95%.

Para la prueba de las hipótesis fue necesaria la formulación de las hipótesis nulas. La hipótesis nula representa que no hay diferencias entre los grupos, es decir que no hay influencia de la aplicación de los juegos tradicionales como técnica didáctica en el grupo experimental, por lo tanto, debe aceptarse. El valor de significancia determina si es que se rechaza o no la hipótesis nula (HO), si el valor es menor que 0.05 se rechaza la HO, en cambio sí es mayor que 0.05 debe aceptarse la HO.

En la prueba de la hipótesis general y en las tres Hipótesis específicas, basada en los resultados de la prueba Wilcoxon, el valor de significancia obtenido fue menor que 0.05 por lo que se rechazó la hipótesis nula, es decir que existe evidencias suficientes para firmar que los juegos tradicionales como técnica didáctica influye de manera significativa en las capacidades y por ende en la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023.

Se conocen también otras investigaciones, Según Molina (2019), en su trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales en el aprendizaje de la Matemática de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Coronel Oswaldo Vaca Lara en el 2018”, se llegó a las siguientes conclusiones: Existe una relación entre el aprendizaje y los juegos tradicionales en cuanto la actividad lúdica constituye el labor del niño, es la manera como aprende, conoce, manipula y exterioriza

sus emociones en la infancia a pesar de lo mencionado los juegos no están diseñados para una edad exacta sino que pueden practicarlos niños, jóvenes y adultos, por lo tanto coincide con nuestra investigación ya que existen buenos resultados en la aplicación de juegos tradiciones en el aprendizaje de la matemática. También tenemos a Mamani, (2019) en su tesis titulado; “Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N 192 Puno; de la Universidad del Altiplano Puno”, el objetivo general fue determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños, llegó a las siguientes conclusiones: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”. En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado” según la prueba del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Comparativamente significa que aplicando los juegos tradicionales se han logrado ampliamente el desarrollo psicomotor, es decir comparando con nuestra investigación también concluimos que el juego tradicional no solo desarrolla significativamente áreas relacionadas a ciencias, también áreas de desarrollo psicomotor.

CONCLUSIONES

Las conclusiones del trabajo de campo son:

a) Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde pvalor (0.000) fue menor que nivel de significancia (0.05), se acepta H1, hipótesis general de la Investigación, a un nivel de confianza del 95% se comprobó que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022

b) Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde pvalor (0.000) fue menor que nivel de significancia (0.05), se acepta H1, hipótesis general de la Investigación, a un nivel de confianza del 95% se comprobó que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el logro de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022

c) Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde pvalor (0.000) fue menor que nivel de significancia (0.05), se acepta H1, hipótesis general de la Investigación, a un nivel de confianza del 95% se comprobó que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el logro de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022

d) Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde pvalor (0.000) fue menor que nivel de significancia (0.05), se acepta H1, hipótesis general de la Investigación, a un nivel de confianza del 95% se comprobó que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el logro de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022

.

V. RECOMENDACIONES

AL director de la UGEL de Coronel Portillo y a los docentes de aula para que en las comunidades educativas de nivel inicial, promuevan estrategias novedosas como juegos tradicionales entre otras para la enseñanza de las competencias matemáticas que generen un atractivo para las niños en el ámbito de escuela, despertando interés y curiosidad para la competencia numérica, de ese modo se sientan incluidas con las mismas posibilidades de aprendizaje de otras regiones.

Al señor Director del Institución Educativa-Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022, brindar mayor difusión al Programa de juegos tradicionales entre los docentes, para ser aplicado con sus alumnos, así mismo una mayor amplitud a nivel distrital o regional, para obtener resultados más precisos y probables con respecto áreas de ciencias.

A los docentes se sugiere desarrollar juegos tradicionales teniendo en cuenta las estrategias propuestas en la presente tesis y los resultados obtenidos, en los diferentes niveles y grados académicos en competencias matemáticas en todas las áreas según el DCN que permita un aprovechamiento integral de la educación y el progreso como persona y de la sociedad. A los docentes, también realizar estudios experimentales donde los alumnos desarrollen sus habilidades cognitivas en las diversas dimensiones de las competencias matemáticas y se asocie con las capacidades desarrolladas y de esta manera elevar su rendimiento académico.

A los padres de familia, para que desde su hogar también se apoye con valorar la didáctica de los docentes a través de juegos tradicionales, no solamente la repetición memorista y tradicional de la matemática.

Se sugiere para futuros trabajos de estudio, se investiguen los factores vinculados al bajo puntaje en matemática y relacionados a un rendimiento académico moderado como la motivación, el contexto familiar y escolar del estudiante.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Brown, I. (2016). Arousal, disociación y cognición en el juego normal y problemático. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology,*, 79-92.

Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales:¿ una posibilidad entre la realidad y la fantasia? *Educación física y deporte.*, 27(1), 115-122.

Estermann, J. (2014). La teología andina como realidad y proyecto. Una deconstrucción intercultural. *Teología andina. El tejido diverso de la fe indígena*, 1-18.

Flores, J. (2013). Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. *Revista Ciencia y Tecnología,*, 9(4), 101-117.

Godino, J. (2009). *Significado institucional y personal de los objetos matemáticos.* España.

Hernández Sampieri, R. F. (2014). *Metodología de la investigación.* Mexico: Mcgraw-hill.

Mamani Choque, C. A. (2017). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 255 Chanu Chanu Puno–2016.* Puno: Universidad del Altiplano.

Mamani Flores, Y. &. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N 192 Puno. *Tesis* , 156.

Manrique, M. S. (2006). *ue conocimiento del mundo ponen en juego la maestra y los niños para comprender narraciones en el jardín de infantes. In XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur.* Buenos Aires argentina: Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.

Markus. (2015). f*riedrich fröbel y su compromiso con la educación infantil* [Mensaje en un blog]. Kinuma. Recuperado de http://www.kinuma.com/blog-mas-personal/friedrichfrobel-y-su-compromiso-con-la-educacion-infantil/

Minedu. (2019). *Curriculo Nacional de la Educación Basica Regular*. Lima Peru: Biblioteca Nacional del Perú.

Molina Santacruz, D. G. (2019). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de la Matemática de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela* Coronel Oswaldo Vaca Lara en el 2018. *Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).*, 250.

Monge, M. &. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista de educación Número.*, 56.

Oloya Polo, J. J. (2018). *Monitoreo, acompañamiento y evaluación para mejorar la práctica docente en la competencia de resolución de problemas en el área de matemática del III ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N 80248 del distrito de Curgos*, . Liberta: rovincia de Sánchez Carrión-Ugel Sánchez Carrión–La Libertad.

Ortega, L. (2000). *El juego en los niños andinos. Bolivia: Educación.* Bilivia: Educación.

Paredes Zea, M. E. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School-Cercado*. *Tesis*, 220.

Pérez Benites, D. &. (2018). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 92 Reyna de los Ángeles Abancay-2017.* Apurimac: Ubuversidad Nacional Micaela la Bastidas.

Perugachi Ayala, J. H. (2018). *Los juegos tradicionales acorde al origen de los estudiantes; estrategia para fomentar la interculturalidad;asignatura de desarrollo de personal social.; en la escuela Pre escolar Municipal Cayambe.* Ibarra Ecuador: (Master's thesis).

Poza Hernández, C. E. (2017). *Estrategias de comprensión lectora en la resolución de problemas matemáticos con enunciados utilizadas en el aula.* Chile: n estudio de casos (Doctoral dissertation, Universidad Católica de la Santísima Concepción).

Rodríguez, O. E. (2013). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio IED Marco Tulio Fernández sede D jornada mañana.* Colombia: Bachelor's thesis, Universidad Libre).

Rojas Yauri, M. E. (2019). *La importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial.* Tumbes: Universidad Nacional de Tumbes.

Rosero Bolaños, C. N. (2018). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de competencias integrales de los niños y niñas del centro de educación inicial.* Ecuador: "Chispitas de Ternura" UTN" (Master's thesis).

Sánchez. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia Sevilla.* Sevilla: Wanceulen editorial deportiva.

Sarmiento, L (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? Educación física y deporte*, 27, 115-122.

Sarlé P, R. I. (2014). *Juegos con reglas convencionales: Así me gusta a mí "Organización de Estados Americanos para la Educación".* Buenos Aires: ed. Batiuk V, editor. Buenos Aires.

ANEXOS

ANEXO 1.- Resolución designación de jurados y aprobación de proyecto de tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

RESOLUCIÓN Nº 141-2022-UNIA-VPAC-FEIyH

Yarinacocha, 17 de junio de 2022

EL COORDINADOR DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA;

VISTO:

El Memorando N° 012-2022-UNIA-VPAC-FEIH, de fecha 14 de junio de 2022;

CONSIDERANDOS:

Que, el artículo 70º de la Ley Universitaria N° 30220, establece que el Decano dirige administrativa y académicamente a la Facultad (...)";

Que, mediante Resolución N° 314-2020-UNIA-CO, de fecha 30 de diciembre de 2020, se aprobó la designación del doctor Jesús Alcibíades Morote Mescua en el Cargo de Coordinador de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía" con efectividad a partir del 28 de diciembre de 2020 hasta que la Comisión Organizadora lo determine;

Que, mediante Resolución de Comisión Organizadora N° 401-2018-UNIA-CO, se aprobó el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia;

Que, mediante Resolución N° 046-2020-UNIA-VPAC-FEIyH, de fecha 17 de junio de 2020, se aprobó la **"Directiva N° 001-2020- UNIA-VPAC-FEIyH",** con la finalidad de normar el procedimiento a seguir para el trámite documentario de los proyecto de tesis, sustentación y carpeta de grado de bachiller y título profesional de manera virtual en la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, mientras dure el estado de emergencia sanitaria, decretado por el Gobierno Central, para evitar la propagación del COVID-19;

Que, mediante Memorando N° 012-2022-UNIA-VPAC-FEIH, de fecha 14 de junio de 2022, se designó jurado revisor del proyecto de tesis titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022,** presentada por la tesista en Educación Inicial Bilingüe **Lola Marina Espinosa de Mogrovejo**, integrados por los siguientes docentes:

- Dr. JESUS MOROTE MESCUA ALCIBIADES — Presidente
- Dra. YRIS YOLANDA BEDOYA CAMPOS — Secretaria
- Lic. OSCAR RAUL ESQUIVEL YNJANTE — Vocal
- Dr. CARLOS GONZALO GONZALEZ PINEDO — Accesitario

Estando dentro de las atribuciones conferidas el Coordinador de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, Ley Universitaria N° 30220, Estatuto de la UNIA, Reglamento de Grados y Títulos;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DESIGNAR a los miembros de jurado revisor del Proyecto de Tesis titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022,** presentada por la tesista en Educación Inicial Bilingüe **Lola Marina Espinosa de Mogrovejo,** integrados por los siguientes docentes:

- Dr. JESUS MOROTE MESCUA ALCIBIADES — Presidente
- Dra. YRIS YOLANDA BEDOYA CAMPOS — Secretaria
- Lic. OSCAR RAUL ESQUIVEL YNJANTE — Vocal
- Dr. CARLOS GONZALO GONZALEZ PINEDO — Accesitario

ARTÍCULO SEGUNDO: RECONOCER, como asesor del Proyecto de Tesis Titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022,** al Dr. WILMER ORTEGA CHAVEZ.

ARTÍCULO TERCERO: DISPONER que los mencionados docentes integrantes de jurado revisor del Proyecto de Tesis emitan su informe en un plazo máximo de los quince (15) días siguientes de recepcionada la presente resolución, en cumplimiento al artículo 35° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

ARTÍCULO CUARTO: ENCARGAR, a la secretaria de la Coordinación de la Facultad, su inscripción y distribución.

Regístrese, distribúyase y archívese;

Dr. Jesús Alcibiades Morote Mescua
Coordinador de la Facultad de Educación
Intercultural y Humanidades

C.c.
- Asesor
- Tesista
- Miembros de Jurados de tesis
- Archivo

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

RESOLUCIÓN Nº297- 2022-UNIA-VPAC-FEIyH

Yarinacocha,14 de diciembre de 2022

VISTO:

La Resolución N° 141-2021-UNIA-VPAC-FEIyH, de fecha 17 de junio de 2021; Carta S/N, con fecha 29 de noviembre de 2022; y ;

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 70º de la Ley Universitaria Nº 30220, establece que "el Decano dirige administrativa y académicamente a la Facultad (...)";

Que, el artículo 45º de la Ley Universitaria Nº 30220, en el inciso 45.2° Título Profesional: requiere del grado de Bachiller y la aprobación de una tesis o trabajo de suficiencia profesional. Las universidades acreditadas pueden establecer modalidades adicionales a estas últimas. El título profesional sólo se puede obtener en la universidad en la cual se haya obtenido el grado de bachiller;

Que, mediante Resolución de Comisión Organizadora N° 401-2018-UNIA-CO, se aprobó el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia;

Que, mediante Resolución N° 314-2020-UNIA-CO, de fecha 30 de diciembre de 2020, se aprobó la designación del doctor Jesús Alcibíades Morote Mescua en el Cargo de Coordinador de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía" con efectividad a partir del 28 de diciembre de 2020 hasta que la Comisión Organizadora lo determine;

Que, mediante Resolución N° 141-2021-UNIA-VPAC-FEIyH, de fecha 17 de junio de 2022, se aprobó la designación de jurado revisor del Proyecto de Tesis titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022,** presentada por la tesista **Lola Marina Espinosa de Mogrovejo,** integrados por los siguientes docentes:

Jurado de tesis :

- Dr. JESUS MOROTE MESCUA ALCIBIADES — Presidente
- Dra. YRIS YOLANDA BEDOYA CAMPOS — Secretaria
- Lic. OSCAR RAUL ESQUIVEL YNJANTE — Vocal
- Dr. CARLOS GONZALO GONZALEZ PINEDO — Accesitario

Que, mediante Carta S/N, con fecha 29 de noviembre de 2022, el presidente de jurado de tesis Dr. JESUS MOROTE MESCUA ALCIBIADES, remite el acta de aprobación del proyecto titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022,** firmado por los miembros de jurados de tesis;

Que, mediante Resolución N° 046-2020-UNIA-VPAC-FEIyH, de fecha 17 de junio de 2020, se aprobó la "**Directiva N° 001-2020- UNIA-VPAC-FEIyH**", con la finalidad de normar el procedimiento a seguir para el trámite documentario de los proyectos de tesis, sustentación y carpeta de grado de bachiller y título profesional de manera virtual en la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, mientras dure el estado de emergencia sanitaria, decretado por el Gobierno Central, para evitar la propagación del COVID-19;

Que, de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos vigente, en el artículo 42 dice textualmente: "El periodo de vigencia del proyecto de tesis es de hasta dos años, desde la emisión de la resolución. Pasado el plazo queda inhabilitado";

De conformidad con los dispositivos legales en vigencia; de las responsabilidades a que está obligado y de la autoridad de que está investido;

Estando a lo normado y solicitado;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR, el Proyecto de Tesis Titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022.**

ARTÍCULO SEGUNDO: RECONOCER, como asesor del Proyecto de Tesis Titulado **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022,** al Dr. WILMER ORTEGA CHAVEZ.

ARTÍCULO TERCERO: COMUNICAR, a la tesista **Lola Marina Espinosa de Mogrovejo**, para su aplicación del Proyecto de Tesis Titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 581 HILDEBRANDO FUENTES UCAYALI 2022.**

ARTICULO CUARTO: INSCRIBIR el Proyecto indicado en el libro correspondiente, guardándose dicha inscripción por dos años contados a partir del 14 de Diciembre de 2022, de acuerdo al art. 42° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia.

ARTÍCULO QUINTO: ENCARGAR, a la secretaria de la Coordinación de la Facultad, su inscripción y distribución de manera virtual.

Regístrese, distribúyase y archívese;

Dr. Jesús Alcibiades Morote Mescua
Coordinador de la Facultad de Educación
Intercultural y Humanidades

C.c.
- Asesor
- EPEIB
- Miembros de Jurados de tesis
- Unidad de investigación FEIyH
- Tesista
- Archivo

ANEXO 2.- Matriz de consistencia

Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022? **Problemas específicos** ¿De qué manera favorece los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022?. ¿De qué manera favorece los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución	**Objetivo general** Demostrar que manera los juegos tradicionales mejoran el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022. **Objetivos específicos** 1. Determinar de qué manera favorece los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022. 2. Determinar de qué manera favorece los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la capacidad, comunica su	**Hipótesis General** Los juegos tradicionales mejoran significativamente el logro de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022. **Hipótesis especifico** Los juegos tradicionales mejora significativamente del desarrollo de la capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022. Los juegos tradicionales mejora del desarrollo de la capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 781	**Variable Independiente** Juegos tradicionales **Variable Dependiente** Competencia resuelven problemas de cantidad	**Tipo de investigación:** Aplicada **Tipo de investigación: experimental en su nivel** Explicativo **Método de investigación:** M.G. Científico M. Experimento **Diseño de Investigación** Pre experimental **Población Censal**: 173 Muestra: (32 alumnos) **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos** Sesiones de aprendizaje (10) La observación (Lista de cotejo **Técnicas Estadísticas de Análisis y Procesamiento de Datos** Las tablas de distribución de frecuencia y los gráficos estadísticos. Además, se hará uso del software MS-Excel 2013 y el SPSS V.25 para el procesamiento de datos.

Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2023? ¿De qué manera favorece los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022?.	comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022. 3. Determinar de qué manera favorece los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022.	Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022. Los juegos tradicionales mejora del desarrollo de la capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, 581 Hildebrando Fuentes Atalaya, Ucayali-2022.	

ANEXO 3.- Operacionalización de variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	dices de medición
Variable Independiente **Juegos tradicionales**	Perugachi, (2018) cita Kishimoto 1994, define que los juegos tradicionales son aquellos transmitidos oralmente de generación en generación y, por ende, no hay ningún registro científico y documentado de los mismos. Los materiales son de fácil adquisición y no necesariamente en una tienda de juguetes, sino más bien fabricados manualmente en casa. (p.58).	esta variable se aplicará las sesiones de aprendizajes de acuerdo a los indicadores formulados para medir como los	Planificación	Problematización Motivación Propósito y organización • Saberes previos	
			Ejecución	• Gestión del acompañamiento	
			Cierre	• Evaluación	
Variable dependiente **Competencia resuelven problemas de cantidad**	nedu, (2019), define: Busca que el alumno resuelva el problema, o propone un nuevo problema para establecer y comprender los principios de los números, también incluye comprender las soluciones, saber elegir diversas estrategias, ejecutar procedimientos correctamente y utilizar diferentes recursos. (p.156).	ntro de esta variable se utilizará la lista de cotejo como instrumento de medición con la escala de unidades de medidas según MINEDU, así mismo los indicadores serán desarrollados en sesiones de aprendizajes para obtener resultados.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	• Establecen relaciones entre uno y dos los objetos. • Compara y agrupa los objetos según sus características forma, color. • Agrupa los objetos según sus características forma, color • ¿Qué día es hoy? • ¿Qué actividades realizas por las noches? • El algodón pesa menos que la manzana. • ¿Quién pesa más tu mama o tu papa?	***Escala ordinal:*** • ***Inicio*** • ***Proceso*** • ***Logro*** • ***Logro destacado***
			munica su comprensión sobre los números y las operaciones.	• Clasifica las figuras geométricas según su tamaño. • Verbaliza cantidades que observa. • Observa las imágenes y dice cuántos caramelos observa. • Cuenta los animales de juguetes. • Utiliza el conteo hasta 5, con las piedras de colores.	
			Usa estrategias y procedimientos	• Reparte los objetos según se le indica.	

			de estimación y cálculo.	• Calcula cuantas manzanas tenemos en la canasta. • Calcula cuantas pelotas están en el dibujo. • ¿Dónde se encuentran las muñecas. • ¿Dónde se encuentra ahora tu papa? • Escribe el número que le corresponde.	

Anexo 4.- Instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
La Primera Universidad Intercultural del País

PROYECTO DE INVESTIGACION

"Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2022"

Investigadora Bachiller: Lola Marina Espinosa de Mogrovejo

Nombre del instrumento:

Lista de Cotejo de la competencia resuelven problemas de cantidad

Objetivo

Evaluar su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2022

Adaptación

La lista de Cotejo fue adaptada de la idea de (Tamayo, 2021) La lista de cotejo en la evaluación de los aprendizajes, instrumento de evaluación utilizado para verificar la presencia o ausencia de conocimientos, habilidades, actitudes o valores

Administración

La Lista de Cotejo será aplicada de forma individual. La investigadora observará si los estudiantes muestran las conductas y asignará un puntaje marcando un aspa (X), si la conducta se presenta evaluará de la siguiente manera: AD significa logro muy satisfactorio (LMS), A, logro satisfactorio (LS), B, logro básico (LB) y C, logro inicial (LI)

Información:

A los niños previamente se les entregará materiales concretos indicándoles las consignas y las acciones observables, la observación es en forma individual en diferentes circunstancias. Marcar X según corresponda en cada observación.

EDAD CRONOLÓGICA	SEXO	FECHA

N°	Items	AD	A	B	C
Traduce cantidades a expresiones numéricas					
1	Establecen relaciones entre uno y dos objetos				
2	Compara los objetos según sus características. (forma, color)				
3	Agrupa los objetos según sus características. (forma, color)				
4	¿Qué día es hoy?				
5	¿Qué actividades realizas por las noches?				
6	El algodón pesa menos que la manzana.				
7	¿Quién pesa más tu mamá o tu papá?				
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.					
8	Clasifica las figuras geométricas según su tamaño.				
9	Verbaliza cantidades que observa				
10	Observa las imágenes y dice cuántos caramelos observa.				
11	Cuenta los animales de juguetes.				
12	Utiliza el conteo hasta 5, con las piedras de colores.				
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.					
13	Reparte los objetos según se le indica.				
14	Calcula cuantas manzanas tenemos en la canasta.				
15	Calcula cuantas pelotas están en el dibujo.				
16	¿Dónde se encuentran las muñecas?				
17	¿Dónde se encuentra ahora tu papá?				
18	Escribe el número que le corresponde.				

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
La Primera Universidad Intercultural del País

Lista de cotejo

Dimensiones	N°	Ítems	Escala			
			Inicio	Proceso	Logro	Logro Destacado
Traduce cantidades a expresiones numéricas	1.	Establecen relaciones entre uno y dos, los objetos.				
	2.	Compara y agrupa los objetos según sus características forma, color.				
	3.	Agrupa los objetos según sus características forma, color				
	4.	¿Qué día es hoy?				
	5.	¿Qué actividades realizas por las noches?				
	6.	El algodón pesa menos que la manzana.				
	7.	¿Quién pesa más tu mama o tu papa?				
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	8.	Clasifica las figuras geométricas según su tamaño.				
	9.	Verbaliza cantidades que observa.				

	10	Observa las imágenes y dice cuántos caramelos observa.				
	11	Cuenta los animales de juguetes.				
	12	Utiliza el conteo hasta 5, con las piedras de colores.				
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	13	Reparte los objetos según se le indica.				
	14	Calcula cuantas manzanas tenemos en la canasta.				
	15	Calcula cuantas pelotas están en el dibujo.				
	16	¿Dónde se encuentran las muñecas?				
	17	¿Dónde se encuentra ahora tu papa?				
	18	Escribe el número que le corresponde.				

Anexo 6.- Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
La Primera Universidad Intercultural del País

Carrera Profesional de Educación Inicial Bilingüe

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2023

1.2. Investigadora Bachiller: Lola Marina Espinosa de Mogrovejo

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo para medir la competencia resuelven problemas de cantidad

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	75	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.															X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.																X				
4. Organización	Existe una organización lógica.																		X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																	X			
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación.																			X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																	X			
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores.																X				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																		X		
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.																			X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 86

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	MANUEL CALLE ISMINIO	**DNI**	09683128
Dirección domiciliaria:	JR. LOS PINOS ROCA FUERTE – MANANTAY	**Teléfono/Celular:**	969821472
Grado Académico:	MAGISTER		
Mención:	EDUCACIÓN AMBIENTAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE		

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2023

1.2. Investigadora Bachiller: Lola Marina Espinosa de Mogrovejo

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo para medir la competencia resuelven problemas de cantidad

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.																			X	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.																		X		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.																	X			
4. Organización	Existe una organización lógica.																		X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																X				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación.																			X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																		X		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores.																			X	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																		X		
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.																			X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Jessy Isabel Vargas Flores	**DNI**	07622406
Dirección domiciliaria:	Av. A. Ugarte 475	**Teléfono/Celular:**	961903527
Grado Académico:	MAESTRIA		
Mención:	TECNOLOGIA INFORMATICA Y COMUNICACION		



FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 581 Hildebrando Fuentes Ucayali 2023

1.2. Investigadora Bachiller: Lola Marina Espinosa de Mogrovejo

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo para medir la competencia resuelven problemas de cantidad

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.																X				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.																		X		
4. Organización	Existe una organización lógica.																X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																			X	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación.																			X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																		X		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores.																				X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			X	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.																	X			

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 89.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	NELLY MALENE ALVITES GERÓNIMO.	**DNI**	09513680
Dirección domiciliaria:	JR. COPAIBA M2C C03	**Teléfono/Celular:**	983684524
Grado Académico:	MAGISTER.		
Mención:	EDUCACION MATEMATICA		



ANEXO 7.- Constancia de aplicación de investigación

Año de la unidad. La paz y el desarrollo

INSTITUCION EDUCATIVA
HILDEBRANDO FUENTES

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACION.

ATALAYA 30 DE MAYO 2023

El director de la Institución Educativa Hildebrando fuentes C.M. N 0238709 De la ciudad de atalaya distrito de Raymondi región de Ucayali comprensión de la unidad de gestión educativa local a de atalaya que suscribe.

CERTIFICA

Que la Sra. Lola Marina Espinosa de Mogrovejo identificada con DNI 00160146 ha realizado su aplicación proyecto de investigación de tesis de la UNIA, en el mes de mayo del presente año en el jardín N° 581 Hildebrando Fuentes, demostrando responsabilidad y eficiencia en la aplicación.

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

Atentamente.



ANEXO 8. Registro fotográfico






5° A





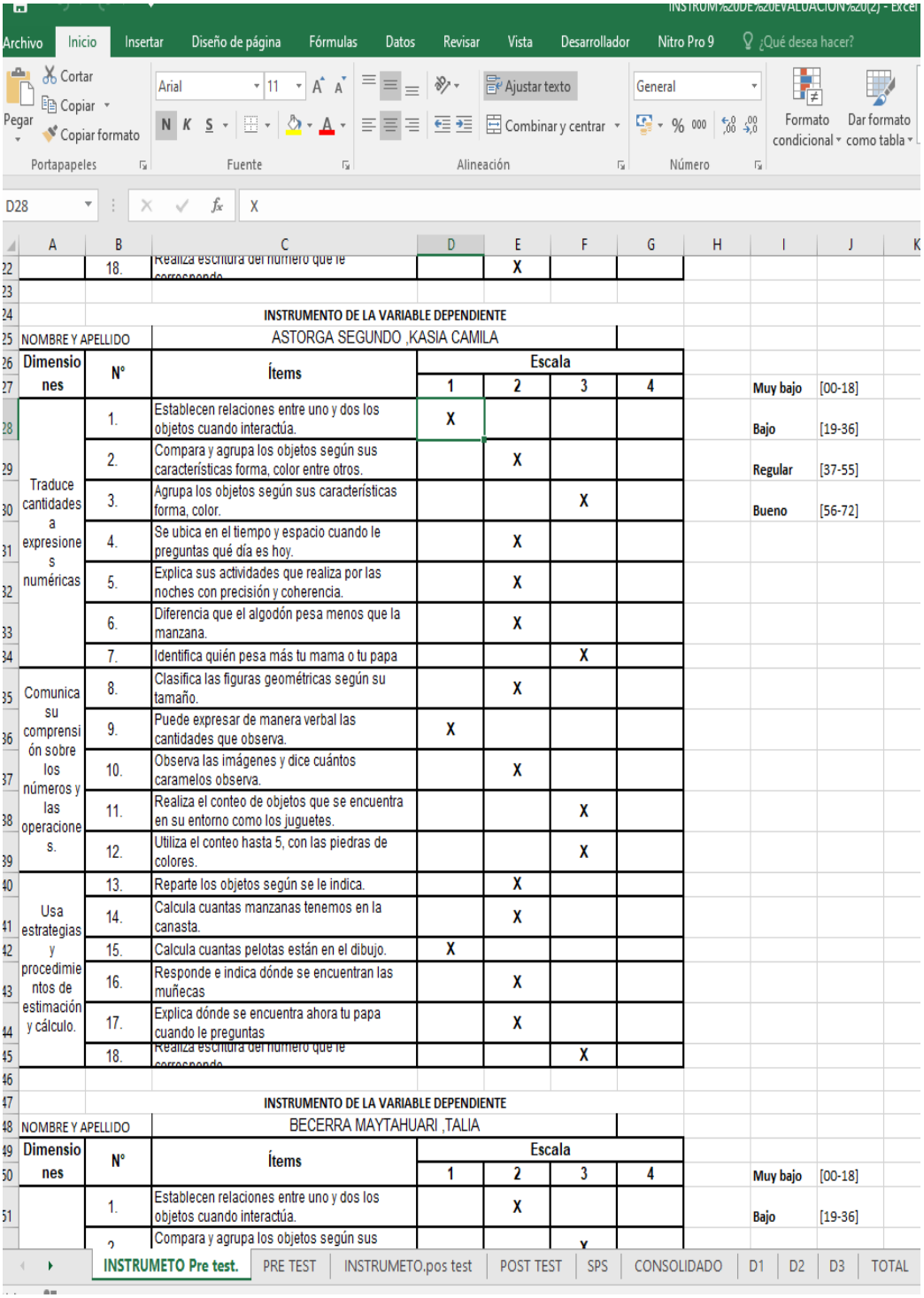




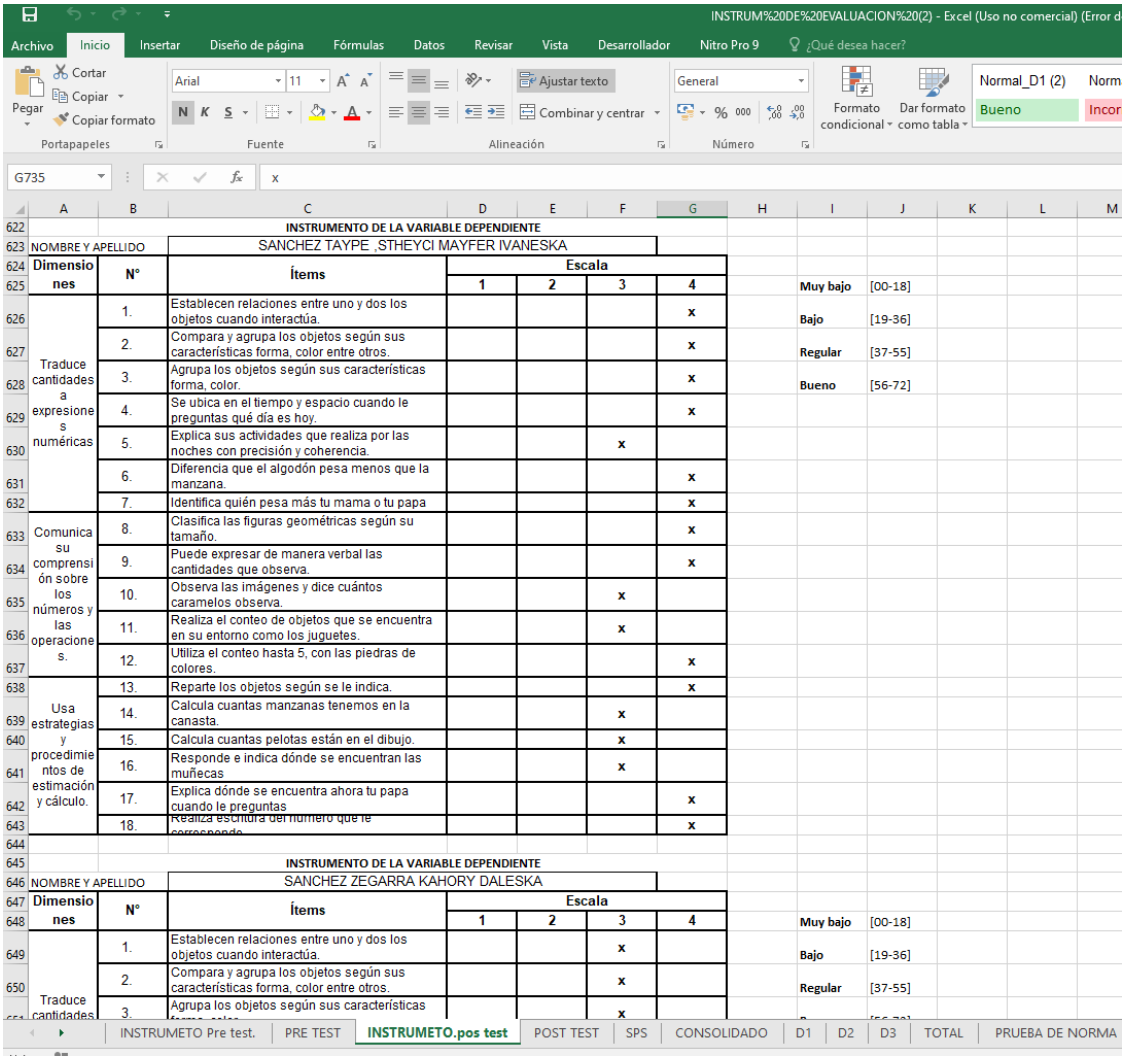

Bienvenidos
APRENDO
EN CASA

ANEXO 9.- Datos del investigador

BASE DEL INVESTIGADOR



22		18.	Realiza escritura del numero que le corresponde		X						
23											
24			INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE								
25	NOMBRE Y APELLIDO		ASTORGA SEGUNDO ,KASIA CAMILA								
26	Dimensiones	N°	Ítems	Escala							
27				1	2	3	4		Muy bajo	[00-18]	
28	Traduce cantidades a expresiones numéricas	1.	Establecen relaciones entre uno y dos los objetos cuando interactúa.	X					Bajo	[19-36]	
29		2.	Compara y agrupa los objetos según sus características forma, color entre otros.		X				Regular	[37-55]	
30		3.	Agrupa los objetos según sus características forma, color.			X			Bueno	[56-72]	
31		4.	Se ubica en el tiempo y espacio cuando le preguntas qué día es hoy.		X						
32		5.	Explica sus actividades que realiza por las noches con precisión y coherencia.		X						
33		6.	Diferencia que el algodón pesa menos que la manzana.		X						
34		7.	Identifica quién pesa más tu mama o tu papa			X					
35	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	8.	Clasifica las figuras geométricas según su tamaño.		X						
36		9.	Puede expresar de manera verbal las cantidades que observa.	X							
37		10.	Observa las imágenes y dice cuántos caramelos observa.		X						
38		11.	Realiza el conteo de objetos que se encuentra en su entorno como los juguetes.			X					
39		12.	Utiliza el conteo hasta 5, con las piedras de colores.			X					
40	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	13.	Reparte los objetos según se le indica.		X						
41		14.	Calcula cuantas manzanas tenemos en la canasta.		X						
42		15.	Calcula cuantas pelotas están en el dibujo.	X							
43		16.	Responde e indica dónde se encuentran las muñecas		X						
44		17.	Explica dónde se encuentra ahora tu papa cuando le preguntas		X						
45		18.	Realiza escritura del numero que le corresponde			X					
46											
47			INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE								
48	NOMBRE Y APELLIDO		BECERRA MAYTAHUARI ,TALIA								
49	Dimensiones	N°	Ítems	Escala							
50				1	2	3	4		Muy bajo	[00-18]	
51		1.	Establecen relaciones entre uno y dos los objetos cuando interactúa.		X				Bajo	[19-36]	
		2	Compara y agrupa los objetos según sus			X					



INSTRUM%20DE%20EVALUACION%20(2) - Excel (Uso no comercial) (Error d

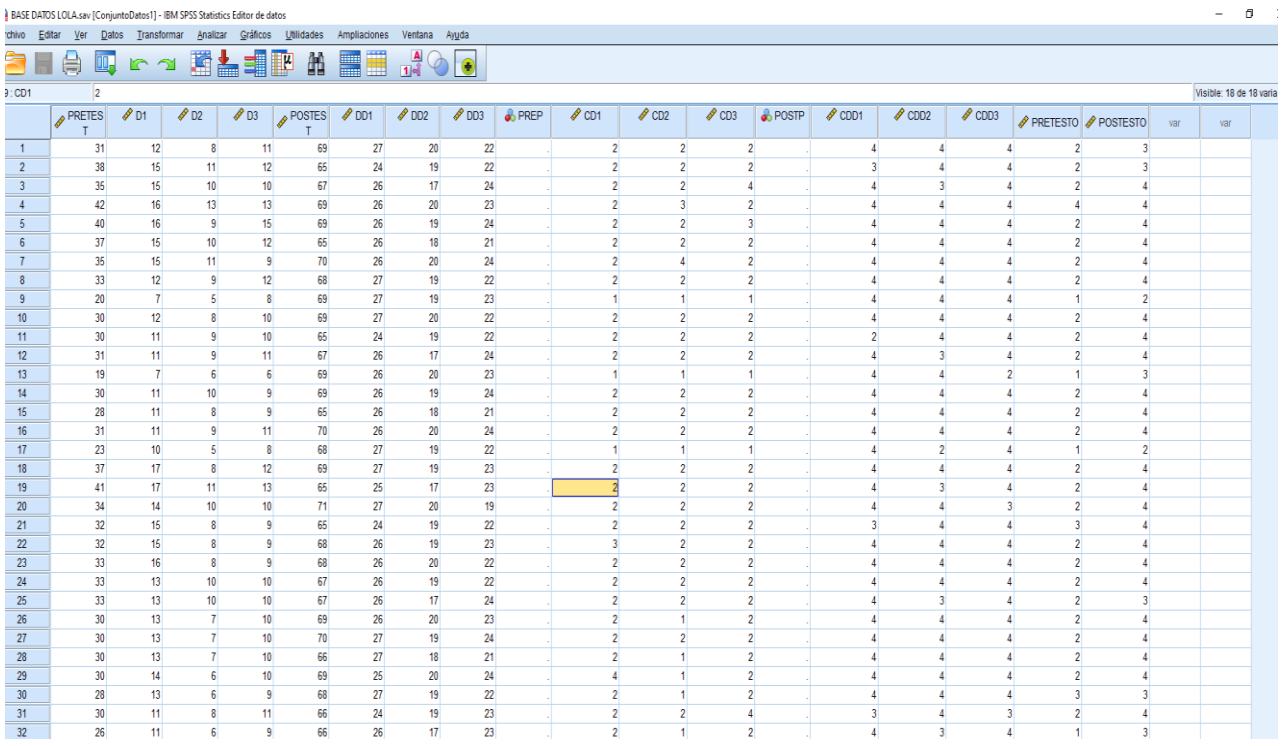
Archivo | Inicio | Insertar | Diseño de página | Fórmulas | Datos | Revisar | Vista | Desarrollador | Nitro Pro 9 | ¿Qué desea hacer?

Cortar · Copiar · Copiar formato · Pegar · Portapapeles · Arial · 11 · Fuente · Ajustar texto · Combinar y centrar · Alineación · General · Número · Formato condicional · Dar formato como tabla · Normal_D1 (2) · Norm · Bueno · Incor

G735 | x

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
622			INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE										
623	NOMBRE Y APELLIDO		SANCHEZ TAYPE ,STHEYCI MAYFER IVANESKA										
624	Dimensiones	N°	Ítems	Escala									
625				1	2	3	4		Muy bajo	[00-18]			
626	Traduce cantidades a expresiones numéricas	1.	Establecen relaciones entre uno y dos los objetos cuando interactúa.				x		Bajo	[19-36]			
627		2.	Compara y agrupa los objetos según sus características forma, color entre otros.				x		Regular	[37-55]			
628		3.	Agrupa los objetos según sus características forma, color.				x		Bueno	[56-72]			
629		4.	Se ubica en el tiempo y espacio cuando le preguntas qué día es hoy.				x						
630		5.	Explica sus actividades que realiza por las noches con precisión y coherencia.			x							
631		6.	Diferencia que el algodón pesa menos que la manzana.				x						
632		7.	Identifica quién pesa más tu mama o tu papa				x						
633	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	8.	Clasifica las figuras geométricas según su tamaño.				x						
634		9.	Puede expresar de manera verbal las cantidades que observa.				x						
635		10.	Observa las imágenes y dice cuántos caramelos observa.			x							
636		11.	Realiza el conteo de objetos que se encuentra en su entorno como los juguetes.			x							
637		12.	Utiliza el conteo hasta 5, con las piedras de colores.				x						
638	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	13.	Reparte los objetos según se le indica.				x						
639		14.	Calcula cuantas manzanas tenemos en la canasta.			x							
640		15.	Calcula cuantas pelotas están en el dibujo.			x							
641		16.	Responde e indica dónde se encuentran las muñecas			x							
642		17.	Explica dónde se encuentra ahora tu papa cuando le preguntas				x						
643		18.	Realiza escritura del número que le corresponde				x						
644													
645			INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE										
646	NOMBRE Y APELLIDO		SANCHEZ ZEGARRA KAHORY DALESKA										
647	Dimensiones	N°	Ítems	Escala									
648				1	2	3	4		Muy bajo	[00-18]			
649	Traduce cantidades	1.	Establecen relaciones entre uno y dos los objetos cuando interactúa.			x			Bajo	[19-36]			
650		2.	Compara y agrupa los objetos según sus características forma, color entre otros.			x			Regular	[37-55]			
651		3.	Agrupa los objetos según sus características			x							

INSTRUMETO Pre test. | PRE TEST | INSTRUMETO.pos test | POST TEST | SPS | CONSOLIDADO | D1 | D2 | D3 | TOTAL | PRUEBA DE NORMA



BASE DATOS LOLA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

9 : CD1 | 2 | Visible: 18 de 18 varia

	PRETEST	D1	D2	D3	POSTEST	DD1	DD2	DD3	PREP	CD1	CD2	CD3	POSTP	CDD1	CDD2	CDD3	PRETESTO	POSTESTO	var	var
1	31	12	8	11	69	27	20	22	.	2	2	2	.	4	4	4	2	3		
2	38	15	11	12	65	24	19	22	.	2	2	2	.	3	4	4	2	3		
3	35	15	10	10	67	26	17	24	.	2	2	4	.	4	3	4	2	4		
4	42	16	13	13	69	26	20	23	.	2	3	2	.	4	4	4	4	4		
5	40	16	9	15	69	26	19	24	.	2	2	3	.	4	4	4	2	4		
6	37	15	10	12	65	26	18	21	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
7	35	15	11	9	70	26	20	24	.	2	4	2	.	4	4	4	2	4		
8	33	12	9	12	68	27	19	22	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
9	20	7	5	8	69	27	19	23	.	1	1	1	.	4	4	4	1	2		
10	30	12	8	10	69	27	20	22	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
11	30	11	9	10	65	24	19	22	.	2	2	2	.	2	4	4	2	4		
12	31	11	9	11	67	26	17	24	.	2	2	2	.	4	3	4	2	4		
13	19	7	6	6	69	26	20	23	.	1	1	1	.	4	4	2	1	3		
14	30	11	10	9	69	26	19	24	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
15	28	11	8	9	65	26	18	21	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
16	31	11	9	11	70	26	20	24	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
17	23	10	5	8	68	27	19	22	.	1	1	1	.	4	2	4	1	2		
18	37	17	8	12	69	27	19	23	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
19	41	17	11	13	65	25	17	23	.	2	2	2	.	4	3	4	2	4		
20	34	14	10	10	71	27	20	19	.	2	2	2	.	4	4	3	2	4		
21	32	15	8	9	65	24	19	22	.	2	2	2	.	3	4	4	3	4		
22	32	15	8	9	68	26	19	23	.	3	2	2	.	4	4	4	2	4		
23	33	16	8	9	68	26	20	22	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
24	33	13	10	10	67	26	19	22	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
25	33	13	10	10	67	26	17	24	.	2	2	2	.	4	3	4	2	3		
26	30	13	7	10	69	26	20	23	.	2	1	2	.	4	4	4	2	4		
27	30	13	7	10	70	27	19	24	.	2	2	2	.	4	4	4	2	4		
28	30	13	7	10	66	27	18	21	.	2	1	2	.	4	4	4	2	4		
29	30	14	6	10	69	25	20	24	.	4	1	2	.	4	4	4	2	4		
30	28	13	6	9	68	27	19	22	.	2	1	2	.	4	4	4	3	3		
31	30	11	8	11	66	24	19	23	.	2	2	4	.	3	4	3	2	4		
32	26	11	6	9	66	26	17	23	.	2	1	2	.	4	3	4	1	3		

INFORME DE ORIGINALIDAD UNIA_EIB_ESPINOZADEMOGROVEJO_V3_pdf

20%	16%	3%	16%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	6%
2	Submitted to Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía Trabajo del estudiante	5%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	1library.co Fuente de Internet	<1%