

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
MATEMÁTICOS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS, OTUZCO 2022**

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

AUTORAS

Br. García Rosas, Guadalupe
Br. Valdiviezo Rodríguez, Katerinne Jackelyn

ASESORA

Dra. Quezada García, Sonia Llaquelin
<https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ
2022

Declaratoria de originalidad

Señor decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Quezada Garcia, Sonia Llaquelin con DNI N°18184207, como asesor del trabajo de investigación titulado “Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la resolución problemas matemáticos en estudiantes de cinco años, Otuzco 2022.”, desarrollada por Br. Guadalupe Garcia Rosas con DNI° 46751905, y Br.Valdiviezo Rodríguez, Katerinne Jackelyn con DNI° 48412069 bachilleres del Programa de Complementación Universitaria – EDUCACIÓN INICIAL; considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, junio del 2022



Dra. SONIA LLAQUELIN QUEZADA GARCIA

DNI: 18184207

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad
Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Vicerrectora académica
Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
Vicerrector de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín
Secretaria General

Dedicatoria

La investigación está dedicado a nuestras autoridades y docentes de la UCT por compartir sus experiencias y capacidad comprobada en favor de nuestra formación profesional.

Las autoras

Agradecimiento

A DIOS

Que me provee fortaleza en mi
formación profesional y darme
la sabiduría para el logro de este
objetivo en beneficio de la niñez
estudiantil

Guadalupe

Mi agradecimiento es primeramente a Dios
por haberme dado la vida y acompañarme
en el proceso de mi formación profesional
y darme la sabiduría para poder lograr mis
objetivos trazados.

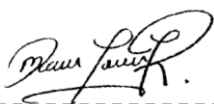
katerinne

Declaratoria de autenticidad

Nosotras, Garcia Rosas, Guadalupe con DNI 46751905 y Valdiviezo Rodríguez, Katerinne Jackelyn con DNI 48412069 bachilleres del Programa de Complementación Universitaria – EDUCACIÓN INICIAL de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, damos fe que he hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la resolución problemas matemáticos en estudiantes de cinco años, Otuzco 2022.”, en el cual consta de un total de 102, en las cuales incluye 14 tablas 9 figura, más un total de páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Las autoras



Garcia Rosas, Guadalupe
DNI N° 46751905



Valdiviezo Rodríguez, Katerinne Jackelyn
DNI N °48412069

Índice del contenido

Declaratoria de originalidad	ii
Autoridades universitarias	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Índice de contenido.....	vii
Índice de tablas	x
Índice de gráficos.....	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... 15

1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problema específicos	16
1.3. Formulación de objetivos	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación de la investigación.....	17
1.4.1 Justificación Teórica.....	17
1.4.2 Justificación Metodológica.....	17
1.4.3 Justificación Practica:	18

Capítulo II: MARCO TEÓRICO 19

2.1. Antecedentes de la Investigación	19
2.1.1. Internacional	19
2.1.2. Nacional.....	21
2.1.3. Local	22

2.2.	Bases Teóricas Científicas.....	24
2.2.1.	Juegos tradicionales	24
2.2.1.1.	Definición.....	24
2.2.1.2.	Origen de los juegos tradicionales	25
2.2.1.3.	Características	26
2.2.1.4.	¿Qué permite los juegos tradicionales en educación inicial?	27
2.2.1.5.	Los juegos tradicionales y su importante en la pedagogía.....	27
2.2.1.6.	Los juegos tradicionales y su importancia en el nivel inicial.....	28
2.2.1.7.	Objetivos de los juegos tradicionales.....	28
2.2.1.8.	Beneficios de los juegos tradicionales.	29
2.2.1.9.	Dimensión de juego tradicional.....	29
2.2.1.10.	Juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones matemáticas en inicial ...	30
2.2.1.11.	Clasificación del juego tradicional.....	31
2.2.1.12.	Tipos de juegos tradicionales	31
2.2.1.13.	Propuesta metodológica para el desarrollo de los juegos tradicionales.	34
2.2.2.	Resolución de Problemas Matemáticos	35
2.2.2.1.	Definición.....	35
2.2.2.2.	Según El Ministerio de Educación (2015)	36
2.2.2.3.	Estrategia.....	37
2.2.2.4.	Enfoque	37
2.2.2.5.	Competencia:.....	38
2.2.2.6.	Capacidad	38
2.2.2.7.	Las Matemáticas en educación Inicial	38
2.2.2.8.	Importancia de la Resolución de Problemas en el Nivel Inicial.....	39
2.2.2.9.	Dimensiones de la resolución de problemas matemáticos.	39
2.3.	Definición de Términos Básicos.	40
2.3.1	Juego:	40
2.3.2	Juegos tradicionales:).	40
2.3.3	Movimiento.....	40
2.3.4	Forma:	40
2.3.5	Cantidad:	40
2.3.6	Enfoque	40
2.3.7	Capacidad.....	40

2.3.8	Competencia:	41
2.3.9	Creatividad:.....	41
2.3.10	Espontaneo:.....	41
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	41
2.4.1	Hipótesis general.....	41
2.4.2	Hipótesis específicas.....	41
2.5.	Operacionalización de variables.....	43
Capítulo III: METODOLOGÍA.....		44
3.1.	Tipo de investigación	44
3.2.	Método de investigación.....	44
3.3.	Diseño de investigación.....	44
3.4.	Población, muestra y muestreo.....	45
3.5.	La muestra	45
3.6.	El muestreo:.....	46
3.7.	Técnica e instrumento de recojo de datos.....	46
3.7.1.	Observación:	46
3.7.2.	Lista de cotejo	46
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	46
3.9.	Ética investigativa	47
Capítulo IV: RESULTADOS		48
4.1.	Presentación y análisis del resultado	48
4.2.	Prueba de hipótesis	64
4.3.	Discusión de resultados.	65
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS		68
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		70
ANEXOS.....		75
Anexo 1: Instrumentos de medición.....		75
Anexo 2: Ficha técnica.....		77
Anexo 3: Evaluación por Juicio de Expertos.....		78
Anexo 4: Base de datos.....		94
Anexo 5: Matriz de consistencia.....		95
Anexo 6: Rubrica de aprendizaje.....		99
Anexo 7: Captura de similitud turnitin.....		102

Índice de tablas

Tabla 1: población	45
Tabla 2: muestra	45
Tabla 3: Identificar el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022.....	49
Tabla 4: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022	50
Tabla 5: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022	52
Tabla 6: Consolidado de resultados de la evaluación de resolución de problemas matemáticos en la dimensión de cantidad en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022	54
Tabla 7: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022	55
Tabla 8: Consolidado de resultados de la evaluación de resolución de problemas matemáticos en la dimensión de forma en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022	57
Tabla 9: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.....	58
Tabla 10: Consolidado de resultados de la evaluación de resolución de problemas matemáticos en la dimensión de movimiento en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022	60
Tabla 11: Nivel de logro de acuerdo a cada actividad en la resolución de problemas matemáticos.....	61

Tabla 12: Distribución de frecuencias del pre test por niveles para demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022	62
Tabla 13: Distribución de frecuencias del pos test por niveles para demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022	62
Tabla 13: Valores de las medidas estadísticas que se obtuvieron en la pruebas de pre y pos test de la variable dependiente de la resolución de los problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, en una institución educativa de Otuzco – 2022	63
Tabla 14: Valores de las medidas estadísticas que se obtuvieron en la pruebas de pre y pos test de la variable dependiente de la resolución de los problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, en una institución educativa de Otuzco – 2022	64

Índice de gráficos

Grafico 1:	Nivel de logro del pre test y pos test.....	49
Grafico 2:	Mide la dimensión de cantidad indicador 1	51
Grafico 3:	Mide la dimensión de cantidad indicador 2	53
Grafico 4:	podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de cantidad... ..	54
Grafico 5:	Podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de Forma.....	56
Grafico 6:	Consolidado de la dimensión de forma.....	57
Grafico 7:	Podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de Movimiento.....	59
Grafico 8:	Consolidado de la dimensión de movimiento... ..	60
Grafico 9:	resultados por actividad en un tanto por ciento en la resolución de problemas matemáticos.....	62

RESUMEN

El presente informe de tesis se planteó el objetivo general de demostrar la influencia de juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022. Para dicho desarrollo se llevó a cabo con la metodología de tener el tipo cuantitativo, de nivel experimental, con un diseño experimental pre y pos test, sobre la población considerada 54 de niños y niñas de las edades de 3,4 y 5 años, obteniendo una muestra de 16 evaluados de 5 años. La técnica utilizada fue la observación, con un instrumento lista de cotejo, con el soporte de validación con juicio de 3 expertos y la confiabilidad a través de la T de student. Sobre los resultados de la resolución de problemas matemáticos en el pre test el 94% en inicio, el 6% en proceso, y el 0% en logrado. Así mismo en el post test el 94% en el nivel de logro, el 6% en el nivel proceso y el 0% en el nivel de inicio. Para la prueba de hipótesis con la estadística $\bar{X}$ 11.2, S= 0.75 y C.V= 24.87 por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente sobre la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Palabras claves: Juegos tradicionales, cantidad, movimiento, forma, problemas, matemática.

ABSTRACT

The present thesis report raised the general objective is to demonstrate the influence of traditional games as a didactic strategy in the improvement of the resolution of mathematical problems in students of five years of initial education, of an educational institution, Otuzco – 2022. For this development, it was carried out with the methodology of having the quantitative type, of an experimental level, with a pre- and post-test experimental design, on the considered population of 54 boys and girls aged 3.4 and 5 years, obtaining a sample of 16 evaluated of 5 years. The technique used was observation, with a checklist instrument, with the support of validation with the judgment of 3 experts and reliability through the Student's T. Regarding the results of solving mathematical problems in the pre-test, 94% started, 6% in process, and 0% achieved. Likewise, in the post test, 94% at the achievement level, 6% at the process level and 0% at the start level. For the hypothesis test with the statistics $X = 11.2$, $S = 0.75$ and $C.V = 24.87$, so it is concluded that traditional games significantly influence the resolution of mathematical problems in students of five years of initial education, of an educational institution , Otuzco – 2022.

Keywords: Traditional games, quantity, movement, shape, problems, mathematics.

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

En el siglo XXI, en el cual nos desenvolvemos, requiere formar estudiantes con capacidad de relacionar problemas reales en el ambiente donde se desenvuelve, es así, que en la educación básica regular, la matemática se desarrolla bajo el enfoque de resolución de problemas matemáticos, según PISA en el año 2018, se verificando los resultados de los diferentes países a nivel mundial se puede verificar que hay un déficit al resolver los problemas matemáticos, el nivel es muy bajo para lo que se quiere alcanzar. (UMC 2018).

El Perú se ubica en el 13 último lugar, esto nos hace referencia a que los alumnos aún no han logrado desarrollar las competencias y capacidades con respecto a la matemática, sin embargo. En el Perú de los 8028 estudiantes evaluados por PISA, en el área de matemática se pudo obtener un 39,7% en los niveles de 2 y 6 y un 60,3% muy por del nivel de logro. Sin embargo, debido a estos resultados el sistema educativo peruano ha implantado un enfoque por competencias, la cual se está aplicando a través de las diversas áreas curriculares, la matemática es esencial en cada ser humano y proporciona específicamente herramientas que ayuda a fortalecer y a desarrollar las habilidades que se pone en práctica en la vida diaria. Según la evaluación censal de estudiantes (ECE) que se aplicó 2019 el área de matemática la región La Libertad se encuentra en el veintavo lugar de todas las regiones del Perú, obteniendo un porcentaje del 55,9% en inicio, 30,9% en proceso, 13,3% en satisfactorio, estos resultados nos da a entender que el área de matemática nuestros estudiantes no han logrado desarrollar las competencias matemáticas, es por ello que los padres de familia del nivel inicial creen que las matemáticas hoy en día no son necesarios para su edad, en lo cual están equivocados, los niños en la edad preescolar desde el momento que empiezan a jugar con diferentes objetos ya demuestran nociones matemáticas. En el nivel inicial las matemáticas es un pilar fundamental para la construcción de un enfoque basado en la resolución de problemas, ya que ellos vienen con saberes previos desde casa, sin embargo el docente tendrá que buscar las estrategias más adecuadas para desarrollar actividades con el estudiante y así lograr un aprendizaje para la vida, con estas estrategias el estudiante desarrolla habilidades, destrezas, aptitudes y actitudes.

Los juegos tradicionales son importancia porque ayuda al estudiante a fortalecer sus competencias matemáticas y principalmente para resolver problemas basándose en contextos reales y abstractos.

En tal sentido según la evaluación de la ECE en el 2018 refleja en sus resultados que nuestros estudiantes de la I.E. de Otuzco no desarrollaron las competencias matemáticas en la cual un 22,2% están en inicio, un 55,6% en proceso y 22,2% en satisfactorio, esto nos da entender que nuestros estudiantes del nivel inicial no han desarrollado este enfoque matemático, la cual se observa en el proceso pedagógico de y nuestros niños al resolver problemas matemáticos, teniendo dificultad para contar, relacionar y agrupar figuras de diferentes formas, expresar relaciones espaciales, utilizar cuantificadores, esto les dificulta aplicar diversas estrategias de cálculo y estimación.

A raíz de estos resultados proponemos aplicar juegos tradicionales que constituya una alternativa de solución frente a las dificultades que se presenta para aprender las matemática sobre la resolución de problemas. Sin embargo los juegos tradicionales impactan de manera directa para mejorar de las competencias, capacidades del estudiante para que solucione problemas de índole matemático, ya seas abstracto o real.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, en una institución educativa de Otuzco - 2022?

1.2.2 Problema específicos

- ¿Cuál es el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022?
- ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa de Otuzco - 2022?
- ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en los estudiantes de cinco años de educación inicial, de Otuzco - 2022?
- ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en los estudiantes de cinco años de educación inicial, Otuzco - 2022?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022.
- Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.
- Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.
- Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa Otuzco – 2022.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación Teórica

El trabajo de investigación se argumenta hipotéticamente porque aporta con nuevos conocimientos en el área de matemáticas utilizando estrategias didácticas en la resolución de problemas, así mismo aporta nueva terminología para formar nuevos constructos teóricos en las dimensiones de movimiento, localización, forma, y cantidad además establece el uso adecuado de los juegos tradicionales.

1.4.2 Justificación Metodológica

El trabajo aporta con nuevas estrategias, métodos y técnicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos, además facilita una infinidad de actividades como: contar,

clasificar, agrupar, realizar seriaciones, establecer correspondencias, realizar nociones espaciales, lateralidades, jugar con formas geométricas, etc que mejora la enseñanza y la formación de los estudiantes, así mismo nos brinda instrumentos, contextualizados para evaluar las dimensiones de cantidad, forma, movimiento, localización. Además nos sirve como medio para activar los saberes previos, habilidades, actitudes así el estudiante construye su propio aprendizaje que le será útil en la vida. Por tal razón se contribuirá con instrumentos validados y confiables que puedan ser utilizados en otras investigaciones que tengan las mismas variables de estudio.

1.4.3 Justificación Practica:

Él estudió a través de la aplicación de los juegos tradicionales como metodología, busca la mejora de resolver problemas matemáticas en los estudiantes del segundo ciclo, así contribuir en su formación integral. Además servirá de base para futuras investigaciones.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacional:

Polo et al. (2019) con su tesis denominada “Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la vereda boca de catabre del municipio de Chimá córdoba”, Universidad Católica de Oriente, San Andrés de Sotavento / Cordoba- Argentina se realizó una investigación cualitativa, utilizo el diseño de investigación acción (I.A). El grupo, que se utilizó para este estudio, la muestra es de 18 alumnos/as, Para tal efecto, de la investigación se empleó la Encuesta a estudiantes. Del resultado de esta investigación se dan fe que el 89% los estudiantes en sus tiempos libres practican juegos con sus compañeros y el 11% no lo hacen. A la conclusión que llegaron los investigadores en la vereda Boca de Catabre, después de un estudio minuciosos, a un grupo de alumnos y maestros en Educación Física Recreación y Deportes esta situación indiscutible enfocándose en el cambio de conductas de los alumnos/as que haciendo mal uso de las horas libres, al trabajar con actividades proyectadas y planteadas para ser emprendidas con los juegos tradicionales, se demostró que es una excelentes táctica para conseguir que los estudiantes de la sociedad obtengan costumbres adecuadas de comportamiento que a medida que se va trabajando puedas alcanzar el objetivo esperado.

Astudillo (2018) Con su tesis denominada “los juegos tradicionales y rescate de los valores culturales, en los niños de estimulación temprana, de la escuela Dr. Daniel rodas Bustamante”, Universidad Nacional de Loja, Loja – Ecuador, la investigación es de tipo cualitativa, Analítico-Sintético, la Muestra seleccionada fueron de 12 niños. La técnica utilizada es la observación, la encuesta como instrumento, test, según resultado de los niños encuestados el 58% no practican juegos tradicionales y el 42% practican dichos juegos. Después de haber aplicado la investigación el 100% de estudiantes practican y conocen los juegos populares. Concluye que los estudiantes conocen y valoran sus costumbres pero aun todavía no son muy practicados estos juegos tradicionales.

Tapias y Duque (2020), con su tesis denominada “los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo socio motriz de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa betsabé espinal”, universidad católica de oriente, Bello – Antioquia, el tipo de investigación que utilizo es cualitativo y cuantitativa, el diseño es pre- experimental,

se utilizó como muestra de 12 niño/as de IV ciclo, como técnica utilizo la observación y el instrumento fue lista de cotejos, como resultados se obtuvo que el 67% de la población no tiene ni practican los juegos en lo recreativo y lo lúdico; a la conclusión que llegaron fue que los juegos populares favorece el proceso de valores sociales y culturales, ya que esto permite la comunicación, la práctica de valores en la sociedad.

Puchaicela (2018), con su trabajo de investigación denominada “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío Ciudad de Loja, Periodo 2017-2018.” En la Universidad Nacional de Loja, Loja – Ecuador, el tipo de estudio que se utilizo es descriptivo - mixto (cuantitativo-cualitativo) y el diseño es cuasi-experimenta, la población fue un maestro y 27 alumnos del 5° “B”, la técnica utilizada es: prueba escrita, entrevista, encuesta y la observación; como instrumento utilizo: guía de observación, cuestionario y test, según resultados en la tabla nos indica que el 74% de alumnos, dicen que el maestro aun no emplea estrategias didácticas para enseñarle la multiplicación y a dividir mientras el 26% dicen lo contrario. Se concluye que si se utiliza los juegos mejora la enseñanza-aprendizaje en dos operaciones matemáticas.

Cruz (2021), con su tesis denominada. “Los juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de inicial subnivel II de la Unidad Educativa Yaruquies en la Ciudad de Riobamba, periodo 2020 -2021” Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. 2021, para esta investigación el tipo es cualitativo, el diseño diagnostica-exploratoria, la población que se utilizó son 19 estudiantes del II ciclo, utilizo una muestra no probabilística. Aplico la encuesta y la observación, según resultado obtenido se pudo verificar que antes de la aplicación de los juegos un 79% de estudiantes tenían dificultad para desarrollar las nociones matemáticas. El 16% trataban de reconocer algunas nociones matemáticas y un 5 resolvían naciones matemáticas y después de aplicar de los juegos populares. Llegaron a la conclusión que los juegos tradicionales son de gran importancia para el progreso de las nociones matemáticas del nivel Inicial II, porque permite al niño adquirir y diferenciar nociones de espacio - tiempo, razonamiento lógico y el progreso de la noción del número a través de la correspondencia, clasificación y seriación de objetos.

2.1.2. Nacional:

Yllanes (2019). En su tesis denominada “la socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 san pablo –Ayacucho”, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima – Perú, la investigación es descriptiva, Este se realizó bajo un diseño no experimental, trabajando con 18 estudiantes (12 varones y 6 mujeres), siendo la muestra un total de 6 niños/as, 2 maestros y 2 padres de familia siendo un grupo de 10 entrevistado. Como instrumento de investigación se utilizó la entrevista, para la cual llegaron a la siguiente, los estudiantes aún conservan y práctica algunos juegos relacionados con actividades de ganadería y agrícola. El wasichacuy es la representación de la edificación de las casas que se realizaban en diferentes lugares, y la conclusión que llegaron fue, como objetivo dar a conocer sobre los juegos tradicionales son importantes para socializar entre los estudiantes de una determinada población, así mismo se comprueba que los juegos son la manera más adecuada para estrechar lazos de afecto entre los estudiantes mismos y padres, transmitiendo valores culturales del ayni y la minka.

Silva (2017) Con su tesis titulada “Aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (PAEV) en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años sección Angelitos de Guadalupe de la I.E.I. N° 411 falso Paquisha de la ciudad de Cutervo, Cajamarca durante el año 2016” Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo, Cajamarca. Este se realizó bajo un diseño ex_post-facto, el grupo que fue investigado está conformado por 116 alumnos, siendo la muestra fue con estudiantes de 5 años realizando un experimento de 24 estudiante y el grupo control con 25 niñas/os siendo un total de 49 estudiantes. Para el efecto, se empleó el fichaje y la observación como instrumento de investigación, según los resultados los niños inician con un 0% que no resuelven el problema. Después de la aplicación, un (83, 3%) de estudiantes exponen como resolver problemas matemáticos siguiendo diferentes estrategias y 4 estudiantes (16,7%) no realizan. Se concluye que los estudiantes de 5 años Angelitos de Guadalupe tienen un nivel medio de 10,4 de capacidad para resolver problemas elementales, y aditivos verbales (PAEV) en la matemática.

Rivas y Sullca (2017) con su tesis denominada “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial santa teresita, san jerónimo, Andahuaylas 2017”.

Universidad Tecnológica los Andes, Abancay – Apurímac, tipo cualitativo con un diseño correlacionar, trabajando con toda la institución educativa, el grupo que se eligió como muestra en la Institución Educativa fueron directora, docente y estudiantes de 5 años. Como instrumento utilizo la encuesta, según los resultados se verifica que los juegos tradicionales si incluyen positivamente en el aprendizaje matemático de los niños/niñas y proponen que los juegos tradicionales se empleen como base principal en la enseñanza aprendizaje del nivel preescolar ya que favorece el desarrollo holístico del niño.

Acuña y Gutiérrez (2018) con su tesis denominada: Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, una investigación aplicada-explicativo, con un diseño pre-experimental, trabajando con los estudiantes de 4 años, siendo la muestra un total de 16 niños de ambos sexos, la técnica empleada es la observación, la lista de cotejo como instrumento, dando como resultado que al emplear los juegos tradicionales permite relacionarse de forma eficiente mejorando de manera activa las nociones espaciales en la dimensión de ubicación, tamaños, situación y dirección en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 744. Se concluye que la aplicación de los juegos populares mejora un 100% con respecto a las nociones espaciales.

Araujo (2018) con su investigación denominada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña Virgen Maria – Huacho”, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho. Con un tipo cualitativo con un diseño descriptivo, considerando 120 estudiantes, la muestra son 88 niños. Se utilizó Como instrumento de investigación la encuesta, dando como resultado que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E. 324 huacho, debido a que el valor p del Chi- cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000<0.05$).

2.1.3. Local:

Pereda (2020) con su tesis denominada “Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019”. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo. La investigación es cuantitativo, empleando el diseño cuasi-experimental, la población son 50 niñas y niños de preescolar. Utilizando como muestra el

aula amarilla con 25 estudiantes y del aula celeste con 25 estudiantes, se utilizó como técnica la observación y como instrumento un test, el resultado antes de la aplicación fue 88% en regular y el grupo experimental 92% sin embargo los dos grupos resultaron teniendo 0% en el nivel bueno y excelente. A la conclusión que llegó la investigación es que los juegos populares mejoran significativamente en la convivencia escolar de las niñas, niños de cuatro años de la I.E. el Porvenir.

Picón y Ramírez (2018) con su tesis denominada “Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta de los estudiantes del segundo de la Institución Educativa N° 81015-2018”, Universidad Cesar Vallejo – Trujillo, es de tipo cualitativo y su diseño pre-experimental, la población es 122 estudiantes del 2° de primaria de la I.E.N°81015, para la muestra se utilizó 27 estudiantes de la sección e del 2° grado, la técnica que se empleó es la observación, la lista de cotejos como instrumento. El resultado obtenido antes de la aplicación fue que 63.0% fue moderado, el 29.6% nivel bajo y finalmente el 7.4% representa un nivel alto; después de la aplicación del taller encontramos que en la gran parte el 92.6% presentan un nivel alto, el 7.4% nivel moderado, finalmente el 0.0% presenta un nivel bajo. Esto indica que los resultados son favorables. Concluyendo que el desarrollo del taller de juegos tradicionales permitió mejorar significativamente la conducta de 18.353 lo cual permitió corroborar que el taller fue efectivo para los estudiantes de 2° grado de primaria de la I.E. N° 81015 de Trujillo.

Jara y Vejarano (2018) con su tesis denominada “Influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la expresión oral en estudiantes de tres años de educación básica regular, Santiago de Chuco, 2017” en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Santiago de Chuco. La investigación fue de tipo aplicativo con su diseño pre-experimental, la población está constituida por 19 alumnos de 3 años de Educación inicial, la muestra fue 19 estudiantes, Utilizo la observación y la guía de observación, antes de la aplicación se encontraba un 78,9% en inicio y 21% en proceso después de aplicar los juegos tradicionales se obtuvo un 95% en logro y un 5% en proceso, Por lo tanto, por lo tanto la expresión oral mejoro significativamente.

Oliveira (2017) con su tesis “El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 160

Caballo Cocha –2017”, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, su tipo es aplicada, el diseño es experimental, su población es del aula de 5 años, la muestra fue el salón blanco con 25 niñas/os del grupo experimental y el salón rojo con 25 niñas/os como grupo control, se empleó la técnica es la observación y la lista de cotejo como instrumento, como resultado de un Pre- Test es: Grupo Experimental: A = 12%; B= 29% y C= 60% Grupo Control: A = 16%; B= 20% y C= 64%, se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales mejoro en un 100% la noción de números de la i.e. 160 caballo cocha – 2017.

2.2. Bases Teóricas Científicas

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición

Son aquellos que desde el inicio de tiempos muy antiguos siguen conservándose, transmitiéndose de generación a generación y así continuamente, sin embargo al pasar que el tiempo va pasando estos juegos sufren algunos cambios pero se mantiene su esencia. Así mismo los juegos tradicionales no los encontramos escritos en ningún libro, ni firmados por ningún escritor conocido, estos juegos van desapareciendo y apareciendo durante las épocas del año. Los juegos son desinteresados y naturales que favorecen aspectos como la socialización de determinados grupos de personas, respetando normas y acuerdos establecidos dentro del juegos y hacia los demás; utilizando la comunicación en contacto con la naturaleza; la estructuración espacial; el ritmo y aspectos de movimiento como: control postural, coordinación dinámica, inhibición de movimientos, coordinación óculo - manual, motricidad fina, orientación espacial y relajación. (Marzo, 2016).

“los juegos tradicionales son innatas y esenciales para la niña y el niño e indispensables para su desarrollo integral, por lo que estos requieren de espacio y tiempo según sus intereses. Estos juegos no son necesariamente dirigidos pero si utilizados como una estrategia para pedagógico (Pérez, s.f).

Los juegos tradicionales son partes de las costumbres de diferentes pueblos, que se practican de descendencia tras descendencia, esto cambia de acuerdo a la cultura que se desarrolla, propiciando situaciones de aprendizaje en nuestros niños y niñas desarrollando y potenciando sus capacidades para relacionarse con sus compañeros (Jara, C., Vejarano, M 2018).

Los juegos son tradiciones que desarrollan sus habilidades psicomotrices en donde los niños se relacionan con sus entornos utilizando la creatividad, de manera espontánea, costumbres,

cultura, historia, tradiciones de su pueblo esto permite que los niños tomen gran importancia a los juegos tradicionales (Cruz, 2021)

Según la crisis actual que estamos viviendo los juegos tradicionales no se desarrollan de forma grupal y debido a ello son poco practicados y casi no se toman importancia. Ya que a través estos juegos se pueden logra mejores aprendizajes. (Cruz, 2021).

Los juegos tradicionales son practicados desde tiempos muy antiguos, donde ha pasado el tiempo pero aún se sigue transmitiendo de abuelos, padres a hijos en algunos juegos sufren algunos cambios pero aún se sigue manteniendo su esencia. Aparecen y desaparecen en diferentes épocas del año, estos juegos no lo encontramos en ninguna librería ni juguetería, donde podemos ver que a través de estos juegos les permite a nuestros niños conocer más sobre su cultura donde se desarrolla, promoviendo y activando su creatividad, imaginación y enriqueciendo sus conocimientos que favorece su aprendizaje. En las grandes ciudades desarrolladas o industrializadas estos juegos estan en peligro de perderse porque podemos ver que se practica más los juegos mecanizados y mayormente se utiliza juegos estructurados o de fábrica dejando de lado los juegos tradicionales.

Los juegos autóctonos son practicados de acuerdo a las estaciones del año donde son practicados principalmente por las edades tempranas como son: las bolitas trompo, honda, las cartilla, gallina ciega, ron ron, etc. (Dominges, M.; Vera, Z .2019).

“el niño cuando juega lo hace de manera espontánea e innata. El juego es una acción original y agradable que permite el progreso cognitivo de los niños y que lo prepara para su madurez. Así mismo se dice que el juego no termina en la primera infancia si no que forma parte de las destrezas y tradiciones. (Prado, J.; Rojas, Y. 2017).

2.2.1.2. Origen de los juegos tradicionales

Estos juegos autóctonos permiten a la niñez que desde temprana edad conozcan más sobre las culturas y sus orígenes en donde se desenvuelven en su vida diaria, también ayudan a mantener su cultura en nuestro país, es importante que conozcan tomando en cuenta que los juegos tradicionales son muy dinámicos y activos con los que se puede trabajar con mucha facilidad. (Cruz, 2021).

2.2.1.3. Características

Según (Prado y Rojas, 2017).Mencionan las siguientes características:

- ✓ Los juegos se pueden realizar de manera individual o colectiva.
- ✓ Lo más frecuente es que los juegos se basan en la interacción entre dos o más personas, lo más acostumbrado es que los juegos se basan en la interacción entre jugadores, normalmente cada participante cumple un papel fundamental en el juego.
- ✓ Por lo común tiene normas sencillas, muy fáciles de cumplir, acatamiento y memorización.
- ✓ Las niñas y los niños se relacionan con la sociedad mayormente utilizando los juegos, especialmente cuando se realiza o practican en las calles resaltando una autentica cultura de la infancia callejera.

Según (Pérez, s.f.), el juego tiene las siguientes características:

- El juego es básico para el niño.
- Permite la interrelación con la realidad.
- El juego tiene un objetivo.
- Es divertido, placentero que desarrolla su creatividad del niño.
- Es una actividad divertida para el niño/a.
- El juego es una acción natural, espontánea, motivadora y voluntaria.
- Beneficia la enseñanza y el aprendizaje.
- Se desarrolla con recursos naturales.
- Favorece la salud.
- Permite el progreso integral de los niños.

Para nuestra investigación consideramos las características siguientes:

- El juego es innata en todo niño/a
- Es espontaneo/voluntario en los niños/as.
- Es placentero
- Interactúa con su contexto
- Facilita y estimula a ser niños sociables
- Ayuda a fortalecer su autoestima
- Tiene un objetivo.

- Los juegos tienen una serie de reglas que señala el camino a seguir al estudiante para que sea más significativo.
- Crea un mundo de fantasías.

2.2.1.4. ¿Qué permite los juegos tradicionales en educación inicial?

Según (Dominges y Vera, 2019). Nos dice que los juegos tradicionales ayudan perfeccionar las relaciones personales entre las personas mayores y los estudiantes.

A. **Cultura:** Es parte de la ilustración representada en épocas más antiguas y que aún se conservan en la actualidad esto se relaciona con, las adivinanzas, las leyendas, las costumbres, el teatro, canciones, mitos los cuentos, el Folklore, etc.

B. **Movimiento:** Es un cambio de diferentes posiciones, formas o tipos como: correr, salto, trepar o lanzamiento, etc.

C. **Competencia saludable:** Es uno de los factores principales de la socialización con relación entre los grupos de participantes.

- ✓ Mejoran las destrezas motoras, perfeccionando de las capacidades coordinadoras en los niños.
- ✓ Es una actividad recreativa para practicar en el tiempo libre en los estudiantes.
- ✓ Es un elemento fundamental que sirve para la integración social.
- ✓ Sirve para desarrollar la creatividad e imaginación.
- ✓ Es importante para estimular las cualidades de cada niño con respecto a la cooperación, superación, el compañerismo, el respeto hacia los demás, etc.

Para que los niños se desarrollen cognitivamente necesitan del juego y así logran un aprendizaje para la vida, estos juegos pueden cambiar según los intereses y necesidades que presentan los niños/os, puesto que activa y desarrolla las habilidades de diferentes escenarios y proporciona los cumplimientos de objetivos planteados por el docente en sus enseñanza-aprendizaje. (Cruz, 2021).

2.2.1.5. Los juegos tradicionales y su importancia en la pedagogía.

Es importante trabajar los juegos tradicionales en la práctica docente; ya que estos nos permiten desarrollar lo cognitivo, afectivo, social de los estudiantes. Al utilizar los juegos populares en las actividades pedagógicas ya sean espontáneas o dirigidas o en cualquier

momento en la jornada diaria, se debe observar de manera oportuna y permanente. Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales no son actuales si no que nos llena a tiempos muy remotos y antiguos ya que este asegura conocer la cultura de cada lugar, o alguna cultura regional y local, de otras comunidades permitiéndonos así conocer importante aspectos de la vida, sus habilidades, costumbres y diferentes grupos étnicos. (Mirian, 2000).

2.2.1.6. Los juegos tradicionales y su importancia en el nivel inicial

Según, Pérez (s.f.), los juegos autóctonos son importantes porque sirven como una estrategia didáctica para los profesores y así lograr un aprendizaje significativo con nuestros estudiantes. Entre ellas podemos destacar:

- ✓ Desarrolla el juego con el fin de fortalecer sus habilidades.
- ✓ Permite conocer la cultura de su localización en la que vive, hasta la región a la que pertenece.
- ✓ Fomentan la socialización, la comunicación y la relación entre el estudiante dentro del grupo.
- ✓ Favorece la cooperación entre niños como motivación en el juego.
- ✓ Fortalece los conocimientos adquiridos ya sean tanto instrumentales o conceptuales.
- ✓ Fortalece la autoestima.
- ✓ Amplía su la imaginación.
- ✓ Fortalece su personalidad.
- ✓ Estrategias que utiliza la docente.

2.2.1.7. Objetivos de los juegos tradicionales.

Según (Prado y Rojas. 2017). Nombra los siguientes objetivos:

- ✓ Ayuda a mejorar las actitudes positivas tales como: cooperación, trabajo, confianza en sí mismo, respeto al derecho ajeno, obediencia y autoridad.
- ✓ Perfecciona la conducta de los estudiantes de acuerdo a las edades que se desarrollan.
- ✓ Prepara a los niños y niñas al trabajo colectivo, ayuda a mejorar la participación entre compañeros, mejorando las oportunidades de desarrollar el comportamiento social y la responsabilidad.
- ✓ Estimula la mente y consolida la cualidad moral.

- ✓ Se realiza de una manera más dinámica y activa.

2.2.1.8. Beneficios de los juegos tradicionales.

Permite al niño a mejorar su autoestima, conocerse así mismo, controlar sus emociones, y a resolver problemas de forma real”. Estos juegos son un recurso que ayuda al niño y niñas a socializarse de la mejor manera dando cumplimiento a los acuerdos planteados por el grupo, interactuando con otras personas de su entorno haciendo amistad con nuevos amigos. A través de estos juegos tradicionales ellos/as inician asumiendo diferentes roles en el juego, conllevando a interactuar y compartir diferentes experiencias con personas adultas.

“El juego es muy importante porque nos lleva a un desarrollo físico corporal porque evita el sobre peso en los niños, también desarrollan destrezas motrices y cognitivas, esto ayuda a construir la autoestima mientras que las capacidades cognitivas, ayudan a resolver problemas de su entorno”.

(Maeztu, J., 2016). Desarrolla la creatividad utilizando los recursos de la naturaleza para jugar y no es necesario comprar juguetes estructurados la cual su objetivo es entretenerse.

Las niñas/os al jugar utilizan el juego simbólico imaginándose y dándole vida a los objetos. “Los juguetes es un medio que les permite interactuar con los demás niños (a), desarrollando la empatía, en la ejecución se dan roles donde los niños se identifican poniéndose en situaciones distintas, para resolver sus propios conflictos que se suscitan durante la actividad”.

El beneficio más importante de los juegos tradicionales es que se pueden ejecutar en cualquier lugar y momento permitiendo que el niño se sienta más seguro de sí mismo, perdiendo la timidez ante los demás, creando lazos de amistad que durara en el tiempo.

“El juego es abordado por diferentes pedagogos según (Piaget) en el desarrollo cognitivo de sus estadios el juego es un potencial de la lógica y la razón. Por otro lado (Freud) dice que el juego permite al niño que se exprese, elabore situaciones, que sea creativo, aprehende. (Carlos, 2008).

Cuando tratamos de los beneficios los juegos tradicionales desarrolla diferentes habilidades y destrezas en los estudiantes la cual son favorables para que la educación sea más natural (Cruz, 2021).

2.2.1.9. Dimensión de juego tradicional.

Según Tineo citado por (Acuña, 2018.p33)

- **Juego individual:** Es aquella actividad que realiza el niño de manera individual sin la ayuda de otro. El niño al jugar explorando y desarrolla diferentes movimientos.
- **Juego grupal:** Ofrece la oportunidad de que los niños pueda relacionarse con amigos de donde viven y del colegio favorece la cooperación, respeta reglas o acuerdos acepta si perdió o gano, permitiendo compartir diferentes experiencias con los demás.

2.2.1.10. Juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones matemáticas en inicial.

- ✓ **Rayuela:** Es un juego tradicional que apareció en latino américa la cual se necesita ser dibujado en el suelo y que comúnmente se juega con una piedra. Este juego consiste en que los participantes van avanzando sin tocar ninguna raya hasta llegar al final del dibujo. Este juego aparentemente parece fácil sin embargo presenta alguna dificultades porque para jugar se tiene que saltar en un solo pie y pisan en un solo cuadro, cada participante salta en un pie y en dos pies cuando son dos cuadrados.(Cruz, 2021)
- ✓ **Cometas:** En tiempos muy antiguos en China fue donde se crearon las cometas y a ello lo consideraron como juegos tradicionales, ya que en el mismo lugar fueron fabricaron con papeles de diferentes colores y palos de madera. Cuando es la estación de verano van a zonas descampadas y hacen competencias y gana el que lo hace volar más alto. Las cometas se fabrican con dos palos de manera de acuerdo al tamaño deseado, lo cual se da forma que se parezca a una cruz y se amarran en el centro con una cuerda para poder coger cuando se eleva. También se decora con hojas de colores todo el contorno del cometa. (Cruz, 2021)
- ✓ **Las escondidas:** El juego las escondidas anteriormente se llamaban el escondite y es un juego muy muy conocido, se dice que apareció en china y también en Grecia. Este juego las escondidas es un juego tradicional muy divertido, se puede jugar en cualquier momento y al aire libre, este juego no hay la necesidad de usar objetos o elementos para jugarlo, solo las niñas y los niños utilizan la imaginación. El participante que van a realizar el juego deben contar hasta un cierto número cerrado los ojos mientras los demás participantes se esconden en diferentes lugares donde se desarrolla el juego. (Cruz, 2021).

✓ **Las ollas encantadas:** Es un juego que apareció en los siglos XIX y XX a pesar de que va pasando el tiempo este es el juego más popular en las fiestas infantiles en esta época de los niños y niñas. Este juego se desarrolla en grupo de 3 personas en la cual se colocan en una sola fila, uno de los participantes será la olla y los otros dos serán los que lo cargan, iniciando desde un punto de partida, llegando hasta la meta, el grupo de participantes deberá tener cuidado al momento de llevar la olla por si el que participa de olla, roza los pies al piso perderá el juego y ya no podrá continuar en la competencia. (Cruz, 2021).

2.2.1.11. Clasificación del juego tradicional:

Los juegos tradicionales se clasifican de la siguiente manera:

- ✓ **Con Objetos:** se realizan los siguientes juegos saltar la soga, los encostados, las canicas, cometas, trompo.
- ✓ **Juegos con partes del cuerpo:** se realizan los siguientes juegos piedra papel o tijera, rondas.
- ✓ **Juegos de persecución:** se realizan los siguientes juegos los escondites, las rondas, el ladrón y el policía, congelados, stop.
- ✓ **Juegos orales:** son los siguientes: gallina ciega, adivinanzas.
- ✓ **Individuales:** son los que se desarrollan de manera individual como el yoyo.
- ✓ **Colectivos:** esto se juega en grupo escondite, rondas. (Cabello, 2013)

2.2.1.12. Tipos de juegos tradicionales

Para (Cruz, 2021) “Los tipos de juegos se debemos conocer que cada uno de ellos han sido creados según las necesidades de cada individuo y de esta manera desarrollas las diferentes actividades mejorando sus destrezas y habilidades siendo esta una pauta para mejorar y acoplar los distintos juegos según cada necesidad”.

✓ **Juegos de Indagación:** “Es la exploración de los diferentes objetos, su objetivo es ir superando obstáculos o vencer los problemas por niveles o escalas de complejidad, es decir de lo más fácil a lo más difícil” se realiza por color y tamaño.

✓ **Juegos de imitación:** estos juegos se desarrollan dando un papel fundamental a los participantes en la cual utilizan su imaginación y una realidad ficticia como. Jugar a la mamá,

al papa, doctor, policía, etc.

✓ **Juegos de persecución:** “Se selecciona cierta estrategia o idea que son determinadas en el campo de recreación o en el ámbito deportivo sobre idea centrada: su objetivo es atrapar a alguien como son: el gato y el ratón los encantados.

Todas estas acciones son comunes de los niños y las niñas que apreciando tradiciones del lugar donde viven, así mismo los juegos tradicionales eran dirigidas por un adulto, pero al pasar el tiempo estos se enfatizaron en los niños y los adolescentes.

Años atrás no eran tan importantes la tecnología es por ello que los niños se divertían al realizar estos juegos tradicionales, siempre lo realizaban al aire libre.

“Cada nación o país tiene su propia tradición y juegos únicos, pero en algo que muchos tienen en común es que jamás necesitaron de aparatos tecnológicos para pasarla bien”.

Según: (Dominges y Vera, 2019).

✓ **Las estatuas:** Este juego se desarrolla forman un círculo, y todos a la misma vez irán cantando y girando cuando uno diga 1,2, 3 todos se quedan estatuas, el participante que se ríe o se mueve pierde el juego.

✓ **La liga:** El juego se organiza en grupos de 3 a 5 participante, se inicia cuando el que dirige el juego tocando el silbato los dos o los primeros grupos saltan la liga de un extremo a otro. El juego se desarrolla primero saltando a la altura del tobillo, luego sube a las rodillas, después en la cintura. El participante que no lleguen a cumplir con la serie determinada de los saltos pierde el juego y continua el siguiente participante para que gane el grupo se tiene que cumplir los saltos indicados.

✓ **Los encantados:** Este juego se desarrolla al aire libre dentro de todos los participantes se escoge a la persona que va ser encargado de “encantar” a los demás integrantes del juego. Cuando alguien es tocado por los encantados, debe permanecer quieto sin ningún movimiento. Son alguien de las personas que está jugando toca a quien está encantado lo desencanta así sucesivamente continua el juego hasta que todos están encantados.

✓ **Carreras de sacos:** El juego consiste en que el participante ingresa dentro de un saco y cubrir sus piernas sosteniendo el saco con sus manos. Para poder avanzar y llegar a la meta el niño que suelte el saco perderá el juego, el primero que llega a la meta cumpliendo con las reglas establecidas es el ganador del juego.

✓ **Saltar la soga:** este juego se realiza con la participación de 3 integrantes, en la cual 2 participantes sujetara la cuerda de los extremos y el tercero participante de colocar al centro y al momento que la cuerda pasara cerca de sus pies el tendrá que saltar contando para que no pierda el participante que realice más cantidad de saltos será el ganador.

✓ **El ratón y el gato:** En este juego se inicia formando un círculo los participantes se cogen de las manos, en la cual dentro de todos los participantes se escoge a dos niños para que cumplan los siguientes roles uno hará de ratón y el otro de gato y también se escoge el a puerta muda y la puerta habladora. El juego se desarrolla de la siguiente manera el gato queda fuera y el ratón dentro del círculo, empiezan contando todos juntos tilín dos, tilín tres,..... y así sucesivamente hasta que el ratón indique un determinado número, luego el gato intenta coger al ratón pero los demás participantes intentan ayudar al ratón no dejándolo ingresar dentro del círculo, si el gato logra coger al ratón los demás participantes seguirán cambiando roles.

✓ **La gallina ciega:** Se realiza al aire libre y consiste que los participantes formen un círculo en la cual uno de los participantes queda dentro donde lo cubren los ojos con un pañuelo con el fin que no pueda ver a los demás participantes a donde se dirigen. Luego al participante que está cubierto los ojos le dan una cantidad de vuelta para que este pierda la dirección donde estaba ubicado por último el empieza a buscar a los demás integrantes y así sucesivamente continua el juego.

✓ **El juego de la soga:** Es uno de los juegos que se desarrolla con la ayuda de una soga en la cual se coloca un pañuelo en el centro y se forman dos equipos de 5 participantes, el juego se desarrolla en que los participantes deben jalar la soga pero antes trazan una línea en el suelo y el pañuelo amarran en la soga donde el grupo que logre para el pañuelo al otro lado es el ganador.

✓ **La carretilla:** “Se dibuja una línea de inicio y una de llegada y se agrupan en parejas, cuando ya están agrupadas se colocan de la siguiente manera: uno de los participantes se coloca en la postura como si fuera hacer planchas y el otro participante lo coge por las piernas. A la voz del árbitro todos parten hasta la línea de llegada, donde se cambian de posición y regresan (el de adelante pasa para atrás a coger las piernas y el de atrás se pone adelante en posición plancha). Y gana la pareja que cumpla las reglas establecidas.

✓ **Juego de la cuchara:** este juego consiste en que los participantes están ubicados en una fila de partida, cada uno de ellos tendrán una cuchara y un huevo en la cual lo sostendrán la cuchara con la boca, al sonido del silbato ellos irán avanzando, el participante que se

le cae el huevo perderá el juego y el que llegue primero a la final será el ganador.

✓ **El rey manda:** este juego se desarrolla con 4 participantes y un rey es el que manda, este juego consiste en que el rey manda a traer diferentes objetos mencionando diferente característica, el participante que consiga el objeto indicado será el ganador.

2.2.1.13. Propuesta metodológica para el desarrollo de los juegos tradicionales.

Según (Dominges, M; Vera, Z 2019).Las propuestas metodológicas son las siguientes:

- a. Presentación del juego: “Se presenta el título del juego al niño, se da a conocer en que consiste el juego y cuáles son las reglas del juego”.
- b. Organización del juego: “Se organiza en grupos y se le indica al niño el lugar de ubicación, para iniciar el juego”.
- c. Ejecución del juego: “En este momento se da inicio a la realización del juego ya explicado”.
- d. Evaluar el juego: “Es el final de la actividad, ahí se dialoga con el niño para que nos exprese como le ha parecido el juego y que nos exprese como trabajó y que es lo que aprendió”.

Para (Dominges y Vera. 2019). El Ministerio de Educación, el juego nace de un mundo interior del niño donde es espontánea, natural y personal, es decir que siempre es placentero y alegre para la cual presenta la siguiente metodología:

- a. **Presentación:** en primer lugar se presenta el título del juego, luego se da saber cómo se desarrollara el juego.
- b. **Organización:** en este punto es donde se organizan en el espacio donde se va desarrollar el juego.
- c. **Ejecución:** Es donde se ejecuta de acuerdo a las indicaciones del juego.
- d. **Evaluación:** se realiza la Metacognición con los niños.

Para nuestra experiencia en el trabajo pedagógico con los niños y niñas consideramos la siguiente secuencia del juego.

- A. **Antes:** Preparar el ambiente donde se va ejecutar y proveer de materiales si fueran necesario.
- B. **Desarrollo:** iniciamos con una pequeña asamblea donde los niños se ubican en media

luna, donde se acuerdan las normas que se cumplirán durante el juego, seguido se realizara un pre calentamiento, luego se realiza la expresión motriz, al terminar la ejecución del ejercicio todos se sentaran en un semicírculo donde se dará paso a la relajación esto va acompañado de alguna música instrumental realizando ejercicios de respiración. Posteriormente se realiza una representación gráfica de la actividad realizada.

C. **Cierre:** los niños se expresan oralmente a través de la Metacognición ¿qué les gusto más de la actividad?, ¿que no les gusto de la actividad? ¿Cómo se sintieron?.

2.2.2. Resolución de Problemas Matemáticos

2.2.2.1. Definición

El enfoque matemático es bajo la resolución de problemas, que permite desarrollar la confianza del estudiante, donde pone en práctica sus habilidades y potencia sus capacidades, para estudiar, intuir y aplicar lo aprendido en situaciones significativas y construya conceptos elevados de acuerdo al nivel y estilo de aprendizaje. Asimismo desarrolla capacidades y las competencias básicas como trabajar en grupo y el liderazgo, que son habilidades fundamentales en la formación integral del educando.

Esta competencia contribuye al aprovechamiento del potencial de encontrar el camino para buscar una solución o una respuesta pertinente y así construir conocimientos matemáticos contextualizados (Mazzilli, Hernández y de la Hoz, 2016).

Según (Quispe, 2017). La matemática es considerado parte fundamenta en el aprendizaje, de las niñas y los niños porque permite desarrollan sus destrezas al dar solución a los problemas. En educación inicial la matemática se enseña de manera divertida a través de juegos los niños/as demuestran sus destrezas en el conteo, reconozcan las figuras geométricas, realizan nociones espaciales y de medida.

Según (González & Weinstein, citado por Quispe, 2017). La matemática no se ensena mecanizada sino que se aplica diferentes estrategias para que sea más divertida y así hacerlo más dinámica para resolverlo. Existe una trilogía para resolver problemas:

- ✓ **Enseñar a través de la resolución de problemas.** La matemática se enseña basándose en una situación ´problemática planteando retos a los estudiantes.
- ✓ **Enseñar para resolver problemas.** La maestra le plantea retos donde los niños ponen en práctica sus saberes previos y realicen su conflicto cognitivo construyendo un conocimiento nuevo.

- ✓ **Enseñar sobre la resolución de problemas.** La maestra presenta diferentes estrategias que permitirá al estudiante lograr un aprendizaje significativo que lo levara aplicar en otras situaciones.

Según (Polya 1965 citado por Quispe, 2017) con su teoría como plantear y resolver problemas, ella menciona que es el arte que copia del docente para ponerlo en práctica. La resolución de problemas se aplica en diferentes situaciones cotidianas, que se busca estrategias para solucionarlas. Para Polya su teoría lo divide en 4 pasos: Primero es entender los problemas o enunciado para poder resolverlo, segundo es crear un plan que pongan en práctica sus destrezas para resolverlas. Tercero se ejecutara todo lo que se ha planificado para dar solución al problema. Cuarto mirar hacia tras es donde el estudiantes tiene la posibilidad de reflexionar sobre lo que ha realizado.

Al hablar de la resolución de problemas de cantidad, forma y movimiento nos enfocamos en la matemática porque en la actualidad nuestros niños y niñas es importante que desarrolles competencias matemática, sin embargo nuestros niños del nivel inicial desde el momento que llegan a las aulas, ya vienen con conocimientos previos, es allí donde la maestra plantea retos, y los niños buscan diferentes estrategias para resolverlos y construir su nuevo conocimiento. Todo esto se observa en los estudiantes cuando practican en las actividades de movimiento relacionándose con objetos y personas de su contexto.

2.2.2.2. Según El Ministerio de Educación (2015):

En Educación Básica Regular (EBR) en el Perú, la matemática es un pilar fundamental y ayuda al estudiante a desarrollar sus competencias, esto permite un desarrollo positivo en la sociedad, ya que esto ayuda a solucionar problemas reales esto se puede observar en las familias, en la sociedad, sus costumbres, en la economía, en el ambiente, en la salud y en las instituciones educativas donde se promueven estas actividades.

Los niños en sus actividades de juego hacen el uso de las matemáticas y sus posibilidades de cálculo. Se dice entonces que las matemáticas son fundamentales en la resolución de problemas de cada ser humano en donde se desenvuelve aportando un aprendizaje para su vida.

Según el Ministerio de Educación Inicial (2016). Los niños y niñas exploran desde que nacer, utilizando en un inicio sus manos, su boca que forma parte de todo sus sentidos adquiriendo nuevas experiencias para resolver cualquier obstáculo, que se le presente. Durante este proceso los niños desarrollan agrupaciones, ordenan, comparan objetos utilizando un criterio. De acuerdo a la maduración de los niños ellos van comprendiendo las nociones espaciales entre los objetos que lo rodean y su cuerpo. Gradualmente los niños, van adquiriendo conocimientos más complejos para solucionar problemas de forma, cantidad y movimiento. La madurez cognitiva y corporal del niño le permite desarrollar un pensamiento matemático. Todos los niños y niñas no tienen las mismas características, es por ello que se debe presentar actividades de acuerdo a su edad que les motive a resolver problemas y que genere resultados.

2.2.2.3. Estrategia

Son aquellas acciones que la maestra realiza con el fin de favorecer práctica pedagógica en los estudiantes. Se dice que los juegos tradicionales tienen una riqueza simbólica que sirven como una herramienta de motivación en cualquier proceso de una actividad diaria para tener así estudiantes activos con mayor interés en un determinado tema, también se dice que el juego ayuda en los niños a expresarse sin dificultad, resolver problemas, socializarse, previniendo un acercamiento a las diferentes cultura.

2.2.2.4. Enfoque

Para el (MINEDU, 2016). En los lineamientos que orienta la enseñanza es bajo un enfoque de resolver problemas, para ello nos presenta las siguientes características.

- La dinámica de la matemática no es rígida si no que es flexible ya que se puede ir cambiando y reajustándose en el desarrollo.
- La matemáticas se enseña hoy en día a partir de una situación problemática, que se dan en diversos contextos, que en el nivel inicial se divide en dos competencias: una que tienen que ver con la parte del número y la otra con los son formas y nociones espaciales.
- El docente plantea retos para solucionar problemas matemáticos en los estudiantes buscan o indagan diferentes estrategias esto permite que los niños puedan vencer las dificultades y obstáculos que se presenten para resolverlos. En este proceso se da el conflicto cognitivo de que el estudiante construye su propio aprendizaje.

- Los estudiantes a resolver problemas utilizan la imaginación y lo convierten en nuevos conocimientos.
- El estado emocional del estudiante cumple un papel fundamental en el aprendizaje.

2.2.2.5. Competencia:

El ministerio de educación nos presenta los siguientes conceptos Básicos que posee las personas para desarrollarse competencias en el aprendizaje.

Para el Minedu (2016) nos dice que. Es la habilidad que tiene el ser humano para desarrollar un conjunto de capacidades con el objetivo de lograr un propósito en diferentes situaciones (p.21).

Por otro lado se dice que el avance de las competencias es donde los niños van construyendo sus conocimientos de manera individual, y pertinente guiada por los docentes que son los mediadores de proceso de aprendizaje en las aulas y de diferentes programas aliados a la educación.

Estamos de acuerdo con los aportes del Minedu por que los niños combinas un conjunto de habilidades y destrezas para desarrollar un aprendizaje significativo.

2.2.2.6. Capacidad:

Para el ministerio de educación presenta diferentes recursos que posee el estudiante.

Para el Minedu (2016). Afirma que

Las capacidades son recursos, conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada, el conocimiento son las hipótesis, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. Los estudiantes poseen habilidades y que a través de sus cualidades lo demuestran de diferentes formas de actuar de acuerdo a una situación específica. (p. 21).

Estamos de acuerdo con los aportes del Minedu porque si el docente promueve todos los capacidades el estudiante será competente a los largo de su vida cotidiana.

2.2.2.7. Las Matemáticas en educación Inicial

Al iniciar con las matemáticas, en el II ciclo, el docente deberá ser cuidadoso tomar en cuenta que los niños son considerados un libro en blanco en el cual se puede escribir y diseñar

todos los conocimientos con los que se puede nutrir su intelecto donde el docente es el escultor. Es decir, el tipo, metodología y didáctica que el docente emplee para enseñar matemática se verá reflejado en el interés del niño.

2.2.2.8. Importancia de la Resolución de Problemas en el Nivel Inicial.

Según Alcalá (2002) citado por Salas y Nuñonca (2017) la matemática en educación inicial es solucionar diferentes problemas de la vida cotidiana utilizando una variedad de estrategias donde involucre a los estudiantes es dichas actividades y que sean desarrollar de manera divertida y así los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo y para la vida.

Según Ruesga (2003) citado por Salas y Nuñonca (2017) el autor nos dice que los niños y niñas aprende haciendo funcionar sus conocimientos, es decir que tiene que utilizar como medio diferentes estrategias para poder resolver problemas en diferentes situaciones de su vida cotidiana.

Según vigostky (1962) citado por Salas y Nuñonca (2017) nos dice que enseñar matemáticas en el segundo ciclo o preescolar, le va facilitar al niño poner de manifiesto su saber, impulsar su esfuerzo por resolverlo buscar diferentes maneras y activar sus habilidades o destrezas esto le permite construir su propio aprendizaje y aplicarlo en situaciones de la vida. (p.13).

Para Montessori (1988). Esta pedagoga, nos dice que el desarrollo de pensamiento lógico está sustentado sobre 2 pilares: lo motriz y sensorial donde el niño aprende la matemática manipulando el material concreto integrando todos sus sentidos en su aprendizaje (p.95).

Gardner (1996). Nos presenta una de sus inteligencias de lógico matemático donde el niño desarrolla sus capacidades para resolver problemas matemáticos, poniendo de manifiesto la rapidez que posee para resolverlos (p.88).

2.2.2.9. Dimensiones de la resolución de problemas matemáticos.

A. Resolución de Problemas de Cantidad

Permite que los estudiantes a resuelvan problemas cotidianos que está relacionada con la

noción del número.

Según Minedu, (2016) Esta competencia se da de forma gradual y progresiva, de acuerdo a la madurez neurológica, afectiva, emocional y corporal del niños que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. (p.74)

Estamos de acuerdo con el Minedu por sus aportaciones relacionados en la resolución de problemas de cantidad.

B. Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización.

Esta competencia se observa cuando los estudiantes tienen nociones espaciales relacionadas con el movimiento de su cuerpo y los objetos de su contexto.

Para el Minedu, (2016) en esta competencia es interactuar con el entorno a través de la exploración, experimentación, ensayo y error como una oportunidad de aprendizaje para resolver problemas con iniciativa de manera creativa y natural (p.80).

Estamos de acuerdo con las aportaciones del Minedu por que podemos observar que los niños van adquiriendo conocimientos, de forma y movimiento relacionándolos y utilizando estrategias para resolver los problemas que se presente en nuestra vida diaria.

2.3. Definición de Términos Básicos.

2.3.1 Juego: Es la acción que realiza generalmente ser humano con el objetivo de divertirse, entretenerse en la que se estimula alguna capacidad, habilidad y destrezas.

2.3.2 Juegos tradicionales: podría decir que “son aquellos que se han venido practicando desde muchos tiempos antiguos en diferentes lugares de nuestro País en algunos lugares sufren modificaciones pero aun mantiene esa esencia de diversión y alegría, para ello no requiere tener materiales estructurados, se realiza con los recursos naturales en muchos de ellos y también su cuerpo como recurso principal” (polo et al, 2019, p.25).

2.3.3 Movimiento: es un cambio de posición de cada ser humano que lo realiza a través de un espacio y lo expresa con su cuerpo.

2.3.4 Forma: En la matemática se define a la forma de los cuerpos solidos esto está relacionado a las figuras geométricas.

2.3.5 Cantidad: Se denomina cantidad a todo o que se puede contar expresándose en un número a esto se puede utilizar en las cuatro operaciones básicas.

2.3.6 Enfoque: Es el desarrollo integral del ser humano que construye sus saberes.

2.3.7 Capacidad: Es el acontecimiento o conjunto de situaciones, cualidades o talentos, principalmente intelectuales, que permiten el desarrollo de algo.

2.3.8 Competencia: Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito.

2.3.9 Creatividad: Capacidad que tienen un ser humano de crear algo.

2.3.10 Espontaneo: Algo se realiza por voluntad propia y natural sin ningún estímulo anterior.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general:

H_I = La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejorara significativamente la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa de Otuzco- 2022.

H_0 = La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora significativamente la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa de Otuzco- 2022.

2.4.2 Hipótesis específicas:

H_1 = Identificar el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022?

H_0 = Los juegos tradicionales no identifica el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, Otuzco – 2022?

H_1 = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.

H_0 = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.

H_1 = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.

H₀ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora la resolución de problemas de forma en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.

H₁ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.

H₀ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora la resolución de problemas de movimiento en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.

2.5. Operacionalizacion de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
V.I. Juegos tradicionales	“Los juegos tradicionales son innatas y esenciales para la niñez y el niño e indispensables para su desarrollo integral, por lo que estos requiere de espacio y tiempo según sus intereses. Estos juegos no son mesetariamente dirigidos pero si utilizados como una estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje. (Pérez, s.f).	Son actividades en que los niños y niñas participan de manera activa ya sean en juegos grupales o juegos individuales. Que será medido a través del instrumento de evaluación lista de cotejo.	----- -----	----- -----	----- -----	-----	
V.D. Resolución de Problemas Matemáticos.	“Consiste en potenciar y encontrar diferentes estrategias o caminos para dar solución a un conocimiento matemático contextualizado, esto conlleva al desarrollo de habilidades y capacidades para aprender de acuerdo al estilo de aprendizaje” (Mazzilli, Hernández y de la Hoz, 2016).	Son los resultados obtenidos producto de la evaluación en la resolución de problemas matemáticos en cantidad, forma, movimiento a partir de la lista de cotejos.	Cantidad	➤ Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades. ➤ Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas.	1-5 ítems por indicados 6-10 ítems por indicados	Lista de cotejo	Porcentual
			Forma	➤ Relaciona objetos bidimensionales.	11-15 ítems por indicados		
			Movimiento	➤ Expresa ubicaciones.	16-20 ítems por indicados		

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio que se utilizó para esta investigación es experimental cuantitativa y según el nivel es aplicativa por qué se va a manipular las variables.

Sampiere (2018) afirma que

Es experimental porque se va a manipular, la variable independiente que es la causa y la variable dependiente que es el efecto. (p. 122)

3.2. Método de investigación

El método utilizado en la presente investigación es hipotético – deductivo como lo señala Sampiere (2018), afirma que:

El experimento, la variable independiente resulta de interés para el investigador, ya que hipotéticamente será una de las causas que producen el efecto supuesto. Para obtener evidencia de esta supuesta relación causal, el investigador manipula la variable independiente y observa si la dependiente varía o no. (p.122)

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es experimental con un solo grupo, pre test y pos test. Para Sampiere (2018), nos dice que “Es cuando se desarrolla una estrategia para poder recopilar información relevante que se necesita para una investigación. (p.120).

G1: O1-X-02

Dónde:

G1: Los alumnos de cinco años de educación inicial de una institución educativa de Otuzco – 2022.

O1: Medición de entrada (Lista de cotejo) de la Resolución de Problemas Matemáticos antes de la aplicación de juegos tradicionales.

X: Aplicación de los juegos tradicionales

O2: Medición de la Resolución de Problemas Matemáticos después de la aplicación de los juegos tradicionales (Lista de cotejo).

3.4. Población, muestra y muestreo

Sampiere (2018), nos dice que “Es un conjunto con determinadas caracterizas es serán investigadas. (p.174).

La población está constituida por 54 estudiantes el nivel inicial de las 3 edades de una institución educativa de Otuzco, 2022.

Tabla 1

Edad	Alumnos				Total alumnos	Total porcentaje
	Mujeres	Porcentaje	Hombres	Porcentaje		
3 años	8	42.11%	11	57.89%	19	100%
4 años	8	42.11%	11	57.89%	19	100%
5 años	10	62.5%	6	37.5%	16	100%
Total	26	48.15%	28	51.85%	54	100%

Fuente: Nóminas de Matrícula de la I.E.80910 2022.

3.5. La muestra: Está conformada por 16 estudiantes de 5 años de educación inicial de una institución educativa de Otuzco, 2022. Los estudiantes fueron seleccionados de acuerdo al interés del investigador mediante un muestreo no probabilístico.

Sampieri, (2018), no dice que Es un grupo minoritario que se seleccionan de la población con una determinada característica a la cual se investigara. (p. 173).

Tabla 2

Edad	Alumnos				Total alumnos	Total porcentaje
	Mujeres	Porcentaje	Hombres	Porcentaje		
5 años	10	62.5%	6	37.5%		

Total	10	62.5 %	6	37.5%	16	100%
-------	----	--------	---	-------	----	------

Fuente: Nóminas de Matrícula de la I.E.80910 2022.

3.6. El muestreo: Para esta investigación fue el no probabilístico

Sampiere, (2018), Nos dice que es no probabilístico, porque se selecciona al azar a los estudiantes para una determinada investigación y que esto conforma la muestra. (p.580).

3.7. Técnica e instrumento de recojo de datos

El presente estudio de investigación para la variable independiente de los juegos tradicionales es la observación y para la variable dependiente resolución de problemas matemáticos es la lista de cotejo.

3.7.1. Observación: Como señaló

Carrasco (2017), no dice que: Es un proceso continuo que permite recopilar y registrar datos reales de un objeto o acontecimientos con el propósito de procesar y transformarlo a información. (p. 282).

3.7.2. Lista de cotejo:

Carrasco (2017), “Con respecto a la lista de cotejo, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de informaciones, así como en la recopilación de datos” (p. 280).

VARIABLE	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Resolución de problemas matemáticos	Observación	Lista de cotejo

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se aplicará argumentos matemáticos y teóricos de la estadística inferencial y descriptiva:

✓ La Descripción, análisis e interpretación de medidas de tendencia central como: media aritmética ($\bar{x}$).

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i \cdot f_i}{n}$$

- ✓ Aplicación de medidas de dispersión como la desviación Standard.

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^m (X_i - \bar{X})^2 * f_i}{n-1}}$$

- ✓ Aplicación del Coeficiente de variación.

$$C.V = \frac{S}{\bar{X}} (100 \%)$$

- ✓ La prueba de hipótesis se realizará a través de la prueba T de student.

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{X}_0}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

3.9. Ética investigativa

El actual trabajo de investigación se ha ceñido a la guía de proyectos he informes de pregrado para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Así también, se ha respetado la propiedad intelectual de los diferentes autores consultados, aplicando los lineamientos de la normativa APA para las citas y referencias.

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis del resultado

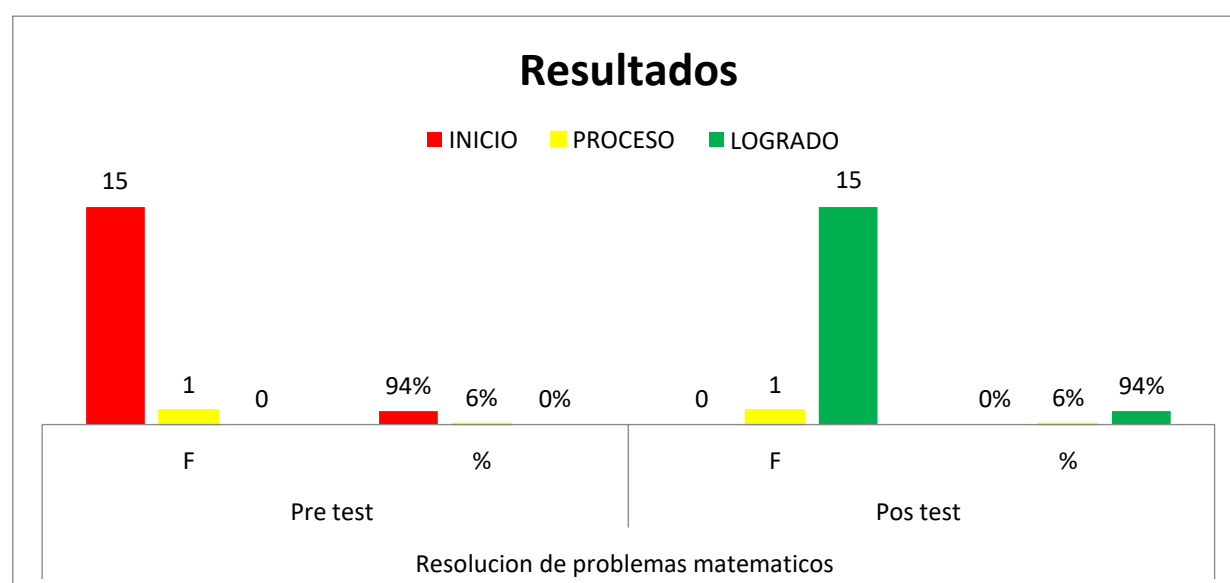
Tabla 3.

Identificar el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022.

V.D	Resolución de problemas matemáticos			
Aplicación de la V.D.	Pre test		Post test	
Niveles	F	%	F	%
Inicio	15	94%	0	0%
Proceso	1	6%	1	6%
Logrado	0	0%	15	94%

Fuente: Aplicación del pre test y post test.

Grafico 1



Interpretación: De acuerdo a la tabla 3 y al grafico 1 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en el nivel de logro antes y después.

De la tabla3 y grafico1, representa el nivel de resolución de problemas matemáticos donde podemos observar que en el pre test el 94% están en nivel inicio al resolver problemas matemáticos, y el 6% en proceso y el 0% en logro, después de la aplicación de los juegos

tradicionales de obtuvo como resultado que el 94% lograron resolver problemas matemáticos, el 6% aún tienen dificultad para resolver problemas matemáticos y el 0% en inicio.

La aplicación de los juegos tradicionales en la dimensión cantidad de la variable resolución de problemas matemáticos según sus indicadores:

Tabla 4.

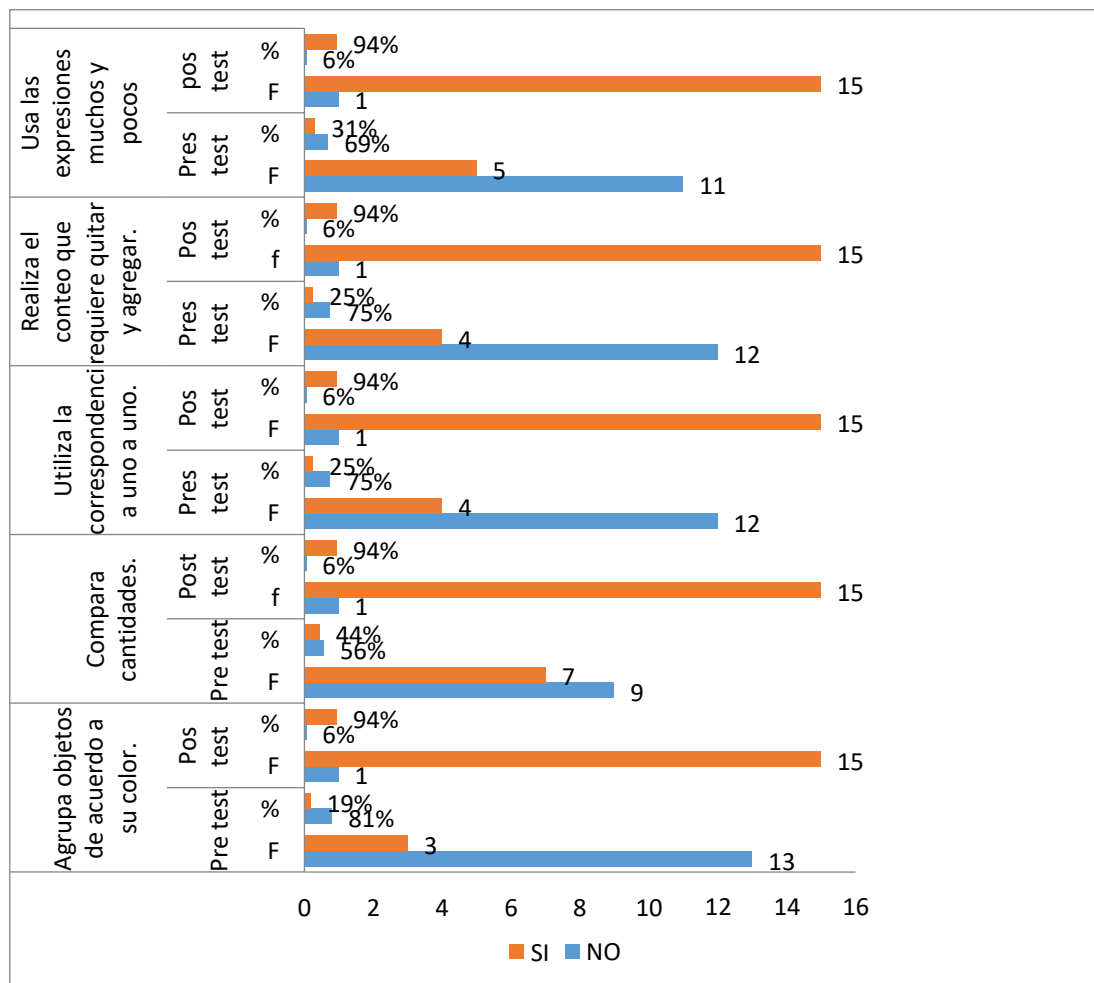
La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Indicador 1: Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades en los estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Dimensión – cantidad Indicador 1																				
Ítems	Agrupar objetos de acuerdo a su color.				Compara cantidades.				Utiliza la correspondencia uno a uno.				Realiza el conteo que requiere quitar y agregar.				Usa las expresiones muchos y pocos.			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
NO	13	81%	1	6%	9	56%	1	6%	12	75%	1	6%	12	75%	1	6%	11	69%	1	6%
SI	3	19%	15	94%	7	44%	15	94%	4	25%	15	94%	4	25%	15	94%	5	31%	15	94%

Fuente: Aplicación del pre test y post test.

Grafico 2



Interpretación: Según la tabla 3 y al grafico 1 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en un tanto por ciento en la dimensión de cantidad.

De la tabla 4 y grafico 2, respecto al ítems 1. Se identifica que el 19% de los niños/as si agrupa objetos por su color, y el 81% no lo realizan. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran agrupar objetos de acuerdo a su color y el 6% aún tienen dificultad para agrupar objetos por su color.

De la tabla 4 y grafico 2, respecto ítems 2. Se identifica que el 44% de los niños/as compara cantidades, el 56% no lo realizan. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de niños y niñas logran comparar cantidades y el 6% tienen dificultad para comparar cantidades.

De la tabla 4 y grafico 2, respecto al ítems 3. Se identifica que el 25% que los niños/as realizan correspondencia uno a uno, y él 75% no lo realizan. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% entre niños y niñas utilizan correspondencia uno a uno y el 6% tienen dificultad para realizar correspondencia uno a uno.

De la tabla 4 y grafico 2, respecto al ítems 4. Se identifica que el 25% de los niños/as realizan el conteo que requieren quitar y agregar, y el 75% no lo realizan. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de niños y niñas realizan el conteo que requiere quitar y agregar y el 6% tienen dificultad para realizar el conteo que requiere quitar y agregar.

De la tabla 4 y grafico 2, respecto al ítems 5. Se identifica que el 31% de niños/as usan expresiones de muchos y pocos, y el 69% no lo realizan. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas usan las expresiones muchas y pocas y el 6% tienen dificultad para usar las expresiones muchos y pocos.

Tabla 5.

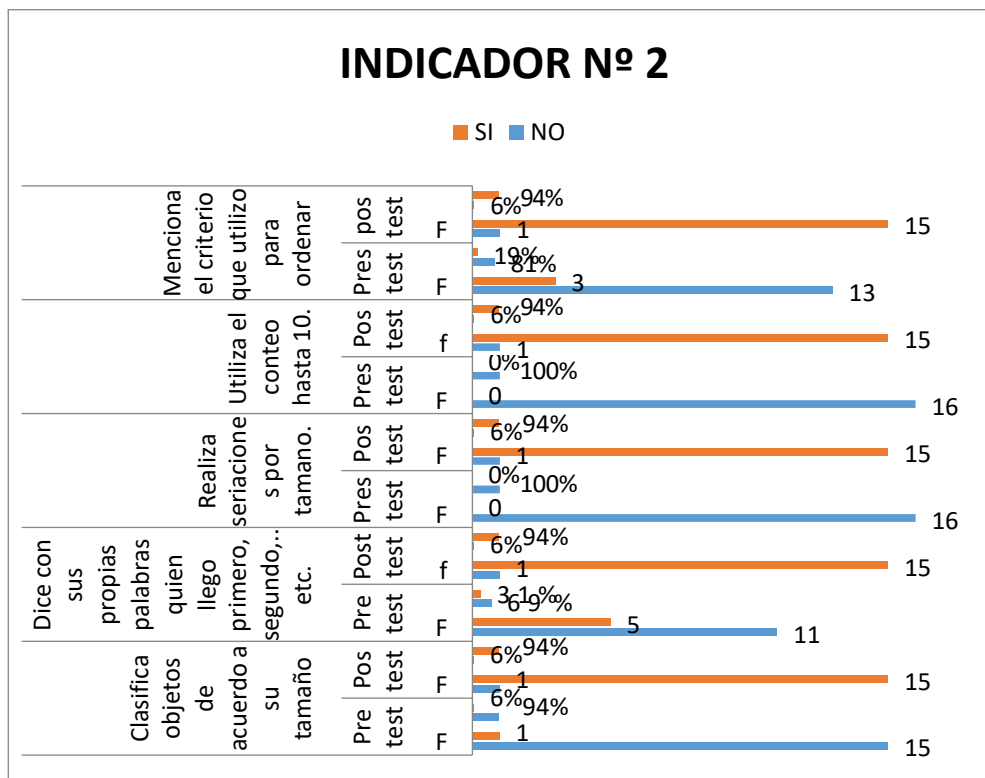
La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Indicador 2: Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Dimensión – cantidad Indicador 2																				
Ítems	Clasifica objetos de acuerdo a su tamaño.				Dice con sus propias palabras quien llevo primero, segundo,...etc.				Realiza seriaciones por tamaño.				Utiliza el conteo hasta 10.				Menciona el criterio que utilizo para ordenar.			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
NO	15	94%	1	6%	11	69%	1	6%	16	100%	1	6%	16	100%	1	6%	13	81%	1	6%
SI	1	6%	15	94%	5	31%	15	94%	0	0%	15	94%	0	0%	15	94%	3	19%	15	94%

Fuente: Aplicación del pre test y post test.

Grafico 3



Interpretación: según la tabla 5 y al grafico3 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en un tanto por ciento en la dimensión de cantidad.

De la tabla 5 y grafico 3, respecto al ítems 1. Se encontró que el 6 % de los estudiantes clasifican objetos de acuerdo a su tamaño, y el 94% no clasifican. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran clasificar objetos de acuerdo a su tamaño y el 6% tienen dificultad para clasificar objetos de acuerdo a su tamaño.

De la tabla 5 y grafico 3, respecto ítems 2. Se encontró que el 31% de estudiantes dice con sus propias palabras quien llego primero, segundo,...etc., y el 69% no realizan. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran decir quien llego primero, segundo,...etc y el 6% de niños y niñas tienen dificultad para decir quien llego primero, segundo...etc.

De la tabla 5 y grafico 3, respecto al ítems 3. Se encontró que el 100% de estudiantes no realizan seriaciones por tamaños. Después aplicar los juegos tradicionales un 94% de estudiantes realiza seriación por tamaños y el 6% de niños y niñas tienen dificultad para realizar seriaciones por tamaños.

De la tabla 5 y grafico 3, respecto al ítems 4. Se encontró que el 100% de estudiantes utilizan el conteo hasta 10. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas realizan el conteo hasta 10 y el 6% de niños y niñas tienen dificultad para realizar el conteo hasta 10.

De la tabla 5 y grafico 3, respecto al ítems 5. Se encontró que el 19% estudiantes menciona el criterio que utilizo para ordenar., y él 81% no lo realizan. Después aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran mencionar el criterio que utilizo para ordenar y el 6% de niños niñas tienen dificultad para mencionar el criterio que utilizo para ordenar.

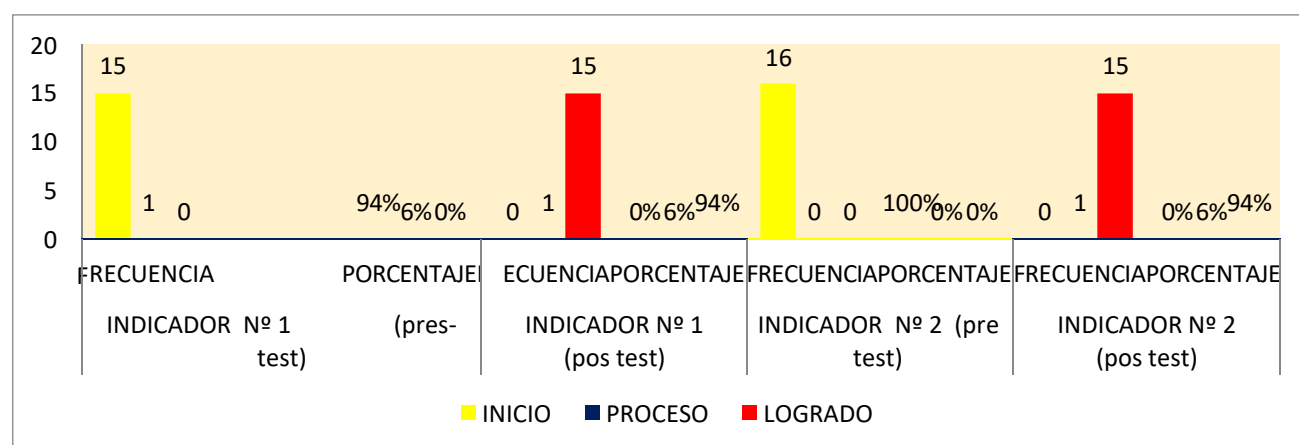
Tabla 6.

Consolidado de resultados de la evaluación de resolución de problemas matemáticos en la dimensión de cantidad en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Indicadores	Dimensión – cantidad							
	Indicador 1				Indicador 2			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	94%	0	0%	16	100%	0	0%
Proceso	1	6%	1	6%	0	6%	1	6%
Logrado	0	0%	15	94%	0	0%	15	94%

Fuente: Aplicación de lista de cotejo pre test y post test.

Grafico 4



Interpretación: según la tabla 6 y al grafico 4 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de cantidad.

De la tabla 6 y el grafico 4. Del indicador 1. El nivel de influencia de los juegos tradicionales en la dimensión cantidad, se obtuvo los siguientes resultados del pre test, es en inicio encontramos

un 94%, en proceso un 6%, y en logro 0%. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro y el 6% en proceso.

De la tabla 6 y el grafico 4. Del indicador 2. El nivel de influencia de los juegos tradicionales en la dimensión de cantidad, se obtuvo los resultados del pre test, es en inicio encontramos un 100%, en proceso un 0%, y en logro 0%. Sin embargo, al aplicar los juegos tradicionales el 94% de estudiantes obtuvieron un logro y el 6% en proceso.

Tabla 7.

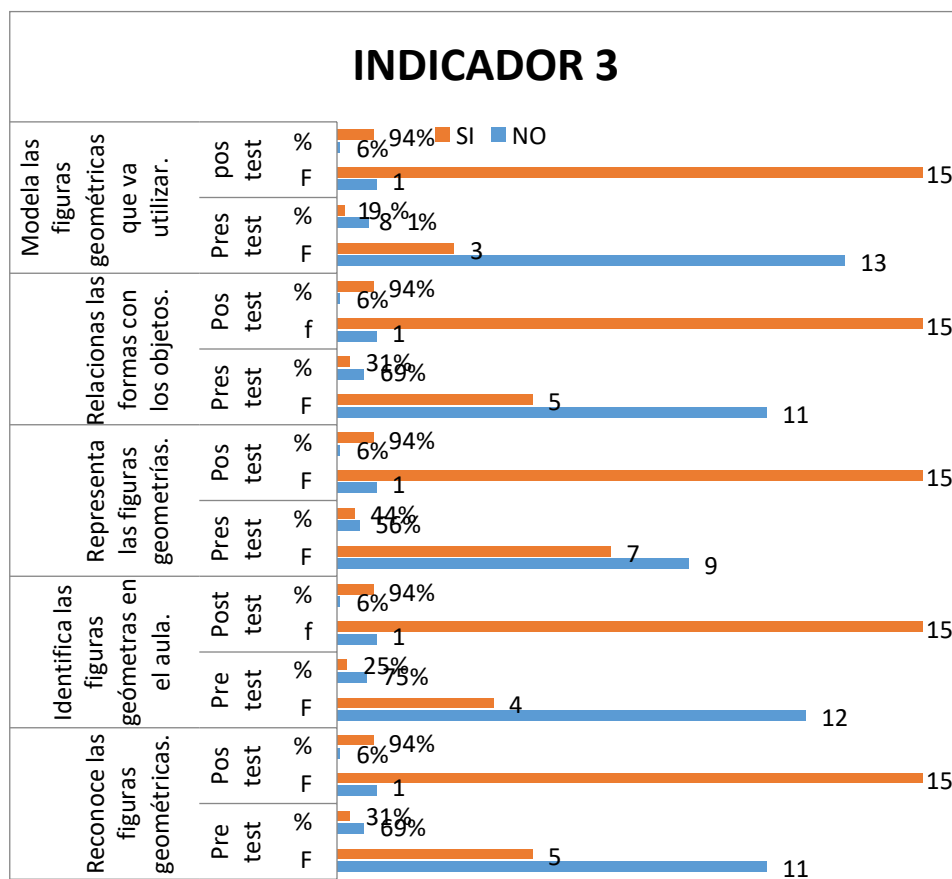
La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Indicador 1: Relaciona objetos bidimensionales, en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Dimensión – forma																				
Indicador 1																				
Ítems	Reconoce las figuras geométricas.				Identifica las figuras geómetras en el aula.				Representa las figuras geometrías.				Relacionas las formas con los objetos.				Modela las figuras geométricas que va utilizar.			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
NO	11	69%	1	6%	12	75%	1	6%	9	56%	1	6%	11	69%	1	6%	13	81%	1	6%
SI	5	31%	15	94%	4	25%	15	94%	7	44%	15	94%	5	31%	15	94%	3	19%	15	94%

Fuente: Aplicación del pre test y post test.

Grafico 5



Interpretación. Según la tabla 7 y al grafico 5 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de Forma.

De la tabla 7 y grafico 5, respecto al ítems 1. Se encontró que el 31 % de las niñas, niños reconoce las figuras geométricas, y el 69% no reconocen. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de niños y niñas reconoce las figuras geométricas y el 6% tienen dificultad para reconocer las figuras geométricas.

De la tabla 7 y grafico 5, respecto al ítems 2. Se encontró que el 25 % de las niñas y niños identifican las figuras geométricas en el aula, y el 75% no identifican. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de niños y niñas identifican las figuras geométricas en el aula, y el 6% de los niños y niñas tienen dificultad para identificar las figuras geométricas en el aula.

De la tabla 7 y grafico 5, respecto al ítems 3. Se encontró que el 44 % de las niñas/os representa las figuras geométricas, y el 56% no representa las figuras. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% los niños y niñas representa las figuras geométricas, y el 6% de los niños y niñas tienen dificultad para representar las figuras geométricas.

De la tabla 7 y grafico 5, respecto al ítems 4. Se encontró que el 31 % de los niños y niñas relacionas las formas con los objetos, y el 69% no lo hacen. Después de la aplicación de los juegos tradicionales el 94% de niños y niñas logran relacionar las formas con los objetos, y el 6% de niños y niñas tienen dificultad para lograr relacionar las formas con los objetos.

De la tabla 7 y grafico 5, respecto al ítems 5 Se encontró que el 19% de las niñas y los niños modela las figuras geométricas que va utilizar, y el 81% no modela las figuras. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de niños y niñas modela las figuras geométricas que va utilizar, y el 6% tienen dificultad para lograr modela las figuras geométricas que va utilizar.

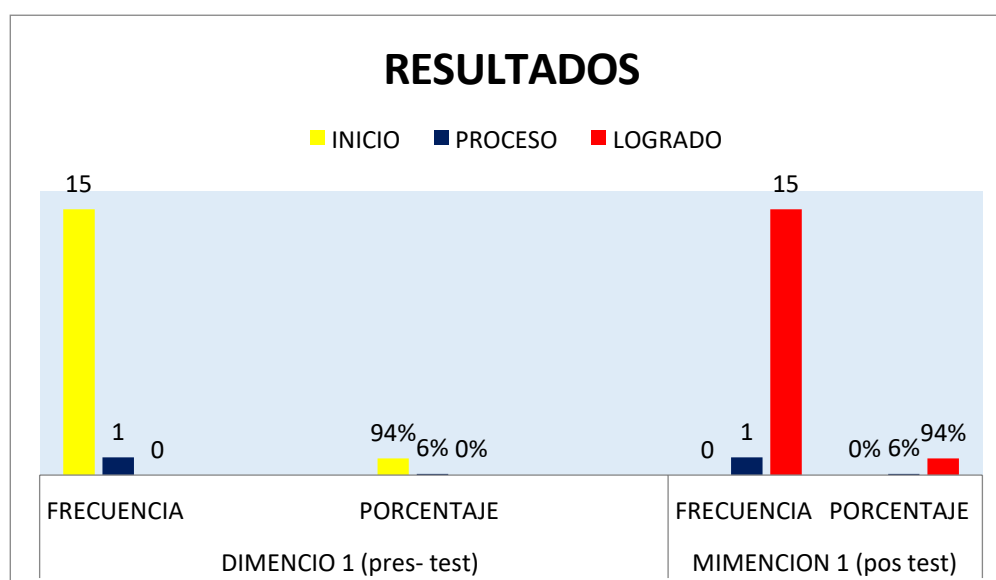
Tabla 8.

Consolidado de resultados de la evaluación de resolución de problemas matemáticos en la dimensión de forma en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

	Dimensión _forma (pre_test)		Dimensión _forma (pos_test)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	94%	0	0%
Proceso	1	6%	1	6%
Logrado	0	0%	15	94%

Fuente: Aplicación lista de cotejo pre test y post test.

Grafico 6



Interpretación: según la tabla 8 y al grafico 6 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de forma.

De la tabla 8 y el grafico 6. Del indicador 1. El nivel de influencia de los juegos tradicionales en la dimensión forma, se obtuvo los resultados, en inicio encontramos un 94%, en el nivel de proceso un 6%, en nivel de logro 0%. Después de aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica el 94% obtuvieron nivel de logro y el 6% en el nivel de proceso.

Tabla 9.

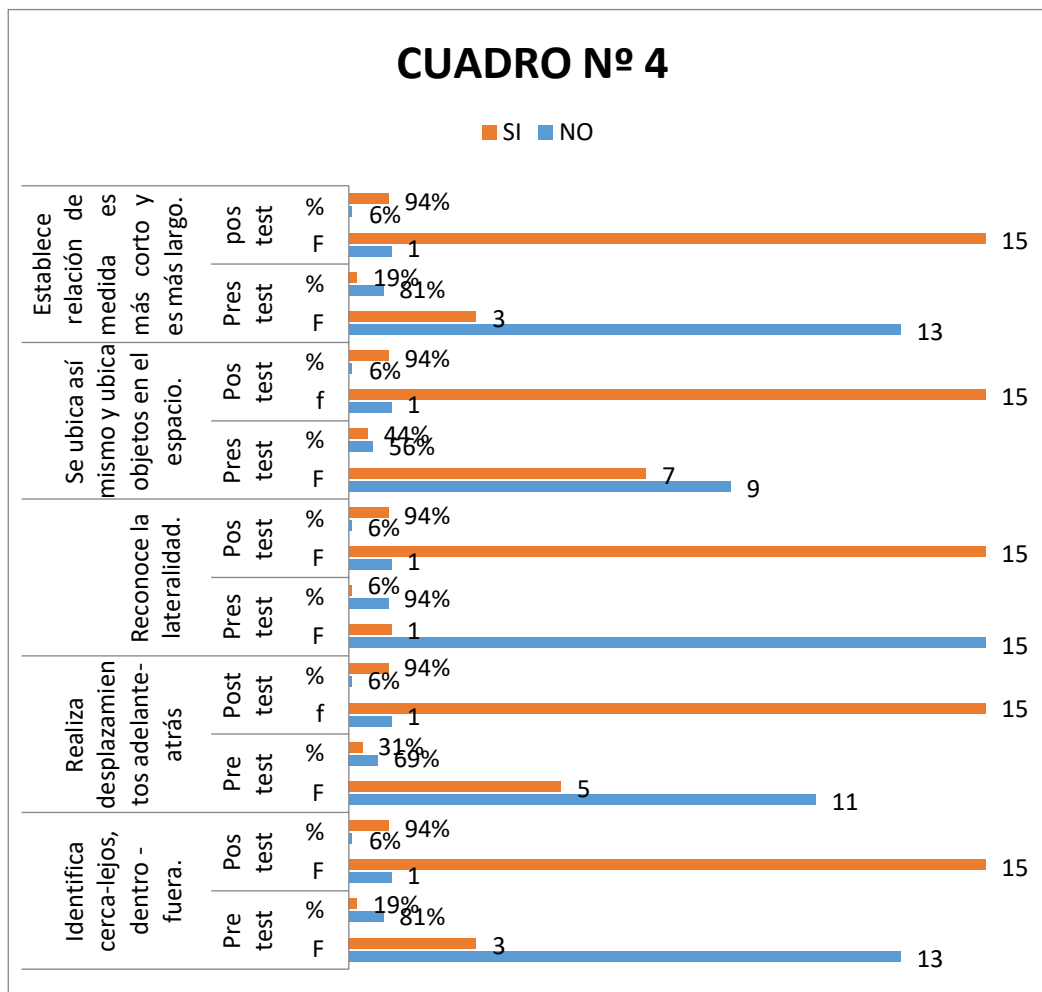
La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Indicador 1. Expresa ubicaciones en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

Dimensión – Movimiento																				
Ítems	Identifica cerca- lejos, dentro - fuera.				Realiza desplazamientos adelante- atrás				Reconoce la lateralidad				Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio				Establece relación de medida es más corto y es más largo			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
NO	13	81%	1	6%	11	69%	1	6%	15	94%	1	6%	9	56%	1	6%	13	81%	1	6%
SI	3	19%	15	94%	5	31%	15	94%	1	6%	15	94%	7	44%	15	94%	3	19%	15	94%

Fuente: Aplicación del pre test y post test.

Grafico 7



Interpretación: Según la tabla 9 y al grafico 7 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de Movimiento.

De la tabla 9 y grafico 7, respecto al ítems 1. Se encontró que el 19 % de los niños, niñas identifica cerca-lejos, dentro - fuera., y el 81% no identificarlas nociones espaciales. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran identifica cerca-lejos, dentro – fuera, y el 6% de niños y niñas tienen dificultad para lograr identifica cerca-lejos, dentro - fuera.

De la tabla 9 y grafico 7, respecto al ítems 2. Se encontró que el 31 % de los niños, niñas realiza desplazamientos adelante- atrás, y el 69% no realizan desplazamientos. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran realizar desplazamientos adelante- atrás, y el 6% niños y niñas tienen dificultad para logran realizar desplazamientos adelante- atrás.

De la tabla 9 y grafico 7, respecto al ítems 3. Se encontró que el 6 % de los niños, niñas reconoce la lateralidad., y un 94% no reconoce la lateralidad. Después de aplicar los juegos tradicionales

un 94% de niños y niñas logran reconocer la lateralidad, y el 6% niños y niñas tienen dificultad para reconocer la lateralidad.

De la tabla 9 y gráfico 7, respecto al ítem 4. Se encontró que el 44 % de los niños, niñas se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio, un 56% no se ubican. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran ubicarse a sí mismo y ubicar según el objeto, y el 6% de niños y niñas tienen dificultad para ubicarse a sí mismo y en relación a los objetos.

De la tabla 9 y gráfico 7, respecto al ítem 5. Se encontró que el 19% de los niños, niñas establece relación de medida es más corto y es más largo, un 81% no establece relaciones. Después de aplicar los juegos tradicionales un 94% de niños y niñas logran establecer relación de medida es más corto y es más largo, un 6% niños y niñas tienen dificultad para lograr establecer relación de medida es más corto y es más largo.

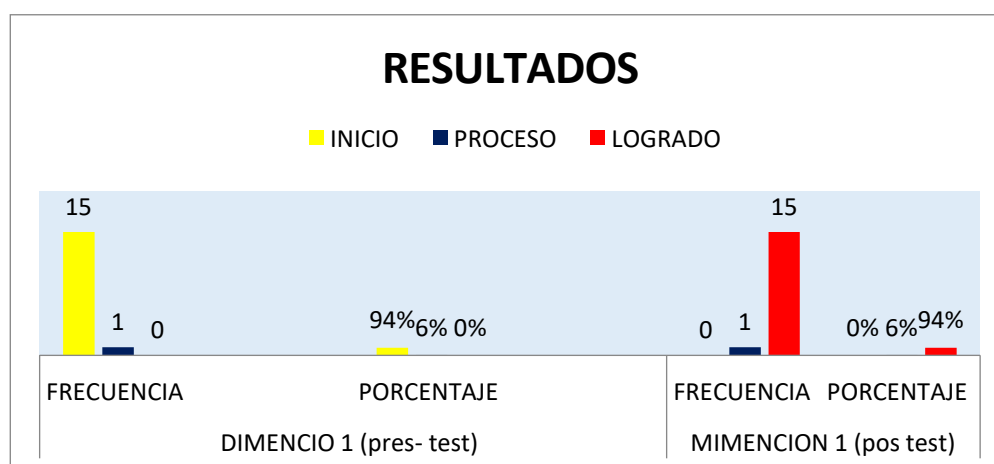
Tabla 10.

Consolidado de resultados de la evaluación de resolución de problemas matemáticos en la dimensión de movimiento en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

	Dimensión _Movimiento (pre_test)		Dimensión _Movimiento (pos_test)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	94%	0	0%
Proceso	1	6%	1	6%
Logrado	0	0%	15	94%

Fuente: aplicación lista de cotejo pre test y post test.

Gráfico 8



Interpretación: según la tabla 10 y al grafico 8 podemos denotar que la aplicación de los juegos tradicionales influye en tanto por ciento en la dimensión de movimiento.

De la tabla 10 y el grafico 8. Del indicador 1. Al aplicar los juegos tradicionales en la dimensión de movimiento, se obtuvo los resultados, en inicio encontramos un 94%, y en proceso un 6%, y en logro 0%. Después de aplicar los juegos tradicionales el 94% de los niños y niñas se encuentran en el nivel de logro, y el 6% en proceso.

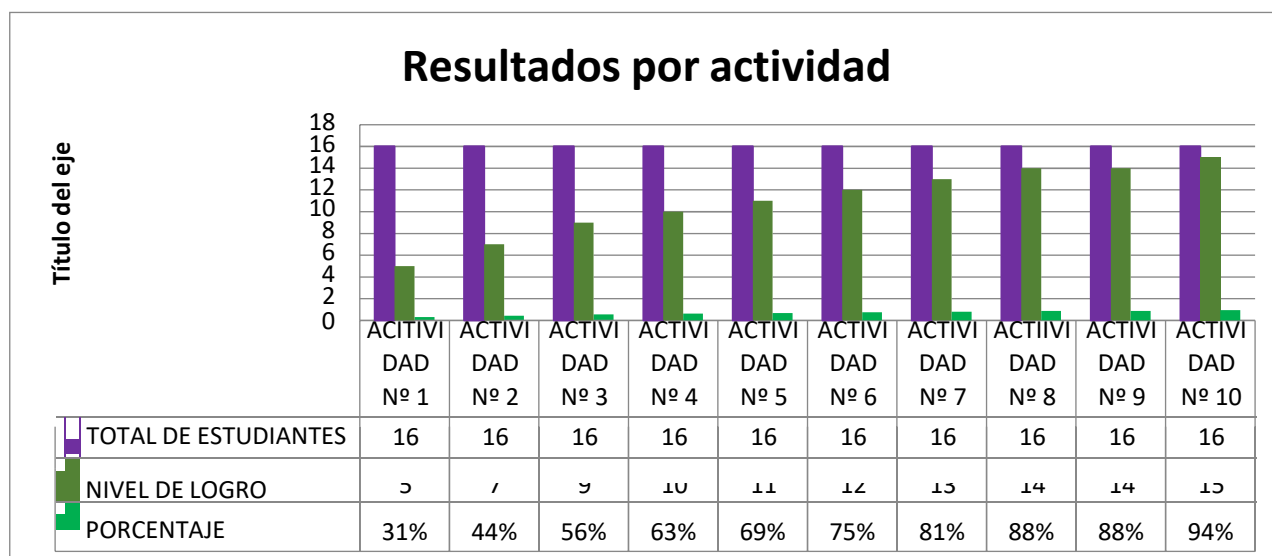
Tabla 11.

Nivel de logro de acuerdo a cada actividad en la resolución de problemas matemáticos.

Nº DE ACTIVIDADES	TOTAL DE ESTUDIANTES	NIVEL DE LOGRO	PORCENTAJE
ACTIVIDAD N°1	16	5	31%
ACTIVIDAD N°2	16	7	44%
ACTIVIDAD N°3	16	9	56%
ACTIVIDAD N°4	16	10	63%
ACTIVIDAD N°5	16	11	69%
ACTIVIDAD N°6	16	12	75%
ACTIVIDAD N°7	16	13	81%
ACTIVIDAD N°8	16	14	88%
ACTIVIDAD N°9	16	14	88%
ACTIVIDAD N°10	16	15	94%

Fuente. Aplicación de actividades.

Grafico 9



Interpretación: En la tabla 11 grafico 9 podemos observar que los juegos tradicionales como estrategia didáctica van aumentando en un tanto por % según la escala de actividades.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 1. Se encontró que de 16 estudiantes 5 obtuvieron el nivel de logro que representa el 31%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 2. Se encontró que de 16 estudiantes 7 obtuvieron el nivel de logro que representa el 44%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 3. Se encontró que de 16 estudiantes 9 obtuvieron el nivel de logro que representa el 56%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 4. Se encontró que de 16 estudiantes 10 obtuvieron el nivel de logro que representa el 63%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 5. Se encontró que de 16 estudiantes 11 obtuvieron el nivel de logro que representa el 69%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 6. Se encontró que de 16 estudiantes 12 obtuvieron el nivel de logro que representa el 75%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 7. Se encontró que de 16 estudiantes 13 obtuvieron el nivel de logro que representa el 81%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 8. Se encontró que de 16 estudiantes 14 obtuvieron el nivel de logro que representa el 88%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 9. Se encontró que de 16 estudiantes 14 obtuvieron el nivel de logro que representa el 88%, en la resolución de problemas matemáticos.

De la tabla 11 grafico 9 en la actividad 10. Se encontró que de 16 estudiantes 15 obtuvieron el nivel de logro que representa el 94%, en la resolución de problemas matemáticos.

Tabla 12.

Distribución de frecuencias del pre test por niveles para demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

INTERVALOS	x_i	f_i	$x_i \cdot f_i$	$x_i - \bar{X}$	$(x_i - \bar{X})^2$	$(x_i - \bar{X})^2 \cdot f_i$
LOGRO (15-20)	17.5	0	0	11.54	133.17	0
PROCESO (11-15)	13	1	13	7.04	49.56	49.56
INICIO (1- 10)	5.5	15	82.5	-0.46	0.21	3.15
TOTAL		16	95.5			52.71
$\bar{X}= 5.96$		DESVIACIÓN ESTANDAR $S= 1.87$		COEFICIENTE DE VARIACIÓN $C.V.= 31.37$		

Análisis: Se observa que la mayor cantidad de niños, 15 han obtenido calificaciones entre (10 a menos), que corresponde al nivel de inicio y 1 estudiante en el nivel proceso y 0 estudiante en el nivel logrado. No existe un nivel de logro alto para la resolución de problemas matemáticos en los niños cinco años de educación inicial, en una institución educativa, Otuzco – 2022. Así mismo el grupo estadísticamente ha obtenido una $\bar{X}=5.96$; $S= 1,87$; y $C.V.= 31.37\%$.

Interpretación:

De los resultado al grupo de estudio refleja que los estudiantes tienen un promedio muy bajo donde podemos verificar que la desviación estándar es muy dispersa con relación a la $\bar{X}$ y además el grupo es muy heterogéneo con el 31.37% del coeficiente de variación.

Tabla 13.

Distribución de frecuencias por niveles, después de la aplicar y demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022.

INTERVALOS	x_i	f_i	$x_i \cdot f_i$	$x_i - \bar{X}$	$(x_i - \bar{X})^2$	$(x_i - \bar{X})^2 \cdot f_i$
LOGRO (15-20)	17.5	15	262.5	0.29	0.08	1.26
PROCESO (11-15)	13	1	13	-4.21	17.72	17.72
INICIO (1- 10)	5.5	0	0	-22.71	515.74	0
TOTAL		16	275.5			18.98
$\bar{X}= 17.21$		DESVIACIÓN ESTANDAR $S= 1.12$		COEFICIENTE DE VARIACIÓN $C.V.= 6.50$		

Análisis: Se observa que 15 niños han obtenido calificaciones entre (15-20), que corresponde al nivel logrado y un niño ha obtenido un calificación (11-15) que corresponde al nivel proceso. No existe presencia del nivel de inicio, así mismo este grupo de estudio ha obtenido una media aritmética de 17,21; $S= 1,12$; Y $C.V= 6.50\%$.

Interpretación: Concluimos que en el estudio ha obtenido un promedio alto $\bar{X}=17.21$; $S= (1.12)$, los datos están relativamente dispersos en comparación de las pruebas estadísticas de la medición anterior o pre test. Respecto de la $\bar{X}$ y el $S= (6.50\%)$.

Tabla 14

Valores de las medidas estadísticas que se obtuvieron en la pruebas de pre y pos test de la variable dependiente de la resolución de los problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, en una institución educativa de Otuzco – 2022.

LISTA DE COTEJO	MEDIDAS ESTADISTICAS		
	MEDIDA ARIMETICA	DESVIACION ESTÁNDAR	COEFICIENTE DE VARIACION
PRE TEST	5.96	1.87	31.37
POS TEST	17.21	1.12	6.50
DIFERENCIA	11.25	0.75	24.87

4.2. Prueba de hipótesis

$$H_i : \bar{X}_1 - \bar{X}_2 \neq 0 \quad (\bar{X}_1 - \bar{X}_2 < 0) \quad \text{o} \quad (\bar{X}_1 - \bar{X}_2 > 0)$$

$$H_0 : \bar{X}_1 - \bar{X}_2 = 0$$

CALCULO DE LA PRUEBA DE LA “T” DE STUDENT:

1. Grado de Libertad:

$$gl = (n+n) - 2 = (16+16) - 2 = 32 - 2 = 30$$

2. Nivel de confiabilidad: 0,05 (95%) (5% margen de error).

3. Punto crítico:

$$tc = 1.96.$$

4. Calculo:

$$: t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2 + s_2^2}{N}}} = \frac{17,21 - 5.96}{\sqrt{\frac{(1.87)^2 + (1.12)^2}{16}}} = \frac{11,25}{0.53} = 21.22$$

$$t = 21,22.$$

Entonces siendo $1.96 < 21,22 > 1.96$ se acepta la H_1 .

Siendo el valor $t = 21.22$ mayor al punto crítico tc para el grado de libertad de $gl = 30$ y un nivel de confiabilidad $\alpha = 95\%$ con un margen de error de 5% de acuerdo a los principios de la prueba, nos permite aceptar la hipótesis H_1 y rechazar la hipótesis H_0 de esta manera queda demostrado

que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de cinco de educación inicial de una institución educativa de Otuzco- 2022.

4.3. Discusión de resultados.

Según el análisis estadístico, de los resultados obtenidos en el estudio, se llegó a cumplir con el objetivo general propuesto, de esta manera se demostró que los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en un 94% de los 16 estudiantes de cinco años de una institución educativa de Otuzco-2022. Quedando aceptada nuestra hipótesis alternativa (H_1) y rechazando la hipótesis nula (H_0).

La aplicación de los juegos tradicionales, tienen como propósito resolver problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Otuzco - 2022. Para determinar la resolución de problemas matemáticos y sus dimensiones estableciéndose tres niveles de inicio, proceso y logrado. De acuerdo con los resultados encontrados en la tabla 6 y grafico 4 en la investigación la dimensión de cantidad se observa que de los 16 estudiantes en el pre test obtuvieron en el nivel inicio con un 94% y en el nivel proceso 6% y en el nivel logrado 0%, después de la aplicación de los juegos tradicionales se logró los siguientes resultados en el nivel de logro 94% en proceso 6% y inicio 0%. Resultados que fortalecen encontrados por Acuña y Gutiérrez, (2018) en su estudio de los juegos tradicionales para mejorar las nociones espaciales, quien culmina que los juegos tradicionales mejora el 100% las nociones espaciales. Los juegos tradicionales son representaciones de cada pueblo que son practicados en diferentes generaciones y esto conlleva a ser practicados en la actualidad como una estrategia didáctica en el campo de la pedagogía. (Perez, s.f).

La aplicación de los juegos tradicionales, tienen como propósito resolver problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Otuzco - 2022. Para determinar la resolución de problemas matemáticos y sus dimensiones estableciéndose tres niveles de inicio, proceso y logrado. Los resultados encontrados en la tabla 8 y grafico 6 en la investigación la dimensión de forma se observa que de los 16 estudiantes en el pre test obtuvieron en el nivel inicio con un 94% y en el nivel proceso 6% y en el nivel logrado 0%, después de la aplicación de juegos tradicionales se logró los siguientes resultados en el nivel de logro 94% en el nivel proceso 6% y

en el nivel inicio 0%. Resultados encontrados por Silva, (2017) en su estudio aplicación de juegos tradicionales para mejorar la capacidad de resolución de problemas auditivos, elementales y verbales en la matemática, quien culmina que los juegos tradicionales mejora al 100% la capacidad de resolución de problemas auditivos en la matemática. Los juegos tradicionales son recursos fundamentales en el desarrollo de los niños y niñas potenciando sus capacidades en su aprendizaje (Jara, C.; Vejarano, M 2018).

La aplicación de los juegos tradicionales, tienen como propósito resolver problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Otuzco - 2022. Para determinar la resolución de problemas matemáticos y sus dimensiones estableciéndose tres niveles de inicio, proceso y logrado. Los resultados encontrados en la tabla 10 y gráfico 8 en la investigación la dimensión de movimiento se observa que de los 16 estudiantes en el pre test obtuvieron en el nivel inicio con un 94% y en el nivel proceso 6% y en el nivel logrado 0%, después de la aplicación de los juegos tradicionales se logró los siguientes resultados en el nivel de logro 94% en el nivel proceso 6% y en el nivel inicio 0%. Resultados que fortalecen encontrados por Rivas, (2017) en su estudio, los juegos tradicionales en el logro de su aprendizaje del pensamiento lógico matemático, hace referencia que los juegos tradicionales mejora un 95% en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los estudiantes. Sin embargo los juegos son tradiciones que desarrollan sus habilidades psicomotrices en donde los niños se relacionan con sus entornos utilizando la creatividad, de manera espontánea, costumbres, cultura, historia, tradiciones de su pueblo esto permite que los niños tomen gran importancia a los juegos tradicionales (Cruz, 2021) A través de los juegos tradicionales se logra que los estudiantes pongan en práctica su creatividad e imaginación y busquen diferentes estrategias para resolver los problemas matemáticos.

Las docentes del nivel inicial en su mayoría tienen conocimiento de la existencia de los juegos tradicionales, pero no son practicados como una estrategia didáctica, en su práctica pedagógica, sin embargo desarrollar sesiones sin tomar en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes. De lo expuesto; en la institución educativa donde se aplicó la investigación, pondremos en práctica los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la resolución de problemas matemáticos esto nos conlleva a un mejoramiento de la calidad educativa.

Para finalizar se hace referencia a los hallazgos, que se considera como importante para seguir utilizando diversas estrategias que conlleven a un mejor desarrollo de la resolución de problemas matemáticos en los niños/niñas y se puede seguir innovando y planteando otras actividades, partiendo siempre del juego y los interés, necesidades de los estudiantes.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Se concluye que según los resultados obtenidos en los estudiantes de cinco años de educación inicial, en el pre test (94%) en nivel de inicio y en el pos test (94%) en el nivel de logro la cual podemos afirmar que los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora significativamente en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Se concluye que el nivel de logro en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de 5 años de educación inicial de una institución educativa, Otuzco - 2022. Según tabla 3 de 16 estudiantes 15 de ubicaron en el nivel inicio con un 94 %, y 1 estudiante se encontró en el nivel de proceso que representa el 6%, después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica se logró que de los 16 estudiantes 15 están en logro con un 94% y 1 estudiante se encuentra en proceso con un porcentaje que representa 6% y 0% estudiantes en inicio, esto nos conlleva a decir que los juegos tradicionales como estrategia es eficiente al 100% en el proceso del aprendizaje de los estudiantes para resolver problemas matemáticos.

Los investigadores concluimos que los juegos tradicionales mejoran en un 94% en el logro de la resolución de problemas matemáticos que se puede verificar en la tabla 6 en la dimensión de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Los investigadores concluimos que los juegos tradicionales mejoran en un 94% en el logro de la resolución de problemas matemáticos que se puede verificar en la tabla 8 en la dimensión de forma en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Los investigadores concluimos que los juegos tradicionales mejoran en un 94% lograron resolver problemas matemáticos que se puede verificar en la tabla 10 en la dimensión de movimiento en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Cuantitativamente concluimos que los resultados estadísticos según la tabla.14 de la media aritmética del pre test en 5.96 .y en el pos test 17.21 haciendo una diferencia de 11.25%; mostrando una efectividad al aumentar los niveles de la resolución de problemas matemáticos en los niños de cinco años de educación inicial, en una institución educativa de Otuzco – 2022.

Finalmente concluimos según tabla 14 al demostrar que nuestra hipótesis que se empleó de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora significativamente en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

5.2. Sugerencias

Trabajar con juegos tradicionales en el área de matemática, del nivel inicial le permite al niño/niña aprender de una forma más divertida y que esto conlleva a un aprendizaje significativo.

Los juegos tradicionales promueven la imaginación, creatividad y asertividad en los niños y niñas movilizando diferentes capacidades, es importante que el niño se interese por las matemáticas desde la edad preescolar.

Para hacer que los niños y niñas tengan una mejor resolución de problemas matemáticos, se debe promover diferentes actividades y juegos que tengan como fin dar solución a un problema, esto se puede lograr si lo realiza a través de los juegos tradicionales.

Involucras desde pequeños a los niños y niñas en actividades diarias en casa como por ejemplo llevarlos al mercado, realizar agrupaciones con los diferentes productos comprados, espacio público donde puedan identificar nociones espaciales.

Los juegos tradicionales es una estrategia muy valiosa para enriquecer la metodología educativa; es por ello se debe poner en práctica desde el nivel inicial, porque ayuda eficazmente en el desarrollo integral del niño poniendo en juego su creatividad, imaginación, poniendo en prácticas sus destrezas.

Es importante tener en cuenta que cada niño tiene diferente ritmo de aprendizaje en la cual se debe aplicar diferentes estrategias principalmente el juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acuña, O. y Gutiérrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial n° 744 garbanzo pucro – Huancavelica*. [Para optar el título profesional de: licenciada en Educación Inicial. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA]. URL: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>
- Astudillo, M.(2018). *los juegos tradicionales y rescate de los valores culturales, en los niños de estimulación temprana, de la escuela dr. daniel rodas Bustamante*. Recuperado de: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20702>
- Araujo, C. (2018). *los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la i.e.i 324 niña virgen maria – huacho*. [Para optar el título de licenciada en educación inicial y arte]. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2409>.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Pearson Educación.
- Carlos, J. (2008). *El Juego Nuevas Miradas Desde la Neuropedagogía*. PRIMERA EDICION. ISBN: 978 958 20 0952 6.
- Cabello, S. d. (14 de febrero de 2013). *Los juegos tradicionales como recurso didáctico*. VI Jornadas nacionales de ludotecas, 69-88.
- Cabello, S. d. (2013). *Los juegos tradicionales como recurso didáctico*.
- Cruz, B. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de inicial subnivel II de la Unidad Educativa Yaruquies en la Ciudad de Riobamba, periodo 2020 -2021 ” [Trabajo de titulación para optar al título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación. Nivel Inicial. Universidad nacional de chimborazo]*. Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8197/3/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000037>.
- Dominges, M; Vera, Z (2019). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. la providencia – 2018*. [para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad nacional de trujillo]. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/13322>
- Hill, W.(1976). *Teorías contemporáneas del aprendizaje*. Paidós. Buenos Aires.
- Jara, C., vejarano, M. (2018). *Influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la expresión oral en estudiantes de tres años de edad de educación básica regular, santiago de chuco,*

2017. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad católica de Trujillo, Benedicto XVI]. Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/379/1/016240009F_01520025E_T_2018.pdf
- Marzo, J. (2016). *Juego Tradicional y las Nuevas Tecnologías*. Universidad de Rioja, Pp.22.
- Mazzlli, D.; Hernández, L. y De la Hoz, S. (2016). *Procedimiento para Desarrollar la Competencia Matemática Resolución de Problemas. Escenarios*. Vol. 14. No. 2, pp. 103-119.
- Minedu. (2019). *la hora del juego libre en sectores*. ed. 2009 primera edición.
- Ministerio de educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. EBR. Recopilado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Mirian, A; M Del Mar (2000). *Psicología del desarrollo*. edit. Pirámides
- Oliveira, I. (2017). “*El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha –2017*”. Recopilado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35744>
- Pereda, L. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*. Recopilado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44857>
- Pérez, M. (s.f.). *El juego tradicional*. [Tesis inedita de maestro/a de educación inicial, Universidad de Almería]. Recuperado de http://repositorio.ual.es:8080/jspui/bitstream/10835/3634/1/1307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf
- Piaget, J (1995). *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición de los juegos en: UPN. El juego (Antología básica)*, México.
- Picón, A, & Ramírez, M. (2018). “*Taller de juegos tradicionales para mejorar la conducta de los estudiantes del segundo de la Institución Educativa N° 81015-2018*”. [tesis para obtener el título profesional de: licenciada en educación primaria. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/32663>.
- Polo, A., Acosta, C., & Osorio, M. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la vereda boca de catabre*

del municipio de chimá córdoba. [Licenciatura en educación física, recreación y deportes. Universidad Católica de Oriente Facultad de Ciencias de la Educación]
<http://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/460/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Puchaicela,D.(2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018.*
Recopilado de :

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA>.

Prado, J. y Rojas, Y (2017). *Juegos tradicionales kiwi, rompecabezas y soga para mejorar el trabajo cooperativo de niños de 4 años de la i.e n°224 Indoamérica. [Para obtener el título profesional de: licenciada en educación inicial. Universidad nacional de trujillo].*

Recuperado de

<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9093/PRADO%20GUEVARA-ROJAS%20ARANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quispe, F. (2017). *Resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 3 años de Instituciones Educativas del nivel Inicial de la Ugel 02, Los Olivos 2017. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad cesar vallejo].*

Recuperado

de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16288/Quispe_CFS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salas, K; Nuñonca, Y.(2017). *Enfoque de resolución de problemas para favorecer nociones básicas del área de matemática; en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa particular percy gibson moller, del distrito de cerro colorado; arequipa – 2017. [Para optar el título profesional de licenciadas en educación, especialidad: educación inicial. Universidad nacional de san Agustín de Arequipa].* Recuperado de
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6495/EDsavakm.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Silva, R.(2017). *aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (paev) en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años sección “angelitos de guadalupe” de la i.e.i. n°*

411 falso paquisha de la ciudad de cutervo, cajamarca durante el año 2016. Recopilado de:

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/1757>

Suarez R. (2009). El juego tradicional infantil y su valor educativo, España.

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona.

Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

Yllanes, M. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N.*

256 san pablo- Ayacucho. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial intercultural bilingüe, universidad san Ignacio de Loyaga].

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición

Lista de cotejos de la resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años de nivel inicial

Pre test y post test

Objetivos: Demostrar que los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de 5 años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.

Nombre y Apellidos:.....**Edad:**

Instrucciones. A continuación se presentan 4 indicadores y 10 ítems para establecer, mediante la observación a los niños y niñas en la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos tradicionales.

Maestra te recomendamos ser sincera a tus respuestas observadas marcando con una (X) dentro del recuadro que creas conveniente.

Dimensión	Indicadores	N°	ITMS	Calificación	
				Si	No
Cantidad	Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades.	01	Agrupar objetos de acuerdo a su color.		
		02	Compara cantidades.		
		03	Utiliza la correspondencia uno a uno.		
		04	Realiza el conteo que requiere quitar y agregar.		
		05	Usa las expresiones muchos y pocos.		
	Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas.	06	Clasifica objetos de acuerdo a su tamaño.		
		07	Dice con sus propias palabras quien llevo primero, segundo,..etc.		
		08	Realiza seriaciones por tamaño.		
		09	Utiliza el conteo hasta 10.		
		10	Menciona el criterio que utilizo para ordenar.		
Forma	Relaciona objetos bidimensionales	11	Reconoce las figuras geométricas.		
		12	Identifica las figuras geométricas en el aula.		
		13	Representa las figuras geométricas.		
		14	Relacionas las formas con los objetos.		
		15	Modela las figuras geométricas que va utilizar.		
Movimiento	Expresa ubicaciones.	16	Identifica cerca-lejos, dentro - fuera.		
		17	Realiza desplazamientos adelante- atrás		

		18	Reconoce la lateralidad.		
--	--	----	--------------------------	--	--

		19	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio.		
		20	Establece relación de medida es más corto y es más largo.		

Escala valorativa

Inicio	Proceso	Satisfactorio
1- 10	11-15	15-20

Anexo 2: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo para evaluar de la resolución de problemas matemáticos.
Autor y año:	Original: Br. García Rosas, Guadalupe y Br. Valdiviezo Rodríguez, Katerinne Jackelyn
Objetivo del instrumento:	Demostrar que los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022.
Usuarios:	Estudiantes de educación inicial de cinco años de Otuzco.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Las docentes aplicaran este instrumento de forma Individual y directa través de la observación a los niños y niñas de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022. Cada evaluación tuvo una duración de 10 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	La validez fue en base al método de evaluación de contenidos del juicio de expertos por la cual se solicitó el servicio de 4 profesionales expertos en el área, se evaluaron la estructura del instrumento, a partir del análisis de la redacción de sus ítems y su coherencia a nivel de variable, dimensiones e ítems. Posteriormente la opinión de este grupo de expertos expresado en datos cuantitativos, fueron analizados mediante el análisis de ítems- tes usando ante esto la fórmula de correlación de Pearson obteniendo como resultados que el coeficiente es entre 0.50 a 0.88 cuyos resultados fueron significativos ($p < 01$), entonces se evidencia que la propuesta es válida.
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Con respecto a la confiabilidad del instrumento en cuanto a la muestra de la presente investigación se encontró mediante el alfa de crobach un cociente de 0.960. Concluyendo que el instrumento se considere confiable.

Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: HENRY JUAN VALDIVIESO SALINAS

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejos, diseñado por el autoras, cuyo propósito es medir la resolución de problemas matemáticos el cual será aplicado a estudiantes de cinco años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años Otuzco - 2022

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional (o título de especialista - según corresponda) de:

Licenciadas en Educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma y datos del estudiante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Juegos individuales	➤ Manipulación de objetos. ➤ Movimientos corporales. ➤ Representación simbólica. ➤ Motricidad fina.	-----	X	
	Juegos grupales	➤ Juego de desplazamientos. ➤ juego de reglas y acuerdos. - Juego de relaciones espaciales.	-----	X	
Resolución de Problemas Matemáticos	Cantidad	➤ Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades. ➤ Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas.	1-5 ítems por indicados 6-10 ítems por indicados	X	
	Forma	➤ Relaciona objetos bidimensionales.	11-15 ítems por indicados	X	
	Movimiento	➤ Expresa ubicaciones.	16-20 ítems por indicados	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Agrupar objetos de acuerdo a su color.	X					
2	Comparar cantidades.	X					
3	Utilizar la correspondencia uno a uno.	X					
4	Realizar el conteo que requiere quitar y agregar.	X					
5	Usar las expresiones muchos y pocos.	X					
6	Clasificar objetos de acuerdo a su tamaño.	X					
7	Dice con sus propias palabras quien llegó primero, segundo,..etc.	X					
8	Realizar seriaciones por tamaño.	X					
9	Utilizar el conteo hasta 10.	X					
10	Mencionar el criterio que utilizó para ordenar.	X					
11	Reconoce las figuras geométricas.	X					
12	Identifica las figuras geométricas en el aula.	X					
13	Representa las figuras geométricas.	X					
14	Relaciona las formas con los objetos.	X					
15	Modela las figuras geométricas que va utilizar.	X					
16	Identifica cerca-lejos, dentro - fuera.	X					
17	Realiza desplazamientos adelante- atrás	X					
18	Reconoce la lateralidad.	X					
19	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio.	X					
20	Establece relación de medida es más corto y es más largo.	X					
Total:		20					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Valdivieso Salinas Henry Juan

D.N.I.: 40280057

Fecha: 13-06-2022

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Henry Juan Valdivieso Salinas, con Documento Nacional de Identidad N° 40280057, de profesión docente, grado académico Magister en Educación, con código de colegiatura A1807121, labor que ejerzo actualmente como docente en la Institución Educativa N° 80910.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de cotejo, cuyo propósito es medir la resolución de problemas matemáticos a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 13 días del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: Valdivieso Salinas Henry Juan DNI: 40280057 Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: LILIANA SANTILLAN BENGOLSA

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

LISTA DE COTEJO, diseñado por el AUTORAS, cuyo propósito es medir RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS, el cual será aplicado a estudiantes de CINCO AÑOS, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS, AÑO 2022.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional (o título de especialista - según corresponda) de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma y datos del estudiante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Agrupar objetos de acuerdo a su color.	X					
2	Compara cantidades.	X					
3	Utiliza la correspondencia uno a uno.	X					
4	Realiza el conteo que requiere quitar y agregar.	X					
5	Usa las expresiones muchos y pocos.	X					
6	Clasifica objetos de acuerdo a su tamaño.	X					
7	Dice con sus propias palabras quien llevo primero, segundo,..etc.	X					
8	Realiza seriaciones por tamaño.	X					
9	Utiliza el conteo hasta 10.	X					
10	Menciona el criterio que utilizo para ordenar.	X					
11	Reconoce las figuras geométricas.	X					
12	Identifica las figuras geométricas en el aula.	X					
13	Representa las figuras geométricas.	X					
14	Relaciona las formas con los objetos.	X					
15	Modela las figuras geométricas que va utilizar.	X					
16	Identifica cerca-lejos, dentro - fuera.	X					
17	Realiza desplazamientos adelante- atrás	X					
18	Reconoce la lateralidad.	X					
19	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio.	X					
20	Establece relación de medida es más corto y es más largo.	X					
Total:		20					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) SANTILLAN BENGOLIA LILIANA

D.N.I.: 40568169

Fecha: 13/07/2022

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, LILIANA SANTILLAN BENGOLEA, con Documento Nacional de Identidad N° 40568169, de profesión DOCENTE, grado académico LICENCIADA, con código de colegiatura 1540568169, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE en la Institución IESPP- O "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCION".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado LISTA DE COTEJO, cuyo propósito es medir LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS a los efectos de su aplicación a estudiantes de CINCO AÑOS.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, a los 13 días del mes de JUNIO del 2022

Apellidos y nombres: LILIANA SANTILLAN BENGOLEA DNI: 40568169 Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Juegos individuales	➤ Manipulación de objetos. ➤ Movimientos corporales. ➤ Representación simbólica. ➤ Motricidad fina.	-----	X	
	Juegos grupales	➤ Juego de desplazamientos. ➤ juego de reglas y acuerdos. - Juego de relaciones espaciales.	-----	X	
Resolución de Problemas Matemáticos	Cantidad	➤ Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades. ➤ Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas.	1-5 ítems por indicados 6-10 ítems por indicados	X	
	Forma	➤ Relaciona objetos bidimensionales.	11-15 ítems por indicados	X	
	Movimiento	➤ Expresa ubicaciones.	16-20 ítems por indicados	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: JEIME RAQUEL VALDIVIEZO RODRÍGUEZ

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

LISTA DE COTEJOS, diseñado por el AUTORAS, cuyo propósito es medir RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS el cual será aplicado a estudiantes de CINCO AÑOS, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS, OTUZCO 2022.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional (o título de especialista - según corresponda) de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma y datos del estudiante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Agrupar objetos de acuerdo a su color.	X					
2	Compara cantidades.	X					
3	Utiliza la correspondencia uno a uno.	X					
4	Realiza el conteo que requiere quitar y agregar.	X					
5	Usa las expresiones muchos y pocos.	X					
6	Clasifica objetos de acuerdo a su tamaño.	X					
7	Dice con sus propias palabras quien llevo primero, segundo, etc.	X					
8	Realiza seriaciones por tamaño.	X					
9	Utiliza el conteo hasta 10.	X					
10	Menciona el criterio que utilizo para ordenar.	X					
11	Reconoce las figuras geométricas.	X					
12	Identifica las figuras geométricas en el aula.	X					
13	Representa las figuras geométricas.	X					
14	Relaciona las formas con los objetos.	X					
15	Modela las figuras geométricas que va utilizar.	X					
16	Identifica cerca-lejos, dentro - fuera.	X					
17	Realiza desplazamientos adelante- atrás	X					
18	Reconoce la lateralidad.	X					
19	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio.	X					
20	Establece relación de medida es más corto y es más largo.	X					
Total:		20					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) JEIME RAQUEL VALDIVIEZO RODRIGUEZ

D.N.I.: 44 85 6643

Fecha: 13-06-2022

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, JEIME RAQUEL VALDIVIEZO RODRIGUEZ, con Documento Nacional de Identidad N° 44856643, de profesión DOCENTE, grado académico LICENCIADA, con código de colegiatura 69772, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE en la Institución N° 1739.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado LISTA DE COTEJOS, cuyo propósito es medir LA RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS, a los efectos de su aplicación a estudiantes de CINCO AÑOS.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 13 días del mes de JUNIO del 2022

Apellidos y nombres: JEIME RAQUEL VALDIVIEZO R. DNI: 44856643 Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Juegos individuales	➤ Manipulación de objetos. ➤ Movimientos corporales. ➤ Representación simbólica. ➤ Motricidad fina.	-----	X	
	Juegos grupales	➤ Juego de desplazamientos. ➤ juego de reglas y acuerdos. - Juego de relaciones espaciales.	-----	X	
Resolución de Problemas Matemáticos	Cantidad	➤ Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades. ➤ Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas.	1-5 ítems por indicados 6-10 ítems por indicados	X	
	Forma	➤ Relaciona objetos bidimensionales.	11-15 ítems por indicados	X	
	Movimiento	➤ Expresa ubicaciones.	16-20 ítems por indicados	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: DAVID JOEL VASQUEZ AGUSTIN

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

LISTA DE COTEJOS, diseñado por el AUTORAS, cuyo propósito es medir RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS, el cual será aplicado a estudiantes de CINCO AÑOS, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

APLICACION DE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS - OTUZZO 2022.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional (o título de especialista - según corresponda) de:

LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma y datos del estudiante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Juegos individuales	➤ Manipulación de objetos. ➤ Movimientos corporales. ➤ Representación simbólica. ➤ Motricidad fina.	-----	X	
	Juegos grupales	➤ Juego de desplazamientos. ➤ juego de reglas y acuerdos. - Juego de relaciones espaciales.	-----	X	
Resolución de Problemas Matemáticos	Cantidad	➤ Establece relaciones y correspondencia de objetos al observar sus características, agrupar y comparar cantidades. ➤ Emplea los números ordinales para ordenar el lugar de algunos objetos o personas.	1-5 ítems por indicados 6-10 ítems por indicados	X	
	Forma	➤ Relaciona objetos bidimensionales.	11-15 ítems por indicados	X	
	Movimiento	➤ Expresa ubicaciones.	16-20 ítems por indicados	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de Ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Agrupar objetos de acuerdo a su color.	X					
2	Compara cantidades.	X					
3	Utiliza la correspondencia uno a uno.	X					
4	Realiza el conteo que requiere quitar y agregar.	X					
5	Usa las expresiones muchos y pocos.	X					
6	Clasifica objetos de acuerdo a su tamaño.	X					
7	Dice con sus propias palabras quien llegó primero, segundo,...etc.	X					
8	Realiza seriaciones por tamaño.	X					
9	Utiliza el conteo hasta 10.	X					
10	Menciona el criterio que utilizó para ordenar.	X					
11	Reconoce las figuras geométricas.	X					
12	Identifica las figuras geométricas en el aula.	X					
13	Representa las figuras geométricas.	X					
14	Relaciona las formas con los objetos.	X					
15	Modela las figuras geométricas que va utilizar.	X					
16	Identifica cerca-lejos, dentro - fuera.	X					
17	Realiza desplazamientos adelante- atrás	X					
18	Reconoce la lateralidad.	X					
19	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio.	X					
20	Establece relación de medida es más corto y es más largo.	X					
Total:		X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) VÁSQUEZ AGUSTIN DAVID JOEL

D.N.I.: 42,2032 76

Fecha: 13-06-2022

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, DAVID SOEL VASQUEZ AGUSTIN, con Documento Nacional de Identidad N° 42203276, de profesión DOCENTE, grado académico LICENCIADO, con código de colegiatura 043461 P-GRSE, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE, en la Institución N° 80371 / ARC.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado LISTA DE COTEJOS, cuyo propósito es medir RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMATICOS, a los efectos de su aplicación a estudiantes de CINCO AÑOS.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 13 días del mes de JUNIO del 2022

Apellidos y nombres: DAVID SOEL VASQUEZ AGUSTIN DNI: 42203276 Firma: 

Anexo 4: Base de datos

		PRE TEST																			
ÍTEMS INDICADOR		I. 1	I. 2	I. 3	I. 4	I. 5	I. 6	I. 7	I. 8	I. 9	I. 10	I. 11	I. 12	I. 13	I. 14	I. 15	I. 16	I. 17	I. 18	I. 19	I. 20
1	NO	13	9	12	12	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	SI	3	7	4	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	NO	0	0	0	0	0	15	11	16	16	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	SI	0	0	0	0	0	1	5	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	12	9	11	13	0	0	0	0	0
	SI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	4	7	5	3	0	0	0	0	0
4	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	11	15	9	13
	SI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	5	1	7	3

		POS TEST																			
ÍTEMS INDICADOR		I. 1	I. 2	I. 3	I. 4	I. 5	I. 6	I. 7	I. 8	I. 9	I. 10	I. 11	I. 12	I. 13	I. 14	I. 15	I. 16	I. 17	I. 18	I. 19	I. 20
1	SI	15	15	15	15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NO	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	SI	0	0	0	0	0	15	15	15	15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NO	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	SI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	15	15	15	15	0	0	0	0	0
	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
4	SI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	15	15	15	15
	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

Anexo 5: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA RESOLUCION PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS, OTUZCO 2022.	Problema General: ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, en una institución educativa de Otuzco - 2022? Problemas específicos: - ¿Cuál es el nivel de resolución de	Hipótesis General: HI = La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejorara significativamente la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa de Otuzco- 2022. H0 = La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora significativamente la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de	Objetivo general: Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022. Objetivos específicos: - Identificar el nivel	JUEGOS TRADICIONALES RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS	JUEGOS GRUPALES JUEGOS INDIVIDUALES CONTIDAD FORMA MOVIMIENTO	Tipo: Experimental Cuantitativo Métodos: El Método Empleado es el Hipotético – Deductivo Diseño: Experimental Población y muestra: se trabajó con una población de 54 estudiantes y una muestra de 19 estudiantes del aula de 5 años. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: como técnica se empleó la observación y como instrumento la lista de cotejo. Métodos de análisis de

	problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022? - ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa de Otuzco - 2022? - ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como	educación inicial de una institución educativa de Otuzco- 2022. Hipótesis específicas: H₁ = Identificar el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022? H₀ = Los juegos tradicionales No identifica el nivel de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, Otuzco – 2022? H₁ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes	de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de cinco años de educación inicial, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales, Otuzco – 2022? - Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco - 2022. - Demostrar que la			investigación: Para esta investigación se utilizó lo siguientes métodos: media aritmética, desviación estándar, coeficiente de variación, la prueba t de student.
--	---	---	--	--	--	---

	estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en los estudiantes de cinco años de educación inicial, de Otuzco - 2022? - ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en los estudiantes de cinco años de educación inicial, Otuzco - 2022?	de cinco años de educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022. H₀ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022. H₁ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022. H₀ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora la resolución de	aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de forma en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa, Otuzco – 2022. - Demostrar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en estudiantes de cinco años de educación inicial, de una institución educativa Otuzco – 2022.			
--	---	--	--	--	--	--

		problemas de forma en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022. H₁ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la resolución de problemas de movimiento en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022. H₀ = La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica no mejora la resolución de problemas de movimiento en los estudiantes de cinco años del educación inicial de una Institución Educativa, Otuzco - 2022.				
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 6:

Juegos Tradicionales

Sustento pedagógico:

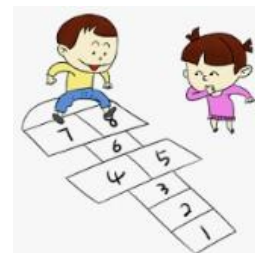
Para Piaget (1999). Los niños deben desarrollar la capacidad de las relaciones matemáticas y la clasificación para comprender las relaciones de equivalencia y a consecuencia de ello, el significado del número esto se va dando de acuerdo a la madurez de su sistema cognitivo es por ello que este autor como referencia sus estadios planteados en su teoría. (p. 122).

Para Montessori (1988). Esta pedagoga, nos dice que el desarrollo de pensamiento lógico está sustentado sobre 2 pilares: lo motriz y sensorial donde el niño aprende la matemática manipulando el material concreto integrando todos sus sentidos en su aprendizaje (p.95).

Gardner (1996). Nos presenta una de sus inteligencias de lógico matemático donde el niño desarrolla sus capacidades para resolver problemas matemáticos, poniendo de manifiesto la rapidez que posee para resolverlos (p.88).

Nº	Nombre de la actividad	Tiempo	Didáctica	Evaluación
1	El juego de la rayuela	Cada actividad se aplicaras en 60 minutos	La didáctica empleada en todas las actividades es el juego porque esto nos facilita un aprendizaje significativo en los estudiantes para resolver problemas matemáticos.	La evaluación es permanente en toda la actividad y que esto será esto será evaluado a través del instrumento de evaluación ya planteado (lista de cotejos).
2	El juego de la gallinita ciega			
3	Juguemos al gato y el ratón			
4	Saltemos la soga			
5	El juego de las sillas			
6	Nos divertimos jugando a los sacos			
7	Juguemos a la cartilla			
8	El juego de la cuchara			
9	El rey manada			
10	Somos ollitas encantadas			

ACTIVIDAD N° 1



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2. PROFESORAS :

- GARCIA RODAS, Guadalupe
- VALDIVIEZO RODRIGUEZ, katerinne Jackelyn

1.3. EDAD : 5 AÑOS

1.4. FECHA : 13 DE JUNIO DEL 2022

1.5. TITULO DE LA ACTIVIDAD: “el juego de la rayuela”

1.6. PROPOSITO DE LA SESION: Que los niños y niñas identifiquen las figuras geométricas en la rayuela y las relaciones con los objetos de su entorno.

1.7. DURACION: 60 minutos.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Identifica objetos bidimensionales
				CRITERIO DE EVALUACION Identifica las figuras geométricas en el aula. Relaciona las formas con los objetos.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	- comprende su cuerpo. se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		MEDIO S/ RECUR SOS/M ATERI ALES
MOMENTO DE LA ACTIVIDAD	INICIO:	
	En asamblea invitamos a todos los niños y niñas a ubicarse en semicírculo, manteniendo su distancia la docentes dialogan con los niños y niñas que hoy saldremos al patio para jugar con un juego tradicional de la rayuela en la cual van a realizar movimientos con su cuerpos y para ellos acordamos las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la actividad: estar atentos, escuchar las indicaciones respecto a mis amigos y amigas al jugar	DIALOGO
	DESARROLLO:	
	 La maestra invita a las niñas y los niños a elaborar a el mundo o rayuela en el espacio que hayan elegido.  Luego les explica las reglas de juego, si ya las conoce déjala/o o motívala/o a que te las explique. 1. El primer jugador se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado) y lanza el objeto (por lo general una teja, bolita de papel o piedra pequeña), dentro del primer cuadrado, intentando que caiga dentro de él. Si cae en la línea o fuera del cuadrado le toca al siguiente participante. 2. El jugador se trasladará saltando cada cuadrado ida y vuelta sin pisar donde se encuentra el objeto, ni de ida ni de vuelta. 3. En el recorrido, el jugador tendrá que saltar con un solo pie los cuadros individuales; los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado, al mismo tiempo. 4. Al retorno, cuando llegue al cuadrado donde cayó el objeto, lo recogerá, manteniendo el equilibrio y continuará hasta el final. Seguidamente, le toca el turno al siguiente jugador. 5. Si durante el recorrido pisa una línea o pierde el equilibrio el turno pasa al siguiente jugador. 6. El jugador/a que ha concluido con éxito un primer recorrido avanzará en el siguiente turno al cuadrado siguiente (1, 2, 3...). 7. Gana el jugador que primero concluya con todos casilleros establecidos en el mundo o rayuela.  Al finalizar el juego la maestra realiza las siguientes preguntas: ¿En los trazos formados en el piso que figuras geométricas han observado? ¿En que figura geométrica dicen mundo? ¿con que figura empieza el rayuelo?¿el circulo que tiene el rayuelo a que otro objeto se parece?¿Que otra figuras geométricas conocen que no están en el rayuelo?¿Lo podremos hacer el rayuelo con otras figuras geométricas?  Luego la maestra les hace entrega de una hoja grafica donde los niños y niñas tiene que dibujar los que más les gusto de la actividad. luego cada niño y niñas explica su producción.	líneas trazadas en el patio , niños y niñas tizas, papel
	CIERRE:	
	 La maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué fue los que más les gusto del juego? ¿Qué figuras geométricas han observado en el rayuelo? ¿En el aula abra objetos que tienen la forma de cuadrado? ¿Observan objetos que tengan forma de un círculo?	DIALOGO

Anexo 7: Captura de similitud Turnitin

