

ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Título

**Propuesta de mejora en la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa
Baja de Cajamarca, 2023**

Trabajo de Investigación

para optar el Grado a Nombre de la Nación de

Maestro en

Educación con Mención Desarrollo del Pensamiento Creativo

Autores:

Bach. Guerra Posadas, Maria Elizabeth

Lic. Hissike Gallardo, Ybeycy Yéssika

Director:

Mgrt. Justo Valencia, Maria Dolores

TACNA- PERÚ

2023

23%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

“El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en este trabajo son de exclusiva responsabilidad del (los) autor (es)”

Dedicatoria

A la amistad sincera y bonita que nos ha permitido alcanzar nuestros sueños y metas para poder transmitir a nuestros niños que son el motivo para seguir superándonos.

Agradecimientos

A Dios quien nos da fuerza, sabiduría, entendimiento y sobre todo está con nosotros en todo momento guiándonos en el desarrollo de esta propuesta.

Índice de Contenido

Resumen	12
Abstract	13
Introducción	14
Capítulo I Antecedentes del Estudio	16
1.1 Título del Tema:	16
1.2 Planteamiento del Problema:.....	16
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo General	18
1.3.2 Objetivos Específicos.....	18
1.4 Metodología	18
1.4.1 Tipo de investigación	18
1.4.2 Nivel de investigación	19
1.4.3 Diseño de investigación	19
1.4.4 Ámbito y tiempo social de la investigación	19
1.4.5 Técnica, instrumentos y procesamiento de datos	20
1.5 Justificación.....	21
1.5.1 Justificación Teórica	21
1.5.2 Justificación Práctica	21
1. 5.3 Justificación Metodológica.....	22
1.6 Definiciones.....	22

1.7 Alcances y Limitaciones	25
1.7.1 Alcances	25
1.7.2 Limitaciones.....	26
1.8 Cronograma	26
Capítulo II Marco Teórico.....	28
2.1 Conceptualización de las Variables o Tópicos Claves	28
2.1.1. Juegos Tradicionales.....	28
2.2 Importancia de la(s) Variable(s) o Tópico(s) Clave	36
2.2.1 Los Juegos Tradicionales.	36
2.2.2 Aprendizaje de la Matemática.....	40
2.3 Análisis Comparativo.....	41
2.4 Análisis Crítico.....	46
Capítulo III Marco Referencial.....	48
3.1 Reseña histórica.....	48
3.2 Filosofía organizacional	49
3.2.1. Misión y Visión.....	49
3.3 Diseño organizacional de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja - Cajamarca	50
3.3.1. Órgano de Dirección	52
3.3.2. Órgano de Participación, Concertación y Vigilancia:	53
3.3.3. Órganos de Apoyo	54
3.4 Productos y/o Servicios	55

3.5. Diagnóstico Organizacional	56
3.5.1. Análisis del FODA de la I.E.N° 82111 Lluscapampa Baja de Cajamarca.....	59
Capítulo IV. Resultados	62
4.1. Diagnóstico	62
4.1.1. <i>Diagnóstico a los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Lluscapampa Baja-Cajamarca.</i>	62
4.2. Diseño de la Mejora	79
4.2.1. El Rayuelo	83
4.2.2. kiwi.....	84
4.2.3. Chanitos	85
4.2.4. Yaxes.....	86
4.2.5. Trompo	87
4.3. Mecanismos de Control de la Propuesta de Mejora	89
Capítulo V Sugerencias	93
Conclusiones con referencia objetivo específico 2: ¡Error! Marcador no definido.	
Recomendaciones.....	94
Bibliografía.....	95
Anexos.....	100
1, 3, 5, 7, 9.....	107
¿En cuánto aumentan los números en el patrón?	107

Índice de Tablas

Tabla 1 Análisis comparativo.....	41
Tabla 2 Análisis FODA	566
Tabla 3 Diagnóstico de los resultados de la gestión de la I.E.	60
Tabla 4 Pregunta 1: Deysi tiene una caja llena de lápices y también tiene lápices fuera de la caja. Observa. ¿Cuántos lápices en total tiene Deysi?.....	63
Tabla 5 Pregunta 2: A 19 quítale 7. ¿Cuánto queda?	64
Tabla 6 Pregunta 3: Daniel guardó 6 pepitas en una bolsita de tela y puso otras sobre la mesa. Observa.....	66
Tabla 7 Pregunta 4: Observa las galletas y queques que hay sobre la mesa	67
Tabla 8 Pregunta 5: Estas niñas entrarán al salón respetando el orden de la fila que muestra la figura. ¿Quién entrará en tercer lugar?.....	69
Tabla 9 Pregunta 6: Marco llevaba una caja con 15 espejos. En el camino, se rompieron algunos espejos Ahora, le quedan 9 espejos sin romper. ¿Cuántos espejos se le rompieron a Marco?	70
Tabla 10 Pregunta 7: Angel cuenta la cantidad de manzana, naranjas y tunas. ¿Qué fruta tiene Angel en mayor cantidad?	72
Tabla 11 Pregunta 8: Con la cantidad de colores que tiene Fernando, ¿cuántos grupos de 10 colores puede formar?	73
Tabla 12 Pregunta 9: ¿En cuánto aumentan los números en el patrón?	75
Tabla 13 Pregunta 10: Felipe coloca tarjetas con números siguiendo un patrón. Observa.....	76

Tabla 14 Pregunta 11: Marca con tu lápiz el siguiente recorrido en el mapa. Inicia en la estrella. Luego, avanza dos cuadras hacia abajo. Después, avanza tres cuadras hacia la derecha	78
Tabla 15 Implementación de Juegos Tradicionales.	80
Tabla 16 Mecanismos de Control	89

Índice de Figura

Figura 1 Organigrama de la I.E. N°82111 Llushcapampa Baja- Cajamarca ..51	51
Figura 2 Pregunta 1: Deysi tiene una caja llena de lápices y también tiene lápices fuera de la caja. Observa. ¿Cuántos lápices en total tiene María?63	63
Figura 3 Pregunta 2: A 19 quítale 7. ¿Cuánto queda?65	65
Figura 4 . Pregunta 3: Pedro guardó 6 chapitas en una bolsa y puso otras sobre la mesa. Observa ¿Cuántos chapitas tiene en total Pedro?66	66
Figura 5 Problema 4: Observa las galletas y queques que hay sobre la mesa. ¿Cuál de estas comparaciones es correcta?68	68
Figura 6 Pregunta 5: Estas niñas entrarán al salón respetando el orden de la fila que muestra la figura. ¿Quién entrará en tercer lugar?69	69
Figura 7 Pregunta 6: Marco llevaba una caja con 15 espejos. En el camino, se rompieron algunos espejos Ahora, le quedan 9 espejos sin romper. ¿Cuántos espejos se le rompieron a Marco?71	71
Figura 8 Pregunta 7: Angel cuenta la cantidad de manzana, naranjas y tunas. ¿Qué fruta tiene Angel en mayor cantidad?72	72
Figura 9 Pregunta 8: Con la cantidad de colores que tiene Fernando, ¿cuántos grupos de 10 colores puede formar?74	74
Figura 10 Problema 9: ¿En cuánto aumentan los números en el patrón?75	75
Figura 11 Pregunta 10: Felipe coloca tarjetas con números siguiendo un patrón. Observa. ¿Qué número que debe ir en la última tarjeta?77	77
Figura 12 Pregunta 11: Marca con tu lápiz el siguiente recorrido en el mapa. Inicia en la estrella. Luego, avanza dos cuadradas hacia abajo. Después, avanza tres cuadradas hacia la derecha78	78
Figura 13 Juego tradicional rayuelo84	84

Figura 14 Juego tradicional kiwi	85
Figura 15 Juego tradicional chinitos	86
Figura 16 Juego tradicional yaxes	87
Figura 17 Juego tradicional trompo	88

Resumen

Bajo la base de la actual realidad de la educación en el Perú, hemos creído por conveniente realizar el presente trabajo de investigación, titulado: “Propuesta de mejora en la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023”, el cual se enmarca en la inserción de los juegos tradicionales que al pasar del tiempo se han visto relegados por los niños y adultos, los cuales en la actualidad ven su aprendizaje en los instrumentos tecnológicos (en su mayoría sedentarios), más no en la actividad física que conlleva la ejecución de los juegos que tradicionalmente los mayores nos enseñaban para distracción más que para un enfoque de aprendizaje, para ello se ha considerado pertinente aplicar los juegos tradicionales antes de comenzar con la experiencia de aprendizaje en el área de matemática, con lo cual se lograra obtener la atención de los educandos de una manera más activa. El plan utilizado se ubica dentro de la investigación cuantitativa; puesto que es un método estructurado de análisis y recopilación de información a su vez se trata de un diseño no experimental, debido a que ninguna situación se construye, sino que se visualizan situaciones que ya existentes, por lo dicho podemos concluir que el presente trabajo permite analizar, interpretar, comprender y verificar la importancia que tienen los juegos tradicionales para ayudar a los niños a entender las matemáticas de una manera más divertida y experimental.

Palabras claves: juegos tradicionales, aprendizaje de la matemática.

Abstract

Based on the current reality of education in Peru, we have considered it appropriate to carry out the present research work, entitled: "Proposal for improvement in the application of traditional games in the mathematics learning process in students of the III cycle of the I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023", which is framed in the insertion of traditional games that over time have been relegated by children and adults, who currently see their learning in technological instruments (mostly sedentary), but not in the physical activity that involves the execution of the games that the elderly traditionally taught us for distraction rather than for a learning approach, for this it has been considered pertinent to apply traditional games before starting with the learning experience in the area of mathematics, which will achieve the attention of the students in a more active way. The plan used is located within quantitative research; Since it is a structured method of analysis and collection of information, it is also a non-experimental design, because no situation is constructed, but rather existing situations are visualized. From what has been said, we can conclude that this work allows analyze, interpret, understand and verify the importance of traditional games to help children understand mathematics in a more fun and experimental way.

Keywords: traditional games, mathematics learning.

Introducción

Uno de las dificultades que diariamente se presenta en las instituciones educativas de zona rural, es la manera cómo se imparte la enseñanza de la matemática, donde el uso de material concreto se lo utiliza extemporáneamente y en su mayoría se les da ejercicios tipos para que resuelvan. Esta manera de enseñar dificulta significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos; a pesar de ello, esto puede cambiar si se implementan los juegos tradicionales de su entorno conduciendo al estudiante a estar incentivado y motivado en las diversas actividades de aprendizaje.

Desde esta expectativa aparece la necesidad de que los docentes integren estrategias pertinentes que ayuden en el aprendizaje de la matemática en los educandos, finalidad que se centra la presente propuesta de mejora.

Es bien cierto que la matemática, como área incluida en el currículo nacional, ofrece un conjunto de competencias y capacidades, que permite aplicarlos en nuestra vida diaria. Esta área fomenta habilidades cognitivas, que son adquiridas mediante la aplicación de metodologías activas, agradables e ingeniosas como se evidencia al aplicar los juegos tradicionales. Las estrategias que se aplican para enseñar las matemáticas son un reto para los docentes, ya que, se tiene que lograr que los estudiantes aprendan a desenvolverse y resolver los problemas y dificultades en el transcurrir de su existencia y en esto la matemática cumple un rol muy importante.

Desde algunas experiencias de la carrera educativa, se busca acercar el conocimiento matemático al estudiante de una forma interesante y práctica, ya que esto permitirá en los estudiantes en diferentes situaciones matemáticas a aprender y

saber en qué momento debe emplear diversas estrategias y a la vez utilizar diversos procedimientos para llegar a la solución de lo que se le requiere.

Conocemos que el trabajo educativo por su complejidad, diferentes estilos y ritmos de aprendizaje es difícil de realizar, por lo que se tiene que aplicar diversas estrategias para que los niños aprendan y que más si son los juegos tradicionales de su entorno donde ayudan a los niños a estar incentivados para poder adquirir sus conocimientos. Además, tenemos que tener en cuenta que a la sociedad le interesa que las instituciones educativas impartan una educación de calidad donde los estudiantes sean reflexivos, creativos y desarrollen su pensamiento crítico de una forma placentera.

El trabajo está estructurado de la siguiente manera: El capítulo I contiene el planteamiento del problema en función del ser de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la matemática, los objetivos del estudio, así como metodología, justificación, definiciones, alcances y limitaciones del mismo; en el capítulo II, se presentan la contextualización e importancia de las variables o tópicos claves los que guardan relación con el proyecto y el análisis comparativo y crítico que lo fundamenta; el capítulo III se la reseña, filosofía organizacional, diseño organizacional, productos y/o servicios; así como la validez y confiabilidad el diagnostico situacional a través del FODA institucional; capítulo IV, se presenta la tabulación, gráficos y el análisis de los resultados; y por último, en el capítulo V sugerencias, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos del trabajo.

Capítulo I Antecedentes del Estudio

1.1 Título del Tema:

Propuesta de mejora en la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca.

1.2 Planteamiento del Problema:

En el transcurrir de los años vemos que la Educación ha cambiado, en su mayoría los docentes estamos preocupados de avanzar los aprendizajes dejando de lado las vivencias culturales como son los juegos tradicionales de las comunidades en la enseñanza de la matemática, los cuales nos ayudan a desarrollar el pensamiento creativo y valorar lo que con tanto amor nos transmitieron nuestros antepasados. Se sabe por naturaleza que la diversión lúdica cumple un papel indispensable en el vivir diario de nuestros estudiantes porque promueve el desarrollo socioemocional, físico, motriz y creativo, enriqueciendo su formación integral. La educación que debemos impartir debe ser de descubrimiento y reflexiva, es por ello que los docentes debemos tener en cuenta los ejercicios recreativos para que los alumnos se sientan motivados y podamos lograr cambios duraderos y positivos.

Uno de los problemas que se ha vivenciado en la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca es que se está perdiendo nuestra identidad cultural con respecto a los juegos tradicionales, los cuales podemos aplicarlos en las diversas actividades matemáticas en los alumnos del III ciclo del nivel primario, los cuales muestran poco interés en la participación de las actividades relacionadas con la resolución de problemas.

El problema se viene arrastrando debido a que los docentes ponen como excusa que no se cuenta con material concreto para trabajar, olvidándose que en la zona rural los estudiantes se sienten más motivados cuando vivencian sus costumbres entre ellas los juegos tradicionales.

El docente debe utilizar los juegos tradicionales en las diversas actividades que se realizan en el área de matemáticas, donde podrá obtener resultados óptimos en la resolución de problemas ya que éstos forman parte en su vida diaria.

La Evaluación Muestral Resultados de Estudiantes (EM) 2022 nos dice “Los logros del aprendizaje muestran un resultado distinto por niveles educativos y áreas. Con respecto a educación primaria en el área de matemáticas se puede ver un porcentaje menor de estudiantes en satisfactorio, especialmente en el tercer ciclo de las IE públicas.” (MINEDU, 2022, pág. 103)

Viendo esto la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca no es ajena a éstos resultados; por lo que como docentes nos hemos propuesto utilizar los juegos tradicionales que nuestros alumnos practican en la realización de las diversas actividades de aprendizaje matemáticas para que sean más significativas.

A esto, en la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, se adhiere los diversos contextos familiares y sociales de los cuales provienen los estudiantes: familias que muestran poco interés en la enseñanza de sus menores hijos, bajo nivel económico y grado de instrucción, etc. Todas estas contingencias aumentan la dificultad para que los estudiantes aprendan las matemáticas. Es por eso, como docentes, debemos aprovechar la realidad cultural de los estudiantes, rescatar los juegos tradicionales y a través de diversas estrategias incluirlos en la resolución de problemas vivenciando su realidad

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta de mejora sobre la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca 2023

1.3.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de enseñanza de la Matemáticas en los educandos del III ciclo - I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca 2023
- Diseñar juegos tradicionales de su entorno para enriquecer el proceso de enseñanza de la matemática en los educandos del III ciclo - I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca 2023
- Presentar los mecanismos de control sobre la aplicación de los juegos tradicionales dentro del proceso de aprendizaje de la matemática en los alumnos del III ciclo - I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca 2023

1.4 Metodología

1.4.1 Tipo de investigación

El presente plan de mejora se ubica dentro de La investigación cuantitativa; puesto que es un método estructurado de análisis y recopilación de información que se logra a través de diferentes fuentes

1.4.2 Nivel de investigación

El nivel de la investigación es la descriptiva, por cuanto posibilita precisar eventos y situaciones, es decir cómo es y cómo se manifiesta un establecido fenómeno. Por ello, la investigación realizada describió la situación actual de los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023 y como se evidenció en la realidad referida.

1.4.3 Diseño de investigación

Esta propuesta de mejora corresponde a un diseño no experimental, porque no se establece ninguna circunstancia, sino que se ve situaciones existentes.

El esquema del diseño, adecuando la sugerencia de (Sanchez y otros, 2018) sería el siguiente:

$$\mathbf{M \rightarrow O \rightarrow P}$$

Donde:

M: Muestra

O: Observación

P: Propuesta

1.4.4 Ámbito y tiempo social de la investigación

1.4.4.1 Población. La población que se tuvo para la propuesta de mejora, fue el total de los 42 estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023

1.4.4.2 Muestra. Se consideró como muestra a 19 educandos del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023.

1.4.5 Técnica, instrumentos y procesamiento de datos

1.4.5.1 Técnica. En la presente propuesta de mejora se utilizó la siguiente técnica:

- Encuesta y observación.

Permite adquirir datos de los aprendizajes de los estudiantes en la matemática, de acuerdo a los criterios propuestos. Del mismo modo, nos ayuda en obtener una información directa y rápida sobre lo que se quiere mejorar, motivando y despertando su interés en el desarrollo de nuevos aprendizajes. “La encuesta es la que más se utiliza para recoger los datos; donde tendrá un grupo de interrogantes en relación con una o más variables a medir” (Hernandez Sampieri, 1997, pág. 87).

1.4.5.2 Instrumentos. La herramienta de recolección de datos es, “Primero, cualquier medio que el investigador puede utilizar para aproximarse a los acontecimientos y sacar de ellos información” (**Sabino, 1992, pág. 110**)

En esta propuesta de mejora los instrumentos utilizados fueron:

- Cuestionario (entrada y salidas) lo cual nos permitió precisar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023”.

- Guía de observación: Instrumento que se aplicó en un taller relacionado con los juegos tradicionales que son mencionados en el capítulo II.

1.4.5.3 Procesamiento de datos

La definición de procesamiento de datos se muestra como la técnica consistente en la recolección de los datos de inicio, que son organizados y valorados, para tener una información útil y, que, posteriormente son analizados por la persona

que lo requiera, para tomar decisiones o llevar a en práctica acciones pertinentes en base a dichos datos.

1.5 Justificación

1.5.1 Justificación Teórica

Como educadores hemos observado que la mayor parte de los educandos, presentan una grande dificultad de aprendizaje con respecto a las matemáticas, esto se puede apreciar cada vez que tienen que participar o intervenir en la resolución de problemas matemáticos muestran una inseguridad, nerviosismo, bajo rendimiento, timidez, etc.

Lamentablemente esto se muestra ya que las docentes trabajan de una manera tradicional y queriendo avanzar sus contenidos y a la vez poniendo como pretexto que no hay material concreto para que el estudiante pueda aprender mejor ocasionando un trauma en los niños al momento de resolver matemáticas.

Es importante que los docentes utilicen estrategias adecuadas donde se involucre actividades lúdicas como los juegos tradicionales de su entorno, las cuales estamos seguras que ayudarán a los estudiantes a superar sus dificultades y temores que les tienen a las matemáticas logrando e ellos un desenvolvimiento activo en la sociedad.

1.5.2 Justificación Práctica

Teniendo en cuenta que la educación que se tiene que impartir tiene que ser significativa, hemos desarrollado talleres recreativos utilizando las actividades lúdicas tradicionales propios del entorno donde viven (rayuelo, tres en raya, trompo, canicas,

yaces, entre otros) que permitió lograr así poder aportar con un granito de arena en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

Los Juegos tradicionales utilizados en la actividad matemática nos permitió propiciar el desarrollo de las capacidades y competencias para la expresión matemática.

1.5.3 Justificación Metodológica

La eficiencia del juego en la educación juega un rol muy importante, sobre todo en los estudiantes de nivel primario quienes a través del juego captan y vivencian un sin fin de conocimientos que nunca olvidarán y que lo aplicarán en su vida integrándose activamente, creativamente, sociablemente

Los juegos tradicionales aplicándolos dentro de las estrategias matemáticas nos permitirán obtener resultados positivos en los educandos del III ciclo - I.E. N° 82111 Lushcapampa Baja de Cajamarca, 2023.

1.6 Definiciones

- **Aprendizaje.** Acción de saber o conocer algo que nos motiva a aprender para poder aplicarlo en nuestra vida.

Es la acción donde se obtiene nuevas destrezas, capacidades, conductas, valores o competencias como obtención de la enseñanza.

“El aprendizaje es una evolución razonablemente estable en el comportamiento, en donde se adquiere los conocimientos y las habilidades” (Santrock, 2006, pág. 210).

- **Aprendizaje de la matemática.** Se refiere a acrecentar competencias con sus respectivas capacidades en los estudiantes, dejando de lado el tradicionalismo de copia y memorismo que no favorece en nada que los estudiantes desarrollen

su autonomía.

“La enseñanza de la Matemática es un recurso que nos permite obtener un grupo de habilidades del pensar que puedan individualizarse de la capacidad que se tiene para aprenderlas y a la vez permita al educando resolver diversas situaciones problemáticas, utilizando distintas estrategias; los educandos son los principales actores en la aplicación de las actividades de aprendizaje, el docente se interesa de problematizarlos activamente aportando que desarrollen de esta manera las competencias en el área de matemática”. (Ministerio de Educación, Rutas de Aprendizaje, 2013, pág. 12)

- **Aprendizaje significativo.** Conduce al educando al entendimiento y reflexión de lo aprendido, crea más oportunidades de utilizar el aprendizaje nuevo en diversas coyunturas que se le presente.
- **Enseñanza-aprendizaje.** Integra un exclusivo desarrollo que tiene como finalidad la formación del educando.

El docente, entre otras funciones, debe presentarse como un facilitador; por lo que debe mostrar confianza a los estudiantes y a la vez adaptarse a la realidad de ellos tomando parte de su realidad, es así como lograremos estudiantes participativos y desenvueltos en su entorno.

- **Juego.** Son las actividades de recreación que tiene que cumplir reglas e instrucciones, que se realiza con la finalidad de divertirse.

Al realizar los juegos con los estudiantes, es necesario comunicarles el propósito educativo que se desea tener, haciéndoles partícipes de lo que se va a realizar y de lo que se espera alcanzar en esta actividad.

- **Juegos tradicionales.**

“Son actividades lúdicas que se han realizado nuestros antepasados y a pesar de

transcurrir del tiempo se siguen jugando, donde los padres enseñan a sus hijos y éstos a los suyos y así consecutivamente” (Jimenez Fernandez, 2009)

Para el escritor, los juegos tradicionales, se están transmitiendo de generación en generación; considerándolas muy importantes en su vida y tratando de rescatarlas en el transcurrir del tiempo.

- **Estrategias.** Es un plan de acción regulable, hecho para alcanzar una meta específica y que puede emplearse en diversas acciones, como puede ser en la matemática a través de la aplicación de reglas.
- **Matemática.** Ciencia lógica deductiva que considera la composición de lo abstracto, como bloques geométricos (sólidos y figuras), numeración, simbología, y sus correspondencias

La matemática en la vida diaria del hombre es muy indispensable; la mayoría de actividades y trabajos que realicemos requieren de conocimientos matemáticos

- **Motivación.** Impulsa al educando a hacer una cantidad de actividades que los educadores le plantean como la reflexión para el aprendizaje de las competencias
- **III ciclo de la educación básica regular.** La Ley General de Educación, (28044), fundamenta que el sistema en la educación estará formado en ciclos, es así que, los procesos de enseñanza que se harán teniendo en cuenta los niveles de aprendizaje. La EBR se divide en 7 ciclos que empieza en el nivel Inicial, donde se va a formar el desarrollo de la personalidad de los educandos, que en el transcurrir de la vida se incorporarán y consolidarán; entrando a la educación primaria y terminando en la educación secundaria. El ciclo, como etapa temporal elemental, está constituido por años lectivos y grados de estudios, teniendo en cuenta las características psicológicas y pedagógicas que los educandos tienen según el crecimiento evolutivo, para lograr

aprendizajes desde una expectativa de continuidad que asegure la articulación de las competencias que deben desarrollar los estudiantes.

Como podemos inferir, el estudiante del III ciclo de educación básica regular (Comprende el nivel primario de primer y segundo grado) se caracteriza porque van afianzando sus afinidades amicales desde un vínculo de “uno a uno”; realizan juegos donde se desenvuelven y realizan infinidad de movimientos corporales.

Son muy buenos para realizar trabajos con las manos y hábiles para construir, pero, requieren de apoyo para hacer diversas actividades, necesitan siempre de un apoyo y de un estímulo; ya que están en una adaptación escolar.

1.7 Alcances y Limitaciones

1.7.1 Alcances

Es indispensable y útil marcar el problema con la finalidad de posicionarse en un impacto conceptual y espacio en el tiempo.

a) **Acción Social:** La presente propuesta de mejora enmarca el vínculo de la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la matemática.

b) **Sujeto Social:** La propuesta de mejora es aplicada a los educandos del III ciclo - I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023.

c) **Dimensión Espacial:** El presente trabajo se realizará en el caserío de Llushcapampa Baja - Cajamarca.

d) **Ámbito Espacial:** La propuesta de mejora se ha considerado realizarla desde octubre a abril, 2024.

e) **Línea de investigación:** la propuesta de mejora se da en la orientación indagativa “Gestión pedagógica y calidad educativa”

1.7.2 Limitaciones

Las limitaciones para esta propuesta de mejora son varias, como son: el poco reconocimiento de la aplicación de los juegos tradicionales en las diversas actividades matemáticas; otra es la dificultad que muestran los educandos para entender cómo se van a realizar las actividades que desarrollan los docentes; y a esto se suma que los padres de familia por sus trabajos que realizan no apoyan a sus hijos como uno lo desea.

1.8 Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA DE APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO DE LA I.E. N° 82111 LLUSHCAPAMPA BAJA DE CAJAMARCA, 2023																				
	Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																				
CAPITULO I- Antecedentes del Estudio																				
Titulo del Tema																				
Planteamiento del Problema																				
Objetivos																				
Justificación																				
Metodología																				
CAPITULO II- Marco Teórico																				
Conceptualización de las variables o tópicos claves																				

Capítulo II Marco Teórico

2.1 Conceptualización de las Variables o Tópicos Claves

2.1.1. *Juegos Tradicionales*

2.1.1.1. Concepto de los Juegos Tradicionales. Los juegos tradicionales son actividades que nos permiten transmitir las diversas vivencias que nos han dejado nuestros antepasados; ayudándonos en el desarrollo de nuestras relaciones interpersonales mediante la identificación de intereses comunes.

Los juegos tradicionales permiten en la labor educativa utilizarlos como estrategias para poder lograr en los estudiantes un aprendizaje por descubrimiento, significativo y reflexivo.

Los juegos tradicionales se desarrollan a través de la recreación de un grupo de niños los cuales con instrumentos propios de su entorno hacen uso de su imaginación para aplicar reglas que con el transcurrir del tiempo sufren algunos cambios y permanencias.

2.1.1.2. **Relevancia de los Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales cumplen un rol muy importante en la vida de los niños ya que son costumbres recreativas que las comunidades han ido conservando y que en la educación nos permite desarrollar diversas estrategias ayudando en el desarrollo sociocultural, ya que, con estos, se engrandece nuestra cultura y se desarrollan valores y la coparticipación de los educandos.

Los juegos recreativos además de contribuir en el desarrollo de la coordinación motora de los niños y fortalecer su identidad tradicional, permite potenciar el

crecimiento de habilidades para emplear estrategias creativas y de pensamiento lógico al resolver problemas.

2.1.1.3. Enfoque Interculturalidad del Juego Tradicional en los Niños. La llegada de los pobladores de un distinto lugar es una dificultad de la sociedad que altera las tradiciones de las comunidades, por lo que los alumnos tienen diversos rasgos culturales. El pueblo peruano está transformándose rápidamente, uno de estas alteraciones se fundamenta en la manifestación de la llegada de pobladores de su lugar de origen al nuestro. Sabemos que el enfoque intercultural es la comunicación a través de diversas culturas y en los niños es el transmitir los juegos tradicionales, donde se respeta la convivencia, tradiciones culturales, sus maneras de aprender y conectarse con su ambiente, lo que fomenta el respeto por todos los elementos educativos involucrados. **(Ministerio de Educación, Rutas de Aprendizaje, 2013).**

2.1.1.4. Teorías del juego. Según Vigotsky, el juego es la actividad muy competente para edificar sus enseñanzas, es el sustento de sus sentimientos y emociones es por eso que se la tiene en cuenta como fundamento de su crecimiento; el juego es un medio pedagógico importante para que los estudiantes aprendan a resolver problemas especialmente en la matemática, porque nos permite vivenciar las diversas actividades y obtener un aprendizaje por descubriendo y reflexivo, sabiendo que el juego es la principal actividad que los niños realizan, ellos nunca se cansan cuando están entretenidos y motivados vivenciando sus costumbres de su entorno.

Por otro lado, la importancia del juego está en que promueve la creatividad del niño, porque el juego permite que los niños imaginen y descubran diversas estrategias para la resolución de problemas.

Los docentes debemos tener en cuenta a los juegos tradicionales como un recurso necesario en las diversas actividades de aprendizajes; donde se puede seleccionar juegos que integren a los niños y niñas dejando de lado los estereotipos y fomentar el enfoque de inclusión intercultural y de resolución de problemas.

Los juegos tradicionales son tomados en cuenta como un procedimiento de aprendizaje porque suma diversas estrategias creativas en el proceso educativo a todos los elementos de la educación, por lo que no se los debe tomar como momentos de recreación para los estudiantes sino como una herramienta pedagógica de suma importancia en la vida; posibilitando el desarrollo íntegro del educando ya que está en su vivir diario, los niños y niñas que no disfrutan el juego, no desarrolla una placentera infancia y muchas veces se muestra dificultad en sus aprendizajes mostrándose tímido, retraído y poco participativo. (Lachi, 2015).

El juego es una actividad eficaz que le permite al niño desarrollarse libremente, ordenadamente y con autonomía, le interesa proponer estrategias para poder identificar y dar solución a la resolución de problemas, a través realización de los juegos el niño se vuelve explorador, creativo, asume diversos roles, confronta sus emociones y se desenvuelve de una manera autónoma e independiente sin la necesidad de esperar la ayuda de un adulto, cuando un niño está muy motivado e interesado en el juego desarrolla la capacidad necesaria para acomodarse y dar decisiones positivas en las diferentes actividades que se les presente (Rodriguez, 1998).

2.1.1.5. Dimensiones de los Juegos Tradicionales

a) Plan de juego: es un global de medidas que se tienen que desarrollar antes de la ejecución del juego, como acordar las reglas que se tienen que cumplir en los diferentes momentos del juego, con la finalidad de que los niños se sientan felices

y motivados promoviendo un ambiente placentero entre sus compañeros favoreciendo el desarrollo socio cognitivo de los estudiantes.

Gallardo y Gil cita lo siguiente “son aquellos recursos que va a ayudar la desarrollar los juegos tradicionales; las cuales son trabajadas con recursos propios de su contexto comunal y en otros casos se los compra en el mercado” (Gallardo, I y Gil, B, 2009, pág. 45)

b) Ejecución de juego: Es el global de medidas que se ejecuta durante el desarrollo del juego, respetando las reglas acordadas e incluyendo a todos los compañeros.

En la ejecución tenemos que tener en cuenta que se debe respetar todo el proceso en su desarrollo presentándolos como los procedimientos exitosos en el manejo didáctico del maestro (Rodríguez, 1998).

Esto se refiere que en este proceso los niños disfrutaran en tal medida sus emociones y fomentara el crecimiento de sus aptitudes competitivas y destrezas en el desarrollo de la matemática.

c) Evaluación de juego: esta evaluación permitirá la reflexión de cómo se desarrollaron los juegos y si se respetaron las reglas y juntos con ellos fortalecer las dificultades que se pueden haber presentado durante su realización.

2.1.1.6. El Aprendizaje en el Área de Matemática.

El niño/a al llegar a la escuela encuentran un gran entusiasmo al encontrarse con sus compañeros, empiezan a hacer amistad y a transmitir sus costumbres a través del juego donde todas estas vivencias se sistematizan, jerarquizan y se organizan en conocimientos que ayudaran en el crecimiento de su pensamiento crítico.

Es en este momento que la matemática, tiene una gran relevancia permitiendo al estudiante entender su realidad y el entorno donde se desenvuelve, a partir de las relaciones interpersonales en el aula mediante la identificación de intereses en común.

La Matemática da los recursos necesarios para realizar una representación simbólica de lateralidad y la comunicación, proporciona la edificación del conocimiento crítico y el desarrollo de los enunciados y estrategias matemáticas. Es aquí donde el docente brinda la facilidad para que los estudiantes desarrollen los diversos fundamentos matemáticos como son:

- ✓ La identificación, reconocimiento y definición de las características de las cosas que lo rodea.
- ✓ La relación de las propiedades de las cosas al ordenar, clasificar, seriar, asociar y secuenciar.
- ✓ Aplicar las propiedades de las cosas para poder crear situaciones problemáticas donde se evidencie las diversas competencias con sus capacidades dadas en el Currículo Nacional de la Educación Básica.
- ✓ Las competencias y las habilidades matemáticas son necesarias ya que los estudiantes podrán solucionar situaciones problemáticas relacionadas con su entorno, utilizando estrategias de forma creativa.

De acuerdo al MINEDU es necesaria las matemáticas en todo el transcurrir de nuestra existencia, así como el deseo que se tiene para comer para existir. A tal punto que muchos expertos consideran que la matemática está enmarcada en nuestra vida; han ayudado a la persona a desarrollar su cultura; haciéndose indispensable en nuestra vida diaria.

Desde que han surgido un sin fin de necesidades para poder vivir en el transcurrir del tiempo. La matemática siempre nos acompañó, esperando

pacientemente a que los hombres se organizaran, jerarquizaran y cuantificaran (MINEDU, 2022)

“La enseñanza de la Matemática es un recurso que nos permite obtener un grupo de habilidades del pensar que puedan individualizarse de la capacidad que se tiene para aprenderlas y a la vez permita al educando resolver diversas situaciones problemáticas, utilizando distintas estrategias; los educandos son los principales actores en la aplicación de las diversas actividades de aprendizaje, el educador se interesa de problematizarlos activamente aportando que desarrollen de esta manera las competencias en el área de matemática”. (Ministerio de Educación, Rutas de Aprendizaje, 2013, pág. 12)

2.1.1.7. Dimensiones del Aprendizaje en el Área de Matemática

a) Definición.

El aprendizaje de la matemática tiene estrecha relación con la educación y el crecimiento personal y donde cumple un papel importante la práctica de la resolución de problemas; adaptándonos a las exigencias requerimientos del entorno. “El aprendizaje es una evolución razonablemente estable en el comportamiento, en donde se adquiere los conocimientos y las habilidades” (Santrock, 2006, pág. 210).

La matemática es la ciencia que trata de las conexiones entre la numeración, las magnitudes y las propiedades, y las operaciones lógicas en las cuales se podrá deducir que estrategias tomar en cuenta para poder comprender y dar solución a los problemas propuestos como son: conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.

b) Percepción visual.

A través del acto perceptivo, el educando interactúa a su comunidad conectándose entre sí mismo y su entorno. La percepción es un procedimiento eficaz

que nos ayuda a distribuir los resultados dados de acuerdo a las vivencias que se tiene con el objeto. Ejemplo, a los niños que han jugado con trompos le es más fácil reconocerlos en un dibujo.

El mayor crecimiento del conocimiento visual se logra aproximadamente a los 41 meses y los 7 años. Posteriormente, el sentido de percepción se hace más concreto, el individuo podrá saber las similitudes y desigualdades entre los estímulos corporales.

c) Correspondencia término a término.

Es uno de los procedimientos que se logra una vez que los niños asocian la totalidad de los objetos de un conjunto con los objetos de otro conjunto haciéndolo uno por uno, teniendo en cuenta que en los objetos de los dos conjuntos hay conexión entre sí. Al principio el procedimiento se realiza instintivamente, hay comparaciones a través de los conjuntos e identifican si hay sus cantidades son iguales, alcanzando una equidad en ambos los conjuntos.

d) Números ordinales

Son utilizados de manera intuitiva por los individuos, a muy temprana edad en su crecimiento; al expresar “Yo soy primero”, “ponte al final”, “Ángel está en segundo lugar”, nos están evidenciando la utilización adecuada de los números ordinales, explican sobre el lugar elemento o número que preceden.

e) Reproducir figuras y secuencias

Por costumbre, la réplica de formas se considera como objetos indispensables para evaluar al crecimiento del niño. La Escala Bender, que se enfoca a reproducir formas geométricas, se utilizan en la localización de fallas viso perceptivas que puedan ocasionar deficiencias en el aprendizaje escolar.

f) Reconocer figuras geométricas

Es la facultad de distinguir y discriminar los estímulos para la elaboración de la actividad educativa. Este espacio de distinguir formas geométricas busca valorar las habilidades perceptivo-visuales del estudiante, sobre todo las formas geométricas básicas.

g) Reconocer y reproducir números

Los números vienen hacer elementos que nombran a los grupos y se refieren a la magnitud que pertenece. Forman parte del sistema de numeración decimal, cuentan con nombres y símbolos para ser representados. El símbolo que habla del número se llama numeral y se lo llama de acuerdo al nombre que se le ha determinado. El sistema numeral cuenta con 10 cifras simples de los cuales podemos formar un sin fin de números (del 0 al 9).

h) Cardinalidad.

El número es una cualidad del grupo que indica su magnitud. Los educandos cuentan o reconocen ciertos números, esto no quiere decir que tengan el conocimiento sobre numeración. Algunos expertos aseguran que la noción de numeración y conocimiento van juntas, y que a la época pre - numeración le comprenderá una época de conocimiento pre-operacional.

El enunciado de número encuentra la posibilidad de relacionar equivalencia y correspondencia, de tal forma que cuando el educando relacione la equivalencia a través de dos conjuntos, esto quiere decir que relaciona que los dos conjuntos cuentan con la misma propiedad de numeración. (Bustamante, 2015)

i) Solución de problemas

En niño en este proceso tiene que desarrollar su creatividad, experimentar a través de material concreto la situación que se le presenta para poder resolverla. Para

resolver los problemas se necesita que el niño analice, comprenda y active sus estrategias descubriendo por si mismo cual es la mejor para obtener el resultado.

2.1.1.8. Relación entre los Juegos Tradicionales y el Aprendizaje de las Matemáticas: Los juegos tradicionales tienen una estrecha relación con la matemática ya que estos permiten que los estudiantes desarrollen su pensamiento creativo y matemático; además, que a través de estos juegos se vivencia las actividades realizadas en su entorno que son capaces de transmitirse y sentir placer por lo que están realizando, permitiendo que los niños sean activos y participativos hallando resultados por descubrimiento.

2.2 Importancia de la(s) Variable(s) o Tópico(s) Clave

En el siguiente ítem mostraremos la importancia de dos variables o tópicos clave: los juegos tradicionales y Aprendizaje de la matemática

2.2.1 Los Juegos Tradicionales.

2.2.1.1. Definición Conceptual: Son actividades recreativas que cuentan con reglas e instrucciones, que se desarrollan con la finalidad de divertirse; son hechos dirigidos a la motivación de los pensamientos matemáticos; son instrumentos educativos que se realizan para promover e impulsar el interés del educando frente al desarrollo matemático.

Los juegos tradicionales son de gran utilidad ya que permitirá al docente promover unas clases dinámicas y sobre todo con una participación activa por parte de los estudiantes.

Los juegos tradicionales simbolizan muchas oportunidades para mejorar la autoestima, expresión comunicativa, confianza en sí mismo y la creatividad en las diversas actividades que se desenvuelva.

2.2.1.2. Definición Operacional: En este trabajo, los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica que serán trabajadas para obtener resultados óptimos teniendo en cuenta las competencias que nos da el currículo nacional.

2.2.1.3. Importancia de los juegos Tradicionales: Los juegos tradicionales juegan un papel importante en el desarrollo de las actividades de aprendizaje siempre y cuando se los aplique como estrategia para una determinada actividad ya que estos juegos por ser lúdicos y propios del entorno del estudiante fomenta la creatividad, la motivación e interés de realizarlo.

En la matemática los juegos tradicionales se los puede utilizar ya que están conformados por materiales y recursos educativos acordes a la realidad de los estudiantes, a través de las capacidades, contenidos del área y el grado que se encuentran los estudiantes.

Los juegos tradicionales nos facilitan desarrollar actividades retadoras que motivan y permiten que los estudiantes movilicen más de una capacidad, desarrollando diversos problemas que le permitan promover el pensamiento crítico y reflexivo, habilidades socioemocionales y el trabajo activo y colaborativo.

Los juegos tradicionales como estrategias cumplen una función muy importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje sobre todo en el enfoque de la resolución de problemas ya que se lo realiza de una forma amena y divertida, por eso en la educación primaria el docente tiene que tener en cuenta esto un niño siempre está dispuesto a jugar para aprender y socializarse.

A través de los juegos tradicionales el estudiante promoverá su creatividad, para utilizar variadas estrategias para resolver problemas.

Los juegos tradicionales son utilizados como recursos de enseñanza porque ayuda a desarrollar actividades creativas en el aprendizaje del educando.

Los maestros debemos tener en cuenta este recurso como indispensable en nuestras actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta que juego tradicional es más pertinente utilizarlo en las actividades programadas.

2.2.1.4. Ejemplos de Juegos Tradicionales

En la comunidad de LLushcapampa baja podemos ver los siguientes juegos tradicionales que los niños practican:

a) El Rayuelo

Este juego está plasmado en un piso donde se hacen cuadrados en forma de cruz (cada cuadrado estará pintado de color diferente con la finalidad de que se integren todos los ciclos que se encuentran en la I.E.) y al final un semicírculo grande donde colocan los números del uno al diez; se juega como mínimo 2 niños donde con un cotejo (piedra, o cascarita) empieza a tirarlo de una determinada distancia en forma secuencial desde el uno salta los números, regresa recoge su cotejo y vuelve a tirar al siguiente número. Si el cotejo topa la línea o no ingresa en el recuadro que le toca pierde y empieza el otro jugador; gana el que completa todo el rayuelo.

Uso pedagógico: Este juego nos ayuda a promover problemas de cantidad, datos e incertidumbre.

b) kiwi

Se realiza en el patio donde participan dos equipos puede ser de niños y niñas. En la parte superior se coloca una torre de tarros puede ser hasta 20 como máximo, el primer equipo de una distancia determinada tira la pelota para tumbar todos los

tarros, una vez que tumban todos los tarros el segundo equipo va a coger la pelota y con esta trata de impedir que el equipo contrario arma la torre nuevamente; si llega a armar grita fuertemente kiwiiiiiii y ganan puntaje. Gana el equipo que armo más torres.

Uso pedagógico: Fomenta el conteo de los participantes de cada grupo, comparaciones y sobre todo busca estrategias para poder armar la torre, resolución de problemas teniendo en cuenta las diversas competencias matemáticas.

c) Chanitos

Participan niños y niñas. Se hace uno o más huequitos en el suelo, que forma la finalidad del juego. Se traza una línea a una determinada distancia del huequito detrás de la cual se colocarán en forma ordenada los jugadores desde la cual éstos tiran sus chanitos (frijolitos de color vaquitas) hacia el huequito. El propósito es que el jugador ingrese el chanito en el huequito en la primera tirada, sino es así en el menor número de tiros. Cada jugador tiene un intento por turno, y al hacer ingresar la canica al huequito gana un premio que por lo general son los chanitos de los adversarios.

Uso pedagógico: Se promueve la medición de distancias con medidas hechas con la mano, conteo, resolución de problemas teniendo como base esta vivencia, cálculos y otros.

d) Yaxes

Participan niños y niñas. Este juego se realiza en superficies suaves. Se usa una pelota de plástico suave y pepitas de eucalipto, los niños participantes acuerdan la cantidad de pepitas con que jugarán y las reglas, las cuales tienen que ser respetadas si se falla juega el otro participante gana el que avanza con más juegos

Uso pedagógico: Fomenta conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.

e) Trompo

participan varios niños o niñas, cada uno tiene un trompo con su respectiva pita, los niños señalan un círculo pequeño donde tienen que tirar el trompo con la pita haciéndolo bailar si no llega al círculo donde está otro trompo el niño coge con sus dedos al trompo que está bailando y trata de topar el trompo que se encuentra en el círculo. Gana el niño que logro sacar al trompo del círculo.

Uso pedagógico: Fomenta conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.

2.2.2 Aprendizaje de la Matemática.

2.2.2.1. Definición Conceptual: Es mucho más que recoger e inculcar el conocimiento matemático adquirido y las maneras de conocimiento que han aparecido en el transcurrir del proceso histórico y cultural de las sociedades, sino que enmarca en la formación de que la humanidad sea capaz de resolver y dar solución a los problemas que se les presente, a vivir en concordancia con su entorno y participar con el progreso de su localidad.

Es así que la educación básica regular promueve la preparación de un ser humano capacitado y proactivo para la vida en todos sus ámbitos, es así que la matemática de gran relevancia ya que forma parte del día a día de nuestra vida al momento de realizar diversas actividades dentro del entorno social donde se desenvuelve.

2.2.2.2. Definición Operacional: En esta propuesta de mejora, el aprendizaje de la matemática es realizado teniendo en cuenta las competencias que encontramos en el Currículo Nacional de Educación Básica.

2.2.2.3. Importancia del Aprendizaje de la Matemática: El aprendizaje de la matemática es de suma importancia en la vida de todo ser humano, es por eso que desde niños se utiliza la matemática para realizar diversas actividades cotidianas.

El estudiante que responde y comprende una situación matemática reconoce la inmediatamente que es o que tiene que hacer y aplica distintas estrategias para dar solución a dicha situación presentada, como son: identificando las condiciones, determinando la actividad a resolver, planificando, organizando la información y comprueba que lo realizado es correcto.

2.3 Análisis Comparativo

El análisis comparativo es una parte del marco teórico donde se puede evaluar de manera comparativa los conceptos y referencias dados en el marco teórico, realizándolo a través de tablas. Se establece criterios de comparación. En esta oportunidad el análisis comparativo tendrá las siguientes dimensiones: tópico, autor, definición. La tabla de comparación está acompañada de un comentario a manera de sistematización del análisis.

Tabla 1

Análisis comparativo

Tópico	Autor	Definición	Comentario
Los juegos tradicionales	Ministerio de Educación, 2013	El enfoque intercultural es la comunicación a través de diversas culturas y en los niños es el transmitir los juegos tradicionales, donde se respeta la convivencia,	El enfoque intercultural es de gran importancia porque posibilita en los niños al dialogo de saberes y enriquecer mutuamente sus tradiciones como son los juegos, procurando encontrar sus semejanzas y diferencias en un contexto de

Tópico	Autor	Definición	Comentario
	Lachi, 2015.	<p>tradiciones culturales, sus maneras de aprender y conectarse con su ambiente, lo que fomenta el respeto por todos los elementos educativos involucrados.</p> <p>Los juegos tradicionales son tomados en cuenta como un procedimiento de aprendizaje porque suma diversas estrategias creativas en el proceso educativo a todos los elementos de la educación, por lo que no se los debe tomar como momentos de recreación para los estudiantes sino como una herramienta pedagógica de suma importancia en la vida; posibilitando el desarrollo íntegro del educando ya que está en su vivir diario, los niños y niñas que no disfrutaban el juego, no desarrolla una placentera niñez y muchas veces se muestra dificultad en sus aprendizajes</p>	<p>igualdad para valorarlas y respetarlas.</p> <p>Los juegos tradicionales según el autor son muy indispensables en el desarrollo del pensamiento del niño por lo que los docentes tienen que utilizarlo como estrategias en el desarrollo de las actividades con el fin de acrecentar sus habilidades para desenvolverse en su entorno.</p>

Tópico	Autor	Definición	Comentario
	Rodríguez, 1998.	<p>mostrándose tímido, retraído y poco participativo.</p> <p>El juego es una actividad eficaz que le permite al niño desarrollarse libremente, ordenadamente y con autonomía, le interesa proponer estrategias para poder identificar y dar solución a la resolución de problemas, a través realización de los juegos el niño se vuelve explorador, creativo, asume diversos roles, confronta sus emociones y se desenvuelve de una manera autónoma e independiente sin la necesidad de esperar la ayuda de un adulto, cuando un niño está muy motivado e interesado en el juego desarrolla la capacidad necesaria para acomodarse y dar decisiones positivas en las diferentes actividades que se les presente</p>	<p>Es bien cierto las actividades lúdicas tiene un papel indispensable en la vida del niño, a más juego e interactúa con los demás, mejor será su desenvolvimiento y aprendizaje.</p>

Tópico	Autor	Definición	Comentario
	Gallardo, I y Gil, B, 2009	Son aquellos recursos que va a ayudar la desarrollar los juegos tradicionales; las cuales son trabajadas con recursos propios de su contexto comunal y en otros casos se los compra en el mercado	Una de las ventajas de los juegos tradicionales es que los niños utilizan recursos propios de su entorno y que lo socializan a través del juego.
Aprendizaje de la matemática.	MINEDU, 2022	De acuerdo al MINEDU es necesaria las matemáticas en todo el transcurrir de nuestra existencia, así como el deseo que se tiene para comer para existir. A tal punto que muchos expertos consideran que la matemática está enmarcada en nuestra vida; han ayudado a la persona a desarrollar su cultura; haciéndose indispensable en nuestra vida diaria. Desde que han surgido un sin fin de necesidades para poder vivir en el transcurrir del tiempo. La matemática siempre nos acompañó, esperando	El aprender matemática es de mucha importancia, nuestra vida surge a partir de situaciones que en su mayoría se lo tiene que resolver a través de estrategias de organización, agrupamiento, conteo entre otras. Nuestra vida está ligada de una manera u otra a la resolución de problemas.

Tópico	Autor	Definición	Comentario
		<p>pacientemente a que los hombres se organizaran, jerarquizaran y cuantificaran.</p> <p>El enunciado de número encuentra la posibilidad de relacionar equivalencia y correspondencia, de tal forma que cuando el educando relacione la equivalencia a través de dos conjuntos, esto quiere decir que relaciona que los dos conjuntos cuentan con la misma propiedad de numeración</p> <p>La enseñanza de la Matemática es un recurso que nos permite obtener un grupo de habilidades del pensar que puedan individualizarse de la capacidad que se tiene para aprenderlas y a la vez permita al educando resolver diversas situaciones problemáticas, utilizando distintas estrategias; los educandos son los principales actores en la</p>	<p>El niño a través de situaciones problemáticas que experimenta le ayuda a desarrollar su pensamiento crítico, capaz de establecer correspondencias, equivalencias entre dos grupos.</p>
	<p>Bustamante, 2015</p> <p>Ministerio de Educación, Rutas de Aprendizaje, 2013</p>	<p>Gracias al aprendizaje de la matemática el niño desarrolla un conjunto de habilidades, capacidades y destrezas que le servirán para la vida.</p>	

Tópico	Autor	Definición	Comentario
		<p>aplicación de las diversas actividades de aprendizaje, el educador se interesa de problematizarlos activamente aportando que desarrollen de esta manera las competencias en el área de matemática</p> <p>El aprendizaje es una evolución razonablemente estable en el comportamiento, en donde se adquiere los conocimientos y las habilidades</p>	<p>El aprendizaje nos permite desarrollarnos y enfrentarnos en diversas situaciones y transmitir nuestros puntos de vista reflejando los conocimientos adquiridos.</p>
	Santrock, 2006		

Nota: Tabla donde se muestra la comparación entre autores.

2.4 Análisis Crítico.

La I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, cuenta con un patio y terreno amplio donde los estudiantes se dedican a jugar en la hora de recreo; siendo el único uso que le dan a este recurso. Además de acuerdo a los resultados de la ECE los estudiantes del III ciclo se puede visualizar que están bajos en sus aprendizajes sobre todo en la matemática.

Es por este motivo que se propone una propuesta de mejora de aplicación de las actividades tradicionales dentro del proceso de aprendizaje de la matemática en los educandos del III ciclo - I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023 para aplicar como estrategias y situaciones retadoras el uso de los juegos tradicionales; para lo cual se tuvo que hacer rayuelos, pintar tarros para el kiwi, adaptar

lugares para el juego de yaces , de los chinitos y trompos; en donde, los estudiantes se muestren interesados y motivados en aprender y desarrollar situaciones problemáticas teniendo en cuenta sus intereses comunes y culturales que presentan.

Se tuvo que aplicar cuestionario de entrada para poder verificar cual es la realidad en que se encontraban los estudiantes del III ciclo de la I.E. N°. 82111 de Lluscapampa Baja de Cajamarca y así determinar que juegos tradicionales se tendría que implementar para poder ayudar a fomentar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

Se desarrolló un taller en donde los padres de familia se comprometieron a colaborar con su trabajo en la diseño e implementación de los juegos tradicionales, los cuales de una manera activa lo desarrollaron y algunos vivenciaron el juego remontándose a su etapa de niñez.

Capítulo III Marco Referencial

3.1 Reseña histórica

La Institución Educativa N° 82111 se encuentra ubicado en el caserío Llushcapampa Baja, distrito, provincia y región de Cajamarca, fue creada el 17 de junio de 1964 como escuela unidocente en la cual funcionaba cuatro grados.

La I.E. cuenta con 11 120 m²; en los cuales tiene tres ambientes que funcionan como aulas de clases, una dirección, una de computo, un aula de recursos, servicios higiénicos para niños y niñas, un almacén, ambiente de cocina, comedor y una plataforma deportiva; atiende en el turno diurno.

Por sus aulas estuvieron estudiantes que recibieron educación y en la actualidad algunos llegaron a obtener una profesión técnica e incluso dirigen la política del sector siendo representantes edilicios. En la comunidad educativa maestros, estudiantes y padres de familia se preocupan en trabajar de una manera activa para ser parte del avance educativo de la Institución Educativa.

En el presente año lectivo se cuenta con tres docentes en el nivel primario: Directora encargada y dos docentes nombrados. Brinda servicio educativo a la comunidad de Llushcapampa Baja y comunidades aledañas.

La plana directiva y docente trabajan de manera coordinada manteniendo una relación asertiva y de unión entre sus integrantes, juntando la experiencia y las ganas de superación, teniendo como resultado buenas relaciones de trabajo mutuo y en una gestión horizontal que beneficia a la Institución Educativa y de la comunidad.

3.2 Filosofía organizacional

3.2.1. Misión y Visión

Misión.

Nuestra Institución ofrece a cada uno de sus estudiantes desarrollar sus habilidades y destrezas, a convivir en forma solidaria para adquirir conocimiento útil y reforzar sus valores que les pueda servir y plasmarlo en su aprendizaje diario.

Visión.

Nuestra Institución aspira a formar una educación integral en donde todos los estudiantes sean participativos, analíticos, críticos, reflexivos, asertivos, proactivos, innovadores, responsables con una formación con valores sólidos que ayuden a contribuir una mejor comunidad.

Valores.

- a) Respeto. Reconoce, comprende y valora los derechos y deberes, así como la dignidad de sí mismo y los de su entorno; para lograr una convivencia armónica y justa.
- b) Responsabilidad. Asumir las consecuencias de sus actos intencionados, resultado de decisiones que tome; y también de sus actos no intencionados, de tal modo que los demás queden beneficiados lo más posible o, por lo menos, no perjudicados; preocupándose a la vez que los demás hagan lo mismo. Es el valor que refleja el compromiso que uno asume al realizar las acciones que corresponden a su quehacer en beneficio de su autonomía y madurez, buscando el bien común.
- c) Solidaridad: Es el valor que nos lleva a identificarnos con las necesidades de las personas y comprometernos a propiciar el desarrollo del bienestar común, actuando con justicia.

d) Honestidad: Es el valor que refleja transparencia en su ser y y hacer, dice la verdad y asume las consecuencias de sus actos, respeta sus bienes, el de los demás y fomenta la justicia y la paz.

Propuesta pedagógica.

La propuesta pedagógica de nuestra Institución es que nuestros estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje que sean creadores, investigadores y que valoren sus raíces culturales.

Propuesta de gestión.

Nuestra propuesta de gestión es guiar el trabajo de la institución educativa para mejorar los aprendizajes y lograr la permanencia de cada uno de los estudiantes como también hacer partícipes a todos los aliados en educación para un buen funcionamiento de la Institución educativa.

3.3 Diseño organizacional de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja - Cajamarca

La Institución Educativa N° 82111 Llushcapampa Baja, adopta como estilo la organización formal, tomando como modelo la gestión por procesos; implicando un planeamiento estratégico consistente en la interrelación de todos los agentes educativos, en sus funciones, cargos, estructuras y procedimientos; puesto que las actividades se desarrollan en forma coordinada entre todos los organismos que conforman la institución. Está constituida por los siguientes:

a. **Órgano de Dirección:**

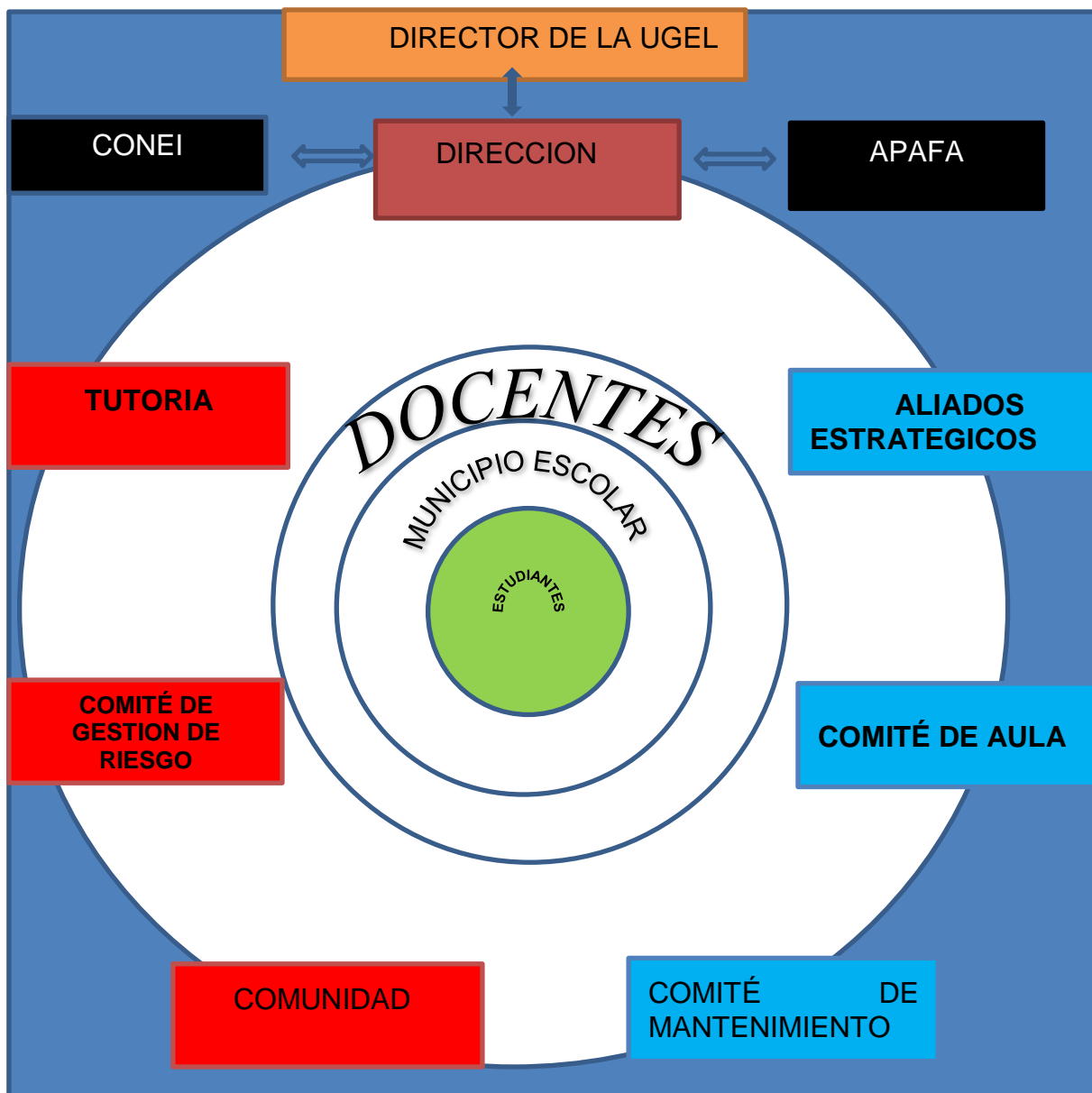
- Dirección de Ugel
- Dirección
- Coordinaciones: Tutoría y Orientación Educativa (TOE)

b. **Órgano de Participación, Concertación y Vigilancia:**

- Consejo Educativo Institucional (CONEI)

- Comité de Gestión de Riesgos y Desastres Naturales.
- c. **Órganos de Apoyo**
- APAFA, Comités de Aula, y Comunidad.

Figura 1 Organigrama de la I.E. N°82111 Llushcapampa Baja- Cajamarca



Nota: Elaboración propia

3.3.1. Órgano de Dirección:

3.3.1.1. Dirección de Ugel. En la Ley de General de Educación N° 28044 es una institución de cumplimiento descentralizado del Gobierno Regional con independencia en el dominio de su competencia. Su autoridad territorial es la provincia. Dicha autoridad territorial puede ser cambiada bajo criterios de afinidad geográfica, dinámica social, económica, cultural y facilidades expresivas, teniendo en cuenta las políticas nacionales descentralizadas y modernas de la gestión del país.

3.3.1.2. Dirección. El director buscará modernizar la aptitud del servicio educativo en la I.E a través de la aplicación de estrategias articuladas y planificadas con nuestras alianzas con son instituciones privadas y públicas, los grados de gobierno y las autoridades de la comunidad que nos ayudaran con el cumplimiento de nuestras metas. La I.E. mejora su servicio educativo implementando diversos programas ofrecidos por el MINEDU que coadyuvan al logro de sus objetivos como: Plan de Salud Escolar, el programa Nacional de Alimentación Escolar Qali Warma y otros.

El director gestiona alianzas para obtener servicios que otras instituciones nos brindan de acuerdo a sus requerimientos.

3.3.1.3. Coordinaciones: de Tutoría y Orientación Educativa (TOE)

El Consejo Directivo, está conformado por el director; quien lo preside, el Coordinador de TOE, siendo su responsabilidad organizar, conducir y evaluar los procesos de gestión pedagógica, institucional y administrativa de nuestra Institución Educativa

3.3.2. Órgano de Participación, Concertación y Vigilancia:

3.3.2.1. Consejo Educativo Institucional (CONEI). El Consejo Educativo Institucional (CONEI) es órgano de participación, concertación y vigilancia de nuestra Institución Educativa que colabora con la promoción y ejercicio de una gestión eficaz, transparente, ética y democrática, que promueve el respeto a los principios de equidad, inclusión e interculturalidad.

El CONEI es presidido por el Director y está conformado por, un representante de los docentes de primaria, un personal administrativo; asimismo, dos representantes de los padres de familia, teniendo en cuenta la ley de las APAFAS N° 28628-2005, según Directiva N° 040-2005-ME/VMGI/OAAE, RM N° 0155-2008-ED; el alcalde o alcaldesa, y un representante de los ex alumnos(as) de la Institución Educativa elegida por su Consejo Directivo.

El período de representatividad de los miembros elegidos para integrar el CONEI es por un período de dos años.

Funciones del CONEI.

- Participar en la formulación y evaluación del Proyecto Educativo Institucional.
- Participar en el Comité de Evaluación para el ingreso, ascenso y permanencia del personal docente y administrativo de la Institución.
- Vigilar el acceso, matrícula oportuna y asistencia de las estudiantes a la I.E.
- Cautelar el cumplimiento de los derechos y principios de universalidad, gratuidad, equidad y calidad en la I.E.
- Vigilar el adecuado destino de los recursos de la I.E. y aquellos que, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento General de la Asociación de Padres de Familia, estén comprometidos con las actividades previstas en el Plan Anual de Trabajo.
- Colaborar con la Director para garantizar el cumplimiento de las horas efectivas de aprendizaje, el número de semanas lectivas y la jornada del personal docente y

administrativo.

- Propiciar la solución de conflictos, que no impliquen delito.
- Opinar sobre los criterios de autoevaluación de la Institución Educativa y los indicadores de desempeño laboral.
- Realizar acciones necesarias para diagnosticar, prevenir, evitar, sancionar y erradicar la violencia, el hostigamiento y la intimidación entre los(as) estudiantes.
- Elaborar un Plan de Sana Convivencia y Disciplina Escolar, siguiendo las disposiciones emanadas por el Ministerio de Educación.

3.3.2.2. Comité de Gestión de Riesgos y Desastres Naturales.

Funciones

- Facilitar y dar seguimiento al proceso de aplicación del enfoque ambiental en la I.E.
- Elaborar, ejecutar y evaluar el Plan de Trabajo Anual del Comité Ambiental.
- Elaborar, ejecutar y evaluar el Proyecto Educativo Ambiental de la I.E.
- Facilitar la participación de los miembros de la comunidad educativa en las diferentes actividades ambientales.
- Organizar las instituciones ambientales básicas de la I.E.
- Coordinar con autoridades y representantes de otras instituciones de la localidad para contribuir al logro de los propósitos de la aplicación del enfoque ambiental.
- Facilitar el proceso de evaluación de logros de la I.E. por parte de la Comisión de Evaluación de la Aplicación del Enfoque Ambiental.
- Facilitar el proceso de reconocimiento de logros ambientales de la I.E.

3.3.3. Órganos de Apoyo

3.3.3.1. Asociación de padres de familia (APAFA).

La Asociación de Padres de Familia como organización estable de personas naturales y con personería jurídica, tiene por función principal participar en el proceso educativo

de sus hijos e hijas, contribuyendo al mejoramiento de la calidad de los aprendizajes y servicios que ofrece nuestra I.E. como desayuno escolar, aseo, entre otros servicios subvencionados o ejecutados por los padres de familia. Este se rige por la Ley N° 28628 y su Reglamento; coordina permanentemente con el Director y Consejo Directivo.

3.3.3.2. Comités de aula. Es el órgano de participación a nivel de aula y su función principal es coordinar con el Tutor(a) y colaborar en el proceso educativo y formativo de sus menores hijos e hijas.

Comunidad.

es una zona o un lugar reconocible, como una ciudad, un poblado, un vecindario, o incluso un lugar de trabajo. Este estudio también identificó compartir intereses y perspectivas comunes como parte de pertenecer a una comunidad.

3.3.3.3. Aliados estratégicos. La I.E deberá contar con un mapa de instituciones o actores que le permita identificar las mejores oportunidades de acuerdo con sus necesidades y proyecciones como: Municipalidad, puesto de salud, sabios locales, artesanos, etc. Quienes son los aliados estratégicos que nos ayudad al buen funcionamiento de la I.E.

3.4 Productos y/o Servicios

El servicio ofrecido por la I.E. N° 851111 Llushcapampa Baja – Cajamarca brinda servicio en el nivel de educación primaria contando con los seis grados de primero a sexto, los cuales están a cargo de tres docentes por lo que la institución en multigrado.

	asegurar mejores condiciones del servicio educativo en un 100%	forma parcial el cumplimiento de las condiciones operativas y del servicio educativo.
	El 100% de los docentes cumple con su asistencia puntualmente y con sus documentos de gestión.	No se registran debilidades.
	El 100% de los docentes cumple con su asistencia puntualmente y con sus documentos de gestión	No se registran debilidades.
4	El 80% de los educandos cumplen con el logro de aprendizajes esperado en su desempeño dentro y fuera del aula	El 20% de educandos no cumplen con el logro del aprendizaje esperado en su desempeño dentro de la I. E.
	La I.E brinda prevenciones y orientaciones adecuadas por medio de tutorías con aliados estratégicos que es la Posta de	La falta de apoyo de otros aliados estratégicos por la distancia de la I.E a la ciudad.
5	Salud de Huambocancha	
	En el nivel primario no se registra violencia, por lo que no se registró en el Siseve	No se registraron casos en el Siseve
	El cumplimiento a tiempo de los acuerdos de atención	PP. FF. y estudiantes que no contribuyen con el proceso del cumplimiento de acuerdos de atención.

CGE	Oportunidades	Amenazas
3	Los medios de comunicación con algunos padres de familia es el celular	Poco interés de los padres de familia por estar comunicados con el personal docente, lo cual no permite estar al día con los documentos requeridos; también que algunos padres no cuentan con celular con WhatsApp y no hay mucha cobertura o señal.
4	El acceso principal de ingreso y salida para llegar a la I.E es trocha carrozable Alianzas estratégicas a través de nuestra I.E con diversas Instituciones públicas y privadas para garantizar la mejora de los educandos y su bienestar.	No accesible en tiempos de lluvias. Debilidad en las acciones en las alianzas estratégicos que no son en su debido tiempo.
	Las docentes están inmersas por capacitarse y mejorar sus estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.	Inadecuada infraestructura y falta de recursos limitados para un mejor aprendizaje.
	Análisis de resultados de la ECE y de los resultados según actas de evaluación.	Falta de métodos y procedimientos para el estudio no adecuadas

		Falta de interés en los padres por falta de estudio y de dedicación para sus menores hijos.
5	Reuniones y escuela de familias organizado por la I.E que ayuda orientar a la comunidad educativa PP.FF interesados a ayudar en mejorar su convivencia escolar de su hijos.	Disponibilidad de tiempo para la asistencia a la escuela para padres o reuniones. Reducidos casos de convivencia escolar entre padres e hijos.
	Temas estratégicos para la concientización de convivencia y acoso escolar en el área de Tutoría.	No contamos con apoyo de aliados estratégicos por la distancia de la I.E hacia la ciudad.

Nota: Elaboración propia.

3.5.1. Análisis del FODA de la I.E. N° 82111 Lluscapampa Baja de Cajamarca

De acuerdo al análisis FODA que se ha obtenido de la I.E. N° 82111 Lluscapampa Baja se ha podido realizar un diagnóstico de los resultados que se lo muestra en la siguiente tabla

Tabla 3

Diagnóstico de los resultados de la gestión de la I.E.

CGE	Resultados	Causas
1	Poco avance en el nivel Satisfactorio y en Proceso	<p>Poco hábito de lecturas.</p> <p>Falta de práctica en razonamiento de ejercicios matemáticos</p> <p>Bastante descuido de los padres de familia en su aprendizaje de sus hijos.</p> <p>Poco entendimiento de parte de los padres de familia en la enseñanza hacia sus hijos.</p>
	En el nivel Satisfactorio el porcentaje es mínimo, en el nivel Proceso se observa un pequeño aumento, pero en el nivel Inicio ha aumentado más que en otros años	<p>Se ha incidido mejorar la estrategia pedagógica para el aprendizaje de los estudiantes y pedir el apoyo de los padres de familia.</p> <p>Se socializó los resultados para la reflexión de los mismos.</p>
	En el nivel Logro Previsto hubo un estudiante y se bajó con respecto al año pasado; mientras en el nivel Proceso hubo un pequeño aumento y en el nivel Inicio hubo más estudiantes como hubo caso menos en el inicio.	<p>Se observa que los docentes carecen de estrategias en la evaluación de sus aprendizajes de sus estudiantes.</p>

En el año 2023 la cantidad de La disminución se dio a que los estudiantes matriculados fue 45 padres de familia buscan mejorar su estudiantes y para este año económica migrando a la ciudad de disminuyeron a 3 estudiantes a Cajamarca. comparación del año anterior.

Se logró avanzar en los compromisos Planificación de actividades plasmados en el año sobre los constante que ameritan un tiempo aprendizajes de todos los educandos importante que tienen que cumplir de la I.E. con liderazgo y creatividad.

Nota: Elaboración propia.

Capítulo IV. Resultados

4.1. Diagnóstico

En el diagnóstico, el instrumento aplicado fue el cuestionario (entrada y salida) y Guía de observación fue aplicado a los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja-Cajamarca.

4.1.1. Diagnóstico a los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja-Cajamarca.

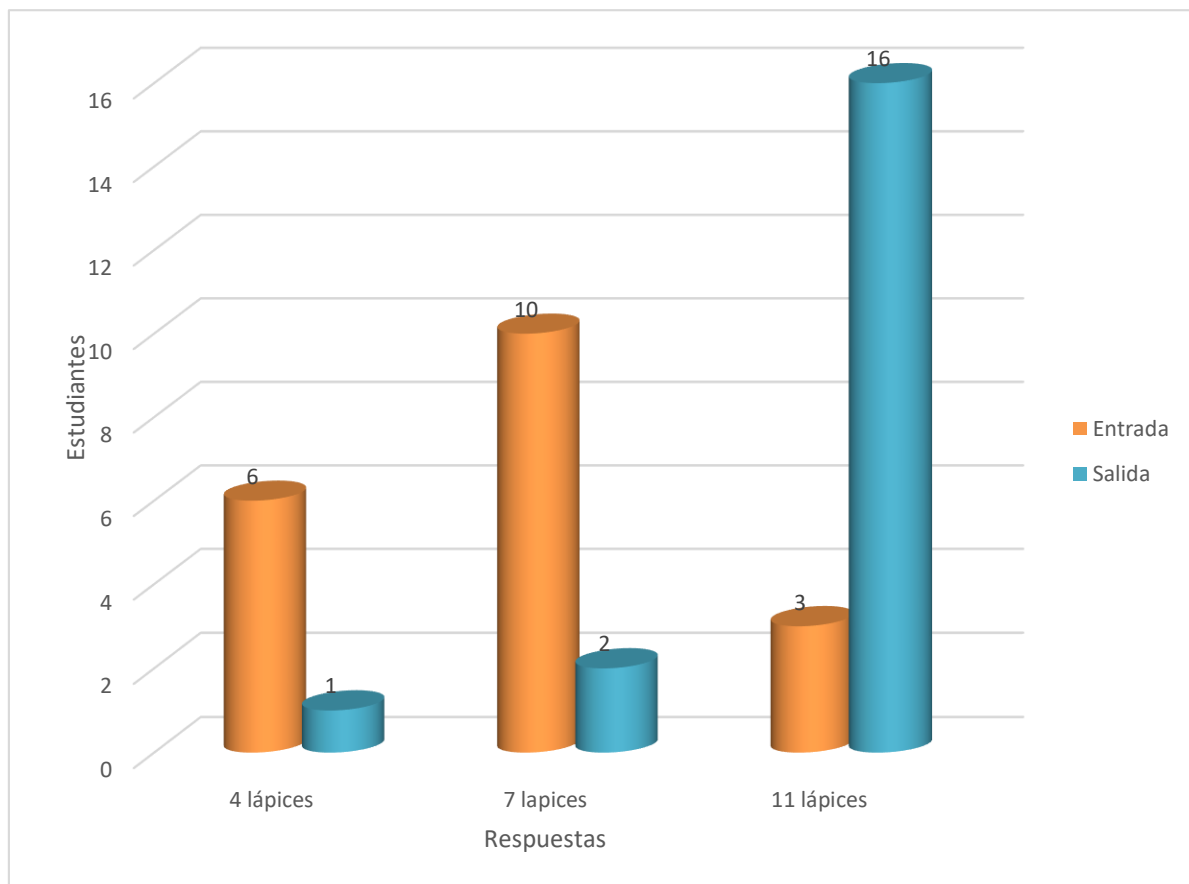
Para la muestra se tuvo como referencia 19 alumnos matriculados en el III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja-Cajamarca; a los cuales se le aplico el cuestionario al comenzar la propuesta de mejora (entrada) y al finalizar el proyecto (salida) para poder corroborar que las propuestas de mejora de aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática tuvieron los resultados esperados y que se aplicando con los demás ciclos. A continuación, se muestra las tablas y gráficos de los resultados de entrada y salida aplicado a los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja-Cajamarca.

Tabla 4

Pregunta 1: Deysi tiene una cajita llena de lápices y también tiene algunos fuera de la cajita. Observa. ¿Cuántos lápices en total tiene Deysi?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
4 lápices	6	31,58%	1	5,26 %
7 lápices	10	52,63%	2	10.53 %
11 lápices	3	15,79%	16	84,21 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 2 *Pregunta 1: Deysi tiene una cajita llena de lápices y también tiene algunos fuera de la caja. Observa. ¿Cuántos lápices en total tiene Deysi?*



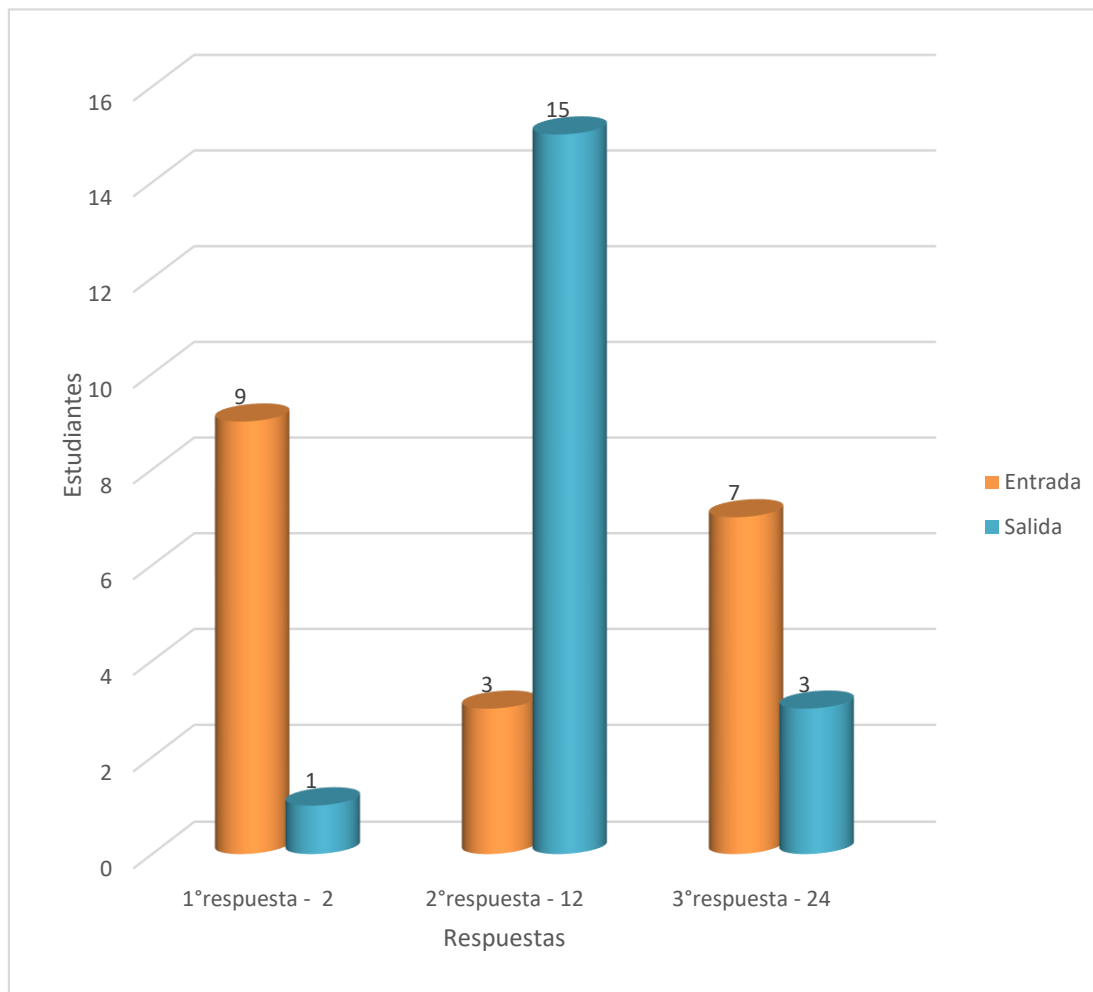
Interpretación: En la tabla 4 y figura 2, se observa que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la primera pregunta, y solamente 3 estudiantes, que equivale al 15,79% marcaron la respuesta correcta; lo que muestra que gran la mayoría de los estudiantes se les dificulta recodificar números menores que 20 desde su descomposición en forma gráfica a una representación simbólica. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (84,21 %), esto a que se implementó los juegos tradicionales de la comunidad en la I.E N° 82111 Llushcapampa y los estudiantes lograron adquirir habilidades y despertarse mentalmente descomponiendo en forma gráfica a una representación simbólica.

Tabla 5

Pregunta 2: A 19 quítale 7. ¿Cuánto queda?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
1°respuesta - 2	9	47,37%	1	5,26 %
2°respuesta - 12	3	15,79%	15	78,95 %
3°respuesta - 24	7	36,84%	3	15,79%
Total	19	100%	19	100%

Figura 3 *Pregunta 2: A 19 quítale 7. ¿Cuánto queda?*



Interpretación: En la tabla 5 y figura 3, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la segunda pregunta, y solamente 3 estudiantes, que equivale al 15,79% marcaron la respuesta correcta; lo que muestra que gran la mayoría de los estudiantes tienen dificultad en resolver restas de forma horizontal. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (78,95 %), aprendieron a utilizar distintas estrategias para poder calcular la resta sin canje de dos números menores que 20 presentados en formato horizontal. Este resultado se debe a la aplicación de los juegos tradicionales que fomentan a ejercitarse mentalmente, utilizar la creatividad y habilidad para operar.

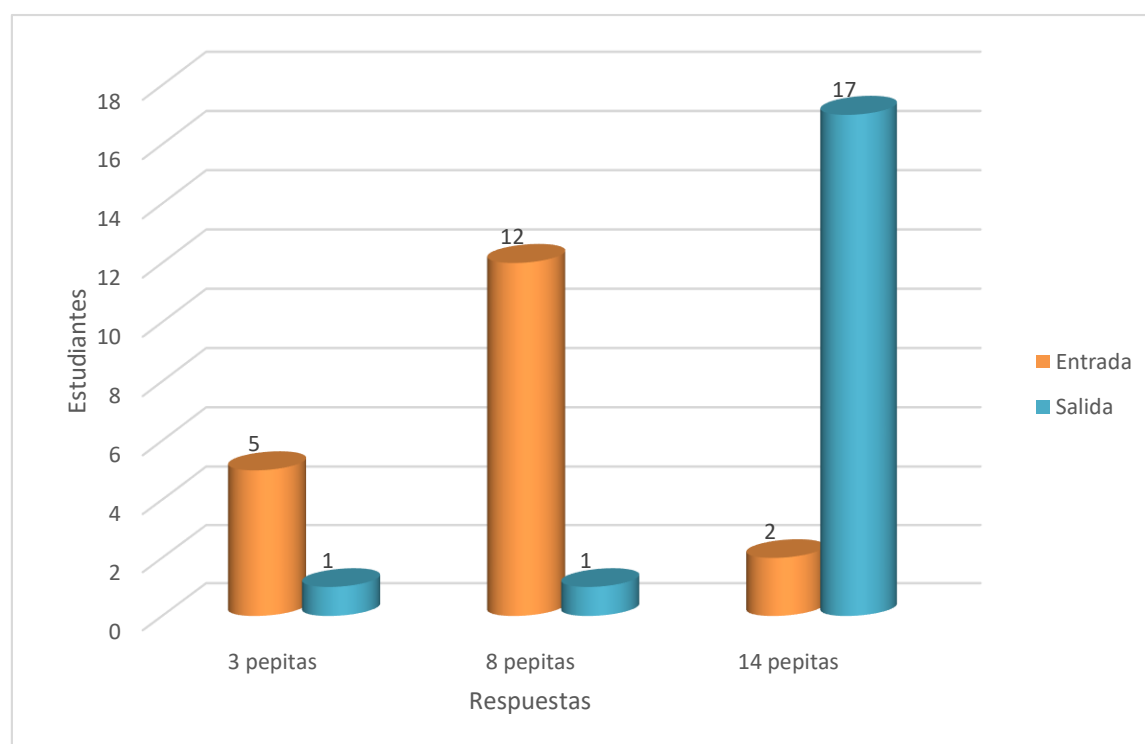
Tabla 6

Pregunta 3: Daniel guardó 6 pepitas en una bolsita de tela y puso otras sobre la mesa.

Observa

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
3 pepitas	5	26,31%	1	5,26%
8 pepitas	12	63,16%	1	5,26 %
14 pepitas	2	10,53%	17	89,48%
Total	19	100%	19	100%

Figura 4 . *Pregunta 3: Daniel guardó 6 chapitas en una bolsita y puso otras sobre la mesa. Observa ¿Cuántos chapitas tiene en total Daniel?*



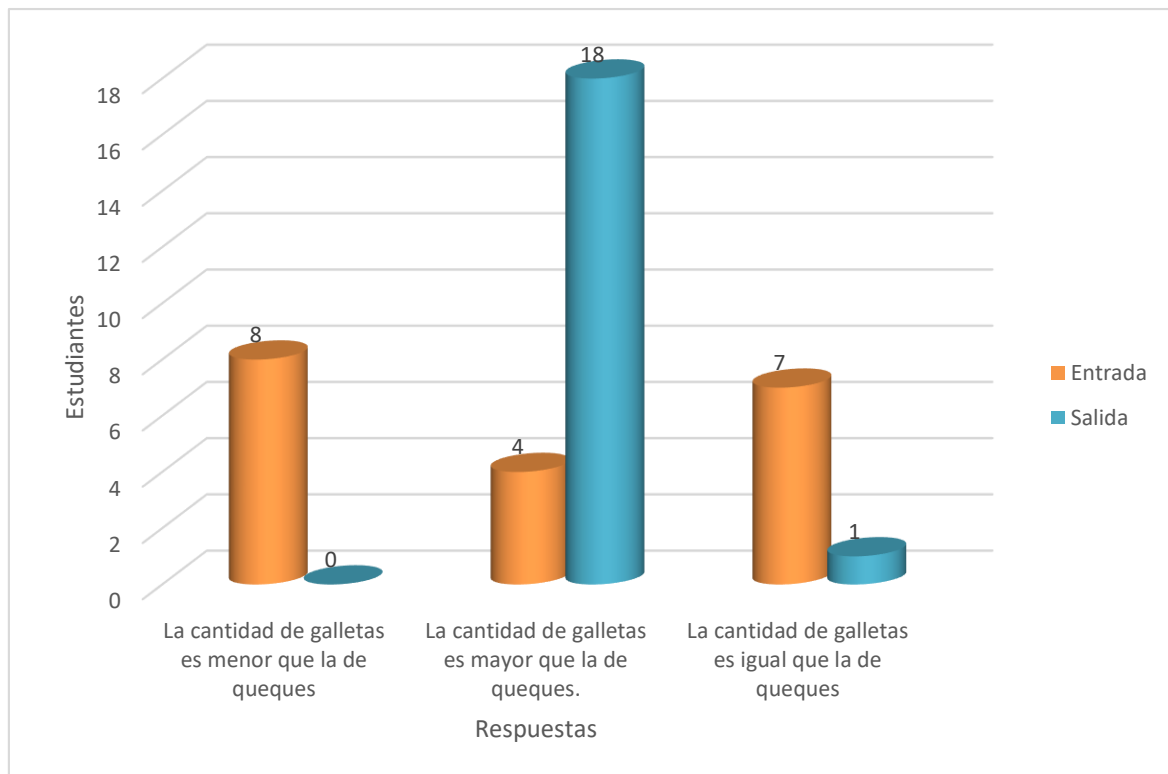
Interpretación: En la tabla 6 y figura 4, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la tercera pregunta, y solamente 2 estudiantes, que equivale al 10,53% marcaron la respuesta correcta; lo que muestra que gran la mayoría de los estudiantes se les hace difícil realizar operaciones mentales. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (89,48 %), esto a que ya existen espacios para realizar actividades concernientes, como los juegos tradicionales, los cuales permiten a los niños a adquirir habilidades y despertarse mentalmente llevándolo a la practica en sus actividades recreativas para poder establecer relaciones enlazadas a actividades de juntar cantidades a partir de situaciones aditivas dadas en diferentes dimensiones.

Tabla 7

Pregunta 4: Observa las galletas y queques que hay sobre la mesa

Respuestas	Entrada		Salida	
	N	%	N	%
La cantidad de galletas es menor que la de queques	8	42,11%	0	0%
La cantidad de galletas es mayor que la de queques.	4	21,05%	18	94,74%
La cantidad de galletas es igual que la de queques	7	36,84%	1	5,26 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 5 Problema 4: Observa las galletas y queques que hay sobre la mesa. ¿Cuál de estas comparaciones es correcta?



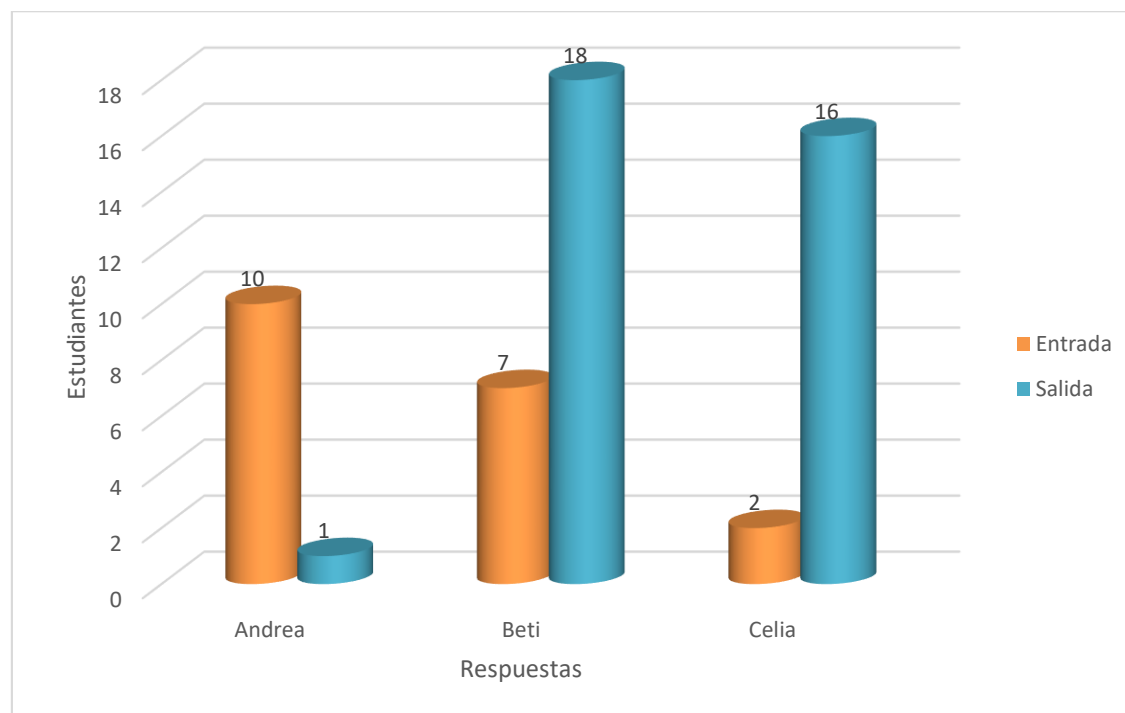
Interpretación: En la tabla 7 y figura 5, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la cuarta pregunta, y solamente 4 estudiantes, que equivale al 21,05 % marcaron la respuesta correcta; lo que muestra que gran la mayoría de los estudiantes no infieren la correcta afirmación sobre la comparación de dos cantidades teniendo como soporte un gráfico. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (94,74%), eso se debe a que, con la aplicación de los juegos tradicionales ha permitido que los estudiantes deduzcan de manera activa comparación de dos cantidades trempiéndolas en sus vivencias cotidianas.

Tabla 8

Pregunta 5: Las niñas entrarán al aula respetando el orden de la fila que muestra la figura. ¿Quién entrará en tercer lugar?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Andrea	10	52,63%	1	5,26%
Beti	7	36,84%	18	94,74 %
Celia	2	10,53%	0	0 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 6 *Pregunta 5: Las niñas entrarán al aula respetando el orden de la fila que muestra la figura. ¿Quién entrará en tercer lugar?*



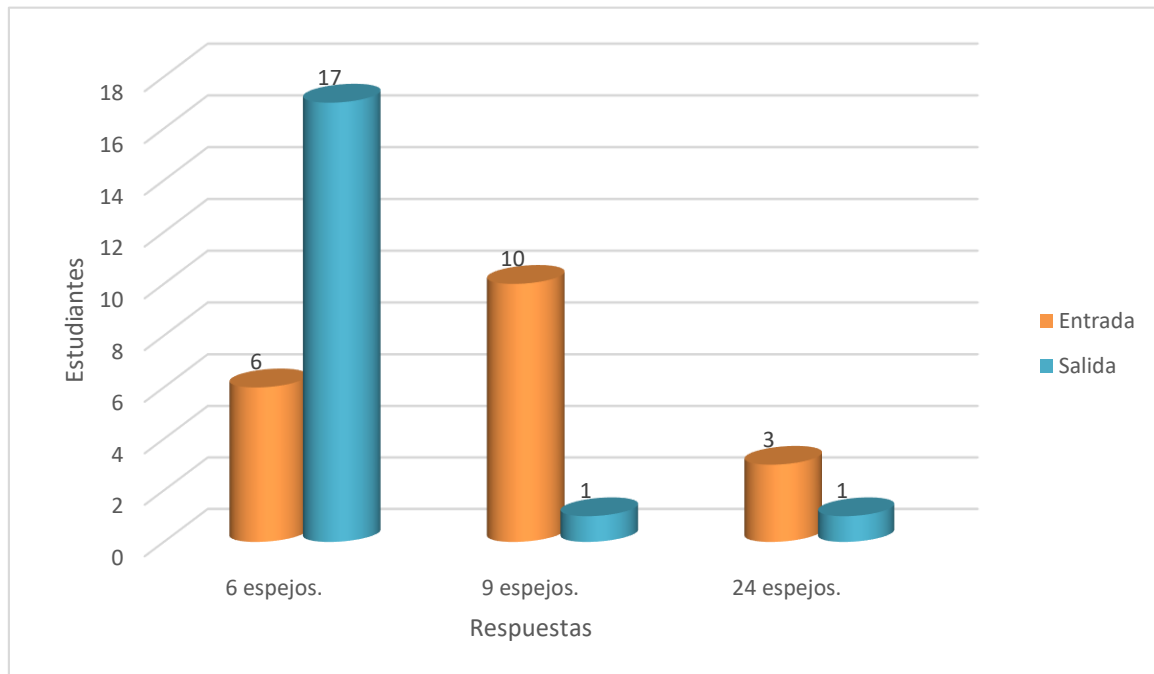
Interpretación: En la tabla 8 y figura 6, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la quinta pregunta, y solamente 7 estudiantes, que equivale al 36,84 % marcaron la respuesta correcta; lo que muestra que gran la mayoría de los estudiantes tiene dificultad para la comprensión del número como ordinal. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (94,74%), eso se debe a que, con la aplicación de los juegos tradicionales ha permitido que los estudiantes expresen su comprensión del número como ordinal al ordenarse por turnos para poder realizarlos, permitiendo esto que también pueda aplicarlo con objetos hasta el décimo lugar.

Tabla 9

Pregunta 6: Marco llevaba una caja con 15 espejos. En el camino, se rompieron algunos espejos Ahora, le quedan 9 espejos sin romper. ¿Cuántos espejos se le rompieron a Marco?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
6 espejos.	6	31,58%	17	89,48%
9 espejos.	10	52,63%	1	5,26 %
24 espejos.	3	15,79%	1	5,26 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 7 *Pregunta 6: Marco llevaba una caja con 15 espejos. En el camino, se rompieron algunos espejos. Ahora, le quedan 9 espejos sin romper. ¿Cuántos espejos se le rompieron a Marco?*



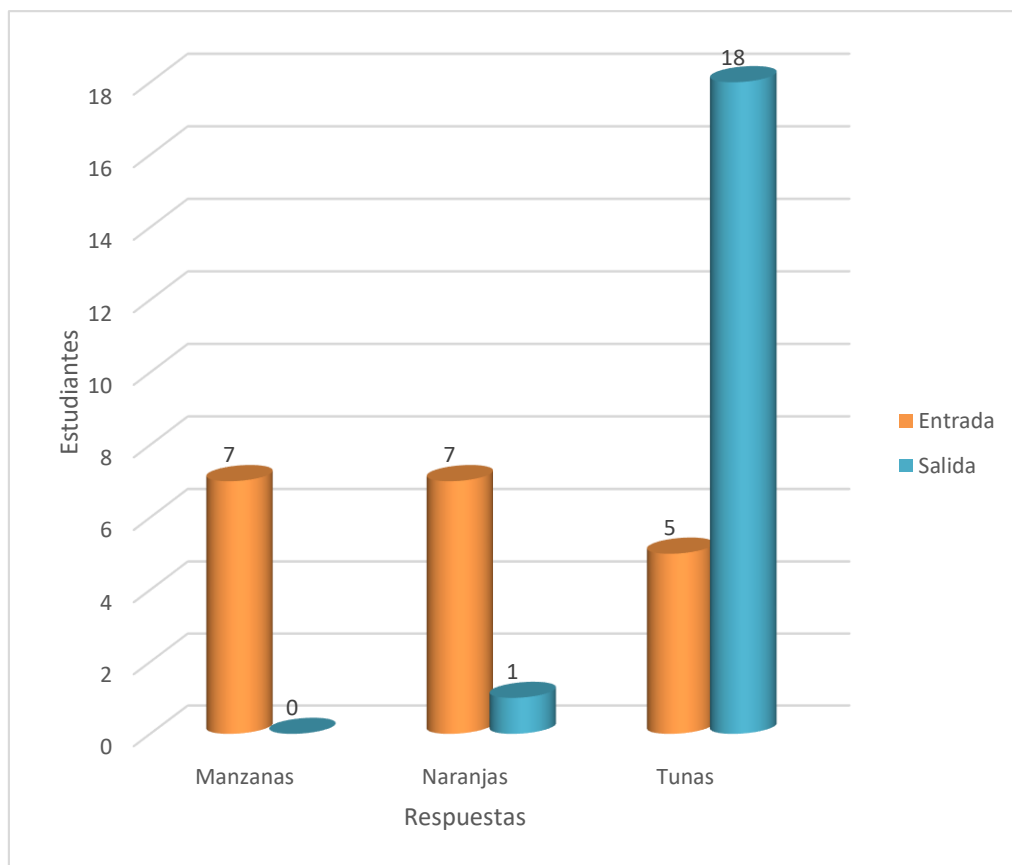
Interpretación: En la tabla 9 y figura 7, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la sexta pregunta, y solamente 6 estudiantes, que equivale al 31,58 % marcaron la respuesta correcta; lo que muestra que gran la mayoría de los estudiantes aún les falta establecer relaciones vinculadas a acciones de agregar y quitar cantidades. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (89,48 %), eso se debe a que, con la aplicación de los juegos tradicionales en el área de la matemática ha permitido de que los estudiantes establezcan relaciones vinculadas a acciones de agregar y quitar cantidades, a partir de situaciones aditivas dentro de su contexto.

Tabla 10

Pregunta 7: Angel cuenta la cantidad de manzana, naranjas y tunas. ¿Qué fruta tiene Angel en mayor cantidad?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Manzanas	7	36,84%	0	%
Naranjas	7	36,84%	1	%
Tunas	5	26,32%	18	%
Total	19	100%	19	100%

Figura 8 Pregunta 7: Angel cuenta la cantidad de manzana, naranjas y tunas. ¿Qué fruta tiene Angel en mayor cantidad?



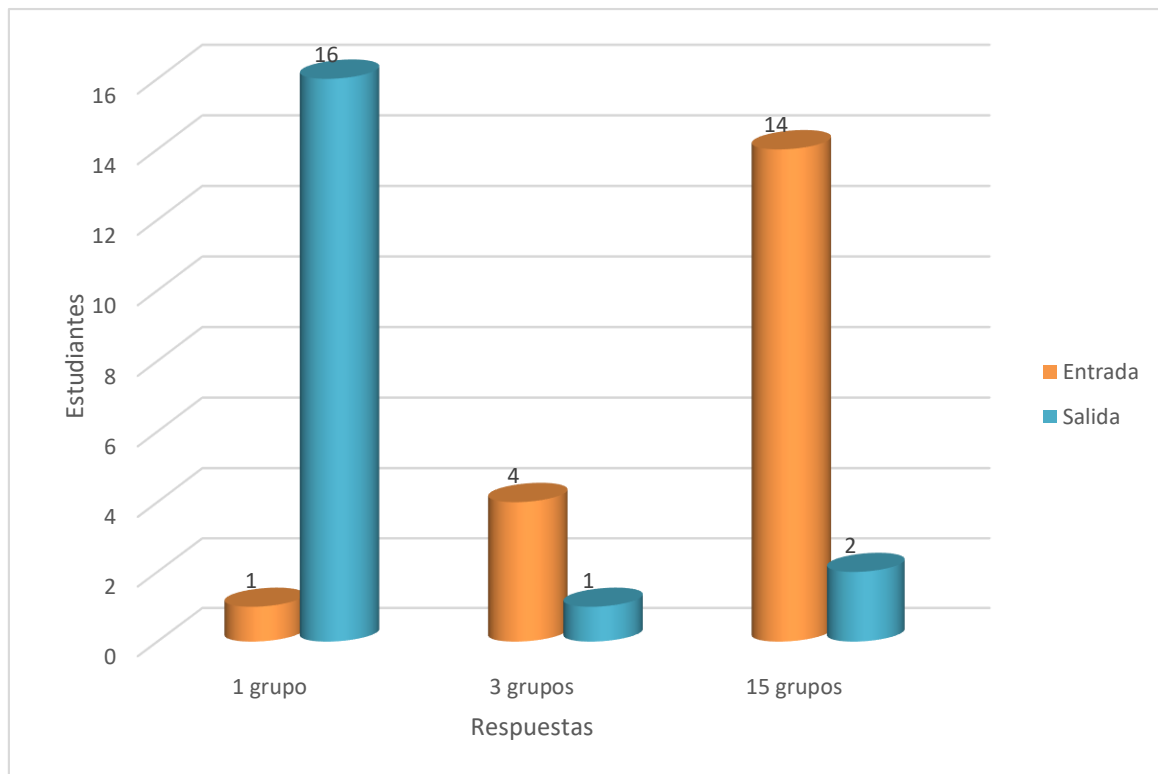
Interpretación: En la tabla 10 y figura 8, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la séptima pregunta, y solamente 5 estudiantes, que equivale al 26,31 % marcaron la respuesta correcta; esto quiere decir, que la mayoría de los estudiantes les falta la comprensión del número al comparar cantidades menores. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (94,74 %), eso se debe a que lograron expresar su comprensión del número al comparar cantidades menores que 50 con soporte gráfico y que fueron de tan ayuda los juegos tradicionales sobre todo el rayuelo.

Tabla 11

Pregunta 8: Con la cantidad de colores que tiene Fernando, ¿cuántos grupos de 10 colores puede formar?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
1 grupo	1	5,26%	16	84,21 %
3 grupos	4	21,05%	1	5,26 %
15 grupos	14	73,69%	2	10,53 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 9 *Pregunta 8: Con la cantidad de colores que tiene Fernando, ¿cuántos grupos de 10 colores puede formar?*



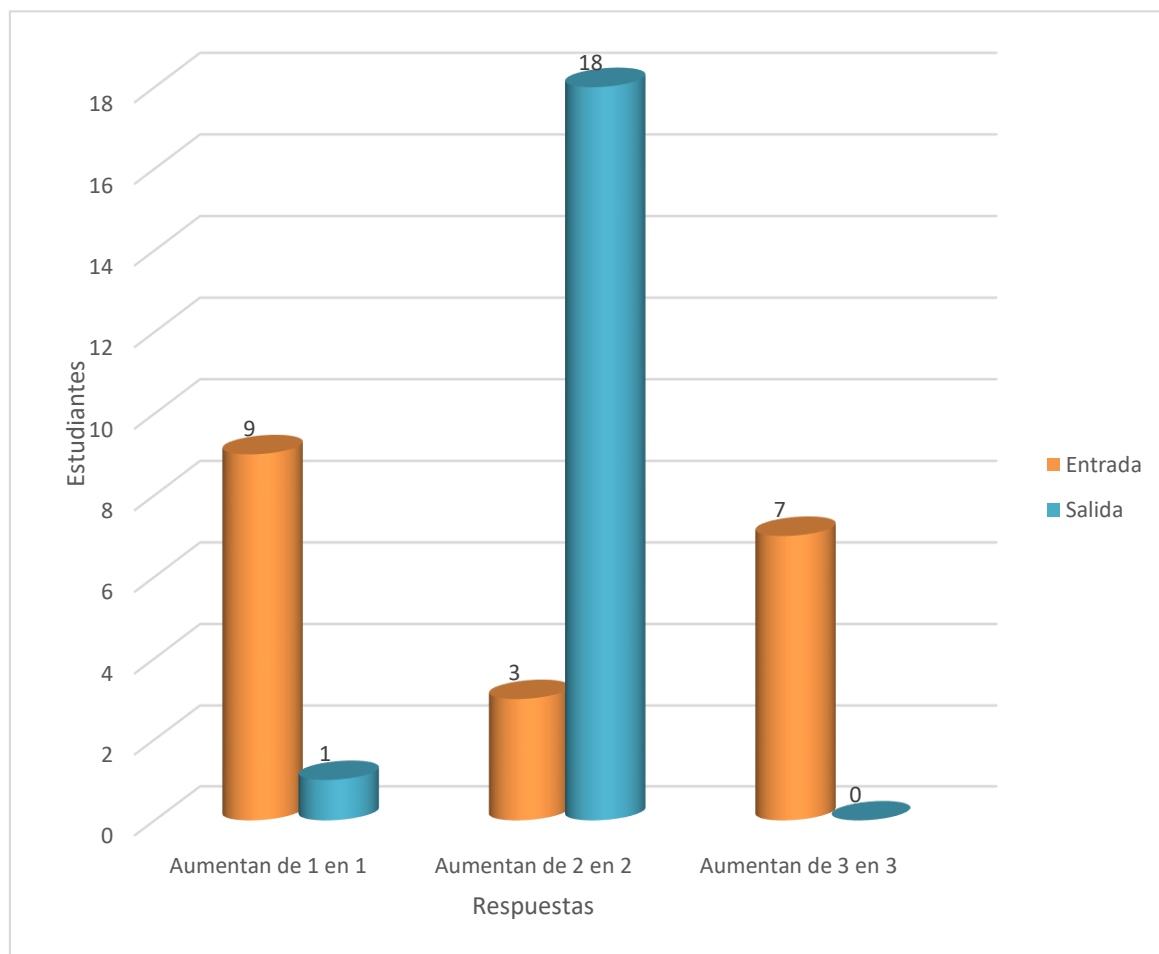
Interpretación: En la tabla 11 y figura 9, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la octava pregunta, y solamente 1 estudiante, que equivale al 5,26 % marco la respuesta correcta; esto quiere decir, que la gran mayoría de los estudiantes tiene dificultad para comprender a la decena como un grupo de 10 unidades. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (84,21%), eso se debe a que con la aplicación de los juegos tradicionales aplicaron estrategias para lograr evidenciar su comprensión de la decena como grupo de 10 unidades y hacer explícito de manera gráfica y simbólica que, con la cantidad dada, puede armar 1 grupo de 10.

Tabla 12

Pregunta 9: ¿En cuánto aumentan los números en el patrón?

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Aumentan de 1 en 1	9	47,37%	1	5,26 %
Aumentan de 2 en 2	3	15,79%	18	94,74%
Aumentan de 3 en 3	7	36,84%	0	0 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 10 *Problema 9: ¿En cuánto aumentan los números en el patrón?*



Interpretación: En la tabla 12 y figura 10, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la novena pregunta, y solamente 3 estudiantes, que equivale al 15,79 % marco la respuesta correcta; esto quiere decir, que la gran mayoría de los estudiantes tiene dificultad para describe la regla de formación en un patrón aditivo. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (94,74%), el logro de esto se debe a al uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de la regla de formación en un patrón aditivo precisando que sí se relacionan y tienen mucho que ver en el aprendizaje de la matemática.

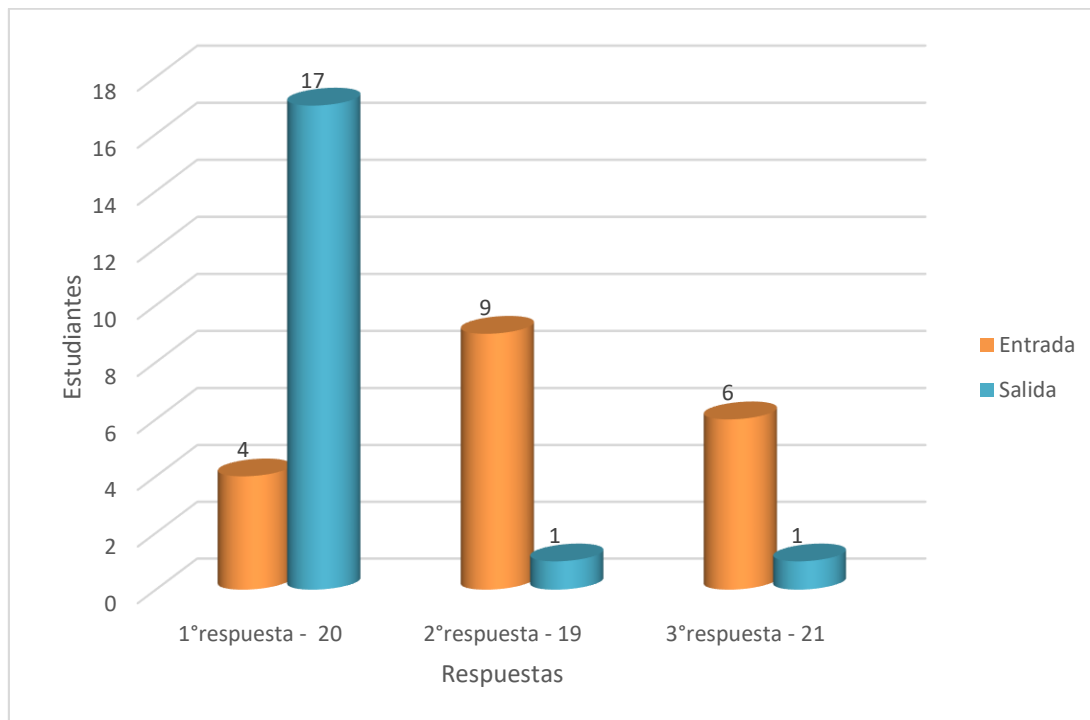
Tabla 13

Pregunta 10: Felipe coloca cartas con números siguiendo un patrón. Observa.

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
1° respuesta - 20	4	21,05%	17	89,48 %
2° respuesta - 19	9	47,37%	1	5,26 %
3° respuesta - 21	6	31,58%	1	5,26 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 11 *Pregunta 10: Felipe coloca cartas con números siguiendo un patrón.*

Observa. ¿Qué número que debe ir en la última tarjeta?



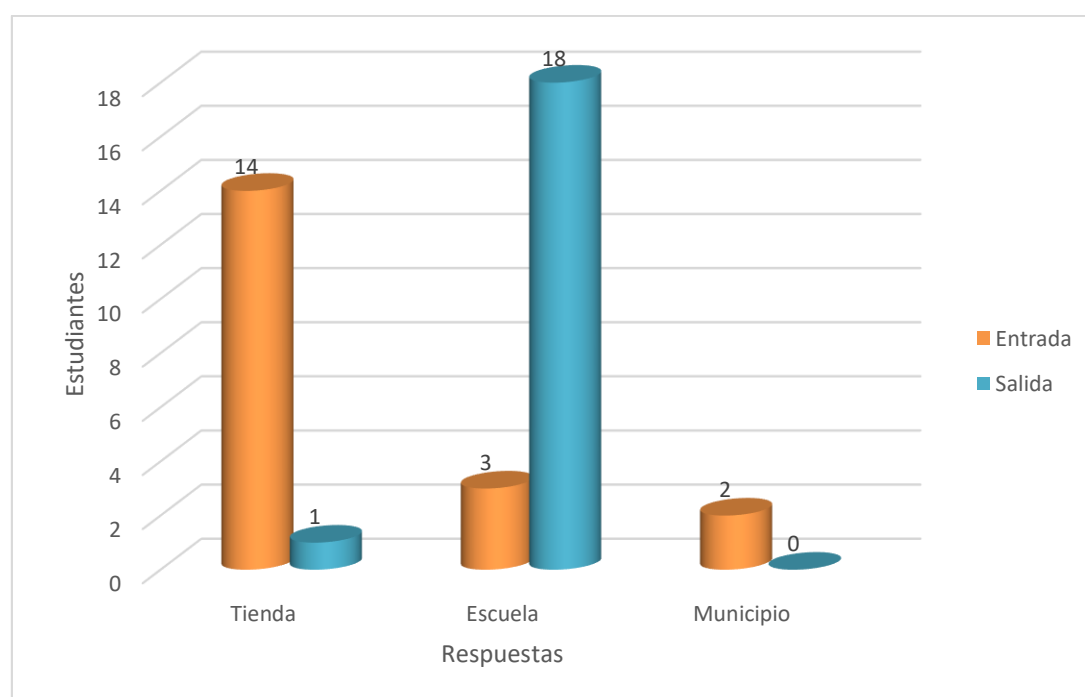
Interpretación: En la tabla 13 y figura 11, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la décima pregunta, y solamente 4 estudiantes, que equivale al 21,05 % marco la respuesta correcta; esto quiere decir, que aún les falta emplea estrategias para determinar el término cercano de un patrón aditivo. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (89,48%), esto a que se desarrollaron diversas practicas con juegos tradicionales con el cuales lograron los estudiantes identificar la regla del patrón aditivo obteniendo aprendizajes significativos para la vida.

Tabla 14

Pregunta 11: Marca con tu lápiz el siguiente recorrido en el mapa. Inicia en la estrella. Luego, avanza dos cuadras hacia abajo. Después, avanza tres cuadras hacia la derecha

Respuestas	Entrada		Salida	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Tienda	14	73,68%	1	5,26 %
Escuela	3	15,79%	18	94,74 %
Municipio	2	10,53%	0	0 %
Total	19	100%	19	100%

Figura 12 *Pregunta 11: Marca con tu lápiz el siguiente recorrido en el mapa. Inicia en la estrella. Luego, avanza dos cuadras hacia abajo. Después, avanza tres cuadras hacia la derecha*



Interpretación: En la tabla 14 y figura 12, podemos observar que en el cuestionario de entrada la gran parte de los estudiantes no marcaron la respuesta correcta de la onceava pregunta, y solamente 3 estudiantes, que equivale al 15,79 % marco la respuesta correcta; como se observa la mayoría de estudiantes tienen dificultad para realizar el recorrido de un objeto en una cuadrícula de acuerdo a una consigna dada. En el cuestionario de salida se observa que la mayoría de estudiantes respondieron correctamente (94,74%), es decir, que los estudiantes pueden realizar un recorrido de acuerdo a las indicaciones dadas por las actividades significativas que se aplicaron con los juegos tradicionales.

4.2. Diseño de la Mejora

El diseño de mejora que presenta la propuesta es la implementación de los juegos tradicionales para enriquecer el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del III Ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023 aprovechando la realidad cultural de los estudiantes, rescatando los juegos tradicionales y a través de diversas estrategias incluirlos en la resolución de problemas vivenciando su realidad teniendo en cuenta la participación activa de los padres de familia y uso de materiales que se encuentran en la Institución Educativa sin tener que generar los costos.

Los juegos tradicionales implementados para el diseño de la propuesta de mejora contendrán las características de cada una de ellas mencionando el uso pedagógico de las actividades que se la puede utilizar para alcanzar los aprendizajes esperados.

Tabla 15 *Implementación de Juegos Tradicionales.*

Responsables	Juego Tradicional	Características
Docentes Maestranes Estudiantes Padres de familia	Rayuelo	<p>Este juego se lo elaboró en las veredas de la I.E- donde los padres de familia pintaron cuadrados grandes de un 40 x 40 cm en forma de cruz (cada cuadrado se pintó de color diferente con la finalidad de que se integren todos los ciclos que se encuentran en la I.E.) y al final se pintó un semicírculo grande. Dentro de los cuadrados se pintó los números del uno al diez. Al aplicarlo en la matemática este juego nos ayudó a promover problemas de cantidad, datos e incertidumbre.</p>
Docentes Maestranes Estudiantes Padres de familia	Kiwi	<p>Los padres de familia recolectaron los tarros de leche del programa Qaliwarma, a los cuales se les sacó la etiqueta y se los lavó. Luego los estudiantes pintaron los tarros con temperas de diferentes colores y se implementó el lugar para realizar el juego en el patio de la I.E. Después de realizar el juego los estudiantes</p>

		<p>recogían los tarros en unas cajas que están rotuladas por colores.</p> <p>Este juego nos ayudó a fomentar el conteo de los participantes de cada grupo, comparaciones y sobre todo busca estrategias para poder armar la torre, resolución de problemas teniendo en cuenta las diversas competencias matemáticas.</p>
<p>Docentes Maestranes Estudiantes Padres de familia</p>	Chanitos	<p>Los chanitos son frijolitos manchaditos que tienen color de las vaquitas y que es propio de la zona que los estudiantes los utilizan en remplazo de las bolitas o canicas. Los estudiantes trajeron sus 20 chanitos mejores seleccionados por ellos para poder desarrollar este juego dentro de las actividades matemáticas. Nos ayudó a promover la medición de distancias con medidas hechas con la mano, conteo, resolución de problemas teniendo como base esta vivencia, cálculos y otros.</p>
<p>Docentes Maestranes Estudiantes</p>	Yaxes	<p>Esta área para el juego de los yaxes se hizo en el pabellón 2, ya que es una</p>

Padres de familia		<p>vereda pulida y amplia donde los estudiantes podrán realizarlo sin lastimarse las manos.</p> <p>Los estudiantes recolectaron pepitas de eucalipto que se encuentran dentro de la I.E, luego pintaron de diferentes colores y lo colocaron dentro de unas bolsitas de tela que elaboraron sus padres junto a las pelotas de jebe que nos donaron la empresa privada ALAC. Nos permitió fomentar el conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.</p>
Docentes Maestros Estudiantes Padres de familia	Trompo	<p>Se implementó en la parte superior de la I.E donde un padre que es carpintero confeccionó 20 trompos, los estudiantes los pintaron y confeccionaron sus pitas con lana de carnero con un chapita para poder hacer bailar al trompo. También este juego fue de gran utilidad ya que los estudiantes tuvieron dificultad para aprender a hacer bailar el trompo ayudándonos en los turnos de la</p>

		<p>comprensión del número como ordinal y fomentar el conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.</p>
--	--	--

Nota: Elaboración propia

4.2.1. El Rayuelo

Este juego está plasmado en un piso donde se hacen cuadrados en forma de cruz (cada cuadrado estará pintado de color diferente con la finalidad de que se integren todos los ciclos que se encuentran en la I.E.) y al final un semicírculo grande donde colocan los números del uno al diez; se juega como mínimo 2 niños donde con un cotejo (piedra, o cascarita) empieza a tirarlo de una determinada distancia en forma secuencial desde el uno salta los números, regresa recoge su cotejo y vuelve a tirar al siguiente número. Si el cotejo topa la línea o no ingresa en el recuadro que le toca pierde y empieza el otro jugador; gana el que completa todo el rayuelo.

Uso pedagógico: Este juego nos ayuda a promover problemas de cantidad, datos e incertidumbre.

Figura 13

Juego tradicional rayuelo



Nota: Como podemos ver en la figura 1, momento que educandos del III ciclo de la I.E. N° 82111 de Llushcapampa baja están realizando el juego tradicional del Rayuelo.

4.2.2. kiwi

Se realiza en el patio donde participan dos equipos puede ser de niños y niñas. En la parte superior se coloca una torre de tarros puede ser hasta 20 como máximo, el primer equipo de una distancia determinada tira la pelota para tumbar todos los tarros, una vez que tumban todos los tarros el segundo equipo va a coger la pelota y con esta trata de impedir que el equipo contrario arma la torre nuevamente; si llega a armar grita fuertemente kiwi y ganan puntaje. Gana el equipo que armo más torres.

Uso pedagógico: Fomenta el conteo de los participantes de cada grupo, comparaciones y sobre todo busca estrategias para poder armar la torre, resolución de problemas teniendo en cuenta las diversas competencias matemáticas.

Figura 14

Juego tradicional kiwi



Nota: Como podemos ver en la figura 2, momento que educandos del III ciclo de la I.E. N° 82111 de Llushcapampa baja están realizando el juego tradicional del Kiwi.

4.2.3. Chanitos

Participan niños y niñas. Se hace uno o más huequitos en el suelo, que forma la finalidad del juego. Se traza una línea a una determinada distancia del huequito detrás de la cual se colocarán en forma ordenada los jugadores desde la cual éstos tiran sus chanitos (frijolitos de color vaquitas) hacia el huequito. El propósito es que el jugador ingrese el chanito en el huequito en la primera tirada, sino es así en el menor

número de tiros. Cada jugador tiene un intento por turno, y al hacer ingresar la canica al huequito gana un premio que por lo general son los chinitos de los adversarios.

Uso pedagógico: Se promueve la medición de distancias con medidas hechas con la mano, conteo, resolución de problemas teniendo como base esta vivencia, cálculos y otros.

Figura 15

Juego tradicional chinitos



Nota: Como podemos ver en la figura 3, momento que educandos del III ciclo del al I.E. N° 82111 de Llushcapampa baja están realizando el juego tradicional de los chinitos.

4.2.4. Yaxes

Participan niños y niñas. Este juego se realiza en superficies suaves. Se usa una pelota de plástico suave y pepitas de eucalipto, los niños participantes acuerdan

la cantidad de pepitas con que jugarán y las reglas, las cuales tienen que ser respetadas si se falla juega el otro participante gana el que avanza con más juegos

Uso pedagógico: Fomenta conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.

Figura 16

Juego tradicional yaxas



Nota: Como podemos ver en la figura 4, momento que educandos del III ciclo del al I.E. N° 82111 de Llushcapampa baja están realizando el juego tradicional de los yaxas.

4.2.5. Trompo

participan varios niños o niñas, cada uno tiene un trompo con su respectiva pita, los niños señalan un círculo pequeño donde tienen que tirar el trompo con la pita

haciéndolo bailar si no llega al círculo donde esta otro trompo el niño coge con sus dedos al trompo que está bailando y trata de topar el trompo que se encuentra en el círculo. Gana el niño que logro sacar al trompo del círculo.

Uso pedagógico: Fomenta conteo, clasificación, agrupación, formas, selección de colores, ubicación espacial secuencias, y la socialización.

Figura 17

Juego tradicional trompo



Nota: Como podemos ver en la figura 5, momento que estudiantes del III ciclo del al I.E. N° 82111 de Lushcapampa baja están realizando el juego tradicional del trompo

4.3. Mecanismos de Control de la Propuesta de Mejora

Tabla 16 *Mecanismos de Control*

Estrategias A Controlar	Objetivos	Responsables	Medidas de Evaluación	Indicadores de Control	Escala de Evaluación
Realizar un taller sobre la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en las competencias del área de matemáticas.	Promover y desarrollar las competencias matemáticas en los estudiantes, a fin de atender tanto las necesidades de aprendizaje específicas de cada estudiante como aquellas comunes al grupo.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Directora. ➤ Docentes. 	Problemas de cantidad, problemas de regularidad, equivalencia y cambio, problemas de forma, movimiento y localización, problemas de gestión de datos e incertidumbre aplicando los juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Traduce. ➤ Comunica. ➤ Argumenta. ➤ Usa estrategias. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplica ➤ En proceso ➤ No aplica
Realizar charlas sobre la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales de la comunidad en las competencias del área de matemáticas.	Sensibilizar e involucrar a los padres de familia ante la importancia de seguir implementando los juegos tradicionales en el mejoramiento de la educación, mediante charlas, con la finalidad de lograr en los estudiantes aprendizajes esperados en la matemática.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Directora. ➤ Docentes. 	Implementación de más juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Integración. ➤ Participación activa. ➤ Colaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa ➤ A veces ➤ No participa
Realizar actividades de Integración libre en la institución	Comprometer a los padres de familia en seguir practicando las enseñanzas que se les impartió en las charlas dadas y transmitir las costumbres de la comunidad como son los juegos tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Directora. ➤ Docentes. 	Concursos de juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Integración.</i> ➤ <i>Participación activa.</i> ➤ <i>Colaboración</i> 	

Nota: Elaboración propia

El mecanismo de control tiene como finalidad proyectar un plan con el cual se obtenga un control eficaz del progreso de las estrategias implementadas en la propuesta de mejora, esto con el fin de comprobar y corroborar cómo van evolucionando cada una de las estrategias con los mecanismos de control para lo cual hay responsables que tiene a su cargo la llevar la ejecución de las medidas de evaluación y control, identificando las fortalezas y limitaciones en el desarrollo de estas para luego buscar las soluciones a las dificultades que se pueden presentar para poder desarrollar actividades que sean efectivas en el aprendizaje.

En el control de la propuesta de mejora implementada de aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca, 2023 se ha desarrollado las estrategias a controlar como también se designó a los responsables para la realización de las actividades programadas actividades de control seleccionando una medida de evaluación la cual será el medio para fijar el control indispensable de la actividad. Se estableció los indicadores de control con los que se medirán los resultados obtenidos con la aplicación de cada estrategia. Así mismo se incorporó la escala de evaluación para los estudiantes y padres de familia ya que nos permitirá observar la realización de la propuesta de mejora.

En la realización del taller sobre la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en las competencias del área de matemáticas se formuló como objetivo promover y desarrollar las competencias matemáticas en los estudiantes, a fin de atender tanto las necesidades de aprendizaje específicas de cada estudiante como aquellas comunes al grupo, en esta actividad se designó como

responsables a la directora y plana docente; la medida de evaluación para esta actividad será problemas de cantidad, problemas de regularidad, equivalencia y cambio, problemas de forma, movimiento y localización, problemas de gestión de datos e incertidumbre aplicando los juegos tradicionales. El indicador ayudará a los estudiantes en las capacidades de traduce, comunica, argumenta y usa estrategias. De esta forma, podremos ofrecer a nuestros estudiantes información relevante sobre sus logros, progresos y dificultades de aprendizaje.

La realización de charlas sobre la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales de la comunidad en las competencias del área de matemáticas a los padres de familia tiene como objetivo sensibilizar e involucrarlos ante la importancia de seguir implementando los juegos tradicionales en el mejoramiento de la educación, mediante charlas, con la finalidad de lograr en los estudiantes aprendizajes esperados en la matemática, dentro de esta actividad se implementó la medida de evaluación, la implementación de más juegos tradicionales siendo los responsables plana docente de la Institución educativa quienes implementarán los indicadores de control: integración, participación activa y colaboración para saber qué resultados se han obtenido en la ejecución del desarrollo de la actividad.

La última estrategia indica la realización de actividades de Integración libre en la institución Educativa cuyo objetivo es comprometer a los padres de familia en seguir practicando las enseñanzas que se les impartió en las charlas dadas y transmitir las costumbres de la comunidad como son los juegos tradicionales.

El personal responsable de la implementación del indicador de control evaluación integración, participación activa y colaboración estará a cargo de la directora y docentes. La medida de evaluación para la actividad será concursos de juegos tradicionales con los cuales se fomentará la integración familiar y rescatar las costumbres de la comunidad que son indispensables para la aplicación de estrategias en el aprendizaje de la matemática.

Capítulo V Sugerencias

Conclusiones

1. Se ha elaborado una propuesta de mejora teniendo en cuenta los juegos tradicionales que se practican en la comunidad de Llushcapampa con el fin de aplicarlo como estrategia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 82111 Llushcapampa Baja de Cajamarca 2023.
2. La gran mayoría de los estudiantes tenían dificultades para poder resolver el cuestionario de entrada relacionado con las competencias del área de matemática que se encuentra en el CBN.
3. La aplicación de los juegos tradicionales de la comunidad, aplicándolos en el proceso de la enseñanza de la matemática se obtuvieron resultados positivos en los aprendizajes esperados de los estudiantes.
4. Se ha propuesto la aplicación de juegos tradicionales de la comunidad, sabiendo que las actividades recreativas o lúdicas en un niño son más significativas en sus aprendizajes y mucho más si se trata de su realidad.
5. Esta propuesta de mejora ha sido enriquecedora porque nos ha permitido hacer un diagnóstico de cómo se encontraban en sus aprendizajes los niños del III ciclo y hemos generado distintas acciones como identificar a los sabios de la comunidad y generar alianzas para fortalecer sus costumbres como son los juegos tradicionales, ha sido muy lindo fomentar la participación de los padres y que ellos se conecten con sus hijos.

Recomendaciones

Se recomienda realizar la aplicación de los juegos tradicionales en el área de comunicación con la misma población, utilizando como guía la presente propuesta de mejora.

Sería necesario evaluar la influencia que tienen los juegos tradicionales en las diversas actividades dadas a los estudiantes, evaluando el nivel de desarrollo del conocimiento al comienzo y al término de las experiencias de aprendizaje para comparar resultados.

Comunicar los resultados obtenidos a los diferentes actores de la comunidad educativa, lo que permitirá tomar decisiones con respecto a la aplicación de los juegos tradicionales como estrategias con la finalidad de lograr aprendizajes esperados en el área de Matemática.

Se recomienda a la plana docente de la I.E. N° 82111 Lushcapampa Baja de Cajamarca apliquen e implementen los juegos tradicionales de su comunidad considerándolos como una estrategia dentro del diseño de sus actividades para incrementar el aprendizaje en el área de Matemática.

Bibliografía

- Acebedo Afanador, M., Aznar Diaz, I., & Hinojo Lucena, F. (2017). *Instrumentos para la Evaluación del Aprendizaje basado en competencias: Estudio de casos*. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642017000300012&script=sci_abstract
- Aguirre Asanza, E., & Guzman Ortiz, J. (2020). <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1480/1/TESIS%20FINAL%20AGUIRRE%20-%20GUZM%c3%81N.pdf>.
- Alaya Barja, L. (2018). *Juegos Lúdicos y Actividades Matemáticas en estudiantes*. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2543/JUEGO_%20LUDICO_Y_%20ACTIVIDAD_MATEMATICA_EN_ES
- Alsina, A. (2019). *Educación Matemática en Infantil: Investigación, curriculum y practica Educativa*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4200413.pdf>.
- Arranz, A. (2017). *Teoria del aprendizaje: Aplicaciones Educativas y Practicas*. <https://blog.cognifit.com/es/teorias-del- aprendizaje/>
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa*. México: Trillas.
- Bates, T. (2015). *Enseñar en la era digital, el aprendizaje basado en competencias*. Ecuador: Associates Ltd.
- Bustamante, S. (2015). *Desarrollo Matemática*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Camacho, N. (2015). *Propuesta de trabajo sobre los Juegos Tradicionales en Educación Infantil*. <https://www.researchgate.net/publication/323337087>

- Caneo, M. (1987). *El Juego y la Enseñanza de las Matemáticas*. tesis, Universidad Católica de Temuco.
- Casas, A. (1996). *Juegos Matematicos- La Magia del Ingenio*. Santa Fe de Bogotá: Editores S.A.
- Castro, E., & Romero, M. (2003). <https://core.ac.uk/download/pdf/143615113.pdf>
- Ccahuana Illisca, C. (2020). *Importancia de los juegos Tradicionales*.
<http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana%20Illisca.pdf>
- Chamorro, M. (2005). *Didáctica de las Matemáticas para Educación Infantil*. Madrid, España: Pearson Educación.
- Chavez, V., Cortez, A., & Tobar, A. (20 de marzo de 2015). *Bases de la Investigación para el Aprendizaje por competencias*.
<https://www.redalyc.org/journal/4615/461562776002/html/>
- Colmenares, X. (2018). *La Lúdica en el Aprendizaje de las Matemáticas*.
<https://search.proquest.com/docview/1435680916?accountid=37408>
- Corbalan, F., & Gairin, J. (1986). *Problemas a mi*. Madrid, España: Edinumen.
- Cubero, R., & Luque, A. (2001). *Desarrollo, educación y educación escolar: La teoría sociocultural del desarrollo y aprendizaje*. España: Alianza editores.
- Cusi Nina, A. (2019). *Los juegos como recurso didáctico y su relación con el logro de aprendizaje en el área de matemática*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/11090/EDcunia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Doman, G. (2009). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Madrid: Morata.

Edugestores. (2017). *Accede a los resultados de la ECE 2016 por región.*

<https://www.edugestores.pe/accede-a-los-reportes-ece-2016-por-region/>

Fernandez, M. (2016). *El juego y las matemáticas.*

https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf

Gallardo, I y Gil, B. (2009). *Juegos Infantiles Tradicionales.* España: Diputación Provincial de Badajoz.

Hernandez Sampieri, R. (1997). *Metodología de la Investigación.* México: Panamericana S:A.

Jimenez Fernandez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela.* Revista Digital Innovación y Experiencias.

La Vega, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares Tradicionales.* Barcelona: INDE.

Lachi, R. (2015). *Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar competencias de números y operaciones.* Lima: USIL.

Lopez Herrerias, J. (2015). *Enseñar y aprender competencias.* Aljibe.

MINEDU. (2022). *Presentación de Resultados -EM-2022.* UMC MINEDU.

Ministerio de Educación. (2013). *Rutas de Aprendizaje.* Navarrete..

Monereo, C., & Castello, M. (1997). *Las estrategias de aprendizaje. Como incorporarlas a la práctica educativa.* España: Edebé.

Morin, E. (195). *Introducción al pensamiento complejo.* Gedisa.

OCDE. (2016). *Prueba PISA: Respuestas claves.* <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>

- Perez, Y., & Ramirez, R. (2015). *Estrategias de enseñanza de problemas matemáticos*. [file:///C:/Users/hpCore/Downloads/Dialnet-Estrategias de Enseñanza de la Resolución de Problemas Mat-3897810.pdf](file:///C:/Users/hpCore/Downloads/Dialnet-Estrategias%20de%20Enseñanza%20de%20la%20Resolución%20de%20Problemas%20Mat-3897810.pdf)
- Perilla Granados, J. (2018). *Aprendizaje basado en competencias*. Bogota.
- Quispe Torres, J. (2018). *Matemática con la naturaleza*. [https://repocitorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2400/Judith_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=5&is Allowed=y](https://repocitorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2400/Judith_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. España: Espasa Calpe.
- REDEM. (2017). *Los 13 tipos de aprendizaje ¿ Cuáles son?* <https://www.redem.org/los-13-tipos-de-aprendizaje-cuales-son/>
- Rincon de Castro, C. (2020). *Neurojuegos: Como estimular y desarrollar las competencias cognitivas en la infancia*. Independently published.
- Rivas, F., & Sulca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático*. [http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Rodriguez, M. (1998). *Estrategias Didáctico organizativas para mejorar los centros educativos*. Asturias: NACEA.
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Rubio, R. (2019). *Dificultades del aprendizaje de la matemática más comunes*. <https://cuadernos.rubio.net/con-buena-letra/dificultades-del-aprendizaje-matematico-mas-comunes>

- Sabino, C. (1992). *El Proceso de la Investigación*. Lumer.
- Sanchez, H., Reyes, C., & Mejia, K. (2018). *Manual de Términos en Investigación Científica, Tecnología y Humanística*. Bussiness Support Aneth S.R.L.
- Santrock, J. (2006). *Psicología de la Educación*. Mc Graw- Hill Interamericana Editores S:A:.
- Secadas Marcos, F. (2014). *Las definiciones del juego*.
<https://revistadepedagogía.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Torres Maldonado, H., & Giron Padilla, D. (2009). *Didáctica General*.
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002481.pdf>
- Vidal, R. (2016). *La Didáctica de las Matemáticas y la teoría de las situaciones*.
https://educra.cl/wp_content/uploads/2016/01/DOC-La-Didáctica.pdf
- Villa Sanchez, A., & Villa Leicea, M. (2007). *Aprendizaje basado en competencias*. Mensajero.
- Zurita Herrera, J. (2019). *Plan de aprendizaje basada en competencias*. Academia Española.

Anexos



**CUESTIONARIO (ENTRADA Y SALIDA) SOBRE LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DE LA
MATEMÁTICAS**



¿Cómo responder las preguntas?

- En este cuestionario, encontrarás preguntas en las que debes **marcar con una “X” solo una respuesta.**
- Hazlo de forma clara y ordenada.
- Usa solo **lápiz** para responder las preguntas.

¡Haz tu mejor esfuerzo!

1.- Deysi tiene una cajita llena de lápices y también tiene algunos fuera de la cajita. Observa.



¿Cuántos lápices en **total** tiene Deysi?

- a 4 lápices.
 - b 7 lápices.
 - c 11 lápices
-

2.- A **18** quítale **6**. ¿Cuánto queda?



- a 2
- b 12
- c 24

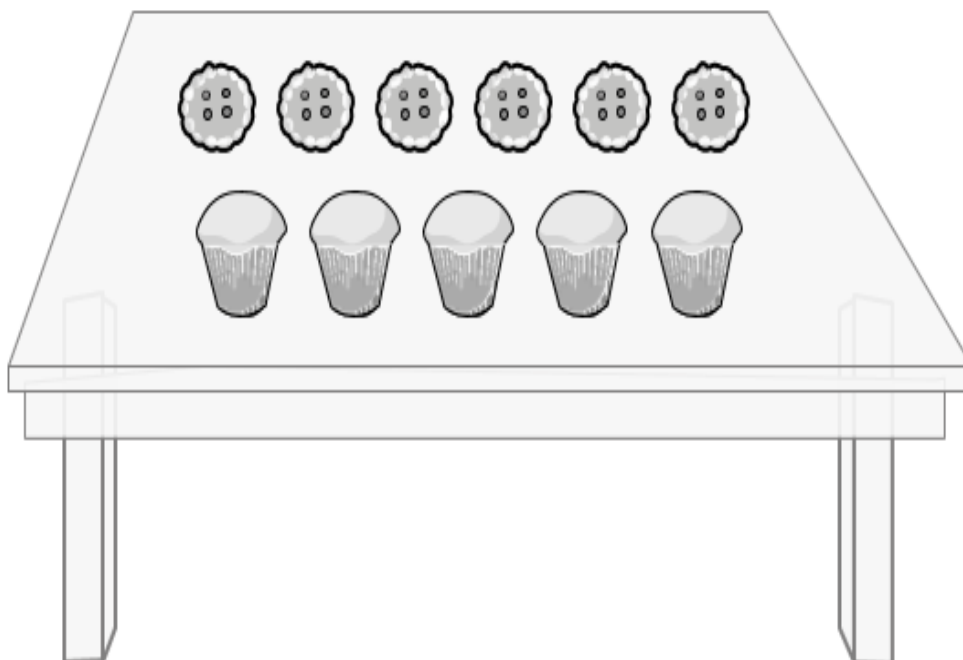
3.- Daniel guardó 6 pepitas en una bolsita de tela y puso otras sobre la mesa. Observa.



¿Cuántas pepitas tiene en **total** Daniel?

- a 6 pepitas.
- b 8 pepitas.
- c 14 pepitas.

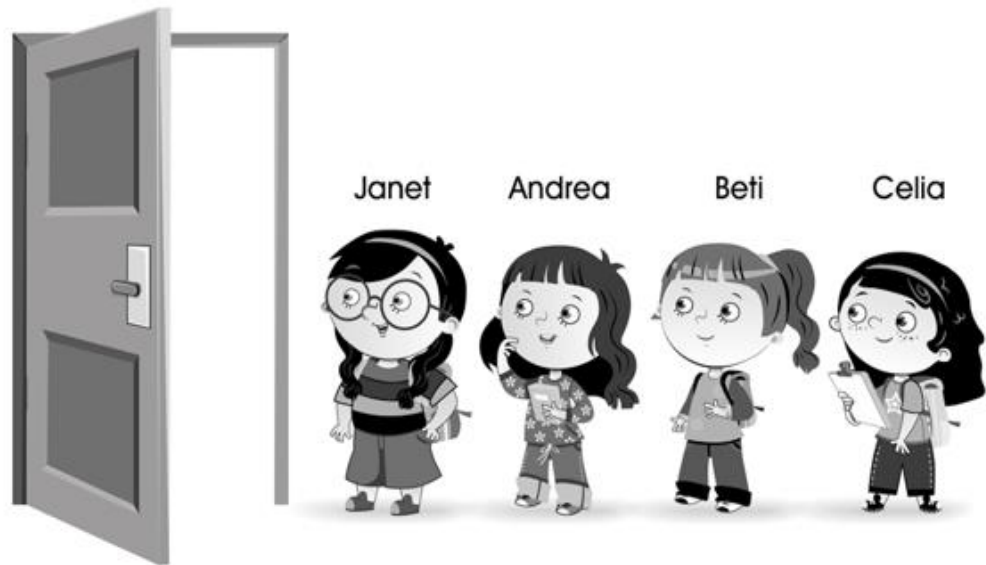
4.- Observa las galletas  y queques  que hay sobre la mesa.



¿Cuál de estas comparaciones es **correcta**?

- a La cantidad de galletas **es menor** que la de queques.
- b La cantidad de galletas **es mayor** que la de queques.
- c La cantidad de galletas **es igual** que la de queques.

5.-Las niñas entrarán al aula respetando el orden de la fila que muestra la figura.



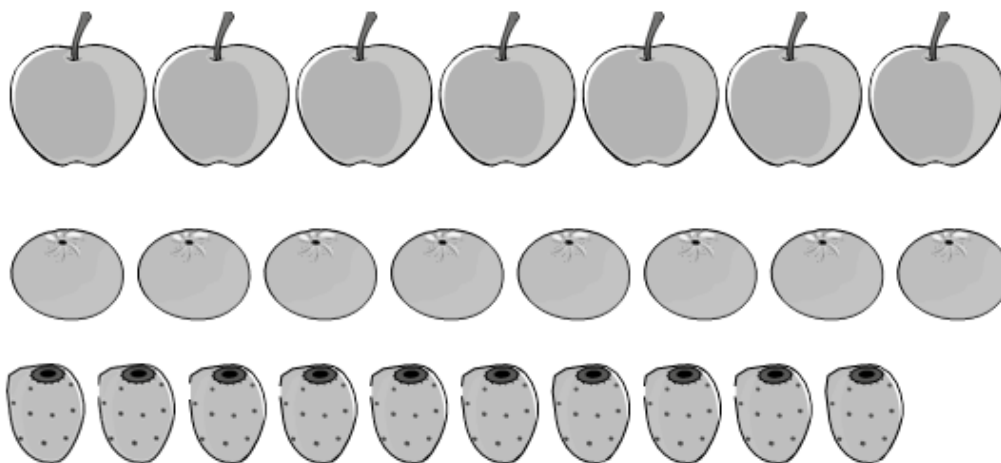
¿Quién entrará en **tercer lugar**?

- a Andrea.
- b Beti.
- c Celia.




6.- Marco llevaba una caja con 15 espejos. En el camino, se rompieron algunos espejos. Ahora, le quedan 9 espejos sin romper. ¿Cuántos espejos se le rompieron a Marco?

- a 6 espejos.
- b 9 espejos.
- c 24 espejos

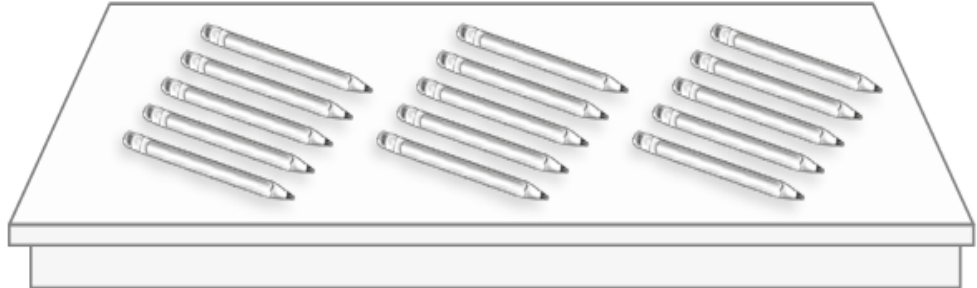
7.- Angel cuenta la cantidad de manzanas  , naranjas  y tunas 



¿Qué fruta tiene Angel en mayor cantidad?

- a 
- b 
- c 

8.- Fernando tiene los siguientes colores.



Con la cantidad de colores que tiene Fernando, ¿cuántos **grupos de 10 colores** puede formar?

- a 1 grupo.
- b 3 grupos.
- c 15 grupos.

9.- Observa el siguiente patrón de números.

1, 3, 5, 7, 9

¿En cuánto aumentan los números en el patrón?

- a Aumentan de 1 en 1.
- b Aumentan de 2 en 2.
- c Aumentan de 3 en 3.

10.- Felipe coloca cartas con números siguiendo un patrón. Observa.

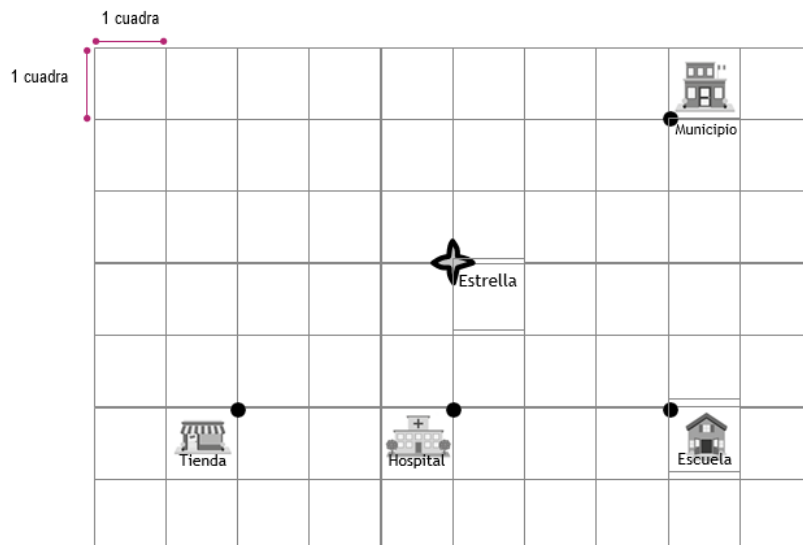


¿Qué número que debe ir en la última tarjeta?

- a 20
- b 19
- c 21

11.- Marca con tu lápiz el siguiente recorrido en el mapa.

- Inicia en la estrella.
- Luego, avanza dos cuadras hacia abajo.
- Después, avanza tres cuadras hacia la derecha.



¿A qué lugar llegaste?

- a **Tienda**
- b **Escuela**
- c **Municipio**



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁴⁾	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Período Lectivo					Ubicación Geográfica		
		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Período Lectivo					Ubicación Geográfica		
		Número y/o Nombre	Código Modular	Resolución de Creación N°	Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	Modalidad ⁽²⁾	82111	Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	Fin	22/12/2023	Dpto.	Prov.	Dist.	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
1	D.N.I. : 779430553	CHILON MENDOZA, Yan Maycol	08	12	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Número y/o Nombre - RJI/RD			
2	D.N.I. : 807789999	DE LA CRUZ MENDOZA, Arecey	02	07	2015	M	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
3	D.N.I. : 82207751954	ESCOBAR VALDIVIA, Kevin David	13	09	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
4	D.N.I. : 807789999	FLORES NUÑEZ, Walker Omar	16	04	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
5	D.N.I. : 793274944	JULCA JULCAMORO, Wilson	08	10	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
6	D.N.I. : 779305050	JULCAMORO CHAVEZ, Saura Anail	22	09	2015	M	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
7	D.N.I. : 779170565	RAMOS CHALAN, Jhonatan Paul	24	06	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
8	D.N.I. : 792463743	RAMOS HERRERA, Percy	15	08	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
9	D.N.I. : 7792165250	RAMOS LIMAY, Alex Moises	27	08	2015	H	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
10	D.N.I. : 813156077	SALAZAR SALCEDO, Ruth Liliana	05	06	2015	M	P	P	S	S	C	NO	P	S	SI	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
11																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
12																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
13																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
14																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
15																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
16																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
17																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
18																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
19																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
20																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
21																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR (E), (M) Inicial, (P) Primaria, (SEC) Secundaria, (T) Tercer Grado, (U) Unidocentes, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Primarios.
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa.
 (3) Grado/Educ. : En caso de E. Inicial: registre Edad (0,1,2,3,4,5). En caso de E. Primaria: registre Edad (1,2,3,4,5,6). En caso de E. Secundaria: registre Grado (1,2,3,4,5,6).
 (4) Característ. : Primarias : (U) Unidocentes, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Primarios. En el caso de EBR, C. Inicial 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°. En el caso de E. Secundaria: (E) Lengua extranjera, (L) Lengua materna, (I) Idioma, (D) Inglés, (F) Física, (M) Matemática, (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera. En el caso de EBR, C. Inicial 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°. En el caso de E. Secundaria: (E) Lengua extranjera, (L) Lengua materna, (I) Idioma, (D) Inglés, (F) Física, (M) Matemática, (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
 (5) Forma : (E) Escuelas, (N) No Escuelas, (A) A distancia, (S) Semi Presencial, (P) Presencial.
 (6) Sección : A.B.C.... Colocar "x" si es sección única o "0" si se trata de Nivel Inicial.
 (7) Gestión : (P) Pública, de gestión directa; (PR) Privada, de Gestión Privada, (PR) Privada, de Gestión Privada, (PR) Privada, de Gestión Privada, (PR) Privada, de Gestión Privada.
 (8) Programa : (P) Primaria, (S) Secundaria, (E) Lengua extranjera, (L) Lengua materna, (I) Idioma, (D) Inglés, (F) Física, (M) Matemática, (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.
 (10) Situación de Matriculad. : (U) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reingreso en el grado, (RE) Reintegrante, (P) Período, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ch) Chile, (OT) Otro País.
 (11) País : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
 (12) Lengua : (SE) Sin Escuelas, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.
 (13) Escolaridad de la Madre : (DI) Intellectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (BC) Baja Capacidad Cognitiva.
 (14) Tipo de discapacidad : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (15) E de procedencia : El Cod. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Est.:
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est.:

IMPLEMENTACIÓN DE UN ESPACIO ADECUADO PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES.

I. OBJETIVO GENERAL

Identificar e implementar un espacio que permita a la comunidad educativa tener la oportunidad de realizar los juegos tradicionales de la comunidad a través del desarrollo de actividades de aprendizajes.

II. LUGAR IDENTIFICADO:

**Patio de la IEI N° 82111, del Caserío Llushcapampa Baja
Aulas: 1° a 6° grado**

III. RUTINA:

(Opción 1) Pausas activas (10 minutos diarios)

(Opción 2) Juegos tradicionales guiados por docentes (Nos turnamos como docentes para enseñar a los estudiantes y establecemos los espacios adecuados para cada juego)

IV. CRONOGRAMA:

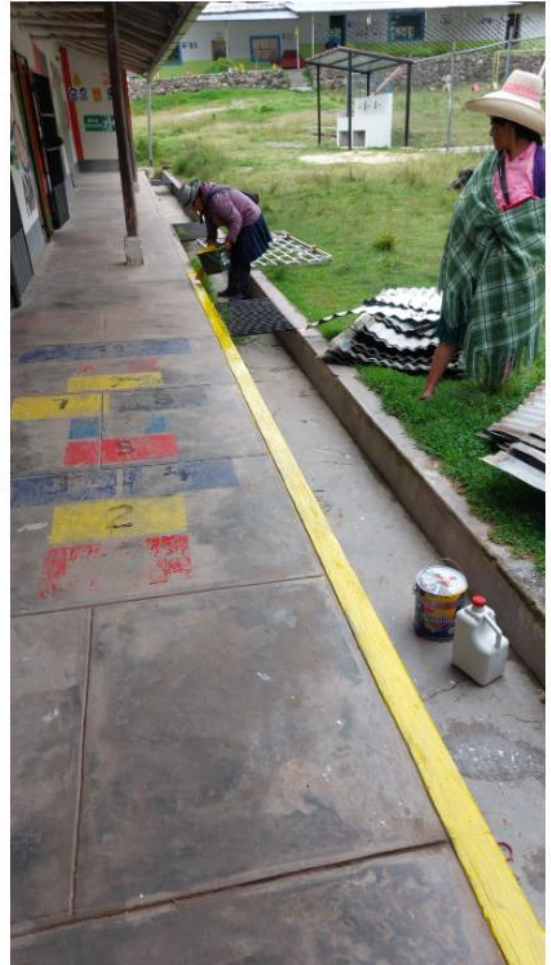
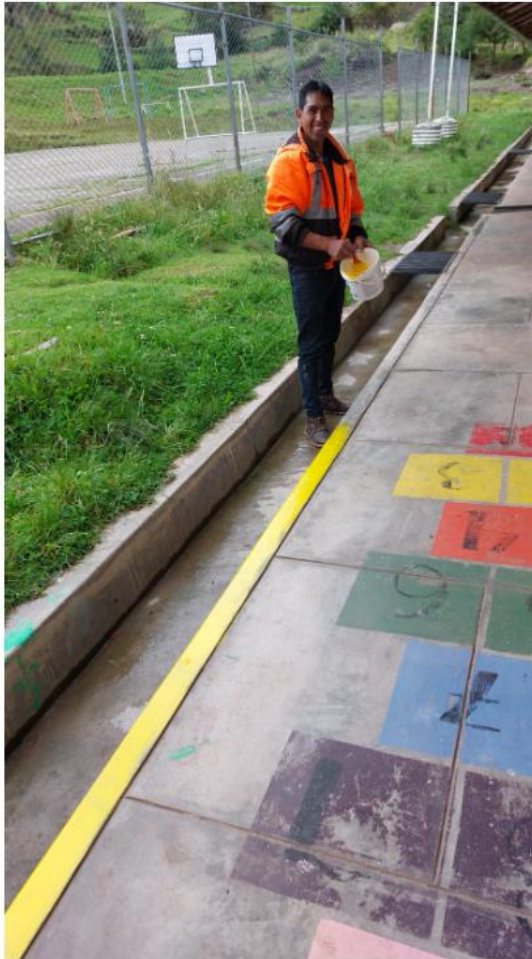
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
10:00	Pausa activa Resp. YBEYCY YESSIKA HISSIKE GALLARDO	Pausa activa Resp. MARIA ELIZABETH GUERRA POSADAS	Juegos tradicionales: Resp. PLANA DOCENTE Y PADRES	Pausa activa Resp. MARIA ELIZABETH GUERRA POSADAS	Pausa activa Resp. YBEYCY YÉSSIKA HISSIKE GALLARDO
Actividades	Realizamos actividades de respiración: 3 min, toma aire profundo y suelta aire en tres tiempos.	Realizamos actividades de respiración: Inhala- exhala en tiempos muy cortos por 30 segundos y descansa ...3 series.	Realizamos actividades de respiración: Se inhala fuerte y se sostiene el aire por 10 segundos...así 3 series.	Realizamos actividades de respiración: 3 min, toma aire profundo y suelta aire en tres tiempos.	Realizamos actividades de respiración: Inhala- exhala en tiempos muy cortos por 30 segundos y descansa ...3 series.
	Realizamos un pequeño juego de movimiento con las manos y los pies: -Cierra tus manos	Realizamos ejercicios de coordinación: Se muestra los colores y los niños tendrán que realizar las	Realizamos diversos juegos tradicionales: Rayuelo.yaxes, kiwi, chanitos y trompo.	Realizamos ejercicios de movimiento articular: - Hacen rotación externa e interna de cuello, flexión- extensión.	Realizamos ejercicios de estiramiento: - Estiramiento de los músculos del cuello, y

	<p>lentamente formando puños, luego, lentamente ábre las y mantén tus dedos extendidos.</p> <p>-Estando de pie, con las manos en las caderas y los pies separados, empuja tus caderas ligeramente hacia adelante, mientras inclinas tus hombros hacia atrás.</p>	<p>acciones, según corresponda:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rojo: significa aplaudir - Azul: me levanto de mi lugar. - Verde: levanto los brazos. - Amarillo: me doy un abrazo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Rotación y flexión-extensión de extremidades superiores (hombro, codo, cintura, muñecas, dedos). - Rotación y flexión-extensión de extremidades inferiores (crestas iliacas, rodilla, talón, dedos) 	<p>músculos faciales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estiramiento de los músculos de extremidades superiores. - estiramiento de músculos extremidades inferiores.
Actividades de aprendizaje	Aplicando los juegos tradicionales en el área de la matemática.	Aplicando los juegos tradicionales en el área de la matemática.	Compartimos experiencias con los sabios de la comunidad utilizando los juegos tradicionales	Aplicando los juegos tradicionales en el área de la matemática.	Aplicando los juegos tradicionales en el área de la matemática.


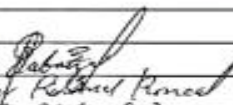

REGISTRO FOTOGRÁFICO

JUEGOS TRADICIONALES EN LA IEI Nº 82111 – LLUSHCAPAMPA BAJA

PADRES COLABORANDO CON EL PINTADO DE LOS JUEGOS EN LAS VEREDAS



RELACION DE PADRES DE FAMILIA ASISTENTES AL TALLER "RESCATEMOS LOS JUEGOS TRADICIONALES DESARROLLAR ACTIVIDADES MATEMÁTICAS"

MELINA GARCIA VILLANUEVA			
MELINA GARCIA VILLANUEVA			
Maria Julia Ayay Gonzalez	71720019	7202704	7275703
Maria Angelica Minchán Ramos	42183414		
Faustina Ramos Chalañ	26707682		
Noemi Heras Minchán	43600545		
Lucila Menorio Cueva	41891870		
Lucin Julia Villanueva	26609514		
Lucinda Chavez Valdivia	26724500		
Marta Luisa Valdivia Valdivia	73775790		
Maria Dolores Mendoza Cardenas	44621150		
Estavita Muñoz Valdivia	40029793		
FRANISCA CASTREJON CASTREJON	42885396		
Lucinda Paraja Fernandez			
Isabel Chugnas Huamán	41128884		
Emilia Huamán perez	45646674		
Alma de Jaramas Jaramas	43740108		
Maria Cueva Castrejon	26698890		
Rosa Elvira Castrejon Castrejon	45250555		
Maria Luana Limay Chalañ	73525801		
Justina Rojas Tosillo	48018409		
Angela Menjora Minchán	43675241		
Maria Felicita Chulan Limay	43644029		
Hilda Valdivia Tajur	42986742		
Sandra Inelda Villanueva	43576250		
Rosa Villanueva Chalañ	42762739		
Luz Chugnas Huamán	73036168		
Angela Chavez Chalañ	44185761		
patricia Castrejon Castrejon	42881695		
Catalina Jaramora Cueva	38899362		
Francisca Rodriguez Ramos	26715360		
 Karol C. Taparoto Visconde DNI: 26723782.		 Elmer Roberto Rened DNI: 26630907	
 Lic. Yancy Yanka Huante Gallo DIRECTORA			