

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCION DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
EDUCACION Y HUMANIDADES



**Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar
Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa,
Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025**

Tesis para obtener el grado de Maestro en Educación con mención en
Docencia e Investigación

Autora

Cabanillas Marin, Susana Del Pilar

Asesora – Código ORCID

Montes Lizárraga, Carolina

Código ORCID: 0000-000 20074-9228

Cajamarca – Perú

2025

Índice general

Tema	Pág. N°
Índice general	ii
Índice de tablas	iii
Índice de figuras	iv
Palabra clave	v
Título de la investigación	vi
Constancia de originalidad	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	1
Metodología	26
Resultados	30
Análisis y discusión	36
Conclusiones	38
Recomendaciones	40
Referencias bibliográficas	41
Anexos	45

Índice de tablas

Tema	Pág.
Tabla 1	
Niños de 5 años la IEP de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea”	27
Tabla 2	
Muestra de los niños de la IEP de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea”	27
Tabla 3	
Desarrollo de las Competencias matemáticas de los niños de 5 años de la IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, Pre-Test	30
Tabla 4	
Desarrollo de las Competencias matemáticas de los niños de 5 años de la IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, Pos-Test	30
Tabla 5	
Cuadro Comparativo de competencias matemáticas Pre y Post test	31
Tabla 6	
Competencias matemáticas Pre y Post test dimensión: Resuelven problemas de cantidad.	31
Tabla7	
Competencias matemáticas Pre y Post test dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	32
Tabla 8	
Prueba de normalidad Shapiro-Wilk	33
Tabla 9	
Estadísticos descriptivos pre y post test	33
Tabla 10	
Prueba de T-Student Competencias matemáticas pre-test y post-test	34

Palabra clave Competencias matematicas, juegos tradicionales

Keywords Mathematical skills, traditional games

Línea de investigación

5.03.01.2 Línea de investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje
5.00 Área	Ciencias Sociales
5.03 Sub área	Ciencias de la Educación
5.0301 Disciplina	Educación general



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025" del (a) estudiante: CABANILLAS MARIN SUSANA DEL PILAR, identificado(a) con Código N° 2809000210, se ha verificado un porcentaje de similitud del 20%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 14 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

**Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias
Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz
Goicoechea, Cajamarca, 2025**

**Educational Program Traditional Games to develop Mathematical
Competencies in five years, Educational Institution, Hermano Victorino Elorz
Goicoechea, Cajamarca, 2025**

Resumen

El estudio ha demostrado, el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa de Aplicación, Hermano Victorino Elorz Goicoechea de Cajamarca, mediante la aplicación del programa de juegos tradicionales, siendo de tipo aplicada, descriptivo simple con diseño pre experimental con pre y pos test, la población muestral fueron 26 niños; su técnica fue un programa educativo basado en “Juegos tradicionales” y la observación sistemática; el instrumento 10 actividades de aprendizaje y una Guía de observación en base a dos competencias matemáticas: Resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización de 20 ítems, con escala de Likert; al comparar ambos test, se ha determinado la efectividad del programa luego del post test se determinó que 16 niños pasaron a logro destacado lo que significa un progreso considerable aceptándose la hipótesis propuesta donde se determina que: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente las Competencias matemáticas en los niños. Respecto a la dimensión: Resuelven problemas de cantidad, 10 niños se ubicaron en el nivel logro destacado, y en resuelve problemas de forma, movimiento y localización 10 niños se ubicaron en el nivel logro destacado y 13 niños en el nivel logrado.

Abstract

The study demonstrated the development of mathematical skills in 5-year-old children at the Hermano Victorino Elorz Goicoechea Educational Institution in Cajamarca, through the application of a traditional games program. The study was applied, descriptive, and pre-experimental in design, with pre- and post-tests. The sample population consisted of 26 children. The methodology employed was an educational program based on traditional games and systematic observation. The instrument comprised 10 learning activities and an observation guide based on two mathematical competencies: solving quantity problems and solving shape, movement, and location problems, with 20 items using a Likert scale. Comparing both tests, the effectiveness of the program was determined. After the post-test, it was found that 16 children achieved a high level of proficiency, signifying considerable progress and supporting the proposed hypothesis: Traditional games significantly develop mathematical skills in children. Regarding the dimension: In solving quantity problems, 10 children were placed at the outstanding achievement level, and in solving problems of shape, movement and location, 10 children were placed at the outstanding achievement level and 13 children at the achieved level.

Introducción

Los trabajos desarrollados por otros autores sobre las mismas variables han sido relevantes para la investigación, empezaremos con antecedentes internacionales de Guchizaca (2024) trabajo de investigación sobre la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento de las nociones matemáticas en niños de la ciudad de Loja en Ecuador; diseño cuasiexperimental, enfoque mixto y cuantitativo. El instrumento fue la Prueba de Precálculo para evaluar conceptos matemáticos, donde el 45% presentaron dificultades en la noción de tiempo, y seriaciones; al finalizar las 25 actividades se pudo disminuir hasta 9% afirmando que estos juegos desarrollan las habilidades matemáticas en niños.

De su parte, Tiván & Bermello (2024) hizo un estudio con niños ecuatorianos de 4 y 5 años sobre el nivel de aprendizaje de la seriación en lógico matemático por medio de los juegos didácticos aplicando sesiones de aprendizaje. Metodología cualitativa, investigación aplicada con diseño no experimental. Su muestra poblacional fueron 25 niños, su técnica observación sistemática empleando una ficha de observación de 15 ítems para la evaluación. Los resultados indicaron que los niveles de logro de la seriación en el uso por medio de estos juegos mejorando sus habilidades de los niños, pudiendo ser incorporado como estrategias de enseñanza multisensorial.

Asimismo, Aules y Guatimal (2023), realizaron un trabajo basado en la contribución de los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática en niños ecuatorianos de 4 y 5 años, se aplicaron como técnicas el cuestionario y como instrumento la encuesta a las docentes y a los niños una lista de cotejos. Como conclusión, se determinó que los juegos didácticos permiten a los infantes mejorar sus relaciones interpersonales, y desarrollar capacidades como la resolución de problemas, aumentar su creatividad.

Siguiendo con este punto, Tenesaca, Auccahuallpa, y Ávila (2022) trabajaron programa de juegos tradiciones en matemáticas en niños de la educación Intercultural del cantón Loja en Ecuador. La investigación es de carácter descriptiva, con un

instrumento de 12 preguntas bajo escala de Likert; donde un 92,2% les gusta aprender jugado matemáticas al aplicar el docente estos juegos dentro del salón de clases, mejorando su aprendizaje.

Siguiendo con esta línea, Cáceres, García, Cárdenas, Erazo (2020) realizaron un estudio con niños españoles referente a estrategias lúdicas (juegos tradicionales) en clases para fortalecer sus competencias matemáticas. Estudio no experimental, epistemológico, cuantitativo, los resultados indicaron que los docentes aplican juegos tradicionales como una actividad lúdica, motivando el aprender en los niños.

A nivel nacional en el trabajo de Arroyo (2024) estuvo enfocado en mejorar las habilidades matemáticas en niños trujillanos de 5 años con dificultades de aprendizaje. Para ello, busco la integración de los juegos tradicionales en el desarrollo de competencias matemáticas. Los resultados encontrados determinaron una mejora en un 65%, además, con la participación de los niños en los juegos estos no solo fortalecen sus habilidades sociales entre los estudiantes si no sus habilidades matemáticas.

De su parte, Burga (2024) en su trabajo investigativo se planteó mejorar el aprendizaje de matemática con la aplicación del juego tradicional con discentes de la I.E. N°572 Caserío El Tingo.2021. La metodología empleada fue de tipología aplicada; y con esquema diseñado mediante el pre-experimental. Para ello se trabajó con 15 niños y niñas como población y muestra, en el cual se empleó un test como técnica. Los resultados arrojan en el post test se logró incrementar a un 53,3 % (8 niños) ubicándose en logro previsto sobre el aprendizaje de la matemática; mientras que 26,7 % (4 niños) logran el nivel de proceso, el 20,0 % (3 niños) han obtenido el nivel de logro destacado. Evidenciando que la mayor parte de los estudiantes han logrado durante el post test el nivel de logro previsto a diferencia del pre test que la mayoría habían obtenido niveles de proceso en el aprendizaje de la matemática, con el que se concluye que una prueba del estadístico $t = 2,478$ con 14 grados de libertad y una significancia bilateral de ,000 menor al estimado de 0,05; tomándose la decisión de rechazar la hipótesis nula.

En el caso de Castro, Chura y Laura (2024) recopiló trabajo bibliográfico sobre competencias matemáticas entre el 2019 al 2024 con niños del Perú y Ecuador, para identificar estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes. De los 15 estudios analizados sus enfoques fueron en el cuantitativo 73%, cualitativo 13% y ambos 13%. El 53% fue aplicado, centrados en la resolución de problemas matemáticos bajo estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de la competencias matemáticas, 37.5% fue descriptivo, proporcionando propuestas teóricas para futuras investigaciones. Las investigaciones fueron realizadas con los susentos pedagógicos del desarrollo cognitivo de Piaget y el constructivismo de Vygotsky; sin embargo, se puede concluir una creciente disminución de producción investigativa en los últimos años sobre las competencias matemáticas.

De su parte, Condori y Ponce (2024) parten de que la matemática es una áreas importantes en las actividades educativas, pero menos atractivas para los niños, conclusión llegada tras aplicar un programa de juegos para el desarrollo de la Competencia Matemática en niños de 5 años en Puente Piedra (Lima). Investigación, cuantitativo de nivel explicativo, diseño cuasiexperimental. Su población fueron 40 niños. Su instrumento un Test de Evaluación Matemática Temprana de Navarro et al., (2011), concluyendo que, el programa mejora las Competencia Matemática.

Siguiendo con esta misma línea, Maz y Zavaleta (2024) desarrolló la relación entre procesos didácticos y competencias matemáticas en niños de Amazonas. Estudio cuantitativo, no experimental, utilizando como tecnica la encuesta e instrumentos dos cuestionarios sobre las variables del estudio, concluyendo que existe relación moderada entre variables mediante la prueba no paramétrica siendo Rho de Spearman su coeficiente de correlación es de 0.472.

Para Pantoja (2024), ha determinado la relación entre juegos didácticos y aprendizaje en matemáticas en niños de 5 años de Barranca (Lima). Investigación básica, con diseño no experimental, descriptivo y transaccional. Su población muestral fueron 22 infantes; fue la observación y una guía como instrumento. Se logró

determinar que existe una relación alta entre ambas variables por Rho de Spearman = 0,817 y $p_{valor}=0,000$.

Siguiendo con esta misma línea, Puelles (2024) ha tenido como propósito investigar el mejorar el aprendizaje de matemática en niños de 5 años de Chilia en La Libertad, a partir de la aplicación del juego como estrategia. Diseño pre experimental, con un solo grupo, para una población muestral de 9 niños. La técnica fue la observación y el instrumento una guía, debidamente validados por juicios de expertos, con un nivel de confianza de 95% determinando la efectividad del programa para la mejora del aprendizaje.

De acuerdo con Quispe (2024) quien realizo un trabajo en 16 niños del nivel inicial del distrito de Sarhua, Fajardo, Ayacucho, sobre como los juegos tradicionales rurales fortalecen las competencias del pensamiento matemático en 4 años, al observar dificultades de aprendizaje en seriación y clasificación. Enfoque cuantitativo, correlacional causal. Se usaron dos cuestionarios, validados mediante juicio de expertos aplicando una muestra piloto determinando que, los juegos tradicionales rurales influyen en el desarrollo del pensamiento matemático.

Ccahuana y Cuarez (2021) la finalidad del trabajo fue saber el uso del juego tradicional como recurso pedagógico en 23 niños de 5 años y 22 docentes de Apurímac; su enfoque fue cualitativo; la técnica fue el cuestionario, aplicando encuestas y observando sesiones de aprendizaje, concluyendo que los juegos tradicionales son transmisores de valores, rasgos sociales, culturales y de conocimientos ancestrales en esta parte del país .

En las tesis locales, encontramos Irigoín (2021) trabajo de investigación basado en las variables: El juego y la competencia de matemática, investigación aplicada en IEI 328, Chota. Diseño pre-experimental con pre y post-test, un grupo de 12 niños, estableciendo que con la aplicación de los juego se mejora la calidad de las estrategia didáctica en los niños de 4 años.

Asimismo, Raico (2020) investigación explicativa con diseño lineal de tipo experimental, sobre el desarrollo de las competencias matemáticas, y las estrategias de los juegos tradicionales en Bambamarca (Cajamarca); la observación y su instrumento lista de cotejo con prueba de entrada y de salida, tomado de manera aleatoria. Al finalizar el estudio se concluye que los juegos tradicionales mejoran las competencias matemáticas al pasar del nivel proceso del 25% al nivel logro destacado en 45%.

La **fundamentación científica**; se describe las variables del estudio, empezando por definir un programa educativo, que es un plan sistemático diseñado por el educador con el fin de ser aplicado para reforzar algún tema o hacer un cambio de conducta en niños, por ello, Pérez (2020), lo define como proceso organizado en actividades, con recursos y contenidos diseñado para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en un área específica.

De su parte, Carretero (2019) sostiene que es un modelo pedagógico donde se entrelaza la teoría y práctica, factores que infiere para trabajar en equipo; sin embargo, en la práctica su contenido productivo busca solucionar mediante tareas asignadas un cambio de conducta en los niños.

Para Ander (2021), la relación entre docente y el niño debe ser abierta, y las formas de evaluación conjunta, principios, de carácter autogestionario donde para ello, deben existir talleres libre entre los propios niños donde aporten con sus ideas en el trabajo reflexivo sobre la acción educativas a realizarse.

Un programa educativo tiene sus propias características, para Pérez (2020), debe tener metas y objetivos que deben estar de acuerdo para quienes está dirigido, mayormente a la variable independiente, especificando que todos sus elementos propuestos deben tener un fin educativos para lograr objetivos.

Respecto a su evaluación de un programa, para Cabrera (2018), para que esto se produzca debe tener una auténtica cultura evaluativa siendo una actitud positiva, uniendo el conocimiento con las toma de decisiones dentro de los procesos y resultados a obtenerse.

Bajo ese concepto, los programas educativos lo definen Sánchez y Prieto (2020), conjunto organizado, integrado de acciones educativas y procesos similares propio de su naturaleza que es la enseñanza y el aprendizaje; en tanto,

Los fundamentos teóricos de los programas educativos del siglo XXI, para Chiva, (2021) estos son necesario para trascender bajo una visión educativa tradiciona de la enseñanza, y el aprendizaje.El binomio enseñanza-aprendizaje, adquiere un rol básico en este proceso, sin embargo, la actitud activa postivia debe ser primordial; actuando bajo su propia decisión y voluntad del niño para lograr construirlo e incorporarlo a la sociedad.

En la base de su pedagogía encontramos un modelo de educación enfocado a la acción, conocido como «aprender haciendo» (learning by doing) como lo sostiene Pallarés y otros (2018).

Sin embargo, en materia educativa, Dewey (1859 -1952) establece un método educativo capaz de conectar el aprender haciendo, sin embargo, sin experiencia no es posible generar aprendizaje en sentido amplio, en tanto que este necesita las condiciones de conciencia únicamente se alcanzan a través de la acción.

Del modelo de Kolb (citado en Pallarés y otros, 2018) la práctica en la mayoría de los docentes de inicial esta en función a su personalidad; lo que tradicionalmente se ha tendido a diferenciar según cada una de las fases donde el alumnado interviene, es decir, donde siente más cómodo, propiciando una personalidad: Activo, reflexivo, sin excluir a a ninguna de ellas.

Sobre este punto, Loveless y Williamson (2017), sostienen que hoy en día el modelo educativo no puede obviar ninguna etapa del aprendizaje, canalizando la escolarización y la estructura en las texturas informales del mundo social actual.

Respecto a la descripcion de los juegos tradicionales, Nuria, (2019), afirma que son aquellos donde la practica de las personas al momento de intervienen e incluso siendo adultos mayores le hacen recordar su infancia; estas prácticas han permanecido

a lo largo del tiempo y que, por tanto, se han ido transmitiéndose entre las distintas generaciones, como afirma la Lavega (2020) quien agrega que su práctica es frecuente en todo tipo de personas e incluso existen juegos representativos en determinadas zonas.

Según Sailema, (2019), los juegos son parte de la vida del niño para manifestar su expresión cultural y su adaptación en relación con su entorno; estos juegos están enmarcados en los conocimientos heredados de la cultura popular. Así, las mismas creaciones que parte de la experiencia en la cotidianidad, terminan siendo una actividad de suma importancia.

Un tipo de juego es el didáctico, para Tiván & Bermello (2024) basado en las herramientas significativas del aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, pensamiento lógico y memoria.

Sobre este mismo punto, el Ministerio de educación (2019), sostiene que estos motivan y estimulan la adquisición de distintas habilidades sociales que han permitido en el niño fortalecer la convivencia y respeto por los demás.

Entonces, podemos afirmar que el gobierno entiende la posibilidad de una estructura de relaciones sociales que sostienen a través de las reglas básicas de convivencia impuesta por los mismos actores de un grupo o clase.

De igual manera el Ministerio de educación (2019), afirma que son los juegos tradicionales herramientas de enseñanza en espacios abiertos para el aprendizajes en su etapa preescolar, facilitando en el niño aprender a desenvolverse bajo un entorno de normas y costumbres de convivencia existentes.

Adentrándonos a establecer los juegos como una herramienta eficaz, es sabido que la relación aprendizaje-diversión es un tabú que se ha ido destruyendo a lo largo de este siglo. El juego, ayudará a desenvolverse en el entorno, e internalizar lo que los esquemas de normas establezcan en la socialización.

La historia de juegos tradicionales, según Lavega, (2020) el ser humano lo ha creado con finalidades diferentes, y de acuerdo a Nuria (2019), estos han ido evolucionado a lo largo del tiempo. Haciendo un repaso por la historia; en la Edad antigua: Primeras civilizaciones hasta la caída del imperio romano (476 d.C.), el juego era una expresión cultural de las civilizaciones. La diversión siempre acompañó al hombre para generar una dinámica donde los componentes de control siempre vayan fluyendo.

Asimismo, los restos arqueológicos demuestran la existencia del juego como parte de la vida cotidiana. En Mesopotamia: se encontraron juguetes con muñecas, sonajeras, aros, peonzas, flautas, tambores. Estos instrumentos demuestran que la intención de simbolizar la vida cotidiana y darle vida como una representación o una simbología de esta, es una de las fuentes de la existencia del juego. En Roma: columpio, aro, carritos, balancines, muñecas y juegos como escondite, juegos de agarre, juegos de lanzamientos, la taba, la pelota, juegos de azar, las canicas.

En tanto, en la edad media: Siglos V-XV; eran típicos los juegos basados en la guerra, con armas de madera y cañas. Se sabe que la Edad Media era una época de disputas terribles. Los juegos de caballería y los instrumentos como espadas de palos se suman a lo antes mencionado para empezar a dar cuenta que el juego se transformaba según creencias. Es el inicio de la fabricación del juguete de madera artesanal.

Edad Moderna: Siglos XVI-XVII, se observan numerosas obras de arte en las que se localizan juegos como el de la gallinita ciega, juegos de muñecas, burro, zancos, pídola, aros, piñatas, tabas, caballos y caballeros, sillita de la reina. Se sabe que esta edad parte del ocio era los bailes y los eventos para tomar el té. Aunque se mantenía los recursos como juegos de guerra, se puede considerar una gran transformación en esta época. Los instrumentos se volvieron un desafío para algunos artistas, y se empezó a tomar en cuenta la estética.

Edad Contemporánea: Siglos XVIII-XXI; igualmente, se encuentran costumbres reflejadas en las obras de arte de la época, donde se incluyen juegos y pasatiempos

como la gallinita ciega, el columpio, el pelele, el balancín, buscando nidos, niños peleándose, jugando al toro, jugando a saltar. Ya se empieza a hablar de tradición, y cómo los juegos han ido formando amistades, ser básicamente enseñados desde el hogar y cómo los roles de género crearon toda una industria sostenible de juguetes. Con la era digital se desarrollan nuevos modelos de juegos, video juegos, juegos de rol, robots, etc. Estas nuevas experiencias rompen con años de evolución para dar paso a nuevos fenómenos que traerán otras tendencias.

La clasificación de los juegos tradicionales; para los niños de 5 años según Nuria (2019), existen juegos como de esconderse, de carrera y persecución; Juegos de lanzar: rayuelas, pelotas, etc, o Juegos de comba, de balanceo, y elevada.

También los juegos de corro: con escenificaciones sin mímica, etc. Los de filas: que tienen que ver con relevos. Juegos con canciones: populares o inventadas y los de fuerzas con lanzamientos al contrincante, etc.

Sin embargo, el juego tradicional sirve como desarrollo integral en los niños siguiendo con Nuria (2019), estos son populares y tradicionales al desarrollar múltiples capacidades de los niños, favoreciendo su desarrollo integral sus diferentes desarrollos como:

Desarrollo motor: el juego favorece el crecimiento y la maduración de las estructuras corporales en los niños, sus posibilidades de movimiento son más ágiles, evidenciando este en los primeros años de vida, bajo un crecimiento rápido en lo psíquico, físico y social, en esta etapa aprende a sentarse, pararse, es decir, explorar utilizando todos sus sentidos, cada miembro y cada órgano..

El desarrollo psicológico en el juego coadyuva a la formación de una personalidad equilibrada, gracias a su funcionalidad catártica y de expansión psicológica. el niño percibe un conjunto de manera global su personalidad.

En el desarrollo mental, el juego fomenta la imaginación, creatividad y fantasía, incentivando la inteligencia por ende mejorar su aprendizaje; el niño de manera real ve una visión más afectiva que intelectual, sin separar lo subjetivo de lo objetivo.

Desarrollo del lenguaje: el juego es fuente de comunicación y, por tanto, ayuda al desarrollo del mismo en su intento por expresar sus ideas, conocimientos y sentimientos.

Desarrollo afectivo: en tanto que el juego favorece las relaciones sociales y sirve como moderador de conflictos y por qué no, como expresión de los sentimientos.

Desarrollo ético-moral: los juegos están normalizados, bien por el profesor, bien por los propios niños, lo que procura un alto dominio en el desarrollo ético de la persona a nivel de responsabilidad, compromiso, colaboración, participación, autoestima, sinceridad, obediencia.

Sobre este mismo punto, el ministerio de Educación (2019), propone las siguientes dimensiones según los procesos didácticos existentes: Asamblea: Espacio y material: Delimita el espacio donde se trabajará. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. Empezaremos la actividad. Desplazándonos al ritmo del silbato, de manera rápida y lenta.

Expresión Corporal: Planificación Se entregará a cada niño los materiales a utilizar para cada actividad. Conocen los juegos a ejecutar para cada actividad. Conocen en consiste el juego tradicional.

Desarrollo de la actividad Ejecutan los movimientos desplazándose en los espacios indicados. Realizan cada movimiento al ritmo del silbato. Hacen uso de los diversos materiales al ejecutar el juego.

Relajación: Representación La docente forma a los niños y dialoga lo que van a realizar al final de cada actividad.

La estructura de los programas educativo; que para el presente estudio son las dimensiones de acuerdo a Giddens (2019) se inicia con la motivación generando un

ambiente de confianza para brindar a cada uno de los integrantes por el facilitador. Es en la planificación donde se conoce el tema siendo este reflexivo, partiendo de una base teórica en su contenido.

La puesta en práctica del taller, junto con la sistematización de los aprendizajes, debe orientarse hacia una meta cognitiva. Esto implica considerar los conocimientos y estructuras mentales previas de los participantes, así como evaluar si lo aprendido influye en sus prácticas laborales cotidianas.

En cuanto al análisis, este se realiza de manera grupal, examinando las acciones que hicieron posible la aplicación de los nuevos conocimientos.

Por último, en la fase de evaluación, se valoran las acciones que evidencian la puesta en práctica de lo aprendido, constituyendo así el quinto momento del proceso.

La segunda variable, para poder describir las competencias matemáticas, debemos conceptualizar el área de la matemática en educación Inicial, de acuerdo al Minedu (2019), fundamentando su aprendizaje para la vida misma del niño porque lo utiliza diariamente.

Para el Minedu (2019), las matemáticas, debe estar enfocadas a sociedades modernas altamente tecnificadas quienes aportan diferentes perspectiva cuando es capaz de ayudarnos a cuestionar hechos, y situaciones sociales interpretándolas y explicándolas.

Siguiendo con el Minedu (2019), esta es funcional, existiendo varias razones para aprender matemáticas al proporcionar herramientas básicas de desempeño y contexto social, que orienten a su proyecto de vida, sin embargo, se dan de forma gradual y progresiva de acuerdo al desarrollo del pensamiento de los niños.

De acuerdo al Currículo Nacional (2019), al momento de egresar, los niños se favorecen por el desarrollo de diversas competencias para que los niños lo desarrollen diariamente: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Sobre este punto, autores como Anleu (2020) e Ipushima et al. (2022) a las competencias matemáticas la consideran como las capacidades que integran actitudes y habilidades intelectuales para resolver problemas.

De su parte, Guchizaca (2024) sostiene que son habilidades cognitivas se desarrollan en la infancia, proporcionando construcciones de estructuras lógicas sobre la interacción y el entorno para realizar una serie de situaciones reales.

Es a la edad de 5 años, donde el niño a esa edad puede de sumar contando utilizando la dos, identifica el más grande entre dos números y conocer hasta el 20, copiar y dibujan formas simétricas, conceptos básicos de los estados del tiempo, usa palabras como primero y siguiente y entienden el significado de palabras como improbable o posible.

Siguiendo con esta línea, el Ministerio de Educación (Minedu) de Perú, (2019) la competencias matemáticas en los niños de 5 años se enfocan en el desarrollo de nociones básicas y habilidades que les permitan comprender y desenvolverse en situaciones cotidianas que involucren cantidades, formas, por ello, se busca mediante el juego y la exploración con materiales concretos, la comprensión de conceptos matemáticos más complejos para su futuro

Es decir, resuelve problemas de cantidad, aprende a identificar cantidades, a establecer relaciones de comparación a contar de forma libre y a usar cuantificadores.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Desarrollan la capacidad de identificar formas geométricas, de establecer relaciones espaciales (arriba, abajo, dentro, fuera), de reproducir patrones y de moverse en el espacio.

Comunica su comprensión de conceptos matemáticos: Los niños expresan sus ideas sobre cantidades, formas, relaciones y patrones a través del lenguaje oral y gestual, utilizando términos matemáticos básicos.

Siguiendo con el Minedu (2019) estas competencias podrían ser. Comunicando y representando nuestras ideas matemáticas, actuando y pensando en situaciones de

cantidad, resolviendo problemas de movimiento, comunicando y expresando ideas matemáticas, así como ubicándonos y desplazándonos; las mismas que se aplicara para el presente trabajo.

Respecto a la evaluación de los niños, según normas del MINEDU (2019), las notas son de escala vigesimal de 0 a 20 puntos valorando como aprobado de 10.5 en adelante y desaprobado de 10.4 a 0; sobre este mismo punto, Díaz (2020) demuestra que el rendimiento académico estará planteado por una escala de evaluación.

Para Huamán (2021), el rendimiento académico en el Perú, se caracteriza debido a su relación directa con el presente trabajo, definiendo aspectos del rendimiento, en este caso de matemáticas.

De acuerdo con el mismo autor, el proceso de aprendizaje y su evaluación se fundamentan en el enfoque de la evaluación académica, el cual reúne diversos postulados que pueden clasificarse en dos grupos: aquellos que buscan asignar un valor numérico (u otro tipo de calificación) para facilitar la comprensión en términos cuantificables, y aquellos que conciben la evaluación como un componente integral del propio aprendizaje.

Respecto a las evaluaciones de los aprendizajes en la EBR según el Minedu (2019) son: Destacado (AD) Evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia profesional docente.

Destacado (AD) ha cumplido el desempeño, destacándose sobre otras capacidades del área.

Logrado (A) Evidencia el nivel de desempeño esperado en el curso respecto a la competencia profesional docente, demostrando manejo satisfactorio en las tareas propuestas y tiempo programado.

En proceso (B) nivel de desempeño próximo a lo esperado en el curso respecto a la competencia profesional docente.

En inicio (C) muestra un progreso mínimo pero no esta de acuerdo al nivel esperado en el curso respecto a la competencia profesional docente.

En la **justificación de la investigación**, en la parte teórica, el trabajo esta basado en la teoría de del aprendizaje de John Dewey (1859 -1932) centrandose en el aprendizaje experiencial y la educación progresiva el educador abogaba por un enfoque donde el estudiante aprenden por la experiencia directa, la resolución de problemas y la participación activa en su propio proceso de aprendizaje. La teoría de Dewey enfatiza la importancia de la interacción social y la conexión del aprendizaje con la vida real.

En la justificación practica el trabajo es importante porque permite brindar una alternativa para desarrollar competencias matemáticas en los niños y niñas de 5 años mediante el programa de juegos tradicionales; de esta manera contribuir no solo a su desarrollo intelectual sino también a cimentar bases para los nuevos aprendizajes en el nivel inicial, teniendo en cuenta que las matemáticas en este nivel se da en forma gradual y progresiva y desarrollar a la vez organizar su pensamiento matemático

En la justificación metodológica; los instrumentos de aplicación, es decir las actividades de aprendizaje permitirían mejorar las competencias matemáticas en los niños de 5 años mediante un programa educativo de juegos tradicionales.

En la justificación social, la investigación tiene relevancia social porque incrementará las estrategias didácticas aplicando metodología interactiva a través de la socialización de las sesiones de aprendizaje basadas en juegos tradicionales se han mejorado las competencias matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el año 2025.

Desde la justificación científica, El aporte científico de la presente investigación será contribuir con otros investigadores en el ámbito de pregrado y postgrado del nivel inicial, a través de los resultados encontrados para desarrollar competencias matemáticas en los niños de 5 años. Así mismo la socialización de las estrategias usadas

con los juegos tradicionales permitirá ser aplicado en otras secciones del nivel inicial en la Institución de la investigación.

El problema, según lo estudiado por Aules y Guatimal (2023) porque es a partir de los tipos de juegos estudiados en forma mundial el profesorado puede utilizar en el desarrollo de las características de esta inteligencia, como: la habilidad para resolver problemas matemáticos, el razonar y observar, la realización de experimentos, el cálculo mental, entre otros.

Esto se observó que los niños y niñas de 5 años tienen dificultades en el área de matemática en tendencia mundial, tales como situaciones simples hasta generales, muestran dificultad para contar, no diferencian tamaños (grande, mediano y pequeño), dificultad para realizar seriaciones desde el más grande al más pequeño, no se ubican así mismos ni ubican objetos en el espacio (arriba, abajo, fuera, dentro, delante de, detrás de, encima, debajo).

Por ello, al comparar los objetos se les hace dificultoso decir expresiones de cantidad: muchos, pocos, algunos, ninguno, mas, menos, tienen dificultad para contar e identificar los números del 1 al 10 de manera creciente y decreciente y no identifican los números ordinales, estas situaciones no permite que los niños resuelvan problemas de su entorno con facilidad y capacidad adecuada a su edad, ya que al no tener un entendimiento no pueden desenvolverse matemáticamente en su vida diaria, en cualquiera de sus aspectos, generando que no desarrolle sus competencias matemáticas óptimamente.

De acuerdo a Rutas de aprendizaje (2019) esto nos lleva a entender que los niños de 5 años de la Institución Educativa “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, deben desarrollar adecuadamente sus competencias matemáticas.

El aprendizaje de las matemáticas se desarrolla de manera progresiva, acorde con la edad y el nivel de madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal de los niños. Por ello, es fundamental que vivan experiencias en contextos lúdicos y en contacto con

la naturaleza, ya que estas situaciones favorecen el desarrollo de habilidades matemáticas necesarias para alcanzar las competencias propias del área.

Minedu (2019). Esto nos conlleva a definir que los juegos son indispensables en el desarrollo de competencias del área de matemática en el nivel inicial.

Otra problemática observable en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa donde se aplicará la investigación, es no poder resolver problemas que involucran enfrentar a nuevas situaciones, es decir, la resolución de problemas como proceso central de hacer matemática, relacionando la funcionabilidad de la matemática con la realidad de su entorno y vida diaria.

En Rutas de Aprendizaje (2019), de acuerdo al grado del niño les permite resolver significativamente problemas, por lo cual los docentes de la institución deben promover juegos donde se sientan libres y escojan voluntariamente hacerlo, teniendo el rol de acompañamiento y registro de las acciones realizadas por los niños y niñas.

Desde esta perspectiva la investigación tiene como finalidad proponer, juegos tradicionales para desarrollar en los niños de 5 años las competencias matemáticas y así reducir esta problemática tan preocupante y perjudicial para ellos en su futuro y en sus estudios de primaria y en general en su vida diaria.

Por ello se plantea el siguiente enunciado: ¿En qué medida el Programa Educativo Juegos Tradicionales logra desarrollar las Competencias Matemáticas en los niños de cinco años Institución Educativa Pública de Aplicación, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca 2025?

La conceptualización y operacionalización de variables, su definición conceptual, un programa educativo de juegos tradicionales, para Sánchez y Prieto (2020), es un conjunto organizado, de acciones educativas y procesos generales para un determinado fin de la enseñanza y el aprendizaje, Lavega (2020) sostiene que estos juegos han pasado de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona.

Las competencias matemáticas, para Minedu (2019), habilidad para utilizar, relacionar, aplicar, analizar elementos matemáticos tales como: seriación y clasificación con sus operaciones básicas, formas de expresión y razonamiento matemático,

Definición Operacional, el instrumento aplicado fueron las actividades de aprendizaje el mismo que mediante una Guía de observación se puede evaluar el desarrollo de competencias en el área de matemática construido con la ayuda de recomendación de criterio de expertos, siendo su baremo será: Logro Destacado (AD) (de 31 a 40), Logrado (A) (21 a 30), En proceso (B) (11 a 20) y en inicio (C) (0 a 10).

Hipótesis, el Programa Juegos tradicionales desarrolla competencias matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Pública de Aplicación “Hermano Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el año 2025.

El Programa Juegos tradicionales no desarrolla competencias matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Pública de Aplicación “Hermano Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el año 2025.

Respecto a los objetivos; el general, es demostrar que el Programa “Juegos tradicionales” mejora las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.P. de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” Cajamarca en el año 2025.

Los objetivos específicos: Determinar las competencias matemáticas de los niños de 5 años, antes y después de aplicar el programa de juegos tradicionales.

Aplicar el Programa Juegos tradicionales a los niños de 5 años, para conocer el nivel de desarrollo en la Competencias matemáticas en la dimensión: Resuelven problemas de cantidad; saber el nivel de desarrollo en la Competencias matemáticas en la dimensión: : Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

De igual manera, comparar los resultados del pre y postest, para conocer si los juegos tradicionales han desarrollado en los niños de 5 años las competencias de matemáticas.

Finalmente, demostrar que la efectividad de los juegos tradicionales y su desarrollo en los niños de 5 años en las competencias de matemáticas.

Metodología

La investigación es de tipo aplicada, según Hernández, Fernández y Baptista (2019) esta se define como aquella que busca soluciones prácticas a problemas específicos o necesidades concretas, utilizando el conocimiento científico para desarrollar aplicaciones en áreas como la medicina, ingeniería, agricultura, entre otros. Se centra en la resolución de problemas y en la mejora de situaciones existentes, utilizando los resultados de la investigación para generar soluciones prácticas.

Su diseño, siguiendo con el mismo Hernández, Fernández y Baptista (2019), se ha adaptado a una pre experimental porque se ha trabajado con un solo grupo con pre y pos test. Su aplicación se realizó mediante la observación directa, siendo su esquema:

M: O1-----X-----O2

Donde:

M : Muestra del estudio O1 : Pre test

X : Programa “Juegos tradicionales” O2 : Post test

Su población, de acuerdo con Hernández Sampieri (2019), al haber definido el problema de investigación, se trabajará con la totalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa Pública de Aplicación Hermano Victorino Elorz Goicoechea en la ciudad de Cajamarca matriculados en el año 2025 del aula Los Gladiolos, denominada población muestral.

Tabla 1

Niños de 5 años la IEP de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca

Sección	f	%
Los Gladiolos	26	100.0
Total	26	100.0

Fuente: Nomina de Matricula del año 2025 de la IE

Se trabajó con la técnica del programa educativo, como hemos sostenido, para Sánchez y Prieto (2020), conjunto organizado procesos generales en un conjunto de proyectos de similar para una buena enseñanza y el aprendizaje, Lavega (2020) lo complementa que estos juegos tradicionales han sido transmitiendo de los padres a los hijos, además se practica con frecuencia, y estos son ancestrales en una determinada zona.

En tanto, el instrumento fueron las actividades de aprendizaje desarrollándose un total de diez del programa educativo, teniendo una duración de 45 minutos por cada sesión; donde se considerará las dimensiones: Comunicando y representando nuestras ideas matemáticas, Actuando y pensando en situaciones de cantidad, Resolviendo problemas de movimiento, Comunicando y expresando ideas matemáticas, y ubicándonos y desplazándonos.

Para evaluar el desarrollo de las competencias se aplicó una Guía de observación al finalizar las 10 sesiones de aprendizaje, con prueba de entrada (pre test) y salida (pos test) de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2019) para ello, se ha construido un instrumento de medición de acuerdo con la técnica apropiada validándose el mismo mediante “Juicio de expertos” por docentes de inicia e investigadores y con una confiabilidad de alfa de combach, siendo su escala de Likert; Siempre (2), A veces (1) y Nunca (0) . Su baremo fue: Destacado (AD) (de 31 a 40), Logrado (A) (21 a 30), En proceso (B) (11 a 20) y en inicio (C) (0 a 10).

Esta Guía de observación sistemática nos permitió observar fenómenos, acciones, etc., para recabar información con la finalidad de lograr una investigación, en este caso el de competencias matemáticas. Según Padua (2018), la observación se aplica preferentemente en aquellas situaciones donde se detecta aspectos conductuales, como ocurre en situaciones externas y observables.

El procesamiento y análisis de la información, se trabajó con grupo experimental y otro control, aplicando al primero el programa educativo, y al segundo no.

Previamente se solicitó el permiso correspondiente a la dirección de la Institución Educativa y programar una reunión con los padres de familia para que firmen el consentimiento informado.

Se coordinó la fecha, hora y lugar para la aplicación de la guía de observación y desarrollo de las sesiones de aprendizaje, teniendo en cuenta el cronograma de actividades programado en el presente proyecto aplicando una guía de observación al final del programa educativo, agradeciendo a los participantes por su participación.

Para presentar los cuadros se aplicó la estadística descriptiva, que representa a un conjunto de datos, con el fin de describir apropiadamente las características de este, con frecuencias y porcentajes.

La estadística Inferencial nos ha permitido realizar las pruebas de hipótesis para muestras relacionadas aplicando el programa estadístico SPSS V23.

Resultados

Una vez aplicado el programa educativo y haber ejecutado la prueba de entrada y salida a los niños, se presentan los resultados

Tabla 3

Desarrollo de las Competencias matemáticas de los niños de 5 años de la IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, Pre-Test

		F	%
Competencias matemáticas	En proceso	14	53,8
	Logrado	9	34,6
Pre-Test	Logro Destacado	3	11,6
	Total	26	100,0

Fuente: Lista de cotejo

En el pre test se observa que el 53,8 % (14 niños) se ubican en el nivel proceso, el 34.6% (9 niños) están en nivel logrado y el 11.6% (3 niños en nivel logro destacado) según sus competencias matemáticas.

Tabla 4

Desarrollo de las Competencias matemáticas de los niños de 5 años de la IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, Pos-Test

		Frecuencia	Porcentaje
Competencias matemáticas	Logro destacado	16	61,0
	Logrado	9	34,0
Pos-Test	En proceso	1	5,0
	Total	26	100,0

Fuente: La lista de cotejo

Al aplicar el programa basados en juego tradicionales al aplicar el pos test se observa que 16 niños que representan el 61,0 % han desarrollado sus competencias

matemáticas subiendo al nivel: Logro destacado; en tanto 9 niños que son el 34% están en nivel logrado y solo un niño en nivel proceso (5%).

Tabla 5

Cuadro Comparativo de competencias matemáticas Pre y Post test

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Competencias matemática	Logro destacado	3	11,0	16	61,0
	Logrado	9	34,0	9	34,0
	En proceso	14	10,0	1	5,0
	Total	26	100,0	26	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Se observa que en el pre test 14 niños (10%) desarrollaron sus competencias matemática ubicados en el nivel en proceso, al finalizar el programa, solamente 1 niño (5%) se ubicó en ese nivel. Por otro lado, 3 (56%) niños estaban en el nivel Logro destacado, mientras que en el post test se ubicaron 16 niños (61%), lo que significa un progreso considerable. Finalmente, en el pre test hubo 9 niños (34%) en el nivel logrado, sin embargo, luego de desarrollar actividades de aprendizaje basadas en juegos tradicionales, 9 (34%) niños se ubicaron en el nivel logrado en el post test.

Tabla 6

Competencias matemáticas Pre y Post test dimensión: Resuelven problemas de cantidad,

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Competencias matemáticas	En proceso	14	53,8	1	3,8
	Logrado	9	34,7	9	34,6
	Logro Destacado	3	11,5	16	61,6
Dimensión Resuelve problemas de cantidad	Total	26	100,0	26	100,0

Fuente: Lista de cotejo

En la presente tabla, 14 niños (53.85) en el pre test de la dimensión resuelven problemas de cantidad estaba en el nivel En proceso; 9 niños (34.7%) en logrado y 3

en destacado (11.5). Luego, en el post test, 16 niños (61.6%) se ubicaron en el nivel logro destacado, bajo a 1 niño (3.8%) a la etapa proceso, y 9 niños (61.6%) logro destacado en el desarrollo de las competencias matemática respecto a la dimensión.

Tabla

7

Competencias matemáticas Pre y Post test dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test	
Competencias matemáticas	En proceso	15	57,6	3	11,7	
	Logrado	8	30,7	13	50,0	
	Logro Destacado	3	11,7	10	38,3	
Dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Total	26	100,0	26	100,0

Fuente: Lista de cotejo

En la presente tabla, 15 niños (57.6%) en el pre test de la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización estaban en el nivel En proceso; 8 niños en logrado (30.7%) y 3 en destacado (11.7%). Luego, en el post test, 10 niños se ubicaron en el nivel logro destacado (38.3%) bajo a 3 niño (11.7%) a la etapa proceso, y 13 niños (50%) a logrado en el desarrollo de las competencias matemática respecto a la dimensión.

Prueba de hipótesis

Para la evaluación de la prueba de hipótesis se ha procedido a evaluar la normalidad de los datos, los descriptivos, aplicación de la prueba T-student y posterior interpretación de la hipótesis en función al valor de esta, obtenida.

Evaluando la distribución normal de los datos

Paso 1. Establecer la hipótesis

Ho. Los datos de habilidades comunicativas se distribuyen normalmente

Ha. Los datos de habilidades comunicativas se no distribuyen normalmente

Paso 2. Estableciendo la significancia

Confianza 95%

Significancia (alfa) 5%

Paso 3. Prueba estadística a emplear

Dada que la población es pequeña, se ha empleado la prueba de Shapiro-Wilk, $n \leq 50$

Tabla 8

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Competencias Matemáticas Pre-test	,955	11	,206
Competencias Matemáticas Post-test	,881	11	,065

Paso 4. Criterio de decisión

Si $p < 0.05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Si $p > 0.05$ aceptamos la H_0 y rechazamos la H_a

Paso 5. Decisión y conclusión

Como p es mayor que 0.05 aceptamos la H_0 y rechazamos la H_a , es decir los datos de habilidades comunicativas se distribuyen normalmente, por tanto, se empleará una prueba paramétrica.

Como estamos evaluando el cambio antes y después, emplearemos la prueba T-Student para comparación de medias relacionadas.

Tabla 9

Estadísticos descriptivos pre y post test

		Pre-Test	Post-Test
Competencias	Media	38.06	52,10
	Matemáticas	36,50	53,50
	Varianza	54,629	37,969

Desv. Desviación	7,391	6,162
Mínimo	14	16
Máximo	34	38

En la presente tabla se puede apreciar que el valor medio en el pretest es 38.06 y en el post test es 52.10. Lo que permite evidenciar un considerable cambio, así como también los rangos mínimos, máximos y variación. Por otro lado, se deduce un cambio significativo luego de desarrollar las actividades.

Prueba de la Hipótesis con T-Student

Tabla 10

Prueba de T-Student Competencias matemáticas pre-test y post-test

Prueba de comparación de medias	Prueba T - Student			Decisión $p < \alpha$
	Valor observado	Probabilidad de significancia	Nivel de significancia	
$H_0 : \mu_e = \mu_c$ $H_a : \mu_e > \mu_c$	$t_o = -10.353$	$p = 0,000$	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_0

En la tabla se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de medias sobre habilidades comunicativas entre el pre-test y post-test, después de aplicar las 8 actividades de aprendizaje que contienen juegos verbales.

En la comparación de las medias sobre habilidades verbales, se refleja un incremento significativo en la media del post-test (52.10) respecto a la media del pre-test (38.06), diferencia validada mediante la Prueba *T - Student*, al obtener una evidencia suficiente de los datos para generar probabilidad de significancia experimental ($p = 0,000$) menor que el nivel de significancia fijado ($\alpha = 0,05$), rechazando la H_0 y aceptando H_a .

Esto significa que la aplicación de los juegos tradicionales sí mejoran de manera significativa las competencias matemáticas de los niños de 5 años, con niveles de confianza del 95%.

Por lo tanto, después del análisis se acepta la hipótesis y se determina que: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente las Competencias matemáticas en niños de cinco años, IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el año 2025.

Análisis y discusión

Los resultados evidencian que en el post-test han variado en incremento respecto del pre-test, es decir, la media indica un aumento de 14.04 puntos (de 38.06 a 52.10), indicando una mejora en el desarrollo de las competencias matemáticas de los niños, al igual que en sus dimensiones.

De acuerdo con la prueba de Shapiro-Wilk, los datos mostraron normalidad en una muestra pequeña, lo que permitió emplear la prueba T de Student para su validación. El valor p obtenido fue 0.00, menor que 0.05, lo que permite confirmar la hipótesis planteada., indicando así que Los juegos tradicionales desarrollan significativamente las Competencias matemáticas en niños de cinco años, IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca del presente estudio.

Ahora bien, concordamos con el trabajo de Burga (2024) que ha tenido como propósito igualmente el de mejorar el aprendizaje de la matemática con la aplicación del juego tradicional con niños de la I.E. N°572 Caserío El Tingo.2021. Los resultados arrojan en el post test se logró incrementar a un 53,3 % (8 niños) ubicándose en logro previsto sobre el aprendizaje de la matemática; mientras que 26,7 % (4 niños) logran el nivel de proceso, el 20,0 % (3 niños) han obtenido el nivel de logro destacado, es decir se ha mejorado significativamente dichas competencias.

Así también, en lo referente a la dimensión, resuelve problemas de forma, movimiento y localización mediante el juego, en las tesis locales, encontramos Irigoín (2021) trabajo de investigación basado en las variables: El juego y la competencia de matemática, investigación aplicada en IEI 328, Chota. Diseño pre-experimental con pre y post-test, un grupo de 12 niños, estableciendo que con la aplicación de los juegos se mejora la calidad de las estrategia didáctica en los niños de 4 años.

Por su parte, Raico (2020) realizó una investigación explicativa con un diseño lineal de tipo experimental sobre el desarrollo de las competencias matemáticas mediante estrategias basadas en juegos tradicionales en Bambamarca (Cajamarca). Se

utilizó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo aplicada en pruebas de entrada y salida, con una muestra seleccionada de manera aleatoria, es decir, no probabilística. Los resultados finales mostraron que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de las competencias matemáticas, evidenciándose un avance del 25% en el nivel de proceso al 45% en el nivel de logro destacado.

Finalmente, Tenesaca, Aucahuallpa, y Ávila (2022) trabajaron programa de juegos tradiciones para el aprendizaje de Matemática en niños de educación Intercultural del cantón Loja en Ecuador, donde un 92,2% que les gusta aprender y jugar matemáticas al aplicar el docente estos juegos dentro del salón de clases, mejorando su aprendizaje

Conclusiones

Antes de aplicar el programa de juegos tradicionales en los niños de la IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, año 2025, se observó que 14 niños que representan el 53,8 % se ubican en el nivel proceso, 9 niños están en nivel logrado y 5 niños en nivel logro destacado en sus competencias matemáticas.

Luego de la aplicación del programa, y al aplicar el pos test se observa que 16 niños que representan el 61,0 % han mejorado sus competencias matemáticas subiendo al nivel a Logro destacado; en tanto 9 niños que son el 34% están en nivel logrado y solo un niño se mantuvo en nivel proceso (5%).

Se observa al comparar ambas pruebas, en el pre test 14 niños (10%) desarrollaron sus competencias matemática ubicados en el nivel en proceso, al finalizar el programa, solamente 1 niño (5%) se ubicó en ese nivel. Por otro lado, 3 (56%) niños estaban en el nivel Logro destacado, mientras que en el post test se ubicaron 16 niños (61%), lo que significa un progreso considerable. Finalmente, en el pre test hubo 9 niños (34%) en el nivel logrado, sin embargo, luego de desarrollar actividades de aprendizaje basadas en juegos tradicionales, 9 (34%) niños se ubicaron en el nivel logrado en el post test

Respecto a la dimensión: Resuelven problemas de cantidad, del nivel: En proceso se ubicaron 14 niños, 9 niños en logrado y 3 en destacado. Luego, en el post test, 10 niños se ubicaron en el nivel logro destacado, bajo a 1 niño a la etapa proceso, y 9 niños en logro destacado.

En tanto, 15 niños en el pre test de la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización estaban en el nivel En proceso; 8 niños en logrado y 3 en destacado. Luego, en el post test, 10 niños se ubicaron en el nivel logro destacado, bajo a 3 niño a la etapa proceso, y 13 niños logrado en el desarrollo de las competencias matemática respecto a la dimensión.

Finalmente, al contrastar la hipótesis se determina que los juegos tradicionales desarrollan significativamente las competencias matemáticas en los niños de cinco años, IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, año 2025.

Recomendaciones

Se recomienda trabajar las competencias matemáticas en los niños de 3 y 4 años para conocer si estos resultados son coincidentes con los de 5 años IE de Aplicación Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, año 2025

A la docente trabajar los juegos tradicionales en sus actividades de aprendizaje en los diferentes temas de matemáticas.

Referencias bibliográficas

- Almeydas, J. (2004). *Estrategias Metodológicas en la Pedagogía Contemporánea*. Lima: JC.
- Ausubel, D. P. (2000). *El aprendizaje significativo: La contribución de David Ausubel a la educación*. Editorial McGraw-Hill.
- Aules y Guatimal (2023) *Juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática en niños y niñas de 4 a 5 años* (Tesis de pre grado) Universidad Central del Ecuador
- Ander (2021) *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Edit. Magisterio de Río de la Plata.
- Anleu (2020) *Las competencias matemáticas, una aproximación al mundo de educación inicial*. Edit. Venus, Argentina
- Arroyo (2024) *Juegos Tradicionales como estrategia de intervención en las habilidades matemáticas en estudiantes de educación inicial* (Tesis de pre grado) Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
- Burga (2024) *Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N°572-El Tingo; 2021* (Tesis de pre grado) Universidad San Pedro de Chimbote (Ancash)
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la Investigación Científica: En C. Sergio, Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima, Lima.
- Chiva (2021) *Los fundamentos teóricos de los programas educativos*. Edit. Mc Graw Hill Mexico
- Ccahuana y Cuarez (2021) *El juego tradicional como recurso pedagógico en una L.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac* (Tesis de pre grado) Universidad San Ignacio de Loyola de Lima

- Carretero (2019). *Constructivismo y Educación*. 3era edición. Buenos Aires: Paidó
- Cabrera (2018). *Elaboración y Evaluación de Programas de Educación para la Ciudadanía*. Revista Bordón N° 45. Pp. 390-412.
- Cáceres, García, Cárdenas, Erazo (2020) *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática* (Tesis de pre grado) Universidad de Rioja (España)
- Condori y Ponce (2024) *Efecto del programa “juegos tradicionales” en la competencia matemática temprana en niños de cinco años*. (Tesis de pre grado) Universidad Femenina Sagrado Corazón.
- Chura y Laura (2024) *Las competencias matemáticas en la educación infantil de Perú y Ecuador* (Tesis de pre grado) Escuela de educación Superior Pedagógica Pública “La Inmaculada” de Camana (Arequipa)
- Dewey (1938) *Experiencia y educación* Edit. Mc Graw Hill.
- Giddens (2018). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid: Alianza
- Guchizaca (2024) *Juegos didácticos y las nociones matemáticas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024*. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional de Loja (Ecuador)
- Hernández, Fernández y Baptista, (2019). “*Metodología de la Investigación* “. Edit. McGraw-Hill/Interamericana editores, S.A. de CV. Sexta Edición. México.
- Irigoín (2021) *El juego y la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización; IEI 328, Chota* (Tesis de pre grado) Universidad San Pedro de Chimbote (Ancash)
- Ipushima et al. (2022) *El área de las matemáticas en inicial*. Edit. Universo, España.

- Lavega (2020) *Los juegos tradicionales en los niños de inicial*. Edit. Libertades, Argentina
- Loveless y Williamson (2017). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Narcea. Madrid, España.
- Maz y Zavaleta (2024) *Procesos didácticos y competencias matemáticas en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la Provincia de Luya – Amazonas*. (Tesis de pre grado) Universidad Católica de Trujillo
- Minedu (2019). *Rutas del Aprendizaje: ¿qué y cómo aprender nuestros niños y niñas?* Ministerio de Educación. Lima, Perú.
- Minedu (2019). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. Lima, Perú.
- Nuria I. (2019). *Juegos populares y tradicionales para la educación infantil*. Editorial CCS. Madrid – España.
- Pallarés y otros (2018). *La escuela que llega. Tendencias y nuevos enfoques metodológicos*. Edición OCTAEDRO, S.L. Barcelona, España.
- Pantoja (2024) *Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022* (Tesis de pre grado) Universidad San Pedro de Chimbote (Ancash)
- Pérez (2020). *La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemáticas*. Revista de Investigación Educativa. Vol. 36, N° 2. Pp. 280-297.
- Puelles (2024) *El juego como estrategia en el aprendizaje de la matemática en niños de la Institución Educativa N°80482- Chilia; 2022* (Tesis de pre grado) Universidad San Pedro de Chimbote (Ancash)

- Quispe (2024) *Juegos tradicionales rurales y desarrollo del pensamiento matemático en estudiantes de cuatro años Ayacucho – 2022* (Tesis de pre grado)
Universidad Católica de Trujillo
- Raico (2020) *Juegos tradicionales para desarrollar competencias matemáticas en los niños de la institución 582, Bambamarca-2018.* (Tesis de pre grado)
Universidad San Pedro de Chimbote (Ancash)
- Sailema (2019) *Los juegos tradicionales: El mundo de los niños.* Edit. Venus.
- Tenesaca, Auccahuallpa, Ávila (2022) *Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe* (Tesis de pre grado)
Universidad Católica de Cuenca, Ecuador.
- Tiván & Bermello (2024). *El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años:* LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(2), 2094 – 2105.
- Vigotsky (1978) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Alfaguara.
- Maya (2007). *El Taller Educativo: ¿Qué es? ¿Cómo organizarlo, cómo dirigirlo, y cómo evaluarlo?* Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio
- Sescovich, S. (2016). *Conducta Humana. El proceso de enseñanza-aprendizaje: el taller como modalidad técnico-pedagógica.* Editorial Universo
- Tenesaca, Auccahuallpa, y Ávila (2022) *Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe* Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía Vol. 7 Núm. 1 Pág. 287-303

Anexos

Anexo 1

Matriz de operacionalización de variables: Programa educativo y competencias matemáticas

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escal De Medicion
Programa educativo de juegos tradicionales	Sánchez y Prieto (2020), es un conjunto organizado, coherente integrado de acciones educativas y procesos generales expresados en un conjunto de proyectos de similar naturaleza para un determinado fin la enseñanza y el aprendizaje, Lavega (2020) lo complementa que estos juegos tradicionales han sido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona.	Actividades de aprendizaje que serán aplicada a los niños de 5 años referida a los juegos tradicionales.	Motivación	Es el primer momento para generar un ambiente de confianza, aceptación y aprendizaje, es la atención que se le brinda a cada uno de los integrantes por el facilitador.	10 actividades de aprendizaje	Escala de Likert.
			Planificación	El segundo momento, conocer el tema que deberá ser reflexivo, partiendo desde teoría con contenido específico, también se puede implementar haciendo el análisis de los textos propuestos.		
			Ejecución	El tercer momento, se aplica la actividad con una sistematización de los aprendizajes se debe conducir a la meta cognición de lo aprendido, incorporando los saberes previos de los participantes; surge preguntas tales como: ¿Qué estamos aprendiendo? y si lo apreendido puede tener efectos en prácticas laborales cotidianas.		

			Análisis	El cuarto momento, se hace un análisis con el grupo, analizar las acciones que permitieron aplicar lo aprendido.		
			Evaluación	El quinto momento, es evaluando acciones que permite aplicar lo aprendido.		
Competencias matemáticas	Competencias matemáticas, para Minedu (2019), consiste en la habilidad para utilizar, relacionar, aplicar, analizar y modelar elementos matemáticos tales como: elementos geométricos, números, símbolos, funciones, expresiones algebraicas con sus operaciones básicas, formas de expresión y razonamiento matemático.	Guía de observación para conocer las competencias matemáticas, se aplicara antes del programa educativo y después del mismo.	Resuelve problemas de cantidad.	Realizan seriaciones desde el más grande al más pequeño. Proponen acciones para formar grupos. Comparan los objetos se les hace difícil decir expresiones de cantidad: muchos, pocos, algunos, ninguno, mas, menos, etc. Cuentan del 1 al 10 de manera creciente y decreciente e identifican los números.	1 al 10	Escala de Likert Su baremo será: Logro Destacado (AD) (de 31 a 40), Logrado (A) (21 a 30), En proceso (B) (11 a 20) y en inicio (C) (0 a 10).
			Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Reconocen las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, rombo, óvalo) Reconocen diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño). Se ubica en un espacio realizando movimientos Identifica derecha e izquierda	11 al 20	

Anexo 2
Matriz de consistencia lógica

Problema	Variabes	Objetivos	Metodología
<p>¿En qué medida el Programa Educativo Juegos Tradicionales logra desarrollar las Competencias Matemáticas en los niños de cinco años Institución Educativa Publica de Aplicación, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, ¿2025?</p>	<p>Variable 1 Programa educativo</p>	<p>Objetivo general Demostrar que el Programa “Juegos tradicionales” desarrolla competencias significativas matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.P. de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” Cajamarca en el año 2025.</p>	<p>Tipo de investigación Aplicada</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental con pre y pos test</p> <p>Población muestral 26 niños de 5 años de la IE Aplicada Hno. Victorino Elorz Goicoechea de Cajamarca, matriculados en el año 2025.</p> <p>Técnica Programa educativo y observación sistemática</p> <p>Instrumento Sesiones de aprendizaje y guía de observación</p>
	<p>Variable 2 Competencias matemáticas</p>	<p>Objetivos específicos;</p> <p>Determinar las competencias matemáticas de los niños de 5 años, antes y después de aplicar el programa de juegos tradicionales.</p> <p>Aplicar el Programa Juegos tradicionales a los niños de 5 años</p> <p>Conocer el nivel de desarrollo en la Competencias matemáticas en la dimensión: Resuelven problemas de cantidad</p> <p>Saber el nivel de desarrollo en la Competencias matemáticas en la dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <p>Comparar los resultados del pre y postest, para conocer si los juegos tradicionales han desarrollado en los niños de 5 años las competencias de matemáticas.</p> <p>Demostrar que la efectividad de los juegos tradicionales y su desarrollado en los niños de 5 años en las competencias de matemáticas</p>	

GUIA DE OBSERVACION PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

Información General:

Niños de 5 años de la IEP de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca del año 2025.

Finalidad:

Conocer el nivel del desarrollo de las competencias matemáticas de los niños y niñas.

Instrucciones:

La Guía de observación tiene como objetivo estudiar y analizar las competencias matemáticas las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán totalmente confidenciales. Agradecemos su colaboración y honestidad al responder.

Variable de estudio: “**Competencias matemáticas**”

Siempre (2)	A veces (1)	Nunca (0)

N	Ítems	3	2	1
Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad				
P1	Utiliza el conteo de manera creciente y decreciente hasta el número 10.			
P2	Establece relaciones según sus características, por tamaño: grande, pequeño			
P3	Entender que el último número contado representa la cantidad total del grupo.			
P4	Reconocer y nombrar números del 1 al 10.			
P5	Entender que los números pueden representar cantidades.			
P6	Comparar dos grupos de objetos para determinar cuál tiene más, menos o la misma cantidad.			
P7	Establece correspondencia uno a uno			
P8	Utiliza expresiones para mostrar su comprensión sobre cantidad: muchos, pocos, ninguno			

Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad		3	2	1
P9	Utiliza expresiones para mostrar su comprensión sobre peso: pesa más, pesa menos.			
P10	Utiliza números ordinales para establecer lugar o posición: primero, segundo, tercero, cuarto y quinto			
Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		3	2	1
P11	Establece relaciones de medida: es más largo, es más corto			
P12	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio al orientar sus movimientos o desplazamiento: lejos de, cerca de.			
P13	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio al orientar sus movimientos o desplazamiento: hacia adelante, hacia atrás.			
P14	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio al orientar sus movimientos o desplazamiento: hacia un lado, hacia el otro lado			
P15	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio al orientar sus movimientos o desplazamiento: encima de, debajo de.			
P16	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio al orientar sus movimientos o desplazamiento: dentro, fuera.			
P17	Reconoce diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño)			
P18	Se ubica en un punto del salón de clases realizando movimientos			
P19	Identifica derecha e izquierda			
P20	Se desplaza de acuerdo a las indicaciones del docente			

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Ericka Berenice Vargas Vasquez

Fecha: 18 de julio del 2025 Especialidad Magister en Ciencias y docente de educación inicial

Nombre del instrumento evaluado. Guia de observación para desarrollar Competencias Matemáticas en niños de cinco años

Autor del instrumento: Cabanillas Marin Susana Del Pilar

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos -cuantitativos	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		175				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		8.75				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento
Para ser aplicado a los niños

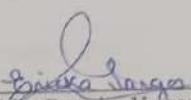
III.- **Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$175 \div 200 = 0,875$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mg. Erika Berenice Vargas Vasquez
Magister en Gestión de la Educación

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
 ESCUELA DE POSGRADO
 VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Marcely Anais Vásquez Marín**

Fecha: **18 de julio del 2025** Especialidad **Magister en Ciencias y docente de educación inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Guía de observación para desarrollar Competencias Matemáticas en niños de cinco años**

Autor del instrumento: **Cabanillas Marín Susana Del Pilar**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos -cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudio?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		175				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		8.75				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento
Para ser aplicado a los niños


III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 - 0,49	Validez Nula
0,50 - 0,59	Validez muy baja
0,60 - 0,69	Validez baja
0,70 - 0,79	Validez aceptable
0,80 - 0,89	Validez buena
0,90 - 1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$175 = 0,875$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mg. Marcelly Anais Vásquez Marín
Magíster en Ciencias

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: María de las Mercedes Arroyo Cotrina
Fecha: 18 de julio del 2025 Especialidad Magister en Psicología Educativa y docente de educación inicial

Nombre del instrumento evaluado. Guía de observación para desarrollar Competencias Matemáticas en niños de cinco años

Autor del instrumento: Cabanillas Marin Susana Del Pilar

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		175				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		8.75				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento
Para ser aplicado a los niños

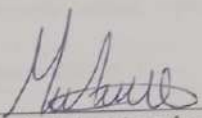
III.- **Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$175 \div 200 = 0,875$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mg. María de las Mercedes Arroyo Cotrina
Magister en Psicología Educativa

ANEXO N° 1

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA: JUEGOS TRADICIONALS PARA DESARROLLAR LAS
COMPETENCIAS MATEMATICAS**

Autora

Cabanillas Marín Susana del Pila

Asesora

Montes Lizarraga, Carolina

Cajamarca

2025

UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIVEL	DURACION	BACHILLER
Niños de 5 años de la IEP de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca del año 2025.	Inicial	Del 1 de julio al 25 de agosto del 2025	Susana Del Pilar, Cabanillas Marín.

II. Situación significativa

El programa educativo juegos tradicionales nace por la necesidad de que los niños y niñas de 5 años tenían dificultades en el área de matemática, tales como situaciones simples hasta generales, como traducir cantidades a expresiones numéricas, para comunicar su comprensión sobre los números, para usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

De igual manera, no usan estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, por ello, se les hace dificultoso decir expresiones como “lejos de”, “cerca de”, “al lado de”, y expresiones de desplazamiento como: “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así mismo, no expresan la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que” estas situaciones no permiten que los niños y niñas empleen estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio, ya que al no tener un entendimiento no pueden desenvolverse matemáticamente en su vida diaria, en cualquiera de sus aspectos, generando que no desarrolle sus competencias matemáticas óptimamente.

Como nos vemos en la necesidad de satisfacer sus intereses y necesidades, se creyó conveniente realizar el proyecto “Programa educativo juegos tradicionales” con la finalidad de que los niños y niñas de 5 años de la institución educativa pública de aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea”

de Cajamarca, desarrollen adecuadamente sus competencias matemáticas: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

III. Organización y secuencia de actividades

N° de actividad	Nombre de la actividad
01	Jugando a la gallinita ciega aprendo a contar
02	Cuento sucesivamente mientras salto a la sogá
03	Me divierto jugando en las sillas musicales
04	Quién armó la torré más alta en el juego del Kiwi
05	Corro a la izquierda y derecha jugando a la Mata gente
06	¿Muchos o pocos niños jugaron a las estatuas?
07	Reconozco largo y corto jugando a la Liga
08	Soy veloz jugando a los encostalados
09	Paseo mi carretilla y comparo cuál pesa más
10	Brinco y brinco jugando a la rayuela

IV . Bibliografía

Maya (2007). *El Taller Educativo: ¿Qué es? ¿Cómo organizarlo, cómo dirigirlo, y cómo evaluarlo?* Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio

Medina y Parimango (2017) *Rimas y trabalenguas para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E N° 224 – Indoamerica Víctor Larco Herrera, en el 2016* (tesis de pre grado) ISP Indoamericana de Trujillo.

Sescovich, S. (2016). *Conducta Humana. El proceso de enseñanza-aprendizaje: el taller como modalidad técnico-pedagógica.* Editorial Universo



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – CAJAMARCA.
IEPA. “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” - Cajamarca.
Cod. Mod: Inicial (1626936) Primaria (1627041) Secundaria (1627058)



“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE APLICACIÓN “HNO. VICTORINO ELORZ GOICOECHEA” DE CAJAMARCA:

HACE CONSTAR

Que, **CABANILLAS MARÍN, SUSANA DEL PILAR**, docente de la IE. inicial “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, aplicó el “PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN CINCO AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANO VICTORINO ELORZ GOICOECHEA, CAJAMARCA, 2025”

Se expide la presente a petición de la parte interesada, para los fines que estime pertinente.

Cajamarca, 23 de octubre de 2025.


GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DRE - CAJAMARCA
UGEL - CAJAMARCA

Prof. Ever L. Arribaspiña Sánchez
DIRECTOR
I.E.P. “HNO. VICTORINO ELORZ GOICOECHEA”

ANEXO N°

“Programa “Juegos tradicionales” para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años, IEP de Aplicación “Hno. Victorino Elorz Goicoechea”
Cajamarca”

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Brinco y brinco jugando a la rayuela”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución	: I.E.P.A “Hno Victorino Elorz Goicoechea” Cajamarca.
1.2 Nivel	: Inicial
1.3 Edad	: 5 años
1.4 Sección	: “Gladiolos”
1.5 Grupo	: Grupo Experimental
1.6 Ciclo de la EBR	: II
1.7 Fecha	: Cajamarca 2025
1.8 Hora de inicio	: 9:00 am
1.9 Tiempo probable	: 45 minutos
1.10 Facultad	: Educación y Humanidades
1.11 Bachiller	: Cabanillas Marín Susana del Pilar
1.12 Programa	: Maestría En Educación
1.13 Código	: 2809000210

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	MATEMÁTICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	ESTANDAR	CRITERIO
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">Traduce cantidades a expresiones numéricas.Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos,	Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando el conteo como estrategia y lo hace de manera creciente y decreciente, mientras identifica los números.

	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	
--	---	--	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Secuencia metodológica	Estrategias didácticas	Materiales/recursos	Tiempo
INICIO	<p><u>Motivación:</u></p> <p>La profesora pide a los niños y niñas que se ubiquen formando un círculo para establecer los acuerdos del día. Luego entonamos la canción “La rayuela”</p> <p style="text-align: center;"><u>La Rayuela</u></p> <p style="text-align: center;">Brinca, brinca, brinca jugando sin parar saltando a la rayuela jugamos a contar si tienes una tiza en el patio hazla ya dibuja la escalera a la meta llegarás. Marca la rayuela del 1 hasta el 10</p>	Asamblea	10 minutos

	<p>saltar contando de manera creciente hasta llegar al cielo o número 10 y regresar contando de manera decreciente hasta el número 1, debemos recoger la piedra siempre saltando en un pie, sin pisar el casillero donde estuvo la piedra, una vez terminado, lanzar la piedra al casillero con el número 2 y así sucesivamente.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo se llamó el juego? ¿Qué números había en el juego? ¿Cuántos niños pisaron la línea? ¿Cuántos casilleros tiene el juego? ¿Qué casillero no debemos pisar? ¿Cuántos niños pasaron el juego sin equivocarse? ¿Qué debíamos lanzar? ¿Dónde dibujamos la rayuela? ¿Con qué dibujamos la rayuela? ¿Cómo debíamos saltar?</p> <p>CONCRETO</p> <p>-Pedimos a los niños y niñas que se ubiquen en grupos y les damos distintos materiales para que cuenten y coloquen los números en orden creciente y decreciente.</p> <p>Luego preguntamos: ¿Qué números se pueden formar con ese material? Escuchamos sus respuestas. La maestra apoya a los niños que tienen dificultad para formar los números e identificarlos.</p> <p>PICTÓRICO</p> <p>-Entregamos por grupos plastilina para que los niños y niñas moldeen con apoyo de la maestra las pegamos en una hoja bond para que un grupo lo pegue de manera creciente y el otro grupo de manera decreciente, planteamos la pregunta: ¿Qué número moldeaste? La maestra se acerca a los niños y niñas y en forma personalizada pregunta: ¿Qué otros números puedes formar? ¿Cuántos números has armado? ¿Cuáles son los números que te faltan?</p> <p>-Pedimos que se ubiquen en asamblea para exhibir y comentar con sus compañeros los trabajos realizados.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Tiza</p> <p>Piedra</p> <p>Palitos</p> <p>Cuentas</p> <p>Yaces</p> <p>Ganchos</p> <p>Chapitas</p> <p>Pepitas</p> <p>Plastilina</p> <p>Cinta de embalaje</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación – Metacognición</p> <p>-La maestra hace preguntas: ¿Les gustó el juego que hicimos? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Qué números conocemos? ¿Me pueden explicar el juego? ¿Ya conocían los números del 1 al 10?</p> <p>¿Cuántos casilleros debemos dibujar? ¿Qué parte no se debe pisar? ¿Podrías contar de manera creciente y decreciente hasta el 10?</p> <p>Escuchamos las respuestas.</p>	<p>Diálogo</p>	<p>10 minutos</p>

	Proponemos a los niños y niñas que en casa comenten con sus padres a que han jugado.		
--	--	--	--

IV. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Cuaderno de registro

Susana del Pilar Cabanillas Marín

Evidencias fotográficas de la aplicación del programa



Motivando a los niños en la realización de las sesiones de aprendizaje



Soy veloz jugando a los encostalados



Paseo mi carretilla y comparo cual pesa más



Brinco y brinco jugando a la rayuela

BASE DE DATOS DEL PRE TEST, PROGRAMA EDUACTIVO PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS

Unidades de	D1 Resuelve problemas de cantidad										D2 Resuelve problemas de forma, movimientos localización										PTOS	NIVEL			
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20					
1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	1	9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	16	En proceso	
2	0	1	2	0	1	2	1	2	1	2	12	0	1	2	1	2	0	2	2	1	1	0	11	23	Logrado
3	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	6	2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	8	14	En proceso	
4	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	14	En proceso	
5	1	0	1	2	0	2	0	2	2	2	12	0	0	2	0	2	1	2	2	1	0	10	22	Logrado	
6	1	1	1	1	2	1	1	0	1	1	10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7	17	En proceso	
7	0	2	2	1	0	2	2	2	1	1	13	1	1	2	1	2	2	2	0	0	0	13	26	Logrado	
8	1	2	2	1	1	1	0	0	0	1	9	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	16	En proceso	
9	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	1	1	0	1	0	1	2	1	1	1	9	17	En proceso	
10	2	1	2	0	2	2	0	2	0	2	13	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	16	29	Logrado	
11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	17	En proceso	
12	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	16	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	13	29	Logrado	
13	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	17	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	17	34	Logro destacado	
14	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	11	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6	17	En proceso	
15	1	0	1	1	2	1	1	0	1	1	9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18	En proceso	
16	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	16	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	17	33	Logro destacado	
17	1	2	1	0	0	1	1	1	1	1	9	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	17	En proceso	
18	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	22	Logrado	
19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	15	En proceso	
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	18	En proceso	
21	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	17	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	17	34	Logro destacado	
22	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	17	En proceso	
23	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	23	Logrado	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11	21	Logrado	
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	16	En proceso	
26	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	21	Logrado	

BASE DE DATOS DEL POS TEST, PROGRAMA EDUACTIVO PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS

Unidades de	D1 Resuelve problemas de cantidad										D2 Resuelve problemas de forma, movimientos localización										PTOS	NIVEL		
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20				
1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	16	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	35	Logro destacado
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	0	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	36	Logro destacado
3	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	16	2	1	2	1	1	2	2	1	0	1	13	29	Logrado
4	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	15	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18	33	Logro destacado
5	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	38	Logro destacado
6	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	15	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	15	30	Logrado
7	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	17	36	Logro destacado
8	2	2	2	1	1	1	2	0	2	2	15	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	14	29	Logrado
9	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	15	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	15	30	Logrado
10	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	18	36	Logro destacado
11	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	14	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	13	27	Logrado
12	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	17	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	35	Logro destacado
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	17	37	Logro destacado
14	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	11	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	6	17	Logro destacado
15	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	14	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	13	27	Logrado
16	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18	36	Logro destacado
17	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	18	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	36	Logro destacado
18	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	16	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	17	33	Logro destacado
19	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18	34	Logro destacado
20	1	2	2	0	2	1	2	2	2	1	15	1	1	2	0	2	2	2	2	1	1	14	29	Logrado
21	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	18	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18	36	Logro destacado
22	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	38	Logro destacado
23	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	17	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	18	35	Logro destacado
24	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18	0	2	1	2	1	1	2	1	1	1	12	30	Logrado
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0	1	1	2	0	1	1	1	0	8	16	En proceso
26	2	0	2	2	2	2	1	1	1	0	13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	22	Logrado

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
Cabanillas Marin, Susana Del Pilar		26697962	pilycab1973@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025			
5. Programa Académico			
Maestría en Educación con mención en Docencia e Investigación			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ³ (info.eu-repo/semantic/openAccess)	<input type="checkbox"/>	Acceso restringido ⁴ (info.eu-repo/semantic/restrictedAccess) (*)
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

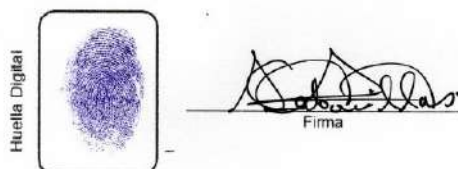
Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	02	12	2025

Importante



¹ Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2
² Ley N° 30085, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-RCM
³ Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
⁴ En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CORCITEC-DEDC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
⁵ Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
⁶ Según el inciso 7.2.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, num. 32.3).

Programa Educativo Juegos Tradicionales para desarrollar Competencias Matemáticas en cinco años, Institución Educativa, Hermano Victorino Elorz Goicoechea, Cajamarca, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2 %
3	vsip.info Fuente de Internet	1 %
4	monterrico.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	1library.co Fuente de Internet	1 %
8	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %

9	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	latam.redilat.org Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
14	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
16	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to unajma Trabajo del estudiante	<1 %
19	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
repositorio.unh.edu.pe		

20	Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
26	plejocstradicionals.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
29	fundacionkoinonia.com.ve Fuente de Internet	<1 %
30	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
32	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
34	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
36	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
38	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

42	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
43	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
45	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
46	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
47	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	<1 %
48	archive.org Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.ul.pt Fuente de Internet	<1 %
50	Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
51	Submitted to Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo Trabajo del estudiante	<1 %

52	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
53	negociar.blogstream.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.revistaespacios.com Fuente de Internet	<1 %
55	13989122166.srv040146.webreus.net Fuente de Internet	<1 %
56	Submitted to Area eped Trabajo del estudiante	<1 %
57	praxis.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
59	www.pinterest.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo