

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Juegos tradicionales para resolver problemas aditivos de combinación con
estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti
de Odria - Pasco**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Inicial - Primaria

Autores:

Bach. Lucila Dorcas BAZAN USURIAGA

Bach: Yeny Margoth MAURICIO TORRES

Asesor:

Dr. Gastón Jeremías OSCÁTEGUI NÁJERA

Cerro de Pasco – Perú – 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Juegos tradicionales para resolver problemas aditivos de combinación con
estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti
de Odria – Pasco**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Nérida Rosario RICALDI HINOSTROZA

PRESIDENTE

Dr. Catalina Liliana ROSALES LANDEO

MIEMBRO

Dr. Alipio Merlín ROJAS MIRANDA

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 164 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Lucila Dorcas BAZAN USURIAGA y Yeny Margoth MAURICIO TORRES

Escuela de Formación Profesional:

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Juegos tradicionales para resolver problemas aditivos de combinación con estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria- Pasco

Asesor:

Gastón Jeremías OSCÁTEGUI NÁJERA

Índice de Similitud:

19%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 16 de setiembre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teófilo Febi FAU
20154002040 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 16.09.2025 17:22:11 -05:00

DEDICATORIA

A Estefa Usuriaga Santillan,
mi querida madre por su inmenso
amor.

Lucila Dorcas

Al ser que me dio la vida
y su inmenso amor
Consuelo Torres, mi madre
Yeny Margoth.

AGRADECIMIENTO

Sin motivación no hay compromiso y sin este las metas se olvida, los talentos se alejan, los grupos y equipos se desintegran. El reconocimiento al Dr. Gastón Oscátegui Nájera, maestro con gran talento, entereza, pasión y dedicación en la formación profesional. Igualmente, por las orientaciones y asesoría en el desarrollo de la investigación, compartir sus conocimientos en el campo de la metodología de la investigación que permitió culminar el estudio propuesto.

A los maestros de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión por el esfuerzo y dedicación en la nuestra formación inicial.

A nuestra alma mater, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, nuestra querida UNDAC.

RESUMEN

El objetivo de la investigación es determinar la influencia de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco; la investigación es aplicada por su propósito y profundidad de estudio es explicativa; el diseño de investigación cuasiexperimental con preprueba y posprueba con un solo grupo; la muestra es no probabilístico por conveniencia 25 estudiantes del 1er grado; la intervención se realizó a través de sesiones de aprendizaje la estrategia de los juegos tradicionales se implementó en los procesos didácticos. Los resultados presentan diferencias entre las pruebas del pre y post test, las medias y las medidas de dispersión son favorables al pos test, la prueba de hipótesis se realizó con t se student de muestras relacionadas de acuerdo a la prueba de normalidad. Conclusión, los juegos tradicionales influyen en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado.

Palabras clave: Juegos tradicionales, problemas aditivos de combinación, resolución de problemas.

ABSTRACT

The objective of the research is to determine the influence of traditional games on the resolution of additive combination problems in first grade students of educational institution No. 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco; The research is applied for its purpose and depth of study is explanatory; the quasi-experimental research design with pretest and posttest with a single group; The sample is non-probabilistic for convenience, 25 1st grade students; The intervention was carried out through learning sessions, the strategy of traditional games was implemented in the didactic processes. The results present differences between the pre- and post-test tests, the means and dispersion measures are favorable to the post-test, the hypothesis test was carried out with t se student of related samples according to the normality test. Conclusion, traditional games influence the resolution of additive combination problems in first grade students.

Keywords: Traditional games, additive combination problems, problem solving.

INTRODUCCIÓN

Señores Miembros del Jurado:

Señores miembros dejamos a vuestra disposición la tesis titulada Juegos tradicionales para resolver problemas aditivos de combinación con estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria- Pasco, con el propósito de optar el Título Profesional de Licenciado en educación con mención: Inicial - Primaria.

La resolución de problemas hoy es una tendencia que se presenta como una alternativa para enfrentarse a los diversos obstáculos en la vida cotidiana, situación que implícitamente tiene las habilidades de razonamiento lógico, por lo cual el proceso de aprendizaje es un tema de mucha importancia, su valía radica en responder a interrogantes y explicar la forma como se resuelve un problema y no solo es hallar resultados simbólicos. La utilidad de aprender a resolver problemas se convierte en una fortaleza siempre que se asume con mucha cuidado y conocimiento de los procesos de aprendizaje de la matemática.

Los problemas aditivos como contenido temático son tratados de manera progresiva, igualmente, el proceso metodológico se basa con el enfoque y los procesos de aprendizaje matemático bajo un determinado conjunto de procedimiento, que son considerados como procesos didácticos bajo la perspectiva constructivista que se basa en la construcción del conocimiento y el desarrollo de las competencias. El sistema educativo peruano en el currículo presenta orientaciones pedagógicas de la misma manera en el programa curricular establece las competencias a trabajar, sin embargo, el proceso a desarrollar no se orienta a los lineamientos establecidos, por cuanto que el trabajo didáctico se centra en un proceso de aprendizaje basado en la simbolización y realizar cálculos de manera subjetiva y abstracta, situación que no permite un adecuado aprendizaje de la matemática.

El estudio se encuadra en la aplicación de un aspecto fundamental en la vida del ser humano, y con mayor énfasis en la etapa infantil, que viene a ser el juego, actividad innata al

ser humano y mas si se realiza en el espacio social que viene a ser la interrelación con los hermanos y amigos. Los juegos tradicionales, basado en las actividades recreativas en el medio social y como forma de en interacción con el medio inmediato se refleja en la aceptación de reglas de juego como de los recursos necesarios. Situación que en la investigación se refleja con la participación activa de los estudiantes y la motivación que se genera en ellos, el juego como medio de aprendizaje se demuestra que es eficaz y muy influyente en los resultados obtenidos, la resolución de problemas se encuentra implícito en el desarrollo del juego, al buscar quien gana y quien pierde la forma como acumulan los puntos o la cantidad de intentos por cada participante. Los problemas de combinación por característica tienen que trabajarse con dos partes y un todo, situación que genera una infinidad de problemas, acciones que fueron traducidos al lenguaje matemático que luego fueron resueltos en el propio juego y su respectivo registro que permitió lograr el objetivo propuesto. Los estudiantes lograron resolver problemas de combinación y hallar el todo igualmente una de las partes de acuerdo a la incógnita formulada, que al final se responde en base a los realizado en el juego.

Los estudiantes del 1er grado de primaria de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria- Pasco, fue el escenario del estudio, por característica y nivel de representación de la educación de la región Pasco, nos complace y agradecemos la disposición para realizar la investigación.

La tesis se organiza por capítulos de acuerdo al esquema de la universidad: Capítulo I, planteamiento del problema de investigación, objetivos, limitaciones y la delimitación respectiva. Capítulo II, marco teórico, antecedentes, bases teóricas y definición de términos Capítulo III, metodología de la investigación, tipo, nivel y diseño de investigación, población y muestra, instrumentos y técnicas. Capítulo IV es la presentación de los resultados, discusión y contrastación de la hipótesis, conclusiones y recomendaciones.

Las autoras

ÍNDICE

Página.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	4
1.3.	Formulación del problema	5
1.3.1.	Problema general	5
1.3.2.	Problemas específicos	5
1.4.	Formulación de objetivos.....	5
1.4.1.	Objetivo general.....	5
1.4.1.	Objetivos específicos	5
1.5.	Justificación de la investigación	6
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	7

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio.....	8
2.2.	Bases teóricas – científicas	11
2.2.1.	Juego.....	11
2.2.2.	Resolución de problemas.....	16
2.3.	Definición de términos básicos.....	20
2.4.	Formulación de hipótesis	21
2.4.1.	Hipótesis general.....	21
2.4.2.	Hipótesis específica	21
2.5.	Identificación de variables	21
2.5.1.	Variable independiente:	21
2.5.2.	Variable dependiente	21
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	22

CAPITULO III
METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	23
3.2.	Nivel de investigación.....	23
3.3.	Métodos de investigación	23
3.4.	Diseño de investigación	23
3.5.	Población y muestra.....	24
3.5.1.	Población.....	24
3.5.2.	Muestra	24
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.6.1.	Técnicas	25

3.6.2. Instrumentos.....	25
3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación.....	25
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	27
3.8.1. Procesamiento electrónico.	27
3.8.2. Técnicas estadísticas.	27
3.9. Tratamiento estadístico	28
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	28

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo.....	29
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	30
4.2.1. Resultados de pre test de los problemas de combinación tipo 1.....	30
4.2.2. Resultados de pre test de los problemas de combinación tipo 2.....	34
4.2.3. Resultados de post test de los problemas de combinación tipo 1.	37
4.3. Prueba de hipótesis	51
4.4. Discusión de los resultados.....	57

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1. Estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria	24
Tabla 2. Validación por jueces.....	26
Tabla 3. Coeficiente de confiabilidad	26
Tabla 4. Identifica la parte 1	30
Tabla 5. Identifica la parte 2	31
Tabla 6. Diferencia las dos cantidades por sus características.....	31
Tabla 7. Identifica la condición	32
Tabla 8. Se pregunta por el todo como incógnita del problema	33
Tabla 9. Identifica la parte 1	34
Tabla 10. Identifica el todo o la cantidad total.....	34
Tabla 11. Diferencia las dos cantidades por sus características.....	35
Tabla 12. Identifica la condición	36
Tabla 13. Se pregunta por una parte como incógnita del problema.....	37
Tabla 14. Identifica la parte 1	37
Tabla 15. Identifica la parte 2	38
Tabla 16. Diferencia las dos cantidades por sus características.....	39
Tabla 17. Identifica la condición	40
Tabla 18. Se pregunta por el todo como incógnita del problema	40
Tabla 19. Identifica la parte 1	41
Tabla 20. Identifica el todo o la cantidad total.....	42
Tabla 21. Diferencia las dos cantidades por sus características.....	42
Tabla 22. Identifica la condición	43

Tabla 23. Se pregunta por una parte como incógnita del problema.....	44
Tabla 24. Resultados comparativos del pre test y post test de la variable dependiente.....	45
Tabla 25. Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de la variable dependiente	46
Tabla 26. Resultados comparativos del pre test y post test por dimensiones:	47
Tabla 27. Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de la dimensión: problemas de combinación de tipo 1.	48
Tabla 28. Resultados comparativos del pre test y post test por dimensiones	49
Tabla 29. Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de la dimensión: problemas de combinación de tipo 2.	50
Tabla 30. Prueba de normalidad	51
Tabla 31. Correlaciones de muestras emparejadas	53
Tabla 32. Correlaciones de muestras emparejadas	55
Tabla 33. Correlaciones de muestras emparejadas	56

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página.
Figura 1. Identifica la parte 1	30
Figura 2. Identifica la parte 2	31
Figura 3. Diferencia las dos cantidades por sus características	32
Figura 4. Identifica la condición	32
Figura 5. Se pregunta por el todo como incógnita del problema	33
Figura 6. Identifica la parte 1	34
Figura 7. Identifica el todo o la cantidad total	35
Figura 8. Diferencia las dos cantidades por sus características	35
Figura 9. Identifica la condición	36
Figura 10. Se pregunta por una parte como incógnita del problema	37
Figura 11. Identifica la parte 1	38
Figura 12. Identifica la parte 2	38
Figura 13. Diferencia las dos cantidades por sus características	39
Figura 14. Identifica la condición	40
Figura 15. Se pregunta por el todo como incógnita del problema	41
Figura 16. Identifica la parte 1	41
Figura 17. Identifica el todo o la cantidad total	42
Figura 18. Diferencia las dos cantidades por sus características	43
Figura 19. Identifica la condición	43
Figura 20. Se pregunta por una parte como incógnita del problema	44

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

La sociedad en la actualidad reclama a la educación una formación integral en los estudiantes, quienes deben de desenvolverse en un mundo cada vez más exigente, por ende, se tiene mayores requerimientos de aprendizajes que le permitan comunicarse, resolver problemas, emplear los recursos tecnológicos como ejemplo de estas exigencias.

Los conocimientos matemáticos en la actualidad son básicos con los cuales el ser humano debe enfrentar las diferentes situaciones que se presenten en la vida cotidiana, un buen porcentaje de personas no desarrollan las competencias básicas; en el caso de la matemática, no es prioridad resolver ejercicios de manera mecánica ni repetitiva, sino, es lograr que el ser humano piense, razone y logre planear y resolver problemas, el Minedu (2013) menciona al respecto:

El problema es cuando la matemática que aprendemos resulta poco significativa, poco aplicable a la vida, o simplemente aburrida, tanto que al dejar el colegio olvidamos lo que aprendimos y no seguimos aprendiéndola

por nuestra cuenta. Si bien hay quienes aprenden la matemática por sí mismos, la mayoría no lo hace. Necesitamos algún tipo de acompañamiento para aprender matemática y reflexionar sobre nuestro aprendizaje. Es en la educación matemática formal donde se puede ofrecer una intervención pedagógica que nos posibilite tal desarrollo (p. 6)

La educación formal se orienta por principios, enfoques y procesos que parten de un pensamiento o idea de la educación y como se enfrenta el ser humano a una realidad cada vez más exigente y con cambios acelerados. La labor docente tiene la responsabilidad de orientar, guiar, enseñar, situación que en muchos casos no es asumido como tal, puesto que, los estudiantes esperan de los docentes la información, conocimientos que se comparten, experiencias y los saberes que permitan una formación acorde a la actualidad.

El aprendizaje de la matemática no puede ser ajena a la realidad y que no le sea útil, Minedu (2013) menciona:

La matemática cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real. Nuestros estudiantes sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con algo que saben y con la realidad cotidiana. Esa es una matemática para la vida, donde el aprendizaje se genera en el contexto de la vida y sus logros van hacia ella (p. 7)

El enfoque basado en la resolución de problemas, es la tendencia del aprendizaje de la matemática, propuesta que se viene trabajando a nivel nacional e internacional, se centra como el aprendizaje se relación con situaciones reales de la vida cotidiana y establecen la funcionalidad de la matemática en la realidad, el Minedu (2013) refiere: “Este enfoque supone cambios pedagógicos y metodológicos muy

significativos (...). Este enfoque surge de constatar que todo lo que aprendemos no se integra del mismo modo en nuestro conocimiento matemático” (p. 10). De tal modo que la propuesta debe ser empoderada por los docentes de los diferentes niveles educativos y se aplique con sus variantes obviamente a los contextos y características de los estudiantes.

La educación formal de acuerdo a principios epistemológicos, filosóficos, sociológicos encuadra un enfoque curricular que tienen fuentes, principios y elementos curriculares para la formación integral del ser humano. En la educación básica regular, la edad de los estudiantes es el parámetro con el cual se orienta y se trabaja el proceso de aprendizaje, sin embargo, las propuestas como se evidencian en los resultados, en las evaluaciones ECE, LLECE y las que se aplican en las instituciones educativas muestran niveles bajos, reconociendo que en los últimos años se observa un ligero incremento en los niveles de logro pero no es suficiente, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), a través de la UMC informa de los resultados del segundo grado de primaria en matemática: el 51.1% en el nivel en inicio, 31.9% en el nivel en proceso y 17.0% en el nivel satisfactorio, situación que no es nada prometedora en esta misma tendencia se muestra los resultados de la región Pasco: 50.9% en el nivel en inicio, 31.8% en el nivel en proceso y 17.3% en el nivel satisfactorio. Esta realidad que persiste en el histórico de los informes es una preocupación y si persiste esta situación los estudiantes continuaran con el temor de aprender matemática y mucho mas de hacerla útil en su vida cotidiana.

Los tipos de problemas que se trabajan en las instituciones educativas y se tuvo la oportunidad de observar en el desarrollo de las prácticas preprofesionales y el ejercicio de la carrera son problemas típicos y la resolución de los mismos se trabajan bajo un modelo único. La adición y sustracción se aprenden con los típicos ejercicios y

el proceso repetitivo de cantidades que no representan elementos o situaciones reales, puesto que, son abstractos.

Por la situación descrita la investigación propone plantear una alternativa al trabajo didáctico de los docentes, es decir, el campo de la didáctica y los procesos metodológicos deben recibir una iniciativa diferente a la rutina y el aprendizaje mecanizado y repetitivo, la propuesta se basa en los juegos tradicionales, comprendiendo que es el juego, Meneses y Monge (2001) mencionan: “El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (p. 113), el estudio plantea aprovechar una actividad natural del ser humano para el proceso de los aprendizajes, mucho mas si estos juegos son practicados en su vida cotidiana, por ellos los juegos tradicionales de la rayuela o mundo y el kiwi, son los juegos seleccionados para presentar como una propuesta de trabajo pedagógico en la institución educativa N° 35002 “Zoila Amoretti de Odria” de Pasco, con estudiantes del primer grado, para el aprendizaje de la resolución de problemas aditivos de combinación.

1.2. Delimitación de la investigación

Delimitación espacial

El espacio de estudio fue la institución educativa N° 35002 “Zoila Amoretti de Odria” del distrito de Chaupimarca, jurisdicción de la provincia y región de Pasco, con estudiantes del primer grado de primaria.

Delimitación temporal

El periodo de estudio se desarrolló durante nueve meses iniciando en el mes de febrero y culminando en el mes de noviembre del año 2023.

Delimitación de conocimiento.

La base teórica que orientará el estudio se encuentra en las teorías cognitivas, psicológicas, socioculturales y experienciales

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco?
- b) ¿Cómo influye los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco

1.4.1. Objetivos específicos

- a) Establecer la influencia de los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1

en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002
Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

- b) Establecer la influencia de los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002
Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

1.5. Justificación de la investigación

Teórica. El aprendizaje de la matemática centrado en la resolución de problemas es el enfoque que el sistema educativo peruano viene implementando en la educación básica regular, por consiguiente, los docentes en actividad tienen la obligación de comprender y aplicar el enfoque, por ello con el propósito de tener una alternativa bajo este marco se presenta la propuesta de aplicar juegos tradicionales para resolver problemas aditivos de combinación cuyos resultados y conclusiones servirán de referencia y fuente de información a posteriores investigaciones como también sustento teórico a la aplicación del juego en el aprendizaje de la matemática.

Práctica. La propuesta basada en la experiencia en el campo de los hechos, permitirá modificar las prácticas habituales del docente los cuales tendrán como elemento de experiencia las estrategias propuestas como la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la matemática de manera específica en la resolución de problemas aditivos de combinación.

Metodológica. La aplicación de los juegos tradicionales, el uso de recursos cotidianos o elementos de los juegos permitirá la diversificación del proceso metodológico y que se evidenciará en el instrumento de evaluación para verificar los resultados de la aplicación de la propuesta.

1.6. Limitaciones de la investigación.

Las dificultades que se presentaron para el estudio se encuentran en las limitaciones en el acceso a la información por encontrarse muchas de ellas restringidas además del retorno progresivo de los estudiantes a las instituciones educativas por un periodo de tiempo alargado por no contar con las facilidades para el contacto con docentes y estudiantes para las coordinaciones y recojo de información objetiva para el estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes Internacionales

Barandica, S. P. y Tovar, D. C. (2016) en la tesis de maestría plantea el objetivo general, desarrollar el pensamiento lógico a través de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en los estudiantes del 3º de básica primaria de la institución educativa técnica turística Simón Bolívar de Puerto Colombia – Atlántico, enfoque cuantitativa, alcance explicativo, paradigma positivista, diseño cuasi experimental, muestra de lección deliberada conformada por 32 estudiantes, los resultados muestra diferencias en el porcentaje de los dos grupos a nivel de la estadística descriptiva, el grupo experimental muestra mejores promedios, en cuanto a la estadística inferencial, explica la causa efecto en el que los juegos tradicionales incide en el desarrollo del pensamiento lógico y por ende enfatizan el pensamiento numérico. Concluye: los juegos tradicionales están asociados al pensamiento lógico y las operaciones aritméticas básicas, conjugan las competencias lógicas de clasificación, para la pertenencia e inclusión, seriación con las propiedades de transitividad y reciprocidad y la

correspondencia para un pensamiento relacional.

Fuentes, *et al* (2019). En la tesis de maestría *Dificultades de la resolución de problemas matemáticos de estudiantes de grado 501 Colegio Floresta Sur*, plantea el objetivo, determinar las causas que inciden en las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes del grado 501 en cuanto a la resolución de problemas aditivos simples; paradigma interpretativo cualitativo, enfoque mixto con preponderancia cualitativa, muestra 9 estudiantes y 9 padres de familia, los resultados, en base al análisis se evidencia la baja comprensión, los vacíos conceptuales y la falta de estrategias son la causa de las dificultades en la resolución de problemas. Se concluye: la comprensión de textos, la estructura de la pregunta y el contexto de la situación planteada son importantes en la resolución de problemas.

Guato, N. M. (2016). La tesis de licenciatura *El juego de la rayuela y el cumplimiento de reglas con los niños y niñas de 5 y 6 años de la escuela de educación básica*, tiene como objetivo, determinar el juego de la rayuela y su incidencia en el cumplimiento de reglas con los niños y niñas de 5 y 6 años, investigación exploratoria y descriptiva, el total de la población constituye la muestra 26 niños y 4 docentes; los resultados, en el análisis de la entrevista a los docentes, la mayoría de docentes realizan juegos infantiles tradicionales como la rayuela, que permiten el cumplimiento de reglas de conducta y genera una mejora en los aspectos físico y mental en el caso de las fichas a estudiantes reflejan que el mayor porcentaje de estudiantes observados el 96% de estudiantes reconocen el juego de la rayuela y cumplen con las indicaciones, sin embargo, la práctica del juego debe ser permanente para generar aprendizajes significativos. Concluye, Los niños aplican correctamente el juego de la rayuela para el cumplimiento de las reglas, sienten motivación y se respeta lo establecido, los docentes deben estar capacitados para practicar los juegos tradicionales como la rayuela.

Nacionales

Pablo, A. D. y Ponce, Y. Y. (2021) en la tesis de licenciatura Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir – Llanta – 2018. Tiene como objetivo establecer como los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad en niños de primer grado; nivel de investigación descriptivo correlacional, tipo básica descriptiva; muestreo no probabilístico 22 estudiantes; los resultados muestran un nivel de correlación de Spearman de 0.857 entre los juegos tradicionales y la creatividad, en la misma tendencia referido a las dimensiones se observa: el juego tradicional y la fluidez un coeficiente de correlación de 0.807, el juego tradicional y la flexibilidad un coeficiente un coeficiente de correlación de 0.806, juego tradicional y la originalidad un coeficiente de correlación de 0.885 y el juego tradicional y la elaboración un coeficiente de correlación de 0.807. Concluyen: Existe una relación significativa entre el juego tradicional y el desarrollo de la creatividad, existe una relación entre el juego tradicional y las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los niños del primer grado de la primaria.

Condor, T. M. (2019). En la tesis doctoral Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016, plantea el objetivo, utilizar los juegos Tradicionales como estrategia en el Aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del Segundo Grado de Primaria; tipo de investigación aplicada, nivel explicativo, diseño cuasi experimental, muestra 27 estudiantes, con dos grupos, grupo experimental y grupo control; resultados, de las cuatro dimensiones tres de ellas muestran una tendencia mayor al finalizar la aplicación de los juegos tradicionales, una no logra correlacionar. Concluye: Existe una diferencia significativa

de las medias obtenidas al inicio y final de la aplicación de los juegos tradicionales, con una significancia bilateral = .000; la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejora significativamente el aprendizaje de la matemática.

Cedeño, F. O. (2017). En la tesis doctoral Importancia del método de resolución de problemas con ejemplos de la vida diaria en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del nivel I de la Universidad Técnica de Manabí – Ecuador, 2015, tienen como objetivo, establecer el nivel de incidencia de la aplicación del método de resolución de problemas con ejemplo de la vida diaria, en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del nivel I, tipo de investigación de estudio teórica, nivel descriptivo, estudio cuantitativo, diseño cuasi experimental, con dos grupos, grupo experimental y grupo control, con pre test y post test, muestra 113 estudiantes, los resultados, de acuerdo a la prueba t de student se observa una diferencia de medias de 17.91 puntos, con una significancia de $P = 0.000$, que muestra la efectividad del método de resolución de problemas con ejemplo de la vida diaria, mejoró sustantivamente el aprendizaje de la matemática.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Juego.

Según Capcha y Barzola (2021) definen: “El juego es una actividad recreativa del ser humano, que comienza desde bebe, que se establece con la realidad exterior lleno de fantasías y deseos que van adquiriendo durante su crecimiento” (p. 27), actividad natural del ser humano, los movimientos con los cuales se divierte y que le permite un desarrollo natural durante su vida.

Huizinga (1987, citado en Capcha y Barzola, 2021) mencionan: “el juego es una acción de manera libre y voluntaria dentro de los límites espaciales y temporales y bajo una regla libremente consentida, donde el sentimiento de la alegría provocando algo

diferente de la realidad para que parezca a lo que se desea” (p. 27), la acción voluntaria ejecutada en cualquier lugar realizado con diversos materiales y en cualquier tiempo.

Cagigal (1996, citado en Capcha y Barzola, 2021) define: “El juego es de forma libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se realiza en un tiempo y espacio fijo de la vida habitual, conforme a las reglas, que están establecidas cuyo elemento informativo es la tensión” (p. 28), cada juego es un medio con el cual se acuerda reglas que a la vez se convierte en una forma de competencia en el cual cada uno busca mejorar y desarrollar habilidades que le permitan ser mejor.

Juegos tradicionales. Según Capcha y Barzola (2021) definen de la manera siguiente:

Son aquellos juegos típicos que se juegan sin la intervención de los juguetes, solo es el empleo del propio cuerpo y de recursos que se puedan obtener de la naturaleza como: piedras, ramas, flores, tierra, etc. También los objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc (p. 30)

Una actividad natural que no es necesario contar con materiales, busca adecuar cualquier objeto como juguete, el propio ser humano se convierte en el elemento básico y es cotidiano o es parte de la vida del ser humano de acuerdo al contexto en el que se encuentre. En este mismo sentido complementa, Capcha y Barzola (2021) “transferido de generación en generación en su conservación y divulgación, las instituciones y entidades han tenido que ver mucho con el paso del tiempo. Así mismo esté ligado a la historia, a su cultura y tradiciones del país” (p. 30), el aprendizaje es empírico las reglas y los recursos son adecuados y son parte de la vivencia, además son representativos para los pueblos o por las temporadas en las que se practican.

Sarmiento (2008, citado en Pablo y Ponce, 2021) refieren que: “los juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura,

recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó” (p. 30), la relación educación juego es evidente, los estudiantes ven a la escuela como un espacio de juego con sus compañeros en el cual comparten experiencias.

En esta misma línea de ideas los juegos tradicionales Pérez (2011, citado en Pablo y Ponce, 2021) definen: “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p. 31). La existencia de los juegos tradicionales en el tiempo depende de la práctica constante, las reglas pueden ser modificadas, cambiadas o incrementadas sin dejar de ser el mismo juego que se transmiten por cada generación.

Características de los juegos tradicionales, las características de los juegos tradicionales relacionando con la educación referenciando a Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002), Pablo y Ponce (2021) indican los rasgos:

- 1) Tienen reglas comprensibles, negociables y fáciles de memorizar.
- 2) Tienen variaciones dependiendo del lugar, la lengua y los materiales empleados.
- 3) Los materiales son diversos de uso cotidiano y puedan ser empleados en las instituciones educativas.
- 4) Mejora las condiciones físicas y el conocimiento de su cultura.
- 5) El lugar y tiempo de juego depende de las costumbres y de la decisión de quienes juegan.

El juego de la rayuela o mundo. Guato (2016) refiere:

Es uno de los juegos más reconocidos en todas partes del mundo, constituye como muchos otros juegos un pequeño enigma etnológico para los estudiosos que no se han puesto de acuerdo sobre sus orígenes, la rayuela fue inventada por un monje

español que quería simbolizar este juego el comienzo de esta vida con sus dificultades alternativas y la muerte en la antesala en la cual aparecen el infierno y el purgatorio etapas previas del cielo la meta final (p. 24).

La trascendencia del juego la rayuela en el tiempo es un referente que es parte de la historia infantil de muchas generaciones, incluso es una forma de transmitir la cultura de los pueblos, una representación de la vida y la muerte del ser humano.

Según Guato (2106) la rayuela es: “un juego tradicional que es reconocido por todo el mundo es un juego que causa impacto en quienes lo practican causando así disfrute y diversión con niños y niñas” (p. 24), de la misma manera complementa, que la práctica de acertar, la concentración, el reconocimiento de figuras y el cumplimiento de las reglas son algunas características que resaltan a este juego tradicional.

Forma de juego de la rayuela o mundo.

Se dibuja en el piso la rayuela o mundo que tiene diversas formas dependiendo del acuerdo de los participantes, ejemplo: puede tener la forma de una persona masculina o femenina, caracol o la rayuela gallego.

Se inicia el juego con establecer el turno, el primero lanza el tejo o teja al primer cuadrado y salta con un solo pie, realiza un recorrido de manera consecutiva todos los cuadrados, gana quien logra saltar toda la rayuela o mundo sin pisar la línea o el cuadrado en el que se encuentra el tejo o teja.



El juego del kiwi, Acuña (2022) menciona: “juego grupal que consiste en la construcción de una torre con las latas de leche (puede ser variado) luego de una distancia trazada un jugador con una pelota de trapo va tratar de derrumbar la torre en su totalidad” (p. 31), juego muy dinámico que se práctica en cualquier lugar, la cantidad de participantes es variado.

Igualmente, Pablo y Ponce (2021) mencionan, que se conforman dos equipos, se forma una torre triangular con las latas que puede ser 3 latas de base, seguido de 2 latas y una lata al final, igualmente se puede incrementar la cantidad de latas, depende del acuerdo entre los equipos, un integrante de equipo lanza una pelota de trapo o una pelota pequeña a la torre y busca derribar la menor cantidad de latas posibles, gana el

equipo que toca con la pelota a todos los integrantes del equipo o en caso contrario el equipo logra rearmar la torre de latas.



2.2.2. Resolución de problemas.

Para comprender la resolución de problemas partimos de la perspectiva que se asume dentro del campo educativo, particularmente en el proceso metodológico, Cedeño (2017) plantea:

La resolución de problemas matemáticos constituye una herramienta

indispensable y al mismo tiempo un contenido fundamental dentro del área de matemática. A través de ella, se estimula en el estudiante el desarrollo de habilidades cognitivas que le facilitan la adquisición de aprendizajes posteriores y le capacitan para desenvolverse en la vida cotidiana (p. 40).

Considerar una herramienta en el proceso de aprendizaje a la resolución de problemas significa que es el aspecto procedimental en el cual actúa el ser humano y hace útil en la vida cotidiana el aprendizaje.

Bajo la misma perspectiva Gómez 2007 dice que la resolución de problemas es seleccionar y resolver los problemas que sean significativos en el aprendizaje de la matemática.

De igual manera Echenique (2006) al referirse a la resolución de problemas manifiesta que es “una actividad de reconocimiento/aplicación de las técnicas trabajadas en clase y a la vez de acreditación de las técnicas aprendidas” (p. 10)

Es necesario comprender el problema en el campo educativo y de manera específica en la matemática, según Cedeño (2017) el problema es “un desafío que se encuentra latente en la actividad cotidiana y es un desafío para la inteligencia humana, todos nos vemos involucrados de una u otra forma, y estas tendrán que ser despejadas por el ser humano” (p. 46), en esta misma línea García (2003, citado en Cedeño, 2017 define el problema:

Situación enfrentada por un individuo o un grupo... que presenta una oportunidad de poner en juego los esquemas de conocimiento, exige una solución que aún no se tiene para la cual no se conocen medios o caminos evidentes y en la que se deben hallar interrelaciones expresas y tácitas entre un grupo de factores o variables, lo que implica la reflexión cualitativa, el

cuestionamiento de las propias ideas, la construcción de nuevas relaciones, esquemas y modelos mentales, es decir... la elaboración de nuevas explicaciones que constituyen la solución al problema... que significa reorganización cognitiva, involucramiento personal...y desarrollo de nuevos conceptos y relaciones generando motivación e interés cognitivo (p. 46).

Finalmente, un problema es un obstáculo, situación o inconveniente que es necesario ser resuelto a través de un conjunto de alternativas los cuales deben permitir un aprendizaje de cómo enfrentar una dificultad.

Problemas aditivos

Vergnaud (1991, citado en Butto y Delgado, 2012) los problemas de estructura aditiva son todos aquellos para cuya resolución intervienen sumas o restas y no pueden estudiarse en forma separada, pues pertenecen a una misma familia de problemas o a un mismo campo conceptual

Problemas aditivos de combinación

Coulibaly y Morín (2018) plantean que: “Se trata de problemas en los que se tienen dos conjuntos que son parte de un todo: PARTE + PARTE = TODO. La pregunta del problema puede hacer referencia acerca del todo o acerca de alguna de una de las partes” (p. 8).

Echenique (2006) “Son situaciones en las que hay que combinar dos cantidades, en los que podemos desconocer una parte o el todo; se trabajan las acciones de juntar y separar” (p. 32)

Cruz *et al* (s/f) plantean que se puede afirmar que en este tipo de problemas aditivos hay una cantidad total y los sumandos o las cantidades que no se modifican, la otra forma es hay dos cantidades estáticas (A y B) que forman parte de un todo que las incluye y lo conforman en su totalidad.

Complementan Cruz *et al* (s/f) mencionan que:

Se pone en juego una concepción binaria de las operaciones, se conocen como problemas parte-todo. Este tipo de problemas no conlleva acciones físicas que transformen una cantidad por lo que se consideran problemas estáticos. Se distinguen dos tipos: problemas en que se trata de obtener el todo a partir de las partes y problemas en que se trata de hallar el valor de una de las partes conocida la otra y el todo (p. 158).

Igualmente, Mesias (2018) refiere: “Los problemas de combinación presentan acciones o esquemas de parte- parte todo, las incógnitas planteadas sugieren que el estudiante identifique las cantidades que pertenecen a un todo o si se separan” (p. 11). Los problemas de este tipo consignan el incremento o diferencia de acuerdo a las características de los elementos de una determinada agrupación general.

Características:

Según MINEDU (2015) se considera:

- Evidencia las acciones de juntar y separar.
- Se presentan dos cantidades, se diferencian en alguna característica (por ejemplo, las cantidades pueden ser de trompos o canicas).
- La cantidad total o el todo se obtiene cuando se reúnen las dos cantidades anteriores (juguetes).

Tipos de combinación

Según Castro et ál (1995) la clasificación se considera por las cantidades que se presentan y las incógnitas que se formulan, esto son:

Problemas de combinación de tipo 1. Mesias (2018) menciona que: “es aquí donde se presenta y conoce las dos cantidades de cada una de las partes diferenciadas en alguna característica. Se pregunta por la cantidad final” (p. 11), el tipo de problema

mencionado presenta los datos separando los elementos de acuerdo a una característica y se busca la cantidad total o el todo.

Ejemplo:

Juan tiene 3 trompos y 5 canicas ¿Cuántos juguetes tienen Juan?

Problemas de combinación de tipo 2. Mesias (2018) menciona que: “es aquí donde se reconoce el todo y una de las partes. Preguntamos por la otra parte” (p. 11), el tipo de problema presenta como datos una de las partes y el todo o cantidad total y pregunta por una de las partes que se diferencia por alguna característica de la otra parte.

Ejemplo:

Juan tiene 8 juguetes, 3 son trompos. ¿Cuántos son canicas?

	D₁	D₂	T	Operación
Combinación 1	X	X	?	+
Combinación 2	X	?	x	-

2.3. Definición de términos básicos

Juego, es una acción libre y voluntaria dentro de los límites espaciales y temporales y bajo una regla libremente consentida (Huizinga, 1987)

Juegos tradicionales, Son aquellos juegos típicos que se juegan sin la intervención de los juguetes, solo es el empleo del propio cuerpo y de recursos que se puedan obtener de la naturaleza (Capcha y Barzola, 2021)

Problemas matemáticos. Situación que provoca conflicto cognitivo, la estrategia de solución es buscada o planteada por cada persona (Coulibaly y Morín, 2018)

Problemas de combinación. Tipo de problema con estructura en el que se considera dos cantidades que forman un todo y tiene dos partes. Un conjunto y dos

subconjuntos representarían el problema (Rodríguez, Navarro, Castro y García, 2019)

Resolución de problemas. Competencia que permite desarrollar con autonomía una situación conflictiva y permita la identificación, planteamiento y resolución de tal situación y las relaciones con la vida cotidiana (Rodríguez, Navarro, Castro y García, 2019)

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Ha. Los juegos tradicionales influye significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación en los niños del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

2.4.2. Hipótesis específica

- a) Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.
- b) Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

Juegos tradicionales

2.5.2. Variable dependiente

Problemas aditivos de combinación.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES/INDICADORES
VD Juegos tradicionales la (Rayuela y el Kiwi)	Son aquellos juegos típicos que se juegan sin la intervención de los juguetes, solo es el empleo del propio cuerpo y de recursos que se puedan obtener de la naturaleza (Capcha y barzola, 2021)	Verificación del cumplimiento de las reglas en la ejecución del juego	<p>Juego del mundo o rayuela</p> <p>Objetivo</p> <p>Reglas</p> <p>Materiales</p> <p>Número de participantes</p> <p>Juego del kiwi</p> <p>Objetivo</p> <p>Reglas</p> <p>Materiales</p> <p>Tiempo</p> <p>➤ Número de participantes</p>
VI Problemas aditivos de combinación	Problemas en los que se tienen dos conjuntos que son parte de un todo: Parte + Parte = Todo	Presenta las variaciones en la incógnita y los datos que se presentan en el enunciado	<p>Combinación 1</p> <p>Parte (D) – parte (D) – todo (I)</p> <p>Se conoce parte 1 y parte 2. Se le hace crecer. Se pregunta por el todo.</p> <p>Combinación 2</p> <p>Parte (D) – parte (I) – todo (D)</p> <p>Se conoce parte 1 se conoce el todo. Se pregunta, por una parte.</p>

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación por su propósito es aplicado, que según McMillan y Schumacher (2005) “La investigación aplicada se centra en un campo práctico en el que se desarrolla las experiencias de manera directa” (p. 23).

3.2. Nivel de investigación

Por su naturaleza el nivel es explicativo

3.3. Métodos de investigación

Método general: Método científico, para desarrollar la investigación considerando sus etapas.

Métodos específicos: inductivo-deductivo, sintético-analítico y experimental para el trabajo de gabinete y campo

3.4. Diseño de investigación

El diseño es experimental de tipo cuasiexperimental con preprueba y posprueba con un solo grupo.

Diseño

GE: O₁ X O₂

GE = grupo experimental

O₁ = Preprueba

O₂ = posprueba

X = Intervención

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población:

Lo conforman los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

Tabla 1. Estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria

N°	Aula	Cantidad de Estudiantes
1	A	25
2	B	25
3	C	23
4	D	23
5	E	23
6	F	23
7	G	23
8	H	23
9	I	22
Total		210

3.5.2. Muestra:

La muestra es no probabilística por conveniencia se determina como muestra 25 estudiantes del 1er grado "A".

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas:

Observación, Recurriendo a Campos y Lule (2012), se entiende que es una técnica que, al aplicar recursos específicos, facilita la organización, coherencia y eficiencia de los esfuerzos realizados durante la realización de una investigación.

Análisis documental, Refiriendo a Castillo (2005), se entiende que el análisis documental implica representar la información contenida en un documento mediante un registro estructurado, condensando todos los datos físicos y de contenido descriptivos en un esquema claro y preciso.

3.6.2. Instrumentos

Ficha de observación. Se trata de una herramienta de investigación de campo que implica una descripción detallada de lugares o personas. Para llevar a cabo esta observación, el investigador debe desplazarse al lugar donde ocurrió el hecho o suceso que es objeto de estudio

Fichaje, Es la parte física en el cual se registra la información fundamental descubierta durante la revisión de la literatura referida al tema de investigación, el propósito es mantener organizados los datos. Además, sirve para anotar en estas fichas las reflexiones, comentarios o análisis personales del investigador sobre una idea igualmente es la forma de estructurar posteriormente el pensamiento propio, dotándolo de orden y coherencia interna la información recogida.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación

Por el tipo y diseño de investigación se elabora una ficha de observación, los ítems, se formuló en base a la operacionalización de la variable dependiente.

La ficha de observación tiene 10 ítems distribuidos en 2 dimensiones: 5 ítems

por cada dimensión.

Igualmente se establece la escala: 0 = nunca, 1 = a veces y 2 siempre.

Considerando los niveles de aprendizaje se elaboró igualmente un baremo para los niveles de aprendizaje: 1 – 7 = en inicio, 8 – 14 = en proceso y 15 – 20 = logro previsto

Validez del instrumento

Tabla 2. Validación por jueces

	Opinión	Observación
Juez 1	Buena	Ninguno
Juez 2	Buena	Ninguno
Juez 3	Buena	Ninguno

Confiabilidad.

El instrumento fue sometido a una prueba piloto para la confiabilidad y se realizó la prueba de Cronbach con el siguiente resultado.

Tabla 3. Coeficiente de confiabilidad

Resumen de procesamiento de casos		N	%
Casos	Válido	14	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	14	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,859	10

Rangos del Alfa de Cronbach	
Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

De acuerdo a los rangos del Alfa de Cronbach, el valor obtenido de .859, es se encuentra en el rango de bueno.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Recojo de información: Se utilizó la ficha de observación como pre y post test a la muestra.

Clasificación: Se organizó de acuerdo al tiempo de aplicación y luego por las dimensiones de la variable dependiente, seguidamente se elaboró tablas de contingencia con los resultados totales y los resultados de las dimensiones de los ítems elaborados.

Codificación: La codificación fue por el tiempo de aplicación y por las dimensiones con sus respectivos ítems.

3.8.1. Procesamiento electrónico.

Se empleó el programa EXCEL y el paquete estadístico SPSS 25, con los cuales proceso los resultados para hallar los estadísticos descriptivos y posteriormente los resultados de la prueba de hipótesis a través la estadística inferencial además se acompañan las figuras que corresponde.

3.8.2. Técnicas estadísticas.

Se aplicaron técnicas de la estadística descriptiva como la distribución de frecuencias, medidas de tendencia central y dispersión y finalmente la estadística inferencial para probar la hipótesis formulada.

3.9. Tratamiento estadístico

Se llevó a cabo utilizando el programa Excel y el software estadístico SPSS versión 25, que facilitó el procesamiento de los datos recopilados en los instrumentos. Se calcularon las medidas de tendencia central y dispersión, y para la prueba de hipótesis mediante la estadística inferencial, se realizó la comparación de medias utilizando la prueba t de Student para muestras relacionadas o emparejadas.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Se fundamenta el trabajo bajo el marco del respeto por las personas participantes de la investigación, la individualidad y la reserva por la identidad de cada uno de ellos, igualmente, la información recogida y empleada en la investigación se referencia como corresponde de acuerdo a los parámetros internacionales e institucionales.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La aplicación de la propuesta metodológica se realizó en la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria, que se encuentra en la jurisdicción del distrito de Chaupimarca, el trabajo de campo se inició con las coordinaciones con la docente de aula igualmente con los directivos, la aplicación de la propuesta se desarrolló de acuerdo a como se viene laborando en la institución, y bajo los lineamientos del ministerio de educación con respecto a la planificación, ejecución y evaluación de los aprendizajes. El diseño curricular se tiene en cuenta como marco orientador y el programa curricular de educación primaria como instrumento de gestión curricular a nivel micro.

Las sesiones se desarrollaron los días miércoles y viernes por el espacio de 3 semanas, en la primera intervención se aplicó el pre test, luego las sesiones de aprendizaje con la estrategia de los juegos tradicionales del juego del mundo y el kiwi. La estrategia se insertó en los procesos didácticos. Luego de la quinta sesión se aplicó juntamente el post test.

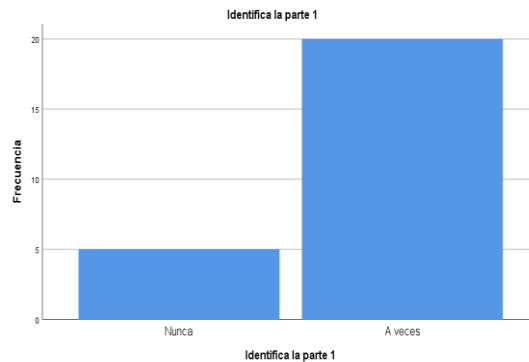
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Resultados de pre test de los problemas de combinación tipo 1.

Tabla 4. Identifica la parte 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	20,0	20,0	20,0
	A veces	20	80,0	80,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 1. Identifica la parte 1

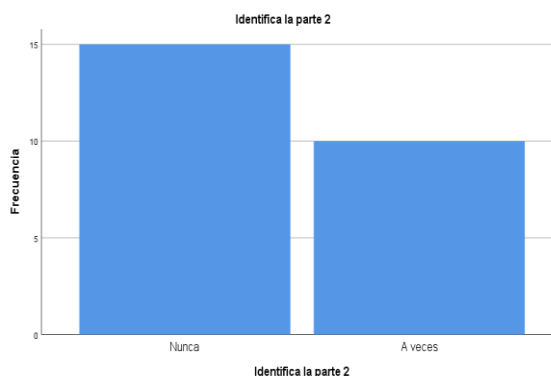


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (80%) de estudiantes ocasionalmente identifican el primer dato (parte 1) del problema de combinación de tipo 1 y el restante porcentaje (20%) de estudiantes nunca identifican el primer dato (parte 1) del problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes muestran limitaciones muy evidentes en identificar datos para la resolución de problemas de combinación de tipo 1, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 5. Identifica la parte 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	60,0	60,0	60,0
	A veces	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 2. Identifica la parte 2

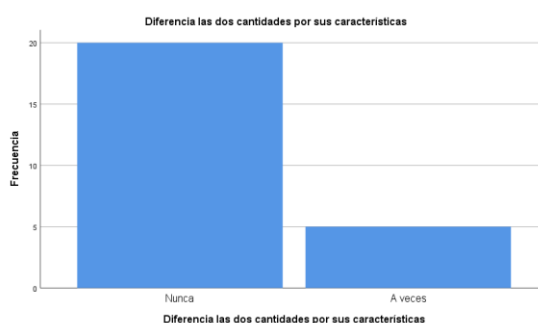


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (60%) de estudiantes nunca identifican el segundo dato (parte 2) del problema de combinación de tipo 1 y el restante porcentaje (40%) de estudiantes a veces identifican el segundo dato (parte 2) del problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes muestran limitaciones muy evidentes en la identificación de datos para la resolución de problemas de combinación de tipo 1, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 6. Diferencia las dos cantidades por sus características

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	20	80,0	80,0	80,0
	A veces	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 3. Diferencia las dos cantidades por sus características

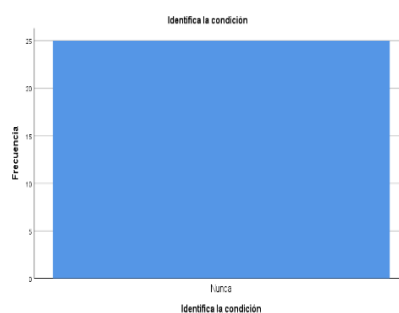


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (80%) de estudiantes nunca diferencian las cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 1, el porcentaje restante (20%) de estudiantes a veces diferencia las cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes tienen limitaciones muy marcadas en identificar los datos para resolver problemas de combinación de tipo 1, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 7. Identifica la condición

Válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	25	100,0	100,0	100,0

Figura 4. Identifica la condición



La tabla y figura que antecede presentan el porcentaje total (100%) de estudiantes nunca identifican la condición del problema combinación de tipo 1,

situación que indica que los estudiantes muestran limitaciones muy evidentes en la identificación de la condición del problema de combinación de tipo 1, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 8. Se pregunta por el todo como incógnita del problema

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	76,0	76,0	76,0
	A veces	6	24,0	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 5. Se pregunta por el todo como incógnita del problema



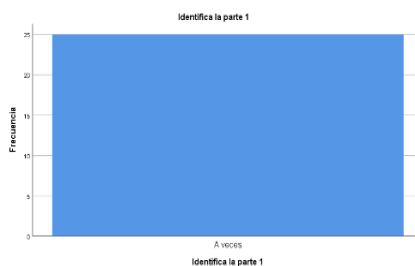
La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (76%) de estudiantes nunca preguntan por el todo como incógnita del problema y la diferencia (24%) a veces preguntan por el todo como incógnita en el problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes tienen limitaciones muy marcadas en formular la incógnita para hallar el total y resolver el problema de combinación de tipo 1, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.2.2. Resultados de pre test de los problemas de combinación tipo 2

Tabla 9. Identifica la parte 1

Válido	A veces	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		25	100,0	100,0	100,0

Figura 6. Identifica la parte 1

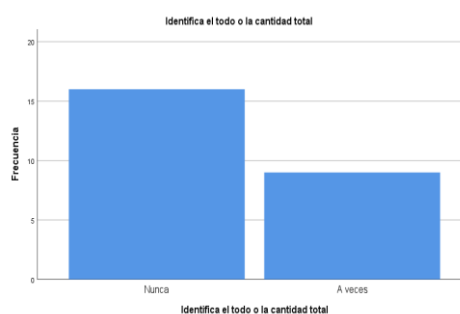


La tabla y figura que antecede presentan que el 100% de estudiantes nunca identifican el primer dato (dato 1) del problema de combinación tipo 2, lo que indica que los estudiantes tienen muy marcadas limitaciones en la identificación del primer dato en los problemas de combinación tipo 2, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 10. Identifica el todo o la cantidad total

Válido	Nunca	A veces	Total	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
				16	64,0	64,0	64,0
				9	36,0	36,0	100,0
				25	100,0	100,0	

Figura 7. Identifica el todo o la cantidad total

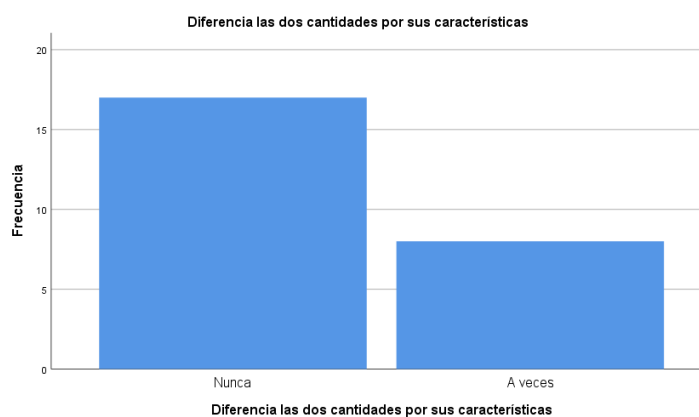


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (64%) de estudiantes nunca identifican el todo o cantidad total en un problema de combinación de tipo 2 y el otro porcentaje (36%) de estudiantes a veces identifican el todo o la cantidad total en el problema de combinación de tipo 2, ello indica, los estudiantes muestran limitaciones muy evidentes en la identificación de la cantidad total para la resolución de problemas de combinación de tipo 2, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 11. Diferencia las dos cantidades por sus características

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	68,0	68,0	68,0
	A veces	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 8. Diferencia las dos cantidades por sus características

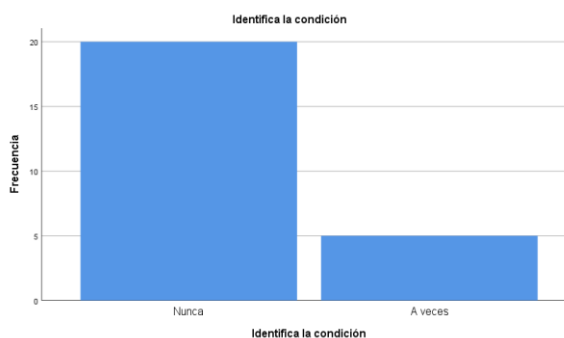


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (68%) de estudiantes nunca diferencian las dos cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 2, el porcentaje restante (32%) de estudiantes a veces diferencia las dos cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 2, lo que indica que los estudiantes demuestran limitaciones para identificar los datos para resolver problemas de combinación de tipo 2, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 12. Identifica la condición

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	20	80,0	80,0	80,0
	A veces	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 9. Identifica la condición

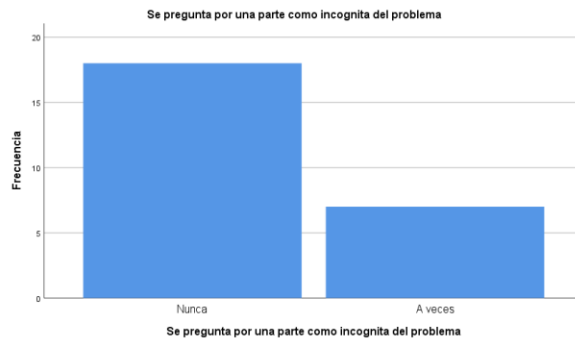


La tabla y figura que antecede presentan el mayor porcentaje (80%) de estudiantes nunca identifican la condición del problema combinación de tipo 2, el porcentaje de diferencia (20%) a veces identifican la condición del problema combinación de tipo 2, lo que indica que los estudiantes muestran limitaciones muy claros en la identificación de la condición de los problemas de combinación de tipo 2, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 13. Se pregunta por una parte como incógnita del problema

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	18	72,0	72,0	72,0
	A veces	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 10. Se pregunta por una parte como incógnita del problema



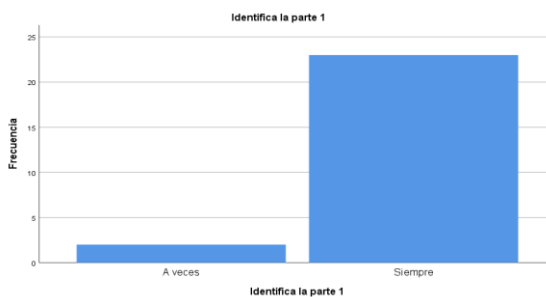
La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (72%) de estudiantes nunca preguntan por una parte como incógnita del problema de combinación de tipo 2, y el restante porcentaje (28%) a veces preguntan por una parte como incógnita del problema de combinación de tipo 2, lo cual indica que los estudiantes tienen limitaciones en formular la incógnita de hallar una parte de los datos y resolver el problema de combinación de tipo 2, antes de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.2.3. Resultados de post test de los problemas de combinación tipo 1.

Tabla 14. Identifica la parte 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	8,0	8,0	8,0
	Siempre	23	92,0	92,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 11. Identifica la parte 1

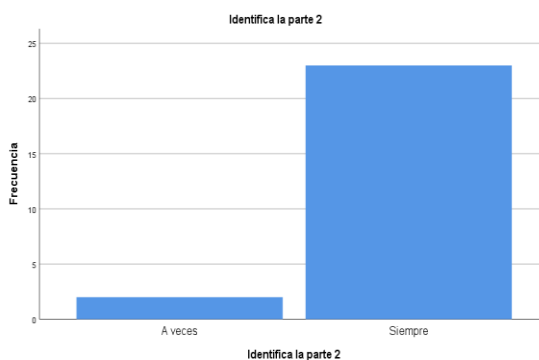


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (92%) de estudiantes siempre identifican el primer dato (parte 1) del problema de combinación de tipo 1 y un porcentaje mínimo (8%) de estudiantes a veces identifican el primer dato (parte 1) del problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes muestran un aprendizaje adecuado o esperado al identificar datos para la resolución de problemas de combinación de tipo 1, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 15. Identifica la parte 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	8,0	8,0	8,0
	Siempre	23	92,0	92,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 12. Identifica la parte 2



La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (92%) de estudiantes siempre identifican el segundo dato (parte 2) del problema de combinación de tipo 1 y un porcentaje mínimo (8%) de estudiantes a veces identifican el segundo dato (parte 2) del problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes muestran un adecuado aprendizaje en la identificación de datos para la resolución de problemas de combinación de tipo 1, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 16. Diferencia las dos cantidades por sus características

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	3	12,0	12,0	12,0
	Siempre	22	88,0	88,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 13. Diferencia las dos cantidades por sus características

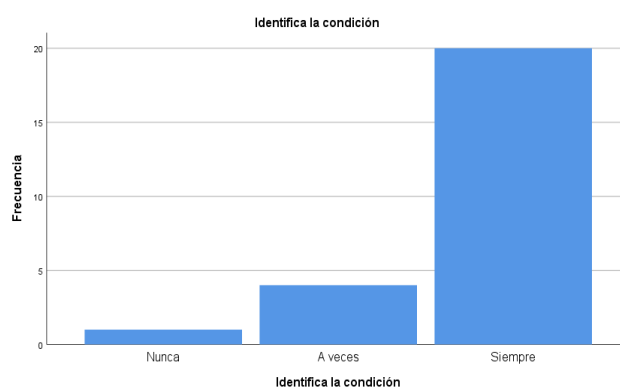


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (88%) de estudiantes siempre diferencian las cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 1, y un porcentaje muy bajo (12%) de estudiantes a veces diferencia las cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes demuestran un adecuado aprendizaje al identificar los datos para resolver problemas de combinación de tipo 1, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 17. Identifica la condición

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	4,0	4,0	4,0
	A veces	4	16,0	16,0	20,0
	Siempre	20	80,0	80,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 14. Identifica la condición



La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (80%) de estudiantes siempre identifican la condición del problema combinación de tipo 1, asimismo, un porcentaje menor (16%) a veces identifican la condición del problema combinación de tipo 1, finalmente un porcentaje mínimo (4%) nunca identifican la condición del problema combinación de tipo 1, situación que demuestra que los estudiantes se encuentran en proceso y un aprendizaje adecuado en la identificación de la condición del problema de combinación de tipo 1, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 18. Se pregunta por el todo como incógnita del problema

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	25	100,0	100,0	100,0

Figura 15. Se pregunta por el todo como incógnita del problema

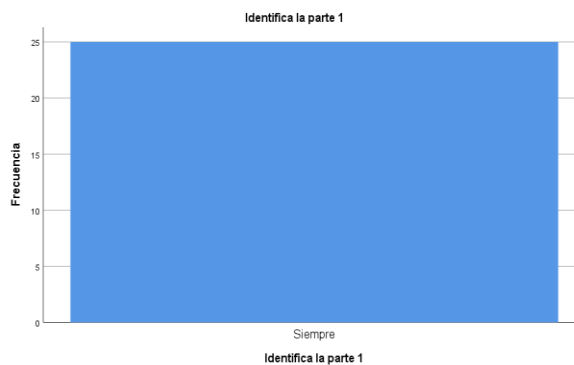


La tabla y figura que antecede presentan que el porcentaje total (100%) de estudiantes siempre preguntan por el todo como incógnita del problema de combinación de tipo 1, lo que indica que los estudiantes tienen un aprendizaje muy bueno en la formulación de la incógnita para hallar el total y resolver el problema de combinación de tipo 1, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 19. Identifica la parte 1

Válido	Siempre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Siempre	25	100,0	100,0	100,0

Figura 16. Identifica la parte 1



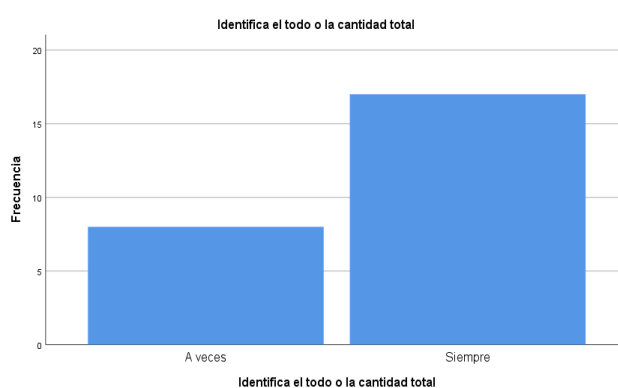
La tabla y figura que antecede presentan que el 100% de estudiantes siempre identifican el primer dato (dato 1) del problema de combinación tipo 2, lo que indica que los estudiantes tienen un aprendizaje muy bueno en la identificación del primer

dato en los problemas de combinación tipo 2, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 20. Identifica el todo o la cantidad total

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	32,0	32,0	32,0
	Siempre	17	68,0	68,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 17. Identifica el todo o la cantidad total

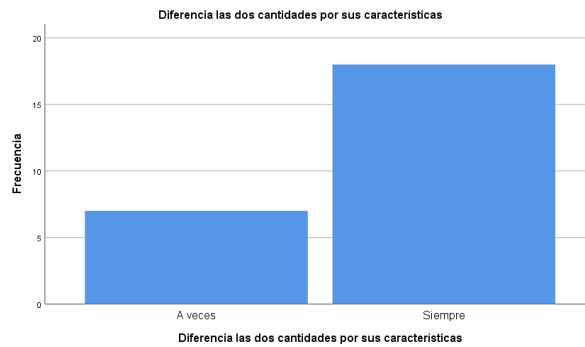


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (68%) de estudiantes siempre identifican el todo o cantidad total en un problema de combinación de tipo 2 y el porcentaje restante (32%) de estudiantes a veces identifican el todo o la cantidad total en el problema de combinación de tipo 2, lo que demuestra que los estudiantes se encuentran en proceso a lograr un aprendizaje adecuado en la identificación de la cantidad total para la resolución de problemas de combinación de tipo 2, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 21. Diferencia las dos cantidades por sus características

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	28,0	28,0	28,0
	Siempre	18	72,0	72,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 18. Diferencia las dos cantidades por sus características

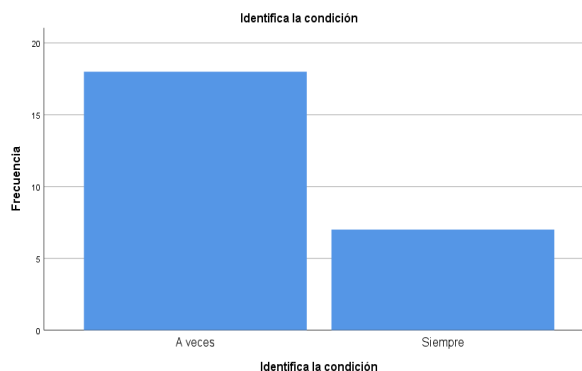


La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (72%) de estudiantes siempre diferencian las dos cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 2, un porcentaje restante (28%) de estudiantes a veces diferencian las dos cantidades por sus características en el problema de combinación de tipo 2, lo que indica que los estudiantes se encuentran en proceso a lograr un aprendizaje adecuado al identificar los datos para resolver problemas de combinación de tipo 2, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 22. Identifica la condición

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	18	72,0	72,0	72,0
	Siempre	7	28,0	28,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 19. Identifica la condición



La tabla y figura que antecede presentan el mayor porcentaje (72%) de estudiantes a veces identifican la condición del problema combinación de tipo 2, y el porcentaje restante (28%) siempre identifican la condición del problema combinación de tipo 2, lo que indica que los estudiantes demuestran encontrarse en proceso de un aprendizaje adecuado en la identificación de la condición de los problemas de combinación de tipo 2, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 23. Se pregunta por una parte como incógnita del problema

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	10	40,0	40,0	40,0
	Siempre	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Figura 20. Se pregunta por una parte como incógnita del problema



La tabla y figura que antecede presentan que el mayor porcentaje (60%) de estudiantes siempre preguntan por una parte como incógnita del problema de combinación de tipo 2, y la diferencia del porcentaje (40%) a veces preguntan por una parte como incógnita del problema de combinación de tipo 2, lo cual indica que los estudiantes se encuentran en proceso a lograr un aprendizaje adecuado para formular la incógnita de hallar una parte de los datos y resolver el problema de combinación de tipo 2, después de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi en el proceso

de enseñanza aprendizaje

Tabla 24. Resultados comparativos del pre test y post test de la variable dependiente.

Problemas de combinación

Pre test Problemas de combinación	Post test Problemas de combinación	Diferencia
4	17	-13
4	19	-15
4	17	-13
2	17	-15
2	19	-17
7	19	-12
6	16	-10
5	18	-13
3	18	-15
3	19	-16
2	18	-16
2	15	-13
3	18	-15
5	18	-13
6	20	-14
6	20	-14
4	15	-11
2	16	-14
4	16	-12
2	19	-17
3	17	-14
2	18	-16
2	17	-15
5	19	-14
7	19	-12

La tabla que antecede presenta los resultados y diferencia entre el pre test y post test de la variable dependiente, problemas aditivos de combinación; de acuerdo a la escala establecido en el baremo del instrumento, en el pre test la totalidad de estudiantes se encuentran en el nivel en inicio, en el caso del post test se encuentran en el nivel logro previsto. Igualmente se halló la diferencia entre las dos pruebas y se tiene los resultados favorables al post test, las diferencias hallados oscilan entre -11 y -17. Esto indica que la intervención a través de los juegos tradicionales del mundo y kiwi son

favorables a los aprendizajes de los estudiantes.

Tabla 25. Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de la variable dependiente

		Total Pre test Problemas de combinación	Total Post test Problemas de combinación
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		3,80	17,76
Mediana		4,00	18,00
Moda		2	19
Desviación		1,683	1,422
Varianza		2,833	2,023
Mínimo		2	15
Máximo		7	20

Las tablas que anteceden presentan los estadísticos descriptivos del pre test y pos test en el cual se observa los mejores resultados en el pos test, tanto en las medidas de tendencia central como en las medidas de dispersión.

La diferencia entre las medias del pre test y post test es de -13.96. lo que indica que el promedio obtenido en el post test con la intervención de los juegos tradicionales del mundo y kiwi son positivos y se encuentran en el nivel de logro previsto. Igualmente, en las medidas de dispersión la diferencia en el caso de la varianza es de .81, lo que indica que la variedad de calificaciones disminuye y en el caso de la desviación la diferencia es de .261 lo cual indica que la concentración mejora y tiene tendencia a mejora. Los resultados favorables se presentan en el post test.

Tabla 26. Resultados comparativos del pre test y post test por dimensiones:

Dimensión: problemas de combinación de tipo 1.

Pre test Combinación 1						Post test Combinación 1						Diferencia
Identifica la parte 1	Identifica la parte 2	Diferencia las dos cantidades por sus características	Identifica la condición	Se pregunta por el todo como incógnita del problema	Total pre test combinación 1	Identifica la parte 1	Identifica la parte 2	Diferencia las dos cantidades por sus características	Identifica la condición	Se pregunta por el todo como incógnita del problema	Total pos test combinación 1	
1	0	0	0	1	2	2	1	2	1	2	8	-6
1	1	0	0	1	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	0	1	0	1	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	0	0	0	0	1	2	2	2	0	2	8	-7
1	0	0	0	0	1	2	2	2	2	2	10	-9
1	0	1	0	0	2	2	2	2	2	2	10	-8
1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	2	8	-7
1	1	0	0	0	2	2	2	2	2	2	10	-8
1	1	0	0	0	2	2	2	2	2	2	10	-8
1	1	0	0	0	2	2	2	2	2	2	10	-8
0	0	1	0	0	1	2	2	2	2	2	10	-9
0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	2	8	-8
0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	10	-10
1	1	1	0	0	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	1	0	0	1	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	1	0	0	1	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	1	0	0	0	2	2	2	2	1	2	9	-7
1	0	0	0	0	1	2	1	1	2	2	8	-7
1	0	1	0	0	2	2	2	2	2	2	10	-8
0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2	10	-10
0	0	0	0	0	0	2	2	1	2	2	9	-9
1	0	0	0	0	1	2	2	2	2	2	10	-9
1	0	0	0	0	1	2	2	1	2	2	9	-8
1	1	0	0	0	2	2	2	2	2	2	10	-8
1	1	0	0	1	3	2	2	2	2	2	10	-7

La tabla que antecede presenta los resultados y diferencia entre el pre test y post test de la dimensión problemas de combinación de tipo 1; las calificaciones son de acuerdo a la escala establecido en el baremo del instrumento, en el cual se observa que en el pre test se encuentran en el nivel en inicio, mientras que en el post test se

encuentran entre los niveles en proceso en menor cantidad y logro previsto en mayor cantidad de estudiantes, el puntaje total de la dimensión son de 5 ítems que corresponden, del cual se halla la diferencia que presenta resultados favorables al post test con valores que oscilan entre -6 y -10. Indica que la intervención a través de los juegos tradicionales del mundo y kiwi son positivos a los aprendizajes.

Tabla 27. Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de la dimensión: problemas de combinación de tipo 1.

		Pre test combinación 1	Pos test combinación 1
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		1,64	9,48
Mediana		2,00	10,00
Moda		2	10
Desviación		1,036	,823
Varianza		1,073	,677
Mínimo		0	8
Máximo		3	10

Las tablas que anteceden presentan los estadísticos descriptivos del pre test y pos test en el cual se observa los mejores resultados en el pos test, tanto en las medidas de tendencia central como en las medidas de dispersión.

La diferencia entre las medias del pre test y post test es de -7.84. lo que indica que el promedio obtenido en el post test con la intervención de los juegos tradicionales del mundo y kiwi son positivos y se encuentran en el nivel de logro previsto como promedio en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1. Igualmente, en las medidas de dispersión la diferencia en el caso de la varianza es de .396, lo que indica que la variedad de calificaciones disminuye y en el caso de la desviación la diferencia es de .213 lo cual indica que la concentración de los resultados mejora. Los resultados favorables se presentan en el post test.

Tabla 28. Resultados comparativos del pre test y post test por dimensiones

Dimensión: problemas de combinación 2.

Pre test Combinación 2						Post test Combinación 2						Diferencia
Identifica la parte 1	Identifica el todo o la cantidad total	Diferencia las dos cantidades por sus características	Identifica la condición	Se pregunta por una parte como incógnita del problema	Total pre test combinación 2	Identifica la parte 1	Identifica el todo o la cantidad total	Diferencia las dos cantidades por sus características	Identifica la condición	Se pregunta por una parte como incógnita del problema	Total post test combinación 2	
1	1	0	0	0	2	2	2	2	1	2	9	-7
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	2	9	-8
1	0	0	0	0	1	2	2	1	1	1	7	-6
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	2	9	-8
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	2	9	-8
1	1	1	1	1	5	2	1	2	2	2	9	-4
1	1	1	1	1	5	2	1	1	2	2	8	-3
1	1	1	0	0	3	2	2	2	1	1	8	-5
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	1	8	-7
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	2	9	-8
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	1	8	-7
1	0	1	0	0	2	2	1	1	1	2	7	-5
1	1	1	0	0	3	2	2	2	1	1	8	-5
1	1	0	0	0	2	2	2	1	1	2	8	-6
1	0	0	1	1	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	0	0	1	1	3	2	2	2	2	2	10	-7
1	0	1	0	0	2	2	1	1	1	1	6	-4
1	0	0	0	0	1	2	1	2	1	2	8	-7
1	1	0	0	0	2	2	1	1	1	1	6	-4
1	0	0	0	1	2	2	2	2	1	2	9	-7
1	0	1	0	1	3	2	1	2	1	2	8	-5
1	0	0	0	0	1	2	2	2	1	1	8	-7
1	0	0	0	0	1	2	1	2	2	1	8	-7
1	1	1	0	0	3	2	2	2	2	1	9	-6
1	1	0	1	1	4	2	2	1	2	2	9	-5

La tabla que antecede presenta los resultados y diferencia entre el pre test y post test de la dimensión problemas de combinación de tipo 2; las calificaciones son de acuerdo a la escala establecido en el baremo del instrumento, en el cual se observa en

el pre test se encuentran en el nivel en inicio, mientras que en el post test se encuentran entre los niveles en proceso en mayor cantidad y logro previsto en menor cantidad de estudiantes, el puntaje total de la dimensión son de los 5 ítems que corresponden, se halla la diferencia y los resultados favorables corresponden al post test con valores que oscilan entre -3 y -8. Ello indica, la intervención con la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y kiwi resultan positivos al aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 29. Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de la dimensión: problemas de combinación de tipo 2.

		Pre test combinación 2	Post test combinación 2
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		2,16	8,28
Mediana		2,00	8,00
Moda		1	8
Desviación		1,248	1,021
Varianza		1,557	1,043
Mínimo		1	6
Máximo		5	10

Las tablas que anteceden presentan los estadísticos descriptivos del pre test y pos test en el cual se observa los mejores resultados en el pos test, tanto en las medidas de tendencia central como en las medidas de dispersión.

La diferencia entre las medias del pre test y post test es de -6.12. lo que indica que el promedio obtenido en el post test con la intervención de los juegos tradicionales del mundo y kiwi son positivos y se encuentran en el nivel de logro previsto como promedio en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2. Igualmente, en las medidas de dispersión la diferencia en el caso de la varianza es de .396, lo que indica que la variedad de calificaciones disminuye y en el caso de la desviación la diferencia es de .514 lo cual indica que la concentración de los resultados mejora. Los resultados favorables se presentan en el post test.

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad

Para determinar el tipo de prueba de hipótesis a aplicar.

Hipótesis a contrastar:

Ho Los datos analizados siguen una distribución normal.

Ha Los datos analizados no sigue una distribución normal

Nivel de significancia:

Confianza 95%

Significancia (alfa) .005

Prueba estadística

Shapiro-Wilk por la muestra < 50

Criterio de decisión

Si $p > .05$ Aceptamos la hipótesis nula

Si $p < .05$ Rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 30. Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,967	25	,579

El $p = .579$ cumple con $p > .05$, se acepta la hipótesis nula, los datos siguen una distribución normal.

Por la literatura se asume la prueba de t de Student para muestras relacionadas para la contrastación de la hipótesis.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación en los niños del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco

Planteamiento de Hipótesis estadísticas

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales (pre test y post test)

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes (pre test y post test)

Nivel de significancia:

$$\alpha = .05$$

Prueba estadística

Prueba t de student para muestras relacionadas.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > .05$ rechazamos la Ha y aceptamos la Ho

Sometiendo a prueba las hipótesis estadísticas.

Hipótesis nula

Ho Las medias son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y post test de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje

Hipótesis alterna

Ha Las **medias** son diferentes, si hay diferencias significativas entre el pre y post test de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

Tabla 31. Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre test Problemas de combinación & Post test Problemas de combinación	25	,345	,092

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre test Problemas de combinación - Post test Problemas de combinación	-13,960	1,791	,358	-14,699	-13,221	-38,979	24	,000

Sig. Bilateral o p - valor = .000 que es $< .05$, y de acuerdo al criterio de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias del pre y post test, por tanto, se acepta la hipótesis alterna: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación en los niños del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

Prueba de hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Ha Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco

Planteamiento de las hipótesis estadísticas

Hipótesis nula

Ho Las medias son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y post test de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi como estrategias de aprendizaje.

Ha Las medias son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y post test de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi como estrategias de aprendizaje.

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Nivel de significancia:

$$\alpha = .05$$

Prueba estadística

t de Student para muestras relacionada.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > .05$ rechazamos la Ha y aceptamos la Ho

Prueba de hipótesis estadísticas.

Tabla 32. Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación		Sig.				
Par 1	Total pre test combinación 1 & Total pos test combinación 1	25	,407		,044				
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pre test combinación 1 - Pos test combinación 1	-7,840	1,028	,206	Inferior -8,264	Superior -7,416	-38,134	24	,000

Sig. Bilateral o p - valor = .000 que es $< .05$, y de acuerdo al criterio de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias del pre y post test, por tanto, se acepta la hipótesis alterna: Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

Hipótesis específica 2

Hipótesis alterna

Ha Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas

Hipótesis nula

Ho Las medias son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y post test de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi como estrategias de aprendizaje.

Ha Las medias son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y post test de la aplicación de los juegos tradicionales del mundo y el kiwi como estrategias de aprendizaje.

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Nivel de significancia:

$$\alpha = .05$$

Prueba estadística

t de Student para muestras relacionada.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > .05$ rechazamos la Ha y aceptamos la Ho

Prueba de hipótesis estadísticas.

Tabla 33. Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre test combinación 2 & Post test combinación 2	25	,192	,357

Prueba de muestras emparejadas

Par		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1	Pre test combinación 2 - Post test combinación 2	-6,120	1,453	,291	-6,720	-5,520	-21,066	24	,000

Sig. Bilateral o p - valor = .000 que es $< .05$, y de acuerdo al criterio de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias del pre y post test, por tanto, se acepta la hipótesis alterna: Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.

4.4. Discusión de resultados

La investigación tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco, con los datos recogidos a través de la ficha de observación y los resultados procesados se afirma que los juegos tradicionales del mundo o rayuela y kiwi influyen de manera positiva en la resolución de problemas aditivos de combinación, la línea base obtenida en el pre test sirve como referencia y punto inicial con el cual se compara los resultados obtenidos en el post test, la comparación de medias muestra que existen diferencias entre ambas pruebas, lo que evidencia que los mejores resultados se obtienen con la aplicación de los juegos tradicionales. Barandica y Tovar (2016) igualmente concluye, que los juegos tradicionales están asociados al pensamiento lógico y las operaciones

aritméticas básicas, por cuanto, los problemas aditivos de combinación situación que corrobora el estudio realizado; en el mismo sentido Condor (2019) refiere que los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente el aprendizaje de la matemática, igualmente, se comprueba que la incidencia de la estrategia es positiva, en cuanto a las diferencias de las pruebas, Fuentes, *et al* (2019) mencionan que la falta de estrategias es la causa de las dificultades en la resolución de problemas, situación que comprueba que sin la intervención los aprendizajes se encuentran en el nivel en inicio, igualmente la participación activa en los juegos se refleja la actitud motivada de los estudiantes como lo afirma Guato (2016), cuanto mayor sea la participación en el juego del estudiante mejor será la predisposición de aprendizaje de parte de los estudiantes. Finalmente, Sarmiento (2008, citado en Pablo y Ponce, 2021) complementan, los juegos se vinculan con la realidad y ellos generan aprendizajes pueden cambiar reglas de acuerdo al tiempo, pero siguen cumpliendo una función de mediación en el proceso de la resolución de problemas, los cálculos y resultados en el juego son igualmente adiciones y sustracciones.

CONCLUSIONES

1. Los juegos tradicionales influyen en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco, las tablas 24 y 25 que presenta la comparación de los calificativos y los estadísticos comparativos igualmente la tabla 31 presenta la prueba de hipótesis la t de student para muestras emparejadas o relacionadas que arroja una *sig. bilateral* .000 que de acuerdo al criterio de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
2. Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco, las tablas 26 y 27 que presenta la comparación de los calificativos y los estadísticos comparativos igualmente la tabla 32 presenta la prueba de hipótesis la t de student para muestras emparejadas o relacionadas que arroja una *sig. bilateral* .000 que de acuerdo al criterio de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
3. Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco, las tablas 26 y 27 que presenta la comparación de los calificativos y los estadísticos comparativos igualmente la tabla 32 presenta la prueba de hipótesis la t de student para muestras emparejadas o relacionadas que arroja una *sig. bilateral* .000 que de acuerdo al criterio de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

RECOMENDACIONES

1. Fomentar los juegos como medio de aprendizaje en las instituciones educativas de manera permanente.
2. Implementar un centro de recursos lúdicos para el proceso de aprendizaje.
3. Implementar cursos y talleres con expertos o especialistas en aprendizaje lúdico.
4. Aplicar las propuestas fruto de investigaciones o de experiencias exitosas.
5. Promover círculos de estudios para articular los juegos y el currículo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barandica, S. P. y Tovar, D. C. (2016). *Los juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa – CUC, Colombia], <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/428/28496110-%2032713395.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Capcha, Y. y Barzola, R. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja - Huancavelica* [Trabajo de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú], <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/eb16bcf8-966b-4588-a1be-24a552cb55be/content>
- Cedeño, F. O. (2017). *Importancia del método de resolución de problemas con ejemplos de la vida diaria en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del nivel I de la Universidad Técnica de Manabí – Ecuador, 2015* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú], http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/6181/Cede%C3%B1o_lf.pdf
- Cóndor, T. M. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú], <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3126/CONDOR%20PERALDO%20TANIA%20MIRTHA.pdf?sequence=1>
- Coulibaly, D. y Morín, R. (2018). *Los problemas aditivos en 1º y 2º de educación primaria* [Trabajo de fin de grado, Universidad de La Laguna, Tenerife, España], [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10863/Los%20problemas%20aditivos%](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10863/Los%20problemas%20aditivos%20)

20en%201.%C2%BA%20y%202.%C2%BA%20de%20Educacion%20Primaria.pdf?s
equence=1&isAllowed=y

Cruz Verdugo *et al* (s/f). *Tipos de problemas aditivos y sus variables: una mirada desde el primer ciclo de enseñanza básica* [ponencia]. XVI Congreso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Matemáticas, ni más ni menos, Jerez, España. <http://funes.uniandes.edu.co/21761/1/Cruz2016Tipos.pdf>

Fuentes, C. O., Páez, P. A. y Prieto, D. E. (2019). *Dificultades de la resolución de problemas matemáticos de estudiantes de grado 501 Colegio Floresta Sur, sede b, jornada tarde, localidad de Kennedy* [Trabajo de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia], <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/55eb4339-e1e2-4625-83b8-f7c94759ef6b/content>

Guato, N. M. (2016). *El juego de la rayuela y el cumplimiento de reglas con los niños y niñas de 5 y 6 años de la escuela de educación básica Manuela Espejo de la ciudad de Ambato* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador], <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23047/1/nellyguato.pdf>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2017) *Metodología de la Investigación, Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill. México, México.

Mcmillan, J. H., & Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa una introducción conceptual*. PEARSON Addison Wesley. 5ª edición.

Pablo, A. D. y Ponce, Y. Y. (2021). *Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir – Llanta – 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Perú], <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7389/TEPR00038P11.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortiz, M. (2009) Competencia Matemática en niños en edad preescolar. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, Psicogente, vol. 12, núm. 22, julio-diciembre, 2009, pp. 390-406.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497552354012>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos tradicionales para resolver problemas aditivos de combinación con estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria- Pasco

PROBLEMA A INVESTIGAR	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES/ INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cómo influye de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco?</p> <p>Problemas específicos a) ¿Cómo influye los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco? b) ¿Cómo influye los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos de combinación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco</p> <p>Objetivos específicos: a) Establecer la influencia de los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco. b) Establecer la influencia de los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.</p>	<p>Hipótesis alterna Ha. Los juegos tradicionales influye significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación en los niños del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco.</p> <p>Hipótesis específicas a) Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 1 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco. b) Los juegos tradicionales del mundo o rayuela y el kiwi influyen significativamente en la resolución de problemas aditivos de combinación de tipo 2 en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 35002 Zoila Amoretti de Odria de Pasco</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos tradicionales</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Problemas aditivos de combinación</p>	<p>Juego del mundo o rayuela Objetivo Reglas Materiales Número de participantes</p> <p>Juego del kiwi Objetivo Reglas Materiales Tiempo Número de participantes</p> <p>Combinación 1 Parte (D) – parte (D) – todo (I) Se conoce parte 1 y parte 2. Se le hace crecer. Se pregunta por el todo.</p> <p>Combinación 2 Parte (D) – parte (I) – todo (D) Se conoce parte 1 se conoce el todo. Se pregunta, por una parte.</p>	<p>Tipo Aplicada</p> <p>Diseño Cuasi experimental con preprueba y postprueba con un solo grupo</p> <p>Diseño Diseño GE: O₁ X ... O₂ GE = grupo experimental O₁ = Preprueba O₂ = posprueba X = Intervención</p> <p>Población 210 estudiantes</p> <p>Muestra 25 estudiantes</p>



SOLICITA: Autorización para desarrollar sesión de aprendizaje.

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 35002 ZOILA AMORETI DE ODRIA – CHAUPIMARCA – PASCO.

S.D.

Yeny Margot Mauricio Torres y Lucila Dorcas Bazan Usuriaga, ex estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, ante Ud., con el debido respeto nos presentamos y exponemos:

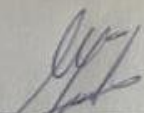
Que, teniendo la necesidad de realizar el trabajo de campo de la investigación para optar el título profesional, y condecoradas de su espíritu profesional y de colaboración, nos permitimos realizar el estudio que consiste en la intervención con una propuesta metodológica a través de la planificación, ejecución y evaluación curricular de sesiones de aprendizaje en el primer grado "A", el cual permitirá el desarrollo de la investigación que desarrollamos, por lo que solicitamos la respectiva autorización y coordinación con la docente de aula de 5 años para cumplir con el propósito planteado. La intervención se realizará previa coordinación con la docente de aula y bajo un marco de respeto y reserva que amerite.


La investigación como trabajo didáctico repercutirá en los estudiantes como propuesta que esperamos sea de lo mas efectivo posible para su transferencia a otras aulas y o instituciones de la provincia.

POR LO EXPUESTO:

Rogamos a Ud. Señor Director acceder a la petición por ser justa.


Cerro de Pasco, setiembre del 2023.


Yeny Margot Mauricio Torres


Lucila Dorcas Bazan Usuriaga



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO
I.E.L. EMBLEMÁTICA N° 35002 "Z.A.O."


Dr. Abad CAMPOS CUETO
DIRECTOR

ACEPTADO