

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en el
Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de
Cantidad, para Niños de Segundo Grado de Primaria de la I.E
50721 de Chicón Provincia de Urubamba**

Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación
Primaria Intercultural Bilingüe

AUTORA:

Br. Mañaccasa Huamán Yolanda (ORCID: 0000-0003-4776-190X)

ASESORA:

Mag. Clemente Tristán Lizeth Aracely (ORCID: 0000-0003-3703-483X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO – PERÚ

2023

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS
PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en el
Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de
Cantidad, para Niños de Segundo Grado de Primaria de la I.E
50721 de Chicón Provincia de Urubamba**

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación
Primaria Intercultural Bilingüe

Presentada por:

Br. Mañaccasa Huamán Yolanda (ORCID: 0000-0003-4776-190X)

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO:

Mg. Cecilia María Eguiluz Duffy

PRIMER MIEMBRO DEL JURADO:

Mg. Carlos Andrés Guevara Zambrano

SEGUNDO MIEMBRO DEL JURADO:

Prof. Ruth Dina Santisteban Matto

ASESOR(A) DE TESIS:

Mag. Clemente Tristán Lizeth Aracely

Cusco, 29 de diciembre de 2023

Dedicatoria y Agradecimiento

Dedico esta tesis con mucho cariño y amor a mis padres Pedro Mañaccasa y Regina Huamán. Agradecerles por haberme dado la vida para ser una persona con valores, y cumplir el sueño que tanto quería, también por las palabras motivadoras para seguir adelante y la compañía espiritual de mi padre en cada instante de transcurrir y el apoyo día a día de mi madre quien me brindó el apoyo incondicional hasta lograr mi tan anhelada carrera profesional.

Agradezco a DIOS por ser mi guía espiritual y la Pachamama por acogerme con mucha fuerza y salud. Así mismo, a la EESP Pukllasunchis por permitirme ser parte de ella y a todos mis docentes porque todos son uno solo, el trabajo en equipo es lo que más brilla, no hay preferencias por eso gracias a todos por su apoyo, paciencia y dedicación. Agradecer también a mi querida familia por darme el ánimo durante este proceso, de igual manera a mis compañeras y compañeros por su apoyo incondicional durante mi proceso de formación profesional. Agradezco con mucho cariño a mi asesora Lizeth Aracely, de igual manera a Carlos Andrés y a Cecilia y a todos mis docentes por guiarme en el proceso formación profesional gracias por las palabras muy fructíferas durante mi formación académica estoy segura que llevaré en alto y en mi corazón mi casa de formación profesional, Pukllasunchis.

Resumen

La presente tesis indaga bajo el enfoque cualitativo, el juego tradicional de los porotos con 18 niños del 2do grado del nivel primario de la I.E. 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, de la provincia de Urubamba. A través de la investigación, que incluyó la participación de docentes y padres de familia, así como la observación, entrevistas en profundidad y análisis de documentos, se pudo comprobar que el juego tradicional conocido como "juego de los porotos" se ha incorporado como una estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de matemáticas en niños y niñas de segundo grado de primaria. De igual forma, las observaciones evidencian que hay escasos juegos ancestrales que persisten, entre ellos 'los porotos' (frijoles) los qollos, el 'plic-plac', las 'canicas-chuchus', destacando el juego tradicional de los porotos. Este juego implica procedimientos, rutinas y materiales provenientes del contexto natural y cultural de la comunidad, con beneficios curriculares y que inciden favorablemente en el aprendizaje de la resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria.

Palabras clave: Juego tradicional de los porotos, comunidad andina, aprendizaje matemático, observación participativa, contexto socio-cultural andino.

Pisi rimayllapi willasayki

Kay willakuyqa t'aqwirin ñawpa machuchanchikkunaq purutus pukllay" mast'ariymi, chaymi Urubamba provinciapi, Chicón Ilaqtapi, San Isidro de Chicón I.E. 50721 yupayniyuq yachay wasipi, iskay ñiqin primariapi, 18 t'aqwirikuy rurakusqanmanta riman.

Kay t'aqwiriylamk'ayqa yachachiqkunawan, mama taytakunawan rurakun, hinallataq rurasqankuta qhawarispas, paykunawan kuska, llapa ima pukllanakunamanta tapurikuspa, qillqakunata ñawinchaspa, purutus ñawpa pukllaymanta llapa tarisqakunata chaninchaspa matemáticas yachayman kay yachayniyuq rurayta churakurqan, iskay ñiqin primaria yachaq warmi irqikunawan, qhari irqikunawan ima. Kaqllatataq, kikin llamk'aypi qhawarimusqapas, t'aqwirimusqapas manañam kay ñawpa pukllaykunaqa ancha kanñachu, wakin pukllaykunallañan kunankama kan, chaykunam, purutu, qullu, plik- plak, tiru- ch'uchu ima, chay pukllaykunamantaqa purutu pukllaymi ñawpaqpi churakun.

Kay pukllayqa imaymana rurayniyuqmi, pukllanakunan kan, kikin ayllupi kaqkunata hurqkun, hinallataq ayllu runakunaq pukllay yachayninkuta, wawakunaq chanin yachanankupaq yachayninku qatipaqpas kanmi, chaykunata rurakuptinmi wawakunaq matemáticas yachaykunata aswan allinta hap'inqa. Chay ruraykunan wawakunaq yachayninta yanapan, aswanta hamut'anakupaq, yachachiqkunaq, mama taytakunaq qhawariyninta, rimariyninta churaykuspa, chaykunapas wakin matemáticas yachaykunata yanapakun.

Chanin rimaykuna: Ñawpa pukllaykuna, qichwa ayllu, matemáticas yachay, purutukuna, kikin pukllaypi t'aqwiriyl.

Abstract

The traditional game of beans was investigated under the qualitative approach. Eighteen children from the 2nd-grade 50721 Chicón primary school from the San Isidro de Chicón community in the province of Urubamba participated. This research included the participation of teachers and parents, as well as observation, in-depth interviews and document analysis. It was possible to verify that the traditional game known as the "bean game" has been incorporated as a didactic strategy to facilitate the learning of mathematics in children in the second grade of primary school. In the same way, the participant observations show that there are few ancestral games that persist, among them 'los porotos' (beans), 'qollos', 'plic-plac', 'canicas-chuchus', highlighting the traditional game of beans. This game involves procedures, routines and materials coming from the natural and cultural context of the community, with curricular benefits and that have a favorable impact on the learning of quantity problem solving in second grade primary school children.

Keywords: Traditional bean game, Andean community, mathematical learning, participatory observation, Andean socio-cultural context.



ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento Del Problema.....	4
Descripción Del Problema.....	4
Pregunta De Investigación	6
Pregunta General.....	6
Preguntas Específicas	6
Objetivos: General Y Específicos	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
Justificación De La Investigación	7
Viabilidad Y Limitaciones	9
Capítulo Ii: Marco Teórico	10
Antecedentes.....	10
Antecedentes Nacionales	10
Antecedentes Internacionales	11
Bases Teóricas	12
Teoría Del Juego En El Desarrollo Del Niño	12
Teoría De Los Juegos Tradicionales.....	13
Los Porotos En El Juego Tradicional	14
Porotos	14
Los Juegos Tradicionales Desde La Perspectiva Educativa	14
El Juego Tradicional De Los Porotos	14
Contexto Que Se Originó El Juego De Los Porotos.	15
Estrategias Didácticas.....	16
Definición De Estrategias Didácticas.....	16
Importancia De Las Estrategias De Aprendizaje	16
Aprendizaje De Las Matemáticas Usando La Estrategia Didáctica De Los Juegos Tradicionales	17
Principio Andino Sobre La Abundancia Y Diversidad De Semillas	18

Elementos Culturales Involucrados En El Juego De Los Porotos.....	18
Juego E Interculturalidad A Través Del Tiempo	19
Juego Tradicional Intercultural Como Transmisor De La Cultura	19
Bases Conceptuales	20
Juego.....	20
Características Del Juego	20
Tipos De Juego.....	21
Juego Funcional.....	21
Beneficios:	21
Beneficios:	21
Beneficios:	22
Características:.....	22
La Recreación Y Los Juegos Recreativos.....	23
Los Juegos Tradicionales	24
Competencias Matemáticas.....	25
Competencia Resuelve Problemas De Cantidad.....	25
Enfoque De Resolución De Problemas	26
Capítulo Iii.....	29
Metodología	29
Contexto	29
Población	31
Descripción.....	31
Unidades De Análisis	32
Metodología De Investigación.....	32
Enfoque De Investigación	32
Diseño De Investigación	32
Fases De La Investigación.....	33
Procesamiento Y Análisis De Datos.....	34
Capítulo Iv: Resultados Y Discusión	36

Resultados Del Objetivo 1	36
Categoría 1: Juegos Tradicionales Identificados	36
Categoría 2: Historia Del Juego De Los Porotos	36
Categoría 3: Cómo Se Juega El Juego De Los Porotos	37
Categoría 4: Cómo Aprendieron A Jugar Otros Juegos Tradicionales	38
Categoría 5: Beneficio De Los Juegos Tradicionales En General	40
Categoría 6: Recomendación Sobre Los Juegos Tradicionales.	40
Categoría 7: Percepción Actual Sobre Los Juegos Tradicionales	41
Resultados Del Objetivo 2.....	42
Resultados Del Objetivo 3.....	44
Propuesta De La Cartilla Pedagógica	49
Título.....	49
Descripción Del Juego Tradicional De Los Porotos.....	49
Justificación De La Cartilla Pedagógica	50
Objetivo.....	51
Estrategias Y Actividades	51
Estrategia Didáctica	51
Estrategias Para Incorporar El Juego Tradicional De Los Porotos Como Estrategia Didáctica En El Desarrollo De La Competencia Resolución De Problemas De Cantidad Para Niños De Segundo Grado De Primaria De La I.E 50721 De Chicón, Urubamba. A)	
Primer Momento (Docente)	52
Sensibilización	55
Capítulo V: Conclusiones.....	59
Conclusiones	59
Recomendaciones	61
Anexos.....	66
Anexo 2. Entrevistas A Los Sabios Sobre El Juego	66
Anexo 3. Entrevista A La Profesora	78
Anexo 4. Testimonio	82
Anexo 6. Fotos Evidencias Link	86

Anexo 7. Cronograma De Actividades	98
--	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de estudio</i>	49
Tabla 2 <i>Análisis del aporte del juego porotos al desarrollo de las capacidades de la competencia resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria.</i>	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Infraestructura de la IE 50721 Chicón comunidad San Isidro de Chicón provincia de Urubamba departamento de Cusco.</i>	46
Figura 2 <i>Contexto de la comunidad</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3 <i>Sabio de la comunidad explicando sobre el juego tradicional de los porotos</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 4 <i>Diseño metodológico de la etnografía desarrollada.</i>	51
Figura 5 <i>Portada</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 6 <i>Introducción</i>	78
Figura 7 <i>Materiales</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 8 <i>Desarrollo del juego</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 9 <i>Descripción de las reglas del juego</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 10 <i>Imagen sobre sobre la realización del juego</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 11 <i>Imagen de actividades</i>	¡Error! Marcador no definido.
Figura 12 <i>Imagen de diversas actividades ejecuta</i>	¡Error! Marcador no definido.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge de una experiencia que viví durante la etapa escolar, por ello me surgió ideas y busqué alternativas para hacer del aprendizaje de matemáticas de una manera diferente y fácil. Soy Yolanda Mañaccasa Huamán, Nacida en la comunidad de San Isidro de Chicón de la provincia de Urubamba. Desde pequeña sentí que, en mi escuela, la enseñanza y aprendizaje era memorístico y repetitivo, teníamos la obligación de realizar tal cual que decía en el texto y los conceptos que dictaban mis profesores. Se creía que era la forma correcta para aprender y desarrollar conocimientos. Los estudiantes teníamos que seguir la línea que decía el profesor sin poder aumentar ni quitar ideas, teníamos que seguir el mismo modelo o estrategia que aplicaba el profesor o el texto para resolver los ejercicios o problemas. Nosotros los estudiantes éramos los receptores, los profesores los que proporcionaban información y conocimiento, las evaluaciones que se rendía era tal cual, al concepto, si había alteración alguna o se aumentaba o quitaba alguna palabra no servía la respuesta. Igual sucedía en el área de matemática, solo se tenía que aplicar la misma estrategia que aplicaba el profesor, no había otra forma para realizar los ejercicios mucho menos con recursos del mismo entorno. Muchas veces en casa mi mamá nos enseñaba a mí y a mis hermanos con lo que sabía, pero en la escuela no valía esto; lo que pesaba más era lo que decía y sabía el profesor. Nunca tuve la oportunidad de aprender matemáticas con estrategias incorporadas desde el conocimiento de nuestros padres ni abuelos, no se tomaba en cuenta, a pesar que existían muchas formas de relación con lo que se desarrollaba en nuestro cotidiano.

Como ex estudiante de la I.E 50721, aún he palpado que la enseñanza y aprendizaje siguen las reglas de la enseñanza tradicional, por esta razón es que quiero llevar nuevas alternativas de aprendizaje significativo a los niños de mi comunidad incorporando saberes ancestrales de los yachaq de la comunidad. Esta será una herramienta didáctica que favorezca el desarrollo del pensamiento lógico, creativo de los estudiantes, así mismo ayudará en el crecimiento de conocimientos personal, social y cognitivo de los niños y niñas.

El motivo por lo que decidí estudiar educación es por vocación. Me gusta enseñar a los niños y niñas con mucha paciencia y dedicación, también por verla feliz a mi madre quien se sacrificó bastante cuando éramos pequeños.

Cuando llegué a Pukllasunchis como estudiante, cambió mi vida personal y profesional por completo. Yo recibí una educación adecuada, me gustaron las matemáticas, mis notas eran buenas, las estrategias y la forma de enseñanza de mis maestros ha hecho que me gusté este curso. Pukllasunchis forma docentes interculturales capaces de cambiar la educación en el Perú con estrategias motivadoras donde la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas es de mucho agrado. Con esta experiencia

más, decidí hacer esta investigación para llevar nuevas estrategias a contextos rurales y urbanos, nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, mucho mejor para mi comunidad, donde los niños necesitan nuevas alternativas y contextualizadas para aprender a resolver problemas cognitivos personales y sociales que se presentan día a día.

Ahora estoy aquí presentando esta investigación con la que pretendo incorporar los saberes y conocimientos ancestrales del juego tradicional de los porotos, como estrategia didáctica, un juego que para mí tiene importancia muy valiosa para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática, en la competencia resolución de problemas de cantidad y sus 4 capacidades.

Con mi investigación quiero ofrecer una forma de promover e innovar este saber desde la escuela, insertando dentro del diseño curricular oficial y demostrando una de las competencias y sus capacidades en el área de matemática que se desarrollaran desde la práctica ancestral con esta investigación más me centraré en que los niños desarrollen y ganen habilidades pensamiento lógico, la autonomía, la interrelación, la motricidad fina y gruesa, desarrollo de valores etc. Dentro de la competencia mencionada el juego como estrategia desarrollará las siguientes capacidades.

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

Para mí es importante que los niños aprendan lo que necesitan para desenvolverse de manera autónoma y así resolver conflictos que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje y en la sociedad, comprendiendo que estos saberes y aprendizajes se pueden lograr desde el contexto de su cultura, valorando la importancia que posee este, siendo capaces de mostrarlos y compartirlos con el resto del mundo, es importantísimo promoverlos como parte de la riqueza cultural y del conocimiento, y los saberes ancestrales que tiene el Perú.

Esta investigación describe la utilidad didáctica del juego tradicional de los porotos que se juega en la comunidad San Isidro de Chicón. Este juego es enseñado por las personas mayores considerados yachaq, y ejecutado por los niños y niñas del nivel primario. Para dicho propósito, se recurrió al apoyo de dieciocho niños y niñas del segundo grado, de los cuales diez fueron varones y ocho fueron niñas. Además, se contó con la participación y opinión de docentes y padres de familia, cuya información fue recogida bajo los instrumentos de la observación participante, la entrevista en profundidad, la indagación documental y el análisis categorial.

Los resultados del estudio, tal como se presenta en el capítulo de resultados del

estudio y conclusiones, evidencian que, los juegos tradicionales en especial el de los porotos ya hace mucho tiempo están en el olvido, ya no son practicados por las últimas generaciones. Gracias al aporte de las personas mayores (yachaq) de la comunidad varios juegos se pudieron rescatar en dicho grupo socio cultural, como el de los porotos, los qollos, ch'chus, las cuartas, qoya, qoya, molinitos entre otros, destacando de todos ellos el juego de los porotos con el cuál se hizo una práctica para saber y ver los frutos después del juego.

Por otro lado, dicho juego implica procedimientos, rutinas y materiales que pueden conseguirse en el mismo contexto natural y cultural de la comunidad andina. Y lo más importante, se han verificado beneficios curriculares que puede favorecer en el aprendizaje de contenidos matemáticos para los niños del segundo grado de primaria. Para sustentar estos hallazgos, el trabajo de campo ha incluido la participación y opiniones de docentes y padres de familia de los niños participantes del estudio.

Esta tesis está estructurada en cinco capítulos. El primer capítulo contiene el planteamiento del problema. En él se describe la situación problemática, los objetivos de estudio, la fundamentación del mismo y los criterios teóricos que han servido en el planteamiento.

El segundo capítulo se refiere al marco teórico, donde se describen los antecedentes de estudio que preceden el tema, algunos aspectos teóricos del mismo y el marco de definición de conceptos. El tercer capítulo describe la metodología de investigación, desarrollando este estudio bajo el enfoque cualitativo y diseño de estudio de caso etnográfico, los instrumentos aplicados en el trabajo de campo, los procedimientos en el procesamiento de datos y las características en el tratamiento de información recolectada.

En el cuarto capítulo, el más denso e interesante del informe, se describen los resultados hallados en el trabajo de campo. Se ha recurrido a testimonios, observaciones realizadas, entrevistas con docentes y padres de familia, además de una experiencia directa de desarrollo curricular con el juego tradicional de los porotos, para evidenciar la utilidad didáctica y de aprendizaje matemático respecto a dicho juego tradicional.

Finalmente, se tiene el quinto capítulo donde se presentan las conclusiones y sugerencias de la investigación.

Como elementos complementarios del informe, se acompaña en la parte final las referencias bibliográficas y los anexos del estudio. En las hojas preliminares, se define un resumen en castellano, quechua e inglés además de la información necesaria sobre el contenido de los resultados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción del Problema

Nuestro país es diverso y multicultural pues posee mucha riqueza y sabiduría ancestral y tradicional que en diversas ocasiones solo se mantiene en el recuerdo de las personas de mayor edad pertenecientes a la comunidad, por esa razón es recomendable que los estudiantes valoren su cultura como lo comentaba la docente especialista en educación bilingüe intercultural Mg. Elena Burga (2020) en un programa de formación en línea de la EESP Pukllasunchis. Según el autor José Marín (2011), es importante asumir la realidad de la multiculturalidad de nuestra sociedad en la educación y la gestión de la diversidad cultural. Esta se manifiesta a través de diferentes acciones que provienen de la cosmovisión de los pueblos indígenas y comunidades étnicas (Romero, 2005 & Moran, 1997) [citado en Vargas-Chaves et al., (2017)]. Un ejemplo de ello, son los juegos tradicionales, tal y como lo indica Gladys García (2011), quien asegura que un recurso importante para relacionarse es el juego, pues al transmitirse de generación en generación, se convierte en una vivencia cultural. De acuerdo, a las observaciones hechas y comentarios en general de los estudiantes de la I.E. 50721 Chicón ubicada en la comunidad San Isidro de Chicón de la provincia de Urubamba en la región Cusco, la práctica de juegos tradicionales en general es poca, las sesiones de aprendizaje son más tradicionales y cuando se emplea un juego, normalmente se usaba el juego de tiros y tumba latas. Ello implica una posible débil conexión entre la educación y el contexto, y por ende una vivencia cultural en decadencia en una zona alto andina.

A partir de conversaciones con las personas mayores “los yachaq” de la comunidad San Isidro de Chicón y de las experiencias tenidas ahí, se conoce la existencia de juegos tradicionales que empleaban los recursos naturales generados por la naturaleza de la región, como lo es el juego tradicional de los porotos, qollos, remolinos de río, cuartas qoya qoya, el makt’akuy y otros, aunque existía esta variedad de actividades recreativas en dicho contexto, su empleo y práctica se ha perdido por completo, más aún de los juegos que dejaron los abuelos de otras generaciones como patrimonio cultural.

Estos juegos cada vez están menos de acuerdo a lo afirmado por los padres de familia de los niños de la I.E. 50721. Ellos mencionaron que, desde la aparición de los aparatos digitales como la televisión, los celulares y los juegos digitales cambiaron la forma de juego de los niños y adolescentes, pues ellos juegan con más frecuencia y dan mucha prioridad a dichos juegos tecnológicos; y con ello se va perdiendo el uso de los juegos tradicionales. Según investigaciones los beneficios que aportan los juegos tradicionales establecen relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo creando un montón de posibilidades de aprendizaje.

Según Pilar Espinosa (2017), los beneficios del juego transmiten desarrollo cognitivo, emocional, motor, personal, social, educación, juegos de reglas y pedagogía. El juego es un agente y herramienta valiosa muy adecuada para el proceso de aprendizaje del ser humano. Este a la vez ayuda a construir estrategias vitales para la vida. Disponer de esta herramienta genera un sin número de habilidades para brindar a los niños en la etapa escolar, al mismo tiempo es una herramienta referencial para orientar a los docentes la práctica del juego, para fortalecer sus comportamientos y el pensamiento lógico y crítico, práctica de valores, así mismo desarrolla el lenguaje expresivo y a la vez sirve para medir el logro de aprendizaje del niño. Mediante el juego se aprende a clasificar, seriar, ordenar y otros, igualmente desarrolla la memoria secuencial, potencia la participación por ello el juego hace que los niños aprendan a ganar o perder, respetar turnos y normas; mientras juegan asumen las responsabilidades y a la vez son autónomos de sus decisiones, es así que el juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora.

Siendo que la práctica del juego podría favorecer la educación de los niños en el cualquier materia, es preciso mencionar que una de las dificultades que se encontró entre los niños de segundo grado de la I.E 50721 de Chicón en plena pandemia fue el no poder desarrollar las actividades matemáticas con facilidad y lograr las competencias matemáticas esperadas según el Documento Curricular Nacional (DCN), siendo que los ejercicios no se encontraban vinculados a las actividades cotidianas del contexto, más el desconocimiento de los padres de familia de los temas que mandaban los docentes para trabajar en el programa de aprendo en casa, se observó que no estaban preparados para esa situación. Así mismo, se evidenció que algunos padres y madres de familia no disponían de tiempo por motivos de trabajo en la chacra, así como estudios incompletos de primaria o secundaria como para orientar a sus niños/as, y/o no sabían leer. Todo esto también pudo ser factor para falencias en el aprendizaje de sus niños y niñas, las diversas situaciones limitantes de los padres pudieron generar dejadez hacia el aprendizaje de sus hijos, quienes por ende no cumplían con las tareas y no seguían el ritmo de avance, amontonándose con las fichas que mandaba el docente, en especial del área de matemática. También se supo de niños que recibían castigos como agresión física y psicológica al no poder realizar las tareas por parte de sus padres y hermanos.

En la época en la que vivían los niños de la comunidad de San Isidro de Chicón, la falta de recursos económicos por parte de sus padres para comprarles juguetes los obligaba a buscar alternativas para entretenerse durante su tiempo libre. Fue en este contexto que surgió el juego de los porotos, una actividad al alcance de los niños, ya que los porotos de diversas variedades se cultivaban en la zona. Los niños también llevaban porotos a la escuela, específicamente a la Escuela San Luis Gonzaga 711, ubicada en la misma provincia de Urubamba. En aquellos años, los niños y jóvenes se desplazaban

diariamente desde su comunidad para estudiar en esta escuela, lo que contribuyó a la difusión de este juego entre las generaciones de estudiantes.

Por estas razones la presente investigación plantea trabajar en el área de matemática sugiriendo la implementación de un juego tradicional de la zona y que pueda ser usado pedagógicamente para el desarrollo, por ejemplo, de la competencia Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria. Así, se incorpora en el aprendizaje de las matemáticas, el juego tradicional de los porotos como una estrategia didáctica e innovadora en el aprendizaje de los niños, pues creo que es necesario incorporar estrategias adecuadas y contextualizadas para el desarrollo satisfactorio de la competencia mencionada previamente. Por lo que esta investigación buscará indagar los juegos tradicionales de la comunidad San Isidro de Chicón, con especial énfasis en el tradicional juego de los Porotos para poder incorporarlo como parte de la práctica pedagógica de los docentes en la I.E. 50721 de Chicón, y así nuestros niños puedan beneficiarse de los juegos tradicionales conectándose más con su cultura y ya no tanto con los juegos digitales que tienen más raíces occidentales. Se espera que el juego de los Porotos realmente sirva como una estrategia didáctica para el aprendizaje satisfactorio y significativo en el área de matemática o en otras áreas planteado a criterio de cada docente según el contexto.

Pregunta de investigación

Pregunta General

¿Cómo el juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica contribuye al desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria de la I.E. 50721 Chicón de la provincia de Urubamba, Cusco, ¿2021?

Preguntas Específicas

- ¿Cómo es el juego tradicional de los porotos de la comunidad San Isidro de Chicón provincia de Urubamba, Cusco?
- ¿Cómo es la práctica pedagógica del docente relacionado al juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria de la I.E. 50721 Chicón, provincia de Urubamba, Cusco, ¿2021?
- ¿Cuáles son las capacidades que se abordan al practicar el juego de los porotos como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de la competencia Resolución de problemas en niños de segundo grado de primaria de la I.E. 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, provincia de Urubamba, Cusco, ¿2021?
- ¿Cómo es una cartilla pedagógica sobre el juego tradicional de los porotos para los niños de segundo grado de primaria de la I.E. 50721 Chicón de la provincia de

Urubamba, Cusco, ¿2021?

Objetivos: General y Específicos

Objetivo general

Contribuir al desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad usando el juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica para los niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón de la provincia de Urubamba, Cusco,2021.

Objetivos específicos

- Describir el juego tradicional de los porotos de la comunidad San Isidro de Chicón, provincia de Urubamba, Cusco.
- Conocer la práctica pedagógica del docente relacionado al juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, Provincia de Urubamba, Región Cusco,2021
- Identificar qué capacidades se abordan al practicar el juego de los porotos como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de la competencia Resolución de problemas en niños de segundo grado de primaria de la I.E. 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, provincia de Urubamba, Cusco, 2021.
- Elaborar la cartilla pedagógica sobre el juego tradicional de los porotos para los niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón de la provincia de Urubamba, Cusco, 2021.

Justificación de la Investigación

Las razones que me llevaron a investigar este tema fue que los estudiantes son muy diversos por ende todos aprenden de manera diferente, más aún si se trata de niños de la zona rural, se ha visto en las instituciones educativas la enseñanza es tradicional solo se sigue lo que dice el currículo lo peor la enseñanza no es contextualizada, a pesar que hay muchas herramientas que se encuentran dentro de las comunidades alto andinas y zonas rurales.

El presente trabajo de investigación se justifica en diversos argumentos pedagógicos y didácticos. En principio, pensé que los juegos tradicionales fomentan una serie de actitudes y valores en los niños y niñas que los practican, y cuanto más tradicionales, se constituye una mayor razón para actualizarlos y practicarlos con los niños y niñas de nuestras comunidades andinas, y como no también, con los niños de zona urbana.

Así mismo, se justifica la investigación porque expresa mucho valor el hecho de rescatar aquellos juegos que se consideran antiguos, tradicionales y pasan a formar parte

de la riqueza cultural y tradicional de las comunidades andinas. Además, esa importancia se refuerza en el hecho de que el juego tradicional de los porotos puede seguir siendo aplicado en los procesos didácticos de la actividad educativa de aula, especialmente en el área curricular de Matemáticas. De esa manera, se podrá observar cuánto pueden ayudar a mejorar la imaginación, aplicar algunas variaciones, actualizaciones o contextualizar determinadas situaciones, en cuanto a procedimientos, reglas, condiciones y resultados como juego tradicional, en relación a la realidad presente.

La importancia también radica en asociar este juego tradicional a la naturaleza viva, a la participación de componentes existentes en el paisaje actual, entre ellos las plantas, los animales, el campo, los objetos que se pueden encontrar con facilidad en los espacios naturales y pueden prestarse útiles al desarrollo de juego; sin recurrir a los materiales fabricados y propios de la modernidad, la mayoría contaminante; especialmente el plástico por citar un ejemplo representativo. El estudio incrementa justificación en el hecho de rescatar y valorar la utilidad de las piedras, los guijarros, las hojas caídas de los árboles, las semillas de los eucaliptos, así como las semillas de plantas silvestres, tronquitos de plantas muertas los restos de vegetales desperdigados en los espacios naturales, los terrones, los restos de tejas y cuanto material desechado se utiliza en la vida común de los pueblos, etc.

La posibilidad de conocer en qué situación lúdica se conserva dicho juego en cuanto a denominación, rutina, materiales, procedimientos, reglas y otras condiciones enfatizó la necesidad de documentar actos como, si al practicarlos se desarrollaran habilidades matemáticas y complementadas con otras como las habilidades emocionales, sociales, motrices, etc.

Se justifica igualmente la investigación en el hecho de comprender que los juegos tradicionales permiten experimentar situaciones en las que se trabajan distintas coordinaciones motrices, entre ellas la coordinación óculo-manual, la coordinación óculo-podal y ciertos contenidos matemáticos que podrían reforzar los aprendizajes de algunos contenidos y temas matemáticos que requieren de asociarlos con cuestiones prácticas para entender y construir las abstracciones exigidas en la educación primaria. Esos contenidos pueden estar asociados a la aritmética, a la geometría, a la trigonometría, a la estadística, al álgebra, entre las referencias más importantes del mundo matemático.

Así, el juego tradicional en la presente investigación, ha motivado la apertura, también, a ver en qué pueden ayudar en la concentración en los estudiantes, ejercitar la memoria para recordar las normas del juego y sus condiciones de ejecución, la capacidad de asociar a determinados contenidos matemáticos y ciertas operaciones matemáticas de, adición, sustracción, planteamiento de problemas a partir de una situación, temas geométricos, entre otros. En síntesis, este trabajo impulsa nuevas formas de entender la

educación intercultural, de describir el juego tradicional de los porotos de la comunidad y su posibilidad de valorar para fomentar ciertos propósitos didácticos en el aprendizaje matemático.

Viabilidad y Limitaciones

El presente trabajo es viable porque se llegó a establecer antes de iniciar el estudio, un grado de compromiso y de predisposición tanto de mi persona, así como de las personas con quienes se desarrolló el estudio para lograr los propósitos de investigación; en este caso, los estudiantes de la institución educativa, la docente y los padres de familia, con quienes se tuvo una reunión previa de compromiso.

De otro lado, fue factible la investigación porque se tuvo la capacidad suficiente para desarrollar la logística necesaria y los recursos suficientes para concretar el trabajo de campo, que es la parte esencial de un estudio cualitativo.

Por otro lado, se consiguió información de campo, convertidos luego en conocimientos complementarios respecto al juego tradicional por parte de los habitantes de la comunidad; en especial, de aquellos que están relacionados a los estudiantes (docentes y padres de familia).

Las limitaciones superadas en la investigación tienen que ver con la escasez de trabajos de investigación relacionados con el tema y en nuestro contexto provincial. Se superaron las limitaciones considerando investigaciones en otros contextos similares,

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Se han revisado diferentes investigaciones en diferentes contextos: locales, nacionales e internacionales, sin embargo, encontrar información adquirida a través de procesos investigativos confiables que permitan conocer más del tema ha sido desafiante en el entorno local, por lo que este estudio cuenta con fuentes de información pertinentes a entornos nacionales e internacionales.

Antecedentes nacionales

Condor Peralta, T.M. (2019). Apoya su investigación “Los juegos tradicionales como estrategias para el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de segundo grado de primaria en instituciones educativas, Institución Educativa N° 20326 Puquio Canohualmay, 2016” - Cusco. El objetivo del estudio fue mostrar si el uso de juegos tradicionales como estrategia puede mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de 2º grado y probar si mejora el aprendizaje de conexiones numéricas y operaciones en diferentes argumentos. Se concluyó que esta aplicación relacionada con los juegos tradicionales tiene un efecto positivo en la mejora del aprendizaje a través de diferentes estrategias y procedimientos de evaluación y cálculo. Por ello, se ha propuesto la posibilidad de aprender sistemas cognitivos utilizando herramientas tradicionales.

Flores Mamani, M. (2019). El artículo que colaboró es: “Juegos de Ocio Tradicionales en la Comunidad Aymara en la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Zepita, Puno, Perú”. La principal conclusión del trabajo muestra que el juego está orientado al trabajo de campo diario y a la productividad, como el pastoreo, las actividades domésticas, el comercio y la preparación para invasiones previas de tierras, respetando así el lugar donde viven.

Llalla Salcedo, S & Yanque Quiñones, C. (2015). Respalda el siguiente documento: “Los juegos andinos como herramienta para optimizar las relaciones interpersonales II.EE para niños y niñas”. No. 56039 de Tinta y núm. 56038 de Cuchuma, 2009-2012” en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. La principal conclusión del artículo es que los Juegos Andinos pueden generar importantes resultados de aprendizaje para niños y niñas que ayudan a fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y la igualdad de género. Además, también cumple la función de entretenimiento, por qué en la sociedad por así decirlo el trabajo se convierte en juego y un niño o niña aprende en el trabajo.

Nuñez Zegarra, D. A. & Nuñez Zegarra, A. (2011). Apoyan el trabajo “El papel del juego tradicional en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del ciclo I.E. III”. N°54301 de Chuquina, Chalhuanca - 2011”, Universidad Nacional de Apurímac Michaela Bastidas. Se ha demostrado que la práctica de juegos tradicionales ha logrado resultados

significativos, reflejados en un nivel generalmente alto de habilidades sociales. El nivel aumentó en un 93.3%, y el nivel medio aumentó un 6,7% y logró una mejora significativa. Este notable crecimiento se debe a su plan de estudios. Realiza cambios significativos en las habilidades sociales básicas y avanzadas en I.E.I. Niños de 6 años. Chuquina-Chalhuanca no. 54301, 2011.

Antecedentes internacionales

Muñoz Días, E. M. & Pinson Jimena, L. L. (2017). Publicaron “Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de básica primaria de la institución educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta.” – Colombia. El objetivo principal fue el desarrollo de las competencias de los números y las operaciones, así como el poder familiarizarse con el entorno cultural según los juegos para luego proponer y aplicar diferentes estrategias innovadoras que apoyen a los alumnos a alcanzar los aprendizajes significativos. Como principal conclusión es que los juegos tradicionales apoyan a los docentes a promover espacios y medios adecuados para un desarrollo adecuado en los alumnos además del fortalecimiento de las prácticas pedagógicas para que los estudiantes posean cierto compromiso social con el diferente medio además del cuidado y protección de la naturaleza.

Ospina (2015) Realicé una investigación sobre el tema “El juego como estrategia para mejorar los procesos básicos de aprendizaje en preescolar”. El objetivo es mostrar cómo el juego contribuye al desarrollo de procesos básicos de aprendizaje en la fase de educación preescolar en la sede de la institución educativa Félix Tiberio Guzmán – María Auxiliadora Espinal, Colombia. Los hallazgos muestran que los estudiantes aprenden mejor a través del juego y que los profesores que comprenden y adaptan esta estrategia pueden impartir conocimientos importantes a sus alumnos.

Montero (2017), Estudio “Utilización del juego como método de enseñanza”. El método de investigación tradicional es conductual y el objetivo del programa es mejorar el rendimiento académico con logros en diversos campos (comunicación, ciencias, matemáticas, etc.). Esto demuestra que el juego se ha generalizado desde hace mucho tiempo como una herramienta para formar parte no sólo de la vida de los niños sino también de los adultos, visto como entretenimiento, alivio del estrés, entretenimiento, aprendizaje, etc.

García, G. (2011), presentó la tesis: "Utilización de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños en edad preescolar". En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador el objetivo fue conocer si los juegos tradicionales se utilizan como recursos en la enseñanza de los cursos. Concluyó que el juego es un recurso social valioso que se convierte en una experiencia cultural a medida que se transmite de generación en

generación.

Bases Teóricas

Teoría del juego en el desarrollo del niño

En el planteamiento de Vygotsky (1979). Se puede observar que el juego es una actividad que orienta el desarrollo mental de los niños. La concentración, la atención, la cognición y la memoria en el juego se realizan de forma consciente, interesante y sin esfuerzo.

Así pues, el juego es una herramienta muy valiosa que ayuda a construir el aprendizaje poniendo en práctica la propia realidad social y cultural del niño; al mismo tiempo amplía su capacidad de entender y comprender la realidad de su entorno social y natural. A este entorno, Vygotsky (1979, pág. 133) lo denomina "Zona de desarrollo próximo" y la define como: "la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros y el nivel del desarrollo potencial o la capacidad de resolver con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". Vygotsky (1979, pág. 156) afirma el juego crea zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio por encima de su vida diaria, siendo una considerable fuente de información Vygotsky destaca dos fases significativas en el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil.

- a) En la primera etapa (dos a tres años), los niños juegan con objetos según el significado que les asigna su entorno social inmediato. En la primera etapa, hay dos etapas sucesivas de desarrollo: en la primera etapa, aprenden formas y crean entornos durante el juego: las funciones reales que tienen los objetos en su entorno sociocultural, como si les hubieran pasado a través de sus familias. Mismo.
- b) En segundo lugar, aprenden a sustituir simbólicamente la función de un objeto, lo que equivale a asignar la función del objeto a otro objeto muy similar, liberando así la mente de los objetos concretos. Al aprender el lenguaje socialmente, aprenden a operar con significado. Los volúmenes esféricos se pueden convertir en esferas.

El juego como valor social: las personas heredan todo el sistema evolutivo, pero el producto final de su desarrollo estará determinado por las características del entorno social en el que viven, antecedentes familiares, escolares, amigos, etc.; El juego se considera como el comportamiento de espontaneidad orientado a la comunicación y la socialización del niño en su totalidad. En este sentido, el juego cobra mucha importancia, es la necesidad de reconocer y aprender objetos: por tanto, no es la característica principal del niño, sino el factor básico de su desarrollo. La imaginación promueve el desarrollo del pensamiento

abstracto.

En este caso, la definición de Bruner sustenta que el juego es un recurso que las personas buscamos para expresar nuestros problemas, deseos, gustos, etc. Además, a través del juego podemos involucrarnos y entender a la sociedad. Por otro lado, es una herramienta que nos lleva a descubrir todo lo maravilloso del mundo y no existen límites para nuestra imaginación en cambio en la vida real hacemos todo lo posible para encajar en una sociedad.

Toma al juego como la base de desarrollo en los niños, donde existen muchas

Zabalza (1987) Acerquémonos a la definición de juego de Bruner (1986), que describe de la siguiente manera: "La proyección de la vida interior sobre el mundo, en contraposición al aprendizaje, a través de la cual interiorizamos el mundo exterior y lo hacemos nuestro, parte de él. nosotros mismos. Cuando jugamos cambiamos el mundo según nuestros deseos, mientras que cuando estudiamos nos cambiamos a nosotros

Ortega Ruiz (1992) cita a Vygotsky (1934) acerca del juego, quien define el juego como: "Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo". (p. 160)

formas de comunicación y acción para que puedan tener una mejor socialización dentro de sus propios contextos con otros niños. Además, adquieren habilidades y destrezas netamente ligadas al juego y su cultura.

Según Morin, E (2006), relaciones culturales. - Es un conjunto de conocimientos, estrategias, reglas, costumbres, normas, prohibiciones, creencias, valores, rituales, costumbres, mitos, ideas, adquiridos de generación en generación, repetidos en cada individuo y mantenidos durante generaciones y renacimientos. Complejidad personal y complejidad social. Por tanto, la cultura es una especie de capital cognitivo innato.

Teoría de los juegos tradicionales

Lavega (1996), en su artículo titulado Juegos Tradicionales: Alternativa para el Tiempo Libre en la Trocha, sostiene que la idea de que jugar juegos tradicionales nos acerca al pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones porque evocan y transmiten eventos, experiencias y situaciones culturalmente relevantes a las generaciones futuras, como cuando los niños juegan a "pequeños juegos".

Los juegos tradicionales se mantendrán siempre presente en nosotros, ya que son parte de nuestras costumbres, creencias y tradiciones. Como también estarán presentes de generación en generación si se mantiene vigente dentro de la sociedad.

Los porotos en el juego tradicional

Porotos

Definición: La palabra "poroto" proviene de la palabra quechua "purutu". Este es un término utilizado en varios países de América del Sur para referirse a las plantas, frutos y semillas de esta especie, también llamados frijoles, habichuelas, habas y frijoles. (Pérez Porto, 2020).

Los porotos son originarios de América y se pueden encontrar diversas variedades de esta planta. Estas plantas son anuales y herbáceas, con tallos que pueden crecer hasta alcanzar los cuatro metros de longitud. Tienen hojas grandes y flores de color blanquecino. (Pérez Porto, 2020).

La relación que genera el juego en los niños es armónica, al jugar este juego el niño no solo juega por jugar sino también da valor al grano como parte de su vida familiar y cultural dentro de su comunidad.

Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa

Según Entsakua (2015) En su disertación titulada: Desarrollo y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los niños del primer año de educación primaria general de la escuela "Jorge Delgado Cabrera", Proceso Estatal de Huambo, 2015. En su trabajo mencionó que los juegos tradicionales son muy importantes desde el punto de vista pedagógico, y pueden utilizarse en diferentes áreas de la educación exactamente cuando sea apropiado utilizarlos.

También mencionó que los juegos tradicionales tienden a relativizar las ganancias y pérdidas para no ganar o perder siempre, así los estudiantes pueden entender que el significado del juego no es solo ganar, sino más importante disfrutar el proceso de convivencia social. y aprendizaje en equipo (Entsakua, 2015).

Además, el juego tradicional nos permite conocer aspectos de la cultura de los que podemos derivar valores, quehaceres cotidianos, normas y hábitos. Además, estos hechos nos hacen recordar hechos históricos de hace muchos años, nos hacen reevaluar las costumbres y tradiciones de la ciudad que han sido siendo heredadas años tras años y nuestra tarea es conservarlo y seguir transmitiendo (Entsakua, 2015).

El juego tradicional de los porotos

El juego tradicional de los porotos ha sido documentado a través de la memoria de personas mayores consideradas *yachaq* (el que sabe) en la comunidad de San Isidro Chicón, en la provincia de Urubamba. Los entrevistados, Bernardo Mañaccasa (2021) y Nicasio Huamán (2021), con gran entusiasmo recordaron los juegos que solían practicar cuando eran niños, especialmente el juego de los porotos. Según ellos, este juego era popular entre los niños tanto de áreas rurales como urbanas, y tenía como objetivo principal criar diferentes variedades de porotos.

Contexto que se originó el juego de los porotos.

El juego de los porotos se originó de tal forma que se juega en la comunidad San Isidro Chicón este juego había surgido de generación a generación hasta hace muchos años atrás por los niños y adolescentes quienes habían jugado con los granos de los porotos por falta de juguetes, poco a poco con el pasar de los años este juego se había convertido en una actividad muy valiosa generado por los niños, y adolescentes. Los padres de familia también se habían involucrado en la dinámica. Ellos sembraban en la chacra juntamente con sus hijos mezclado con el maíz los granos de porotos que eran acumulados por sus hijos. y que esto también les servía de alimentos a distintas familias dentro de la comunidad.

Los entrevistados mencionaron que jugar este juego era divertido porque les permitía aprender a compartir y respetar las reglas del juego. Además, destacaron que en aquellos tiempos los padres no tenían suficiente dinero para comprarles juguetes, por lo que el juego de los porotos se convirtió en una opción entretenida y significativa. Uno de los aspectos interesantes de este juego era que los granos de porotos podían ser sembrados y cultivados, lo que establecía una conexión con la naturaleza y la Pachamama (Mañaccasa, 2021) & (Huaman, 2021).

El juego tradicional de los porotos solía recibir ese nombre debido a que se practicaba con los granos de porotos o frijoles, con el objetivo de recolectar una cantidad suficiente para sembrar y cosechar en las chacras, proporcionando alimento a las familias. Este juego tradicional de los porotos ha transmitido conocimientos secretos y valores que han pasado de generación en generación en la comunidad mencionada y en otras del valle sagrado, especialmente entre los niños de las escuelas. Sin embargo, en la actualidad, estos juegos se han perdido y han sido olvidados en el pasado, ya que nadie los practica (Mañaccasa, 2021) & (Huaman, 2021).

Lo más fascinante de este juego es que fue creado por los propios niños de la zona y luego se extendió a otros contextos, como las escuelas. Según relatan los entrevistados, solían jugar este juego en sus barrios o comunidades, y así se transmitía de generación en generación en aquellos años. Los conocimientos ancestrales son herramientas de gran riqueza para generar aprendizajes en las personas (Mañaccasa, 2021) & (Huaman, 2021).

En el presente trabajo de investigación este juego ha sido incorporado el área de matemáticas, en el concurso de resolución de problemas numéricos para niños de tercer ciclo de primaria, juego del mismo nombre, pero jugando con frijoles y piedras.

Malinowski (1931) menciona en su artículo titulado “La Cultura” es aquella que existe para satisfacer las necesidades biológicas, psicológicas y sociales del individuo en situaciones cotidianas y de emergencia, la cultura como realidad instrumental de ideas, creencias y costumbres.

(PRATEC, 2010) El recinto ferial es un gran lugar para el intercambio intercultural entre profesores, padres y estudiantes. Los niños del campo, al igual que sus padres, saben de fincas y algunos de los maestros son de origen andino y amazónico. Justifica un estilo de vida que la escuela niega; al mismo tiempo restaurar las preciosas y armoniosas conexiones entre las personas y el valor de la naturaleza, porque sembrando diversidad se puede experimentar la diversidad y afirmar la aceptación y la simpatía de los diferentes.

Estrategias didácticas

Definición de Estrategias Didácticas

Según La Universidad en Internet (2023) en su artículo titulado: ¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos, define las estrategias de aprendizaje como todas las acciones y actividades que desarrollan los docentes para el aprendizaje de los estudiantes; estas estrategias dependerán de cada asignatura y nivel educativo, así como de la ideología del centro. Además, indica que su aplicación práctica en el aula requiere planificar el proceso de aprendizaje y decidir consciente y deliberadamente qué herramientas se deben utilizar para lograr los objetivos propuestos. Serán especialmente útiles cuando se aporten conocimientos que se consideren especialmente difíciles. Mantener a los educandos motivados es primordial para el proceso de aprendizaje. Dependiendo de las materias y los objetivos educativos a los que apuntan, se deben elegir las estrategias de enseñanza más apropiadas al desarrollar planes de lecciones. Cabe señalar que la estrategia de aprendizaje elegida debe corresponder a los componentes del contenido de aprendizaje y al concepto e ideología del centro de aprendizaje.

Para Rodríguez Puerta (2020) en su artículo titulado: Estrategias didácticas: características, para qué sirven, ejemplos. Las estrategias de aprendizaje se basan en que los estudiantes sean capaces de resolver problemas planteados por los profesores. Para ello, necesitan participar en un proceso de aprendizaje, reflexión, exploración y descubrimiento que les ayude a adquirir nuevos conocimientos de forma más rápida y sencilla que en las instituciones educativas tradicionales.

Importancia de las Estrategias de Aprendizaje

Para Rodríguez Puerta (2020) en su artículo ¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos, cuando se usan correctamente, las estrategias de instrucción pueden ser extremadamente útiles en casi todos los entornos educativos. La experiencia de aprendizaje mejora mucho si los profesores son capaces de planificar adecuadamente, establecer objetivos concretos y correctos y encontrar las herramientas más útiles para cada momento.

Por un lado, como hemos visto, las estrategias instruccionales son útiles cuando los estudiantes necesitan involucrarse en sus procesos de adquisición de conocimientos.

Esto se debe a que fomentan su individualidad y crean situaciones de aprendizaje más agradables donde los estudiantes son más conscientes de lo que están interiorizando (Rodríguez Puerta, 2020).

Además, también significa una colaboración más estrecha entre estudiantes y profesores cuando se utilizan los medios de enseñanza apropiados. Este factor facilita el trabajo del maestro y puede enfocarse más fácilmente en las necesidades específicas del estudiante en particular (Rodríguez Puerta, 2020).

Por otro lado, las estrategias de aprendizaje también aumentan la probabilidad de que los estudiantes alcancen las metas educativas que se plantearon al inicio del proceso. Esto sucede incluso cuando los estudiantes tienen necesidades especiales o tienen dificultades para aprender nuevos conocimientos (Rodríguez Puerta, 2020).

Aprendizaje de las Matemáticas usando la estrategia didáctica de los juegos tradicionales

Lachi Jesús, R. (2015). En su tesis titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. describe que la curricular nacional está dirigida a que los estudiantes puedan desarrollar sus aptitudes y competencias en los diferentes niveles de la evolución, es sabido que en esta nación lo más resaltante es la interpretación de los números por medio de la competitividad, es por eso que lo más importante es el crecimiento en relación a los números y operaciones porque apoya en el razonar del infante de una forma lógica en contraste con la vida cotidiana para hallar diferentes alternativas de solución y el poder generar su propia labor. También sugiere que los niños aprenden a un nivel más bajo en las competencias de números y operaciones ya que los maestros no usan estrategias eficientes y apropiadas para solucionar problemas cotidianos relacionados con clasificar, secuenciar y contar.

El autor concluye que, los juegos de estrategia tradicionales son una forma divertida de desarrollar las matemáticas porque involucran a los niños en actividades divertidas. También enseñan a la gente y difunden las costumbres y tradiciones locales en la comunidad. La propuesta de aprendizaje del programa de estudio es una opción basada en la investigación, cuyo propósito es aumentar el nivel de desarrollo de las habilidades numéricas y manipulativas. La propuesta se enfoca en un enfoque integrado en todas las áreas del aprendizaje de los niños para que puedan interactuar con los elementos del entorno y las situaciones cotidianas. Por lo tanto, los docentes deben tener en cuenta que la combinación de elementos de aprendizaje y juegos tradicionales es una unidad didáctica que requiere una planificación más detallada en el proceso de aprendizaje.

Vargas, D., Gallego Henao, A. M. (2020). En su artículo titulado: El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera

infancia. Mencionan que socialmente, los juegos a menudo se ven como una actividad recreativa o recreativa en la que los niños a veces parecen perder el tiempo. Sin embargo, el campo de la educación muestra que los niños aprenden importantes habilidades sociales, de desarrollo y de aprendizaje a través del juego. Por lo tanto, el juego se considera una estrategia especial para la enseñanza de conceptos e ideas en el aula, especialmente en la primera infancia. También señalaron que el juego, presentado como una estrategia de aprendizaje, facilita diversos procesos de aprendizaje al permitir que los niños exploren, exploren, experimenten y descubran su entorno de una manera divertida y entretenida.

Principio Andino sobre la abundancia y diversidad de semillas

Quienes presencian la cosecha de un campesino quedan maravillados no solo por la diversidad de especies cultivadas, como la papa, el frijol, la oca o la quinua, sino también por la variedad de cultivares dentro de cada especie (Rengifo Vásquez, 1997).

La existencia de tal diversidad en las chacras campesinas se atribuye a la interacción de factores ecológicos y la influencia humana. Factores como las variaciones climáticas, la ubicación tropical de estas áreas, los cambios geológicos, la radiación solar en altitudes elevadas y la multiplicidad de nichos ecológicos, se combinan con las prácticas de domesticación y cultivo desarrolladas por el hombre a lo largo del tiempo (Rengifo Vásquez, 1997).

Perú es reconocido como uno de los principales centros de origen de diversidad biológica en la región, destacando su agricultura basada en prácticas rituales de cultivo de plantas. Estas prácticas siguen siendo llevadas a cabo por cientos de agricultores, hombres y mujeres, que han heredado y mantenido viva la cultura chacarera a través de generaciones, preservando así sus conocimientos agrícolas ancestrales (Valladolid Rivera, 2012).

Estos conocimientos han sido fundamentales para conservar la diversidad y variabilidad de los cultivos, adaptándose a los cambios y desafíos que presenta la naturaleza. Revelan una relación profunda y especial entre las comunidades campesinas de las regiones andino-amazónicas y su entorno natural. Esta relación enfatiza el cuidado y bienestar de la naturaleza, las deidades, y la vida comunitaria, reflejando la filosofía del Ayllu, donde el bienestar colectivo y el equilibrio con el entorno son primordiales (Valladolid Rivera, 2012).

Elementos culturales involucrados en el juego de los porotos

En nuestro entorno, encontramos materiales naturales que son parte integral de este juego. Entre estos elementos se incluyen porotos de diversos colores, piedritas, coquitos de eucalipto y algunas pepas de árboles silvestres locales. Además, para el

aspecto didáctico del juego, se utiliza cartón reciclado, que, aunque no es originario de la región, es un material orgánico disponible.

El juego implica una serie de elementos culturales que lo enriquecen. Esto incluye la organización del juego, las reglas para jugar, el lenguaje utilizado durante el juego y la asignación de una cantidad específica de porotos a cada participante. Al recibir los porotos en la mano, los jugadores los juntan y los aprietan antes de sacudir y soplar sobre ellos para asegurar un buen flujo del juego. La posición del jugador al lanzar el poroto es crucial, con un pie adelante y el otro ligeramente atrás, inclinado hacia adelante para lograr precisión y equilibrio.

Otro aspecto cultural importante es la forma en que cada participante se involucra en el juego y su personalidad influye en su estilo de juego. Además, se observan creencias y rituales asociados con dar y recibir porotos. Cuando un jugador tiene los porotos en su mano, los junta y luego los sopla para facilitar el flujo del juego.

Juego e interculturalidad a través del tiempo

Jaume Bantulá (2011) examina la conexión entre el juego y el progreso intercultural. El autor expone que:

El juego es una fuerza que atraviesa, trasciende y se desplaza a través de las expresiones lúdicas de la humanidad. Permanece constante a lo largo del tiempo, es decir, se juega en distintas épocas en el mismo lugar, y al mismo tiempo, en un período histórico específico, puede resurgir en territorios distantes entre sí, extendiéndose su práctica por prácticamente todas las direcciones en el mundo (pág. 19).

Por lo tanto, es evidente que el juego actúa como un medio de expresión y exploración de la cultura dentro de sus propias dinámicas.

La cultura surge a través de formas de juego, y todas las naciones tienen alguna forma de juego, muchas de las cuales son comunes. (Domenec & Bishop, 2021).

Juego tradicional intercultural como transmisor de la cultura

Para Hart (1996) *“La cultura tiene un enfoque integral, planteando que la misma se refiere no solo a la capacidad intelectual del hombre, sino que contempla un concepto más integral que abarca todas las esferas del quehacer, el pensar y el sentir humano.”*

La cultura se define como la combinación total de eventos, fenómenos y comportamientos humanos, que están intrínsecamente vinculados con los valores, aspiraciones y perspectivas del mundo.

En otras palabras, esta forma de vida refleja las tradiciones, intereses y las interacciones entre distintos grupos sociales. La identidad cultural de cada individuo depende del grupo social al que pertenece.

Los juegos tradicionales de distintas regiones actúan como reflejos de las tradiciones, costumbres y hábitos de sociedades pasadas. Su promoción en la actualidad

ayuda a preservar y difundir las características únicas de diferentes culturas, contribuyendo a la recuperación de la memoria histórica de cada región. Esto fomenta la interculturalidad, permitiendo a los estudiantes identificarse con sus antepasados y entender diversas culturas. Esta comprensión juega un papel crucial en la integración efectiva de estudiantes inmigrantes en el entorno educativo (Del Rio Garcia, 2013)

Bases Conceptuales

Juego

Un juego se define como una actividad realizada por uno o más jugadores utilizando su imaginación o herramientas para crear situaciones con un determinado número de reglas, generalmente con ganadores y perdedores, para proporcionar entretenimiento o entretenimiento, en muchos casos incluso como herramienta educativa, ya que en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Los juegos suelen ser diferentes a los trabajos con un objetivo conseguido, pero en muchos casos no son muy diferentes. El juego también se considera una actividad recreativa regulada.

Características del juego

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escapar de ella a una esfera temporal de actividad que posee su propia tendencia.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación, organiza las acciones de un modo propio y específico.
- El juego crea orden, es orden. La desviación estropea el juego, le hace perder su carácter y lo anula.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.

Tipos de juego

Juego Funcional

El juego funcional se define como cualquier actividad en la que los niños practican el movimiento en el espacio para mejorar su coordinación motor-sensorial y los cinco sentidos de la vista, el oído y el tacto. El juego funcional se desarrolla desde una edad temprana en los niños hasta los dos años y comienza a experimentar el mundo que los rodea. También se dice que el juego funcional se define por las etapas en las que un niño aprende o aprende, y se producen cambios a nivel cortical y fisiológico.

Jean Piaget dijo: "El niño utiliza sus habilidades sensoriales y motoras en desarrollo para comprender todo lo que lo rodea y inicialmente confía en sus propias reacciones, en su combinación de habilidades sensoriales y motoras. Aparece el primer conocimiento, la gente está dispuesta a pensar en imágenes y conceptos para tener una pequeña idea del mundo. "

Beneficios:

- a. Potencia las habilidades como la identificación y clasificación de objetos.
- b. Introduce el concepto de causa y efecto.
- c. Mejora la coordinación motora efectiva.
- d. Permite el desarrollo sensorial.
- e. Facilita el mejoramiento de la coordinación del movimiento y desplazamiento frontal.
- f. Incrementa el equilibrio tanto dinámico como estático.
- g. Facilita el nacimiento de la autoestima.
- h. Estimula la socialización mutua con los demás niños.
- i. Permite la coordinación óculo-manual.

a) Juegos simbólicos

El juego simbólico se refiere al juego espontáneo que ocurre naturalmente en casa, en el parque o en la escuela, donde los niños usan sus habilidades de representación mental para recrear situaciones de juego completas. A través de este símbolo podemos observar cómo convierten una escoba en un caballo o un palo en una varita. En este tipo de juego, los niños simulan ser su padre, su madre u otras personas o personajes reales o imaginarios.

Beneficios:

- a. Fomenta la imaginación y la creatividad.
- b. Incentiva el aprendizaje de nuevas conductas.
- c. Promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la empatía.
- d. Permite la adquisición de nuevo vocabulario.

- e. Libera tensiones y ayuda a exteriorizar sentimientos y emociones. Jugando a ser los niños pueden manifestar sus miedos, angustia, rabia o tristeza de un modo adecuado sin temor a que nadie les reprenda.
- f. Facilita el conocimiento de sus propias posibilidades físicas desarrollando su psicomotricidad y dominio de su cuerpo.
- g. Facilita el conocimiento del entorno que les rodea y el funcionamiento de las cosas.
- h. Fomenta la autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en uno mismo.
- i. Estimula la curiosidad, motor de cualquier aprendizaje.

b) Juego de Reglas

Este tipo de juego aparece antes de que cumplan los 6 años. Los niños establecen las reglas necesarias para el juego, pero pueden cambiar las reglas siempre que los demás jugadores estén de acuerdo. Al jugar con las reglas, los niños aprenden a seguirlas, a cambiar, a desarrollar tolerancia a la decepción y a vivir según valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: lobo, escondite, etc.

Beneficios:

- a. Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.
- b. Desarrolla el sentido de la responsabilidad.
- c. Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales.
- d. Descubrimiento paulatino de las normas sociales.
- e. Potenciar la creatividad.
- f. Adquisición de nociones pre-numéricas, correspondientes con el pensamiento matemático.
- g. Adquisición de las nociones de tiempo y espacio.
- h. Aumentar la capacidad expresiva y comunicativa.
- i. Desarrollar la capacidad de razonamiento.
- j. Potenciar el fortalecimiento de las relaciones personales.

Características:

- a. Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.
- b. Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas.
- c. Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes "roles" dentro de la estructura de grupo.
- d. La aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia.
- e. Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales.
- f. Favorecer las actividades de seriación, clasificación y ordenación entre otras.

- g. Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio.
- h. Permiten explicar y discutir la propia actividad, en definitiva, evaluarla en función de objetivos concretos.
- i. Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego.

La Recreación y los juegos recreativos

Pérez, Aldo y otros (2003) sustentan que la recreación es:

"Conjunto de fenómenos y relaciones que surgen del uso del tiempo libre en actividades terapéuticas, preventivas, cognitivas, deportivas o artísticas y culturales, sin compulsión externa, y a través de los cuales se alcanza la felicidad y la satisfacción. Desarrollo inmediato y personal."

Es decir, para Pérez, Aldo y otros (2003), afirman que la recreación es el proceso mediante el cual se busca la felicidad, todo gracias al aprovechamiento de nuestras horas libres en distintos aspectos tales como lo deportivo, lo artístico y lo cultural.

La recreación son actividades realizadas por placer. El objetivo es simplemente divertirse, buscar resultados inmediatos y ocupar el tiempo libre, sin especiales técnicas apresuradas, todos los juegos tienen reglas y permiten el uso de espacios y materiales no tradicionales.

Según la Dirección General de Deporte, Actividad Física y Recreación (2008-2012), los juegos casuales son dimensiones donde las personas regresan a mundos diferentes, con reglas diferentes, donde la esencia de cada juego es uno de nosotros, con o sin máscara. Todo. - o casi todo - es posible, es un sueño hecho realidad, todo cambia según nuestros deseos, una persona regresa a lo más profundo de su ser. La ventaja de la creatividad es que puede ser utilizada por profesores, padres o voluntarios.

Asimismo, Abreu, P. (2005) Se establece que un juego casual es un conjunto de actividades realizadas con fines de entretenimiento, cuyo objetivo principal es el disfrute del ejecutante. Es una actividad muy relajante e interesante que transmite emociones, alegría, salud, motivación, ganas de ganar, permite establecer relaciones con los demás, por lo que se convierte en una actividad importante e indispensable en el desarrollo de cualquier persona. Las reglas son mínimas y lo principal no es hacerlo bien o ganar, sino divertirse, lo que genera felicidad.

Por tanto, el juego recreativo es un comportamiento intrínsecamente motivado, ni una persona puede jugar si de verdad ni siquiera lo desea, de allí que ni siquiera se logre obligar, con maltrato el sentido del juego a nadie. El juego recreativo es espontáneo y provoca que cualquier componente se convierta en cosas divertidas y de beneficio al instante de jugar. Para tocar el tema de los juegos tradicionales, es necesario aclarar ciertas confusiones que se presentan entre juegos tradicionales y juegos autóctonos. Los tradicionales son los aplicados y enseñados de forma oral entre generaciones, además

que pueden ser creados en un entorno en donde se suele practicar o también ser traídos de otras comunidades, pueblos, regiones, etc. Y que según el paso del tiempo sufrió modificaciones ya sea en la estructura, interpretación, reglas, etc.

En relación a los juegos autóctonos, se les considera oriundos del entorno en donde se practican, no poseen modificaciones, pero, también se presenta de generación en generación y se puede llevar a otro lugar transformándose en tradicional. Es así que ambos (tradicional y autóctono) llegan a captar el concepto y nombre de juegos oriundos.

Pérez de Celosía (2013) Indica que los juegos autóctonos son los nacidos del pueblo y practicados por este, además el juego tradicional se encuentra enraizado a las culturas conservadoras de normas originales y transmitidos por medio oral entre generaciones. También explica que no necesita de objetos de ayuda como son los juguetes, solo es necesario el cuerpo humano o recursos que estén al alcance (piedras, hojas, flores, botones, hilos, lana, semillas etc.

Carrillo (1999) De acuerdo al punto de vista folclórico, son distintos puntos de expresión que resumen las experiencias colectivas de las diferentes generaciones pertenecientes a una región, del legado de las personas y de la cultura de pasados tiempos.

Franco (2013) entiende que los juegos tradicionales son como un medio relevante para poder transmitir la cultura, puesto que, por medio de este, el infante va captando los diferentes hechos, patrones de la vida, saberes comunes que apoyen a la elaboración del conocimiento y el desarrollo de la lengua. Ello está siempre y cuando se efectúe de forma consciente, divertida y sin mayores dificultades en el entorno. Por medio del juego el infante, capta la cultura, distribuye una serie de procedimientos mentales y sociales, aprende a cumplir con las reglas, se relaciona con otros y puede recrear y cambiar patrones de la vida.

Los juegos tradicionales

Los juegos recreativos tradicionales son recursos que son utilizados en dicha comunidad. El primero, que son los juegos recreativos, todavía son factibles practicarlos en la escuela, y los niños tienen conocimiento de algunos en su aula, aunque la verdad, no le dan demasiada importancia. Esa razón ha llevado a la inquietud de formular un problema que ayude a entender, conocer y aprender la práctica de estos juegos recreativos tradicionales para desarrollar ciertos beneficios educativos en la EIB.

Como se sabe, también los beneficios educativos son a veces un problema y a veces una actividad gustosa en los niños. Lo interesante de la inquietud en esta investigación es describir cuales son los beneficios educativos y cómo se pueden aprovechar a partir del conocimiento y manejo de los juegos recreativos tradicionales.

Competencias matemáticas

Lachi (2015) describe que la curricular nacional está dirigida a que los estudiantes puedan desarrollar sus aptitudes y competencias en los diferentes niveles de la evolución, es sabido que en esta nación lo más resaltante es la interpretación de los números por medio de la competitividad, es por eso que lo más importante es el crecimiento en relación a los números y operaciones porque apoya en el razonar del infante de una forma lógica en contraste con la vida cotidiana para hallar diferentes alternativas de solución y el poder generar su propia labor.

Ramos (2009), afirma que, de acuerdo a Vygotsky, los alumnos estructuran el conocimiento por medio de la comunicación con agentes de tipo sociocultural, el aprendizaje de los alumnos tiene influencia de forma directa por medio de la cultura en donde se puedan desenvolver.

Piaget (2015) el poder realizar algo es igual que entrar a la acción, los infantes tienen que poder actuar sobre el mundo específico antes de alcanzar los siete años de edad, para poder consolidar las diferentes operaciones mentales que lo apoyaran en la resolución de los problemas de manera coherente y pertinente en ciertos contextos en el que se pueda desenvolver.

Es decir que los alumnos logran comprender la interacción con los diferentes objetivos, manipulando pueden descubrir sus habilidades, las destrezas, la imaginación, la creatividad, el pensamiento lógico, el razonamiento de construcción.

Vygotsky (-) opina que el juego nace como una necesidad de poder reproducir el contacto con lo demás, transformándose en un punto básico en relación al desarrollo social y el cultural de los infantes, además, es considerado como un recurso y elemento que puede impulsar el desarrollo mental de los niños y niñas. El juego brinda la posibilidad de atención y de memoria en cuanto al desarrollo cognitivo.

Para este punto, se presentan dos líneas de modificación evolutiva que habitan en las personas, una que es más dependiente biológica, es decir la preservación y la reproducción de la especie; y la otra es de clase sociocultural, la cual integra la manera de organización que es oriunda de una cultura y de grupo sociales.

Dice que el juego es un tipo de actividad social, en donde, con el apoyo de otros participantes, se alcanza la adquisición de roles que se les considera complementarios a uno mismo. También habla del juego simbólico y afirma como un infante modifica ciertos objetos y los cambia en su imaginación en otro que para este tiene un significado totalmente diferente.

Competencia Resuelve Problemas de Cantidad

En él, los estudiantes resuelven problemas o plantean nuevas preguntas que los lleven a construir y comprender conceptos numéricos, sistemas numéricos, sus

operaciones y propiedades. Además, este conocimiento adquiere significado en situaciones específicas y se utiliza para representar o reproducir conexiones entre materiales y condiciones. También incluye determinar si la solución buscada requiere estimaciones o cálculos exactos, y para ello se deben seleccionar estrategias, procedimientos, unidades de medida y recursos diversos. El razonamiento lógico en esta habilidad se utiliza cuando los estudiantes comparan, explican por analogía y generalizan atributos de casos o ejemplos específicos durante la resolución de problemas.

Capacidad: Traduce cantidades a expresiones numéricas:

Transforma la relación entre datos o condiciones del problema en un modelo de expresión numérica que reproduce la relación entre ellos; una expresión se comporta como un sistema de números, operaciones y sus propiedades. Hace preguntas sobre una situación o una expresión numérica determinada. También incluye evaluar si los resultados obtenidos o la expresión numérica formulada (modelo) corresponden a las condiciones iniciales del problema.

Capacidad: Utilizar procedimientos, estrategias de estimación y cálculo: Seleccionar, adaptar, combinar o crear diferentes estrategias, procedimientos, como cálculo mental y escrito, estimación, aproximación y medición, comparar cantidades y utilizar diferentes recursos.

Capacidad: Comunique su comprensión de los números y las operaciones: Comunique su comprensión de los números y las operaciones: Exprese su comprensión de los conceptos, operaciones y propiedades de los números, las unidades de medida y las relaciones entre ellos; utilizar lenguaje hablado y diferentes representaciones; y leer sus representaciones y mensajes con contenido digital.

Capacidad: Los enunciados argumentativos sobre relaciones y operaciones numéricas son enunciados sobre posibles relaciones entre números naturales, enteros, números racionales, números reales, sus operaciones y propiedades; se elaboran a partir de casos concretos a partir de comparaciones y experiencias; y se explican y prueban por analogías. confirmarlos o refutarlos con ejemplos y contraejemplos.

Enfoque de resolución de problemas

De acuerdo al Ministerio de Educación – MINEDU (2015) tiene en cuenta que el aprendizaje del área de matemática comenzando desde el punto de la resolución de los problemas, como un tipo de marco pedagógico para lograr desarrollar las diferentes competencias y las capacidades matemáticas, con el objetivo de lograr promover las maneras de enseñanza y del aprendizaje comenzando del planteamiento de problemas del mismo contexto en donde se desenvuelven los niños. Por qué este punto da paso a que los alumnos puedan investigar las mejores soluciones teniendo como referencia a la problemática cercana a la vida cotidiana que mejor con herramientas del entorno

Da a conocer el desarrollo de los aprendizajes por medio de la resolución de los problemas que son inmediatos además del entorno de los infantes, como un transporte para la promoción del desarrollo del aprendizaje matemático, dirigido al sentido constructivo y al creador de las actividades humanas.

En relación a la resolución de los problemas, que da a conocer el desarrollo del entendimiento del saber matemático, la planeación, el desarrollo resolutivo estratégico, metas cognitivas, se aplica una variedad de diferentes recursos y competencias con capacidades matemáticas.

Para la resolución de los problemas, los cuales involucran el confrontar a los niños de manera seguida a las nuevas situaciones y problemas. Es así que la resolución de los problemas es visto como un procedimiento central de realizaciones de funcionalidad matemática con la vida diaria y lógicos para poder facilitar la participación de forma activa de los estudiantes en la estructuración de los aprendizajes.

Lachi (2015) Se tiene que asumir que la formación científica en relación a la matemática es necesario y urgente en los profesores, para un buen desempeño en el salón, pero no se trata solo de leer y empoderarse de las ideas, es poner en práctica, dichos conocimientos por medio del planteamiento de estrategias, las cuales son pertinentes y lúdicas que pueden satisfacer la necesidad de aprendizaje de los estudiantes. Es importante resaltar que los procesos didácticos deben modificarse de acuerdo a las concepciones relacionadas a la sesión de aprendizaje, puesto que al conceptualizar como sesión conlleva a la creencia que solo es el docente quien dirige la sesión, brindando pocas oportunidades de participar a los alumnos. Por esa razón se propone realizar como experiencia de aprendizaje ya que es él quien estructura el conocimiento por medio de la experiencia y a través del juego.

El contrato didáctico

Lachi (2015), define al contrato didáctico como la organización entre profesores y estudiantes para asumir ciertas responsabilidades en la estructuración del aprendizaje. El profesor toca el tema de la enseñanza a partir del conocimiento científico y sabe qué y cómo lo hará, por otro lado, los estudiantes plantean las diferentes estrategias para saber el cómo y qué aprendieron.

Juegos Recreativos

Los juegos casuales se refieren a cualquier actividad encaminada a disfrutar de momentos de ocio. Por tanto, los juegos recreativos pueden equipararse a actividades productivas, ya que son necesarios para la autoconservación y el mantenimiento de la sociedad en su conjunto. Según Abreu, P. (2005) Afirma que los juegos casuales son un conjunto de actividades que se realizan por diversión, cuyo objetivo principal es brindar placer al ejecutante. Es una actividad muy relajante e interesante que transmite emociones,

alegría, salud, motivación, ganas de ganar, permite establecer relaciones con los demás, por lo que se convierte en una actividad importante e indispensable en el desarrollo de toda persona. Hay pocas reglas y la clave no es tener un buen desempeño o ganar, sino divertirse, lo que lleva a la diversión y al aprendizaje.

Juegos Tradicionales

Se trata de juegos que existen desde hace mucho tiempo, transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos, etc., que pueden haber sufrido algunos cambios, pero han conservado su esencia.

La Vega B, (1996), Sostiene que los juegos tradicionales nos acercan al pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, ya que eventos, experiencias y situaciones específicas de nuestra cultura son evocadas y transmitidas de generación en generación, por ejemplo cuando los niños juegan "a la hora de la cocina" y preparan comidas a base de sobre carnes silvestres, yuca y cilantro. Los juegos tradicionales también recrean las celebraciones y actividades de los vecinos, como la agricultura, la caza, la siembra, el baile, etc.

Los juegos tradicionales se mantendrán siempre presente en nosotros, ya que son parte de nuestras costumbres, creencias y tradiciones. Como también estarán presentes de generación en generación.

Estrategias didácticas

Programas y recursos que los docentes utilizan para promover un aprendizaje significativo que fomente intencionalmente el procesamiento profundo y deliberado de contenido nuevo. (Díaz, 1998)

Cabe destacar que existe otra aproximación para definir una estrategia didáctica de acuerdo a Tébar (2003) la cual consiste en: "procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes" (p. 7). Bajo el enfoque por competencias, los agentes educativos encargados de los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser competentes en cuanto al ejercicio del diseño y/o planificación de una clase, así como también en la operacionalización de situaciones de carácter didáctico. Existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza. Alonso-Tapia (1997) las describe a continuación, a través del siguiente esquema:

- Estrategias. - dirigidos al cumplimiento de los objetivos
- Enseñanza. - utilizadas por el agente de enseñanza para promover y facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Aprendizaje. - utilizadas por el estudiante

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

Contexto

Esta investigación se realizó en la I.E. 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, de la provincia de Urubamba, en la región Cusco, durante el año 2021, con los estudiantes de segundo grado de primaria, conformado por 8 estudiantes. La Institución Educativa lleva 48 años de funcionamiento y es considerada de contexto rural por la UGEL Urubamba, región Cusco. Además, es poli docente y atiende a 102 estudiantes de ambos géneros, provenientes principalmente de dos comunidades campesinas: Yanacona y San Isidro.

La lengua que más predomina es el castellano en el plano oficial; sin embargo, las familias en la mayor parte de las dos comunidades, son quechua hablantes; por consiguiente, provienen netamente de la cultura andina, aunque las interacciones y comunicación cotidiana con sus hijos, los realizan en el castellano. Es decir, la interacción comunicativa entre los mayores se realiza en quechua, pero la interacción comunicativa con los niños y niñas de sus familias, se cumple mayormente en castellano.

Figura 1 *Infraestructura de la IE 50721 Chicón comunidad San Isidro de Chicón provincia de Urubamba departamento de Cusco.*



Figura SEQ Figura * ARABIC 2 *Contexto de la comunidad*

En el contexto educativo, se observó que la interrelación entre la escuela con los padres a hijos, se realiza enteramente en castellano, abarcando la enseñanza por parte de los docentes, quienes cumplen su labor en castellano. De esa forma se ha observado que la lengua originaria (quechua) se va perdiendo paulatina e inexorablemente como medio de comunicación entre padres-hijos y escuela estudiantes. Se complementa que, los padres de familia, no transmiten la importancia ni los códigos lingüísticos del quechua a sus hijos, menos los conocimientos, saberes y prácticas suscitadas en el código quechua, perdiéndose de a poco, aquellos contenidos que son propios de la tradición comunal

transmitida en el idioma quechua; entre ellos, los juegos tradicionales.



La fiesta tradicional que se celebra en la escuela es la velada a la virgen del Carmen donde todo los padres de familia participan en las diferentes actividades organizado por los docentes, pocos conservan las costumbres ancestrales como el haywarikuy a la pachamama, el respeto a la naturaleza, los padres de familia se dedican a la agricultura, cultivo de flores, construcción como albañil, trabajadores de limpieza pública, en la municipalidad algunos en la crianza de animales menores como el cuyes, gallinas, chanco etc. Al respecto de la infraestructura de la I.E es como sigue tiene 10 aulas elaborado a base de adobe, el techo de teja tiene áreas verdes, jardines pequeños, patio de cemento, una cancha deportiva en el cual realizan actividades de educación física, juegos deportivos, entre otros en la institución educativa calculadamente hay 53 niños varones y 47 niñas mujeres, los docentes que trabajan dentro de la institución educativa son 6 más el director, los docentes que enseñan en dicha institución son de diferentes lugares de la región Cusco.

El acceso y vías de comunicación para llegar a la escuela primero tenemos que llegar a la ciudad de Urubamba mediante la carretera principal asfaltado Cusco Pisac-calca Urubamba con un recorrido aproximadamente de 65 km, también se puede viajar mediante la carretera principal asfaltada Cusco Chinchero-Urubamba con un recorrido aproximadamente de 60 km, el acceso hacia la comunidad se realiza mediante carro de la provincia de Urubamba se llega en 10 minutos, a pie en 40 minutos. Dicha comunidad se encuentra a una altitud de 3080 ms.n.m.al. al oeste de Cuzco, para llegar a la escuela se pasa la comunidad de Yanacona la escuela está ubicada justo en el límite entre estas dos comunidades Yanacona y San Isidro, la institución educativa está rodeada por los apus Saywa, que representa a las mujeres, Aukillay, el jefe y el Apu Chicón, el guardián

representado por el nevado que brinda vida, salud y armonía con la naturaleza.

Población

Descripción

En un primer momento se llevó a cabo con los participantes voluntarios de la comunidad en el cual participaron niños, niñas entre las edades 6 a 10 años del nivel primario de las IE como urbano rural, escuelas privadas entre otras, los hijos de los comuneros, las personas mayores que compartieron sus experiencias acerca de los juegos tradicionales fueron entre las edades de 52- 74 años, quienes enseñaron a jugar de como antes se jugaba los juegos tradicionales, por ejemplo:

Los ch'uchus el plic-plac, los porotos, las cuartas, ollos, de los cuales lo que más llamó atención a los participantes fue el juego de los porotos porque era nuevo y dinámico. Las personas que participaron son bilingües (quechua y castellano hablantes) el lugar que se llevó a cabo esta actividad fue la cancha deportiva de la comunidad San Isidro Chicón entre los participantes fueron niñas, niños y adultos en total 11 personas.



Figura SEQ Figura * ARABIC 3 *Sabio de la comunidad explicando sobre el juego tradicional de los porotos*

Tabla 1 *Población de estudio*

Nivel educativo	Varones	Mujeres	Total	%
2do grado	10	8	18	

Total	10	8	18	100,00
--------------	----	---	----	--------

Fuente: Dirección de la I.E. de Chicón, Urubamba.

Unidades de análisis

La selección de las unidades de análisis para esta investigación ha sido no probabilística o dirigida, pues las características del problema de investigación y de la accesibilidad a la población son las que determinaron su elección (Hernandez Sampieri & Fernandez Collado, 2014). Es así que, habiendo esclarecido las condiciones, se determinó dos unidades de análisis, que a continuación se detallan:

Unidad de análisis 1: estudiantes de 2do grado de la I.E 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, provincia de Urubamba -Cusco

Unidad de análisis 2: padres de familia de los estudiantes del 2do grado de la I.E. 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, Provincia de Urubamba.

Metodología de investigación

Enfoque de investigación

El presente trabajo de investigación se ha ejecutado dentro del enfoque cualitativo (Hernandez Sampieri & Fernandez Collado, 2014) debido a la naturaleza del fenómeno estudiado pues el juego de los porotos es un elemento cultural dentro de una población determinada. Su estudio a profundidad y propuesta de uso en un contexto educativo, demandó procedimientos cualitativos.

Diseño de investigación

El diseño de investigación empleado es un diseño integrado llamado caso de estudio etnográfico que estudia una población específica en relación a un fenómeno cultural en particular durante un tiempo determinado corto de 4 meses y no durante más de un año y medio a todo un sistema social como lo requeriría un estudio etnográfico puro (Hernandez Sampieri & Fernandez Collado, 2014). Esta investigación hizo uso de métodos etnográficos para la recolección de datos como la observación participante, entrevistas abiertas y testimonios, que según Patton (2002) y Thomson (2009) citados en Hernández Sampieri et al., (2014), sirven para describir y analizar ideas, creencias, significados, conocimientos, prácticas de grupos culturales y comunidades.

Este diseño ha permitido enfocarse únicamente en las personas involucradas en el juego de los porotos y los actores relacionados al segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón. A partir de ello, se ha logrado un acercamiento claro y profundo con el propósito de observar y describir cuáles son los juegos tradicionales que aún se practica con relativa cotidianidad en el medio. Los resultados de observación han derivado en las

posibilidades de evaluar cuán vigentes son dichos juegos y hasta qué punto pueden constituirse en estrategias didácticas complementarias para desarrollar ciertos contenidos matemáticos en el aprendizaje de los niños y niñas del segundo grado de primaria, concretamente el área de matemática.

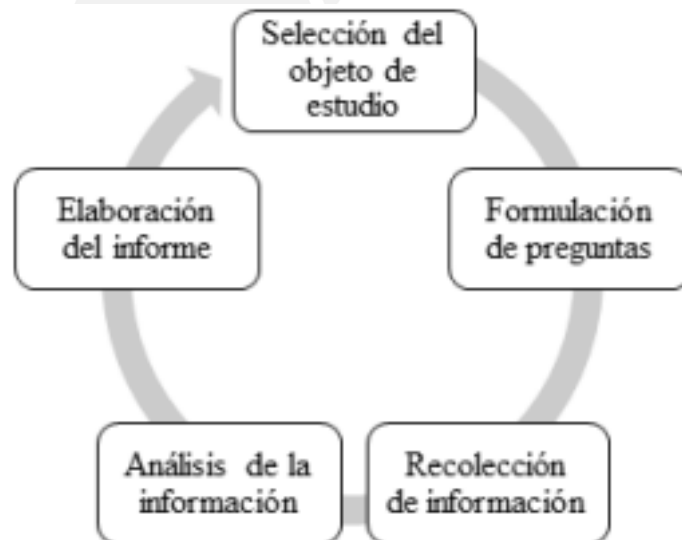
Para dicho propósito se han desarrollado diferentes actividades evidenciadas mediante la narrativa de todos los hechos, sucesos, actividades que se va seguir mediante la línea de una investigación cualitativa; donde tuve la oportunidad de observar, indagar y describir los hechos, sucesos que ocurre en la comunidad; en este caso, los juegos tradicionales más recurrentes y evaluar las posibilidades didácticas para el aprendizaje matemático.

Pero, este diseño ha implicado un conjunto de fases específicas de la metodología, las que se deben presentar en forma de esquema descriptivo para su comprensión.

Fases de la Investigación

En este caso, se denominan 'fases de la metodología' a las cinco partes generales que se resumen en el siguiente esquema de trabajo de campo aplicado en el desarrollo propiamente dicho de la investigación:

Figura 4 *Diseño metodológico de la etnografía desarrollada.*



El proceso ejecutado ha involucrado los siguientes procedimientos:

- Selección del objeto de estudio.
- Formulación de preguntas de investigación.
- Recolección de información (trabajo de campo).
- Análisis de la información.
- Elaboración del informe.

Describiendo:

Primeramente para hacer esta investigación recurrí leer tesis de otros autores como revista, monografías, libros al respecto del tema, también a testimonios de las personas

mayores de la comunidad, entrevistas a docentes, niños ,padres de familia en la cual encontré herramientas esto me lleva a seguir indagando, en donde llegué a una decisión de hacer este proyecto titulado El juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad, en el área de matemática, en niños de segundo grado de primaria, porque los estudiantes necesitan nuevas estrategias para resolver los problemas que se presentan en las evaluaciones y en la hora de realizar las tareas, -con ello los estudiantes puedan resolver de manera más didáctico y auténtico, de solucionar conflictos cognitivos. En la misma línea el juego es una forma de transmitir conocimientos entonces el estudiante lo que sabe mediante el juego aplica en otros contextos, los conocimientos perduran en la persona.

Con el presente proyecto se pretende diseñar una cartilla pedagógica a base del juego tradicional de los porotos para la mejora en el aprendizaje de la competencia resolución de problemas de cantidad y que esto sirva como una herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de segundo grado.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos tomó un tiempo total de 4 meses.

Las técnicas fueron la observación a los niños cuando realizaban sus tareas (se observó las dificultades que presentaban al momento de realizar sus tareas en casa en el momento de cuarentena. Esta observación se dio cuando recurría a visitar a sus casas a pedido de los padres de familia para guiarlos en el desarrollo de sus tareas en especial en el área de matemáticas, después de una conversación consensuada con los padres de familia acerca del aprendizaje de sus niños y niñas, donde afirmaron que no saben cómo enseñar, y se preguntan ¿Cómo pueden aprender los niños de una manera más fácil? Esto tomó un tiempo de tres semanas y desde ese momento reflexionando se recurre a otras herramientas que ayuden a resolver problemas cognitivos en los niños y niñas en especial en el área de matemática en la competencia, resolución de problemas de cantidad es allí donde requieren más apoyo los estudiantes. Desde entonces surge la idea de seguir indagando una estrategia didáctica, que los niños pueden aprender de manera más lúdica. en especial que esté relacionado a sus costumbres o cultura.

La entrevista a los sabios, docentes... se realizaron al respecto de los juegos tradicionales, en caso a los docentes se llamó por teléfono y se hizo preguntas que va relacionado con la investigación que se realiza y los instrumentos que se utilizó fueron la guía de observación participativa, la entrevista en profundidad y la entrevista semi-estructurada donde se aplicaron preguntas abiertas a los interlocutores.

Procesamiento y análisis de datos

La información obtenida de las entrevistas se ha organizado en forma ordenada y clasificada, a través del análisis general y de categorías, tomando en cuenta ciertos

criterios que ayudaron a valorar la información. Para ello, se seleccionó las citas resaltantes y conectó con mi punto de vista de acuerdo a la experiencia obtenida investigando a esta población y el enfoque intercultural con el que me formé en Pukllasunchis.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El capítulo de resultados y discusión está organizado según los objetivos planteados para esta investigación. Se tiene un objetivo general, el cual es el principal del estudio, y se tiene cuatro objetivos específicos que permitieron alcanzar todo lo planteado en esta tesis. Por ello, se empieza a presentar los resultados del objetivo específico uno, en el que se buscaba describir el juego de los porotos a través de la información obtenida de dos yachaq de la comunidad San Isidro de Chicón, la cual se analiza a través de las siguientes categorías.

Resultados del Objetivo 1

Categoría 1: Juegos tradicionales identificados

[A1] Yo cuando era niño jugaba pues los chuchus, los trompos, los qollos, plic-plac, los porotos, caballitos, carreteros y otros ya no recuerdo.

[A2] Estos juegos solo se jugaban dentro de la comunidad, en las temporadas de mayo, junio, julio, agosto.

[A2] juegos de trompos, porotos, tiros, chuchus, paca, paca molino, fútbol, básquet, natación. Qollos había más juegos que casi no recuerdo.

[A2] Solo era cuestión de creatividad, muchos juegos y juguetes nos inventábamos a veces mirando nomas hacíamos otro en pequeño para jugar.

Desde mi punto de vista al respecto de los juegos tradicionales identificados, son juegos que hoy en día no se practica dentro del contexto de la comunidad por las últimas generaciones, es importante desde la escuela que los docentes incorporen los saberes ancestrales en la planificación de las sesiones.

Categoría 2: Historia del juego de los porotos

[A2] creamos porque antes no existían muchos juguetes y aparte de eso mis papás no tenían mucha plata para que nos comprara, pero era más bonito, que nosotros mismos nos hacíamos para jugar, también a la vez utilizamos nuestra creatividad pues...

[A2] Yo cuando jugaba en mi escuela era más o menos en los años 1956, 1957, 1958 por qué hay pues, es que nosotros, cuando éramos niños jugábamos bastante este juego. Para juntar más variedades y colores de porotos, luego, sembramos en nuestra chacra, así pues, teníamos hartos porotos y de muchas variedades.

[A2] Para ser claro este juego de los porotos, solo los niños de esta comunidad nomas pues sabíamos jugar. Por eso nosotros llevábamos porotos a nuestra escuela y los otros niños traían su cartón y armábamos en la hora del recreo, si nos alcanzaba la hora, jugábamos pues... sino al día siguiente ya. También yo pienso que no hay en ningún lado este juego de los porotos, no hay libros, nadie lo ha escrito solo las personas mayores nomas sabemos y contamos lo que también nuestros papás y abuelos nos han contado;

muchas historias de nuestra comunidad y de otros también.

Este juego de los porotos según los yachaq de la comunidad San Isidro de Chicón solo era realizado y practicado por los niños de la comunidad San Isidro de Chicón, y con recursos del contexto, como la utilización de los granos de los porotos, y que también jugaban este juego con el objetivo de juntar más semillas de diferentes variedades para sembrar en sus chacras. Este juego de los porotos había sido practicado en las generaciones de los años 1950 por la necesidad de juguetes y la falta de economía de los padres para comprar juguetes para sus hijos. También veo que hoy en día todo es consumismo, el padre de familia no tiene tiempo para compartir sus juegos que jugaba de pequeño, y que también ya no comparten los juegos antiguos que les enseñaba sus padres, tampoco crean juguetes y juegos junto a sus hijos. La misma sociedad hace que todo sea diferente, todo es consumismo. La forma de vida ha cambiado mucho, por esa razón los padres de familia compran juguetes hechos de plástico y juguetes prefabricados, la mayoría con poca duración y garantía, esto se malogra, luego son echados a su suerte, ya sea en el suelo, en el agua o en la basura generando una contaminación ambiental que empobrece a la pachamama más aún en las comunidades alto andinas. Este juego de los porotos recién está siendo rescatado y promovido a través de la ejecución de esta investigación, porque según los yachaq de la comunidad, este juego no está escrito en ningún libro o web. Para corroborar esto, se recurrió a la biblioteca municipal de la provincia de Urubamba y también a la biblioteca municipal del Cusco, y no se encontró ninguna información acerca del juego de los porotos de la forma que se practicaba por los niños de aquella época.

Categoría 3: Cómo se juega el juego de los porotos

[A2] En el suelo nomas, por ejemplo, agarra una persona o dos dependiendo del turno del juego. Primero, para esto se traza una línea en el suelo, donde va estar el cartón. Y a una distancia [de] la otra línea, [es] desde donde se empiezan a lanzar los porotos. Para tirar los porotos hay una posición como regla para cumplir durante la lanzada de los porotos.

[A1] Cuando falla en tirar no acierta con buena puntería a la ventanita, entonces el siguiente jugador juega, si acierta con la puntería de hacer entrar el porotito por una de las ventanitas, en este caso el jugador sigue jugando hasta fallar, si tiene buena puntería y hace entrar en 20, entre los integrantes del juego tienen que dar los 20 porotos, así el jugador va acumulando los porotos. Al final cuentan cada jugador sus porotos que han acumulado.

[A1] Respetar el turno, cumplir con las reglas, respetar lo que se acuerda, ser justo al momento de dar la cantidad de porotos si uno gana.

[A1] Al final del juego se cuentan los porotos, si en caso el juego ha sido grupal,

todo el grupo cuentan, si en caso el juego era individual igual se hace el conteo y se sabe quién tenga más cantidad es el ganador.

Desde mi punto de vista, este juego de los porotos es un juego que fortalece muchas habilidades en los niños, por esta razón se debe incorporar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, planteada como una estrategia didáctica para lograr en los niños un aprendizaje significativo más aún si se trata de actividades del contexto más cercano de los niños y que al mismo tiempo beneficia en la adquisición de valores éticos primordiales para la vida. Por otro lado, los materiales para implementar la actividad están al alcance de todos sin necesidad de invertir dinero. Es importante mencionar que este juego es netamente andino, los niños interactúan en grupos adquieren más conocimientos y habilidades que fortalece sus aprendizajes, este juego como todos los juegos tienen sus reglas y roles para cumplir.

La relación cultural que genera este juego de los porotos es cuando el niño y la niña hacen uso de los conocimientos familiares sociales y adquieren habilidades culturalmente mediante la utilización de los granos o semillas de los porotos asimismo practican los valores, reglas, y promueven el respeto a la pacha y el medio ambiente. La cultura es un conjunto de saberes, saber hacer, reglas, estrategias, hábitos, costumbres, creencias normas prohibiciones ritos, valores, ideas, mitos, etc. todos ellos adquiridos que se transmiten de generación a generación, es importante mencionar que la cultura constituye muchos conocimientos cognitivos.

Categoría 4: Cómo aprendieron a jugar otros juegos tradicionales

[A1] yo mirando a otras nomas he aprendido a jugar, también mis hermanos mayores jugaban estos juegos.

[A1] Mi papá me enseñó a jugar cuando tenía 7 años

[A2] Juego de los molinitos este juego nos inventamos viendo un molino de agua.

[A2] Transmitiendo los juegos tradicionales y ancestrales de generación a generación. Yo opino que aprender juegos cuando somos niños es muy importante porque les enseña a ganar experiencias y habilidades, así como en su desarrollo personal y social, con su entorno más cercano. También a valorar y conocer desde los juegos, nuestros costumbres y tradiciones; que mejor con juegos tradicionales que son autóctonos del lugar. Por ello, “pienso que” es importante que los juegos tradicionales sean incorporados en las actividades cotidianas de los estudiantes desde la escuela, para ello es necesario trabajar de la mano escuela y comunidad para llevar y mantener vivo las costumbres y tradiciones.

Desde la perspectiva de los entrevistados acerca del juego tradicional de los porotos se había aprendido por necesidad de tener juguetes y al a la vez, la creatividad de los propios padres, abuelos e hijos de la comunidad de San Isidro Chicón. Este juego como todo juego fue transmitido de otras generaciones. Es así como los padres eran los que

transmitían los juegos tradicionales a sus hijos y que esto era llevado a la escuela por los propios niños, hoy en día estas costumbres y tradiciones se han perdido. El hecho de que los padres y madres no tienen mucho tiempo compartido con sus hijos. Por otro lado, también antes los niños creaban sus propios juguetes y juegos a diferencia de hoy más aún con el avance de la tecnología los juegos modernos y tecnológicos son los que llaman la atención dejando de lado aquellos juegos que dejaron nuestros ancestros como regalo y que hoy son olvidados en el pasado.

Morín, E. (2006), Considera que "es urgente encontrar otra forma de educación. La búsqueda de una vida más humana debe comenzar por la educación". Los niños pueden aprender a apreciar las cosas buenas en lugar de ser aprisionados por el medio ambiente y los medios de comunicación. No podemos engañarlos en lo que respecta a la irracionalidad del consumo, la injusticia social, el sufrimiento evitable y la violencia que existe en las ciudades y entre culturas. Los niños entienden que la basura es un mal grave en el mundo, no es necesario que se lo explique. "

Capacidades que se abordan en el juego de los porotos en el área de matemática mediante este juego de los porotos el estudiante traduce cantidades a expresiones numéricas, el estudiante plantea problemas desde una situación real como por ejemplo.

Josué tiene 20 porotos en un inicio y cuando termina de jugar tiene 60 porotos
¿Cuántos porotos ganó Josué?

El estudiante usa estrategias de procedimiento y cálculo. El estudiante selecciona, adapta, combina, crea una variedad de estrategias, procedimientos de cálculo mental, comparar cantidades y emplea diversos recursos.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. El estudiante expresa su comprensión sobre los números y las operaciones.

Argumenta su afirmación sobre las relaciones numéricas y las operaciones.

Los autores Eduardo Peralta Idrovo, Francisco Peralta Hidrovo y Hernán Peralta Hidrovo destacan lo siguiente en su libro titulado "El frejol desde la cosmovisión andina. Una forma de jugar y reír desde la pasión investigativa".

La recopilación de los juegos con las diversas expresiones recreativas de frijol pallare, vacones y jurupis es muy detallada y permite comparar y analizar diferentes regiones de Ecuador, Perú y Bolivia, así como su adaptación e integración, dando como resultado una variedad compleja de frijoles en juegos tradicionales y populares del mundo andino.

Desde el punto de vista de la información que trae este libro hay que engrandecer toda su información además de la importancia del frijol en los ámbitos del juego. La forma del juego, la convivencia comunitaria, la educación, la cultura y la antropología y otras manifestaciones en los que hacen las personas, así como la medicina ancestral, la

alimentación que posee este grano. Es importante conocer y jugar esto no solo implica jugar por jugar sino también tiene muchas enseñanzas, así como influir conciencia, cariño, respeto, convivencia, armónica con los granos las personas al interactuar con otros desarrollan muchas habilidades.

Categoría 5: Beneficio de los juegos tradicionales en general

[A2] En estos juegos nosotros conversábamos con otros niños, a veces hasta peleábamos, pero entre nosotros nomás solucionamos nuestros problemas, no decíamos a nadie, ni a mi mamá ni a mi papá. Ni los profesores se enteraban de esto, algunos compañeros nomás sabían que esto se solucionaba en la salida, ya casi saliendo del pueblo.

[A1] A veces en la comunidad con mis primas vecinas y hermanos jugábamos cuando pasteábamos nuestros animales, en la escuela si jugamos puro varones porque solo varones estudiábamos en mi escuela pues, el juego era para divertirse todos jugábamos pues.

[A1] A tener buena puntería para equilibrar, comunicarse, compartir, conversar, pensar, razonar, mirar bien.

[A2] En este juego se desarrolla la habilidad de puntería, equilibrio.

[A1] Respetar el turno, cumplir las reglas, respetar lo que se acuerda.

Desde mi punto de vista los juegos tradicionales transmiten muchos beneficios y valores en el ser humano. Como mencionan muchos especialistas en la psicopedagogía el juego es fundamental en la educación. Porque permite acceder a conocimientos de forma significativa en las actividades diarias y cotidianas. Así mismo el juego les permite a ser autónomos para solucionar conflictos dialogando. El o los juegos tradicionales permiten el desarrollo de actividades en equipo, propicia la práctica de valores en todo momento del juego.

Categoría 6: Recomendación sobre los juegos tradicionales.

[A2] “recomiendo a los niños que juegan otros juegos no solo estar en el celular, también a los papás que enseñan nuevas formas de jugar desde pequeños a sus hijos a mi antes mi mamá me enseñó muchos juegos

[A2] Se podría esto de repente desde los profesores incentivar...a seguir jugando...otros juegos más.

[A1] Eran juegos sanos.

[A1] Sí...claro, como no, con la intención de que sea practicado y conocido por los niños y así podrían ellos llevar a la escuela y enseñar a jugar estos juegos.

[A1] Sigán jugando y aprendiendo matemáticas mediante este juego.

Los juegos tradicionales se deben seguir practicando incentivado desde la escuela por los maestros, porque son juegos sanos y también hacer que los padres sean

protagonistas en las actividades de los juegos tradicionales que se lleva a cabo dentro de la comunidad educativa así transmitir de generación a generación para seguir manteniendo vigente. El juego tradicional permite que el niño desarrolla muchas habilidades para la vida, así como el pensamiento creativo, lógico, y crítico.

Categoría 7: Percepción actual sobre los juegos tradicionales

[A2] Cómo todo ha cambiado todo es diferente, ya todos los niños ya no saben jugar estos juegos porque sus papás o sus abuelos ya no les ha enseñado a jugar. Ahora todos los juegos son en celular, no se ve jugar estos juegos hace muchos años atrás, pero con la llegada de la tecnología a nuestra comunidad, todos los juegos se han desaparecido ya no hay niños y jóvenes que juegan estos juegos, sanos todo está perdido

[A1] Antes no había mucha cosa como ahora pues... Ahora todo juguete está hecho de plástico, se rompe, se malogra y contamina mucho más nuestra Pachamama.

[A1] uno se muere se lleva todo lo que sabe, nadie más sabe si es que no ha enseñado a otros lo que sabía, es así pues ahí nomás termina todo.

Desde la antigüedad los juegos tradicionales fueron herramientas donde las personas de los pueblos practicaban según sus costumbres de cada lugar, además de seguir una regla le transmitía valores una convivencia en armonía con la naturaleza y la pacha. El juego tradicional de los porotos de la comunidad de san isidro de Chicón Ayudaba a fortalecer conocimientos y habilidades al practicar este juego fomentan y fortalecen la identidad cultural de un pueblo. Es evidente que los conocimientos de nuestros abuelos desaparecieron muchos de ellos llevados con ellos a su deceso. Por ello es importante rescatar y concientizar sobre la importancia de los juegos tradicionales, a través del juego plantear estrategias que sirva como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje y transmitidos de generación a generación.

Finalmente, la cultura es el conjunto de saberes, saber hacer, y poner en práctica lo que una cultura transmite, como, por ejemplo, reglas, estrategias, hábitos, costumbres, prohibiciones, ritos, valores normas, creencias ideas que son transmitidos de generación a generación esto se practica de manera colectiva o individual en la sociedad, de esta manera se adquiere conocimientos que sirve en la vida cotidiana del ser humano dentro de la sociedad.

Para continuar con el cumplimiento del objetivo general, también se consideró conocer la práctica pedagógica de la docente relacionada al juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado, como segundo objetivo específico. Para ello, a continuación, se presenta un análisis de la entrevista realizada a la docente según los siguientes puntos:

Resultados del objetivo 2

a) Juegos practicados en general:

“bueno para ser honesta no... no pero cuando hablas de los juegos tradicionales te refieres a haber...una estrategia se puede decir los juegos de los tiros, solo eso otros no” ¡Ahora recuerdo las tumbas latas en la hora del recreo!

“Los niños que juegan en los centros educativos más son los tiros también hay trompos más juegan los tiros y las niñas juegan los llajes, pero no mucho”

Desde mi punto de vista, la docente de la IE 50721 si utiliza los juegos tradicionales en sus estrategias de aprendizaje, pero estos juegos no los utiliza como tal se juega sino solo utiliza como referencia para trabajar resolución de problemas. Es así que, algunos juegos no tienen que ver nada con el contexto, estamos hablando de las tumbas latas, pero que también aportan en los niños aprendizajes esperados. Todo esto implica una débil conexión entre la educación y el contexto y por ende una vivencia cultural en decadencia en una zona alto andina. Yo pienso que es importante conocer e indagar juegos tradicionales autóctonos de la comunidad y plantearlos como una herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de primaria.

b) Beneficios de los juegos tradicionales en general

“Los juegos tradicionales apoyan a promover espacios y medios adecuados para un desarrollo y fortalecimiento social y el cuidado de la naturaleza” “el juego ayuda a desenvolverse con tranquilidad al niño como también a socializar, ganar confianza liderar, pensar y hacer movimientos”

Los juegos tradicionales aportan beneficios y transmiten conocimientos y costumbres del lugar y del entorno, así mismo, promueven espacios y medios adecuados para un fortalecimiento social en las personas con la finalidad de interactuar de manera autónoma durante el transcurso del juego. Por otro lado, también se evidencia que los juegos tradicionales son juegos que no necesitan de materiales prefabricados y que esto también ayuda en la convivencia armónica con la naturaleza, que es conocida en nuestras comunidades como el allin kawsay, que quiere decir el buen vivir, como lo menciona María Flores Gutiérrez (2019). Yo pienso que utilizar los recursos que genera la propia naturaleza puede servir como material en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que esto está en el entorno y al alcance para que los niños puedan practicar y fortalecer aprendizajes como manipular, clasificar, ordenar, seriar y agrupar.

c) Uso de material estructurado y no estructurado.

“En los primeros grados, más que todo, los niños no tienen todavía mucha capacidad de atracción, más es con material concreto. Que ellos representen los problemas utilizando material concreto, por ejemplo:

Si se le plantea un problema digamos de adición, sustracción e igualaciones, por

ejemplo:

Si yo tengo 15 tiros y solo me quedan 5 después de haber perdido ¿cuántos me quedan en total? Eso tiene que representar con material tienen que replantear para entender y sea más fácil representar con material concreto esto puede ser material concreto estructurado base 10 y no estructurado eso es lo que se utiliza como chapitas, piedritas u otros que se encuentran dentro de la comunidad”

Desde mi punto de vista los materiales estructurados y no estructurados son muy importantes utilizar en los primeros grados, por ejemplo los materiales estructurados y no estructurados deben ir de la mano tanto como los materiales que brinda el ministerio como también los materiales que están dentro del contexto natural de los niños estamos hablando de las piedritas, semillas de eucalipto, palitos hojas caídas de los árboles, materiales reciclados en fin muchas cosas más para el mejor entendimiento de los estudiante.

d) Preferencia de juegos en general según temporada en el año.

“Los tiros, las tumbalatas, los trompos, estos juegos más aparecen en temporadas de mayo junio, julio, lo que son los juegos tiros, plic-plac, trompos, y las tumbas latas en cualquier momento, a veces todo el tiempo se juega nomas”

Yo pienso que no hay práctica de juegos de preferencia de la comunidad San Isidro Chicón por los estudiantes de la I.E 50721. Por ende, es importante que desde la escuela se motive a indagar y profundizar más allá de lo que existe, los docentes deben incluir los conocimientos ancestrales en la práctica pedagógica, por ejemplo: invitando a los yachaq de la comunidad, para que puedan compartir sus conocimientos con los docentes y estudiantes. Desde allí formar puentes de conocimientos y sabiduría para rescatar historias, juegos, saberes, secretos, para luego utilizarlos como herramienta en las diferentes áreas pedagógicas en especial en matemática y que esto se transmita a otras generaciones.

e) Orientación didáctica de los juegos en general

“Bueno yo opino que se pueden utilizar, pero también hay juegos que los niños por ejemplo se dedicaban mucho al juego de tiros, yo antes trabajaba en otro centro educativo y los niños se ensucian mucho en la salida cuando se iban a casa se quedaban a jugar, los recreos alargaban, yo le he prohibido un poco porque se ensuciaba mucho pero los niños no había cuando terminen de jugar, los juegos deben ser orientados puede ver juegos más aprovechables como por ejemplo: las tumbalatas para problemas los taps se puede utilizar las tapitas para hacer secuencias de números, numeración sucesiva para hacer patrones”

Yo pienso que los juegos pueden ser utilizados como estrategia didáctica en la actividad de los niños, sin necesidad de ser prohibidos hay muchos juegos que existen en

el contexto de la comunidad, para ello es mejor conocer y contextualizar para plantear estrategias que se pueden incorporar en las actividades de los estudiantes. Así mismo es importante que los docentes profundicen y conozcan las costumbres y saberes locales de la comunidad.

Para continuar con el cumplimiento del objetivo general, también se consideró identificar qué capacidades se abordan al practicar el juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de la competencia Resolución de problemas de cantidad.

Resultados del Objetivo 3

Según (PRATEC, 2010) la crianza de la chacra de la escuela y los niños en sus familias son una propuesta para una educación en la diversidad cultural – iskay yachay – para niños y niñas en los andes.

Es por ello que la relación que genera el juego de los porotos en los niños y niñas es la conciencia y el encariñamiento para ganar habilidades, desarrollar su pensamiento crítico, la autonomía, conciencia ambiental al sembrar las semillas después del juego. así mismo aprende a criar la semilla, procrea diversidad de porotos.

Como tercer objetivo específico. Para ello, a continuación, se presenta un análisis de lo establecido por el documento oficial de educación DCN, y lo que se realiza en el juego, en la siguiente tabla.

Tabla 2 *Análisis del aporte del juego porotos al desarrollo de las capacidades de la competencia resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria.*

CAPACIDAD	COMO EL JUEGO APORTA AL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD	EVIDENCIA
-----------	--	-----------

Traduce cantidades expresiones numéricas:

Es transformar las relaciones entre los datos y condiciones de un problema, a una expresión numérica (modelo) que reproduzca las relaciones entre estos; esta expresión se comporta como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades. Es plantear problemas a partir de una situación o una expresión numérica dada. También implica evaluar si el resultado obtenido o la expresión numérica formulada (modelo), cumplen las condiciones iniciales del problema.

El estudiante cuando realiza este juego resuelve problemas referidos a una o más acciones de agregar, quitar, igualar, repetir o repartir una cantidad, a expresiones aditivas y multiplicativas con números naturales. El juego tradicional de los porotos aporta en ella cuando los estudiantes al jugar realizan acciones de juntar y comparar cantidades y las traduce a expresiones de adición y sustracción, expresa su comprensión del valor de posición de dos cifras y los presenta mediante equivalencias entre unidades y decenas.

Niño juntando y separando los porotos como para sumar o restar cantidades.



Establece relaciones entre datos una o más acciones de agregar quitar, avanzar, retroceder, juntar separar, comparar e igualar e cantidades y las transforma a expresiones numéricas (modelo de adición o sustracción con números naturales hasta dos cifras)

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: Es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las

El estudiante expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico, (números, signos expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en el sistema de numeración decimal y el valor

El niño se expresa y explica su comprensión mediante representaciones numéricas.

unidades de medida, las relaciones que establece entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como leer sus representaciones e información con contenido numérico.

posicional de una cifra en números de hasta dos cifras.



Usa estrategias de procedimiento, estimación y cálculo:

Es seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación y medición, comparar cantidades; y emplear diversos recursos.

El estudiante emplea estrategias y procedimientos como los siguientes:

- Estrategias heurísticas
- Estrategias de cálculo mental como las descomposiciones aditivas o el uso de analogías (70+20; 70+9 completar a la decena más cercana, usar dobles, sumar en vez de restar, uso de la conmutatividad).
- Procedimientos de cálculo, como sumas o restas con y sin canjes.

Las niñas mediante la representación con objetos realizan cálculos



mentales

numéricamente.

Emplea estrategias y procedimientos como los siguientes.

Estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como las descomposiciones aditivas o el uso de analogías ejemplo: 70 +20,70+ 9 completar a la decena más cercana. Usar dobles, sumar en vez de restar.

Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones: Es elaborar afirmaciones sobre las posibles relaciones entre números naturales, enteros, racionales, reales, sus operaciones y propiedades; en base a comparaciones y experiencias en las que induce propiedades a partir de casos particulares; así como explicarlas con analogías, justificarlas, validarlas o refutarlas con ejemplos y contraejemplos.

El estudiante expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción el doble y la mitad, con números hasta dos cifras.

Niño manifestando una experiencia personal que la relacione a lo que está haciendo en el juego.



Opino que el juego tradicional de los protos es una herramienta muy valiosa, que ha sido rescatado de conocimientos ancestrales de los yachaq de la comunidad, San Isidro de Chicón provincia de Urubamba, por que presenta muchas habilidades al momento de jugar, además es un juego que es fácil de implementar con materiales del mismo entorno generado por la propia naturaleza que a la vez favorece el crecimiento imaginativo y la socialización de los niños. Al mismo tiempo se practica los valores y principios que esto servirá para la vida. Es conveniente que los/as docentes implementen en la elaboración de las sesiones de aprendizaje los saberes y los conocimientos ancestrales de la comunidad como herramientas y estrategias ya que estos conocimientos, los saberes locales pueden servir como puentes para un aprendizaje significativo de los estudiantes. Dentro de este juego los niños/as desarrollan el pensamiento crítico y lógico, la creatividad, habilidad, noción, comunicación, coordinación y satisfacción al ver que logran entender y desarrollar de manera divertida las operaciones matemáticas, como adición, sustracción, unidades, decenas y multiplicaciones básicas. Así mismo los estudiantes logran desarrollar de manera satisfactoria cuatro capacidades. De la competencia Resuelve problemas de

cantidad, para lo cual desarrollaron, diversas actividades lúdicas con los porotos y las piedritas, con las cuales hicieron diversas representaciones matemáticas como la manipulación y la interacción constante con los materiales, fue una estrategia muy favorable, para lograrlo. Como por ejemplo: Cuando el estudiante conoce y se apropia los números al momento de jugar, al mismo tiempo utiliza el pensamiento lógico de acumular cuantos va acumulando, cuando no acierta en la ventanita enumerada es allí cuando realiza el pensamiento lógico de una resta, por que disminuye la cantidad de aciertos, así mismo las decenas reconocen mejor porque para partir el juego todos los participantes tienen en la mano 10 que es conocido también una decena, por último también tienen la noción de multiplicación cuando lanzan y aciertan cuantas veces al mismo número realizan una multiplicación.

En principio, puedo confirmar que el juego de oración tradicional puede desarrollar la competencia de "resolución de problemas cuantitativos" propuesta en el plan de estudios nacional, y se puede observar que el juego proporciona diversas habilidades cuando los estudiantes realizan actividades de emparejamiento. , separar, sumar, eliminar, igualar y comparar cantidades y traducirlas a términos de suma y resta, expresar comprensión del valor posicional de dos números y representarlos con unidades y equivalencia de decenas.

Por otro lado, "convertir cantidades en expresiones numéricas" se muestra cuando los estudiantes establecen relaciones entre los materiales del juego y tienen que realizar una o más operaciones de asignar, sumar, eliminar, conectar, separar, comparar y contrastar cantidades. "Habilidad. y convertirlos en expresiones numéricas usando patrones de suma y resta de números naturales de hasta dos dígitos. También expresa una comprensión del valor posicional de números de dos dígitos y los representa con equivalencia entre unidades y decenas. . Como Como parte de esta competencia, también desarrolla la capacidad de "comunicar conocimientos sobre números y operaciones" y "estrategias para utilizar procesos de evaluación y cálculo", realizando acciones para conectar, separar, sumar, eliminar, igualar y comparar cantidades. los divide en expresiones de suma doble y media y resta, expresa su comprensión del valor posicional de dos números y los expresa usando la equivalencia entre uno y diez.

Finalmente, el objetivo general se cumple totalmente, a través de la elaboración de una cartilla pedagógica sobre el juego tradicional de los porotos para los niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón, el cual es el objetivo específico cuatro. En la cartilla, damos a conocer detalladamente la cartilla pedagógica como una herramienta didáctica, para esto se ha procedido a describir detalladamente paso a paso desde la elaboración del juguete didáctico de cartón, la organización, la forma de jugar, y las reglas del juego, también se tomó en cuenta los tiempos. Por ejemplo, qué actividades se realizan

en el inicio del juego, igual en el desarrollo qué actividades se realizan, finalmente en el cierre, qué actividades se realizan. Se espera este aporte sirva de ayuda a los niños de segundo grado de primaria, igualmente a los docentes si lo toman en consideración, como una estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños/as, más aún si se trata de rescatar los conocimientos ancestrales y saberes locales del mismo contexto y desde allí valorar su cultura, sus raíces culturales, mucho más aún si se trata de una institución educativa de revitalización. Es importante también que los procesos pedagógicos se desarrollen de manera pertinente con el contexto, los conocimientos ancestrales de la comunidad son valiosos para transmitir de manera estratégica, a las últimas generaciones ya que estas ya no lo son valoradas, los únicos que pueden transmitir estos conocimientos son los puentes que se genera entre docentes e integrantes de la comunidad, es decir los padres de familia.

Por último, a partir de estos resultados me propuse elaborar una cartilla pedagógica que sirva de guía a docentes interculturales a continuación presento la estructura de contenidos de la cartilla, al final de la tesis adjunto el material diseñado para docentes interculturales de nivel primario.

Propuesta de la cartilla pedagógica

Presentó como podemos recopilar juegos tradicionales de nuestras comunidades para fortalecer aprendizajes significativos a través de una cartilla, en las áreas curriculares que sean innovadoras en el procesos de enseñanza y aprendizaje donde los niños pueden aprender conceptos matemáticos u otros de manera divertida sin presiones que los estudiantes sean los que descubran sus propias conceptos, que sean capaces de solucionar problemas matemáticos o sociales, en este caso comparto el juego tradicional de la comunidad de San Isidro Chicón de la provincia de Urubamba departamento cusco que ha servido para desarrollar muchas habilidades entre los niños de segundo grado de primaria, en el área de matemática para lograr una de las competencias y sus cuatro capacidades curriculares.

1.- Resolución de problemas de cantidad con sus cuatro capacidades, comparto la cartilla elaborada, tomando en cuenta que esta herramienta puede servir como un modelo o referente que puede servir como estrategias, para generar aprendizajes significativos en los estudiantes de segundo grado de primaria.

Título

Elaboración de Cartilla Pedagógica sobre el Juego Tradicional de los Porotos para los Niños de Segundo Grado de Primaria de la I.E 50721 Chicón, Provincia de Urubamba, Cusco, 2021.

Descripción del juego tradicional de los porotos

Este juego es muy importante porque antiguamente se jugaba con la finalidad de

fertilizar y procrear más cantidades y variedades de porotos por eso los niños de esa época, jugaban con el grano de los porotos para sembrar en sus chacras y procrear variedades de diferentes colores que les servía de alimento. Así mismo este juego era practicado por los niños y adolescentes en los espacios de la escuela y en la comunidad. Por otro lado, este juego también se practicaba por necesidad de juguetes porque antiguamente no existían juguetes al alcance de los padres de familia, jugar este juego para los niños y adolescentes era divertido, el respeto a los granos era muy importante porque era parte de su ayllu y alimento de las familias. Hoy en día el respeto y convivencia con los granos de los porotos y otros no son parte del cotidiano en la vida de las generaciones actuales (niños, niñas y adolescentes). En el presente trabajo de investigación llegamos a una conclusión de poner en vigencia este juego tradicional de los porotos, utilizando materiales o insumos que se encuentran en el contexto de la naturaleza como las piedritas, semillas de árboles silvestres, coquitos de eucaliptus, entre otros, utilizados como material didáctico y estratégico, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. La finalidad de esta cartilla es que los docentes interculturales incorporen en la práctica docente los conocimientos de la comunidad, así como los juegos tradicionales que están depositados a su suerte escondidos en la memoria de las personas mayores (yachaq) de la comunidad. Recopilando estos conocimientos debemos generar aprendizajes significativos contextualizados más aún cuando hay material al alcance de todos, sin necesidad de invertir mucha cantidad de dinero. Además, los juegos tradicionales son un puente muy rico para implementar como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para lograr resultados favorables en el rendimiento académico de los estudiantes. La cartilla que se brinda contiene una carátula, presentación, introducción, contenidos detallados paso a paso sobre la ejecución del juego tradicional de los porotos. Así mismo la preparación del material didáctico o juguete el muro de cartón, de la misma forma están detalladas las reglas del juego y el desarrollo del juego. Finalmente describe las capacidades que se desarrollan durante este juego.

Justificación de la cartilla pedagógica

Este juego brinda beneficios valiosos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como en el desarrollo cognitivo, emocional, motor, personal, social, educación, a la vez fortalece en el desarrollo de habilidades en las diferentes áreas curriculares así mismo ayuda a construir estrategias vitales para la vida. Este juego es una herramienta referencial para docentes de segundo grado de primaria, la práctica de este juego fortalece la práctica de valores, comportamientos, pensamiento lógico y crítico, desarrolla el lenguaje expresivo y autonomía etc. Además, este juego está más vinculado con la cultura de los niños porque es del mismo contexto de donde viven los niños.

Así mismo el juego tradicional de los porotos en la presente investigación, ha

motivado la apertura, a ver en qué pueden ayudar en la concentración matemática en los estudiantes, ejercitar la memoria para recordar las normas del juego y sus condiciones de ejecución, la capacidad de asociar a determinados contenidos matemáticos y ciertas operaciones matemáticas de adición, sustracción, planteamiento de problemas a partir de una situación, significativa, así como temas geométricos, entre otros. En síntesis, este trabajo impulsa nuevas formas de entender la educación intercultural, de describir el juego tradicional de los porotos de la comunidad y su posibilidad de valorar para fomentar ciertos propósitos didácticos en el aprendizaje matemático de los estudiantes de segundo grado de primaria.

Objetivo

Brindar información a los docentes de segundo grado de primaria, para aplicar en sus prácticas profesionales el juego tradicional de los porotos como una estrategia y herramienta didáctica para el desarrollo de la competencia: Resolución de problemas de cantidad en el área de matemática, este juego es contextualizado en dicha comunidad. El propósito mediante el desarrollo de este juego es valorar y mantener vigente el juego tradicional de los porotos de la comunidad de San Isidro de Chicón provincia y distrito de Urubamba, región Cusco. Sería interesante llevar a otros contextos educativos para generar como propuesta un rincón de juegos matemáticos para que los estudiantes aprendan jugando la competencia: Resolución de problemas de cantidad con las capacidades correspondientes mencionadas.

- Traduce cantidades expresiones numéricas
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
- Usa estrategia y procedimientos de estimación y cálculo
- Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.

Por otro lado, se puede incorporar el juego tradicional de los porotos al desarrollo de otras áreas curriculares para niños de segundo grado de primaria y otros ciclos del nivel primario.

A continuación, se describe un ejemplo de experiencia ejecutada con niños del segundo grado de primaria y donde se propone su uso como estrategia didáctica.

Estrategias y actividades

Estrategia didáctica

Se detalla paso a paso todas las actividades realizadas durante la ejecución del juego de los porotos, en este sentido se pueden considerar auténticas a la práctica y

conocimiento de los sabios. Así mismo incluyen las estrategias de aprendizaje (perspectivas de los estudiantes) como las estrategias de enseñanza (docente)

a) Estrategias que utiliza la docente: (primer momento)

- Llamada Telefónica al yachaq de la comunidad para coordinar.
- Coordinamos la fecha de conversación, el lugar y la hora.
- Llamada telefónica para recordar la reunión.
- Conversamos con el yachaq por la tarde después de sus actividades laborales.
- Se realizan entrevistas abiertas no estructuradas acerca de los juegos tradicionales.
- Tomamos notas y anotes en el cuaderno de campo en el momento de la conversación (no fotos ni audios) no permite el autor.
- Se analizan los comentarios.
- Decide el juego, que tomará como estrategia para incorporar en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de segundo grado de primaria.

b) Estrategias que utiliza la docente: (segundo momento).

- Citamos a los yachaq (sabios de la comunidad)
- Compartimos un almuerzo.
- Se realizan preguntas acerca de los juegos tradicionales que ellos jugaban de niños.
- Planteamos la fecha para compartir con los niños.

Estrategias utilizadas por la docente para el encuentro con el sabio y los niños

Conversamos con los niños acerca de los valores.

- El respeto, la escucha, la tolerancia, la empatía, la diversidad.
- Contamos a los niños acerca de la visita del yachaq (sabio)
- Participamos activos durante la elaboración del juego (todos los niños presentes participan colaboran por ejemplo cortar el cartón, marcar según la indicación del sabio, hasta que todo esté terminado)
- El sabio enseña a jugar el juego de los porotos con algunas reglas, que se mantienen firmes.
- Los estudiantes practicando este juego descubren más conceptos.

Estrategias para incorporar el juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia resolución de problemas de cantidad para niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 de Chicón, Urubamba. a) Primer momento (docente)

- Presentamos una carta a la Dirección, I. E 50721 de CHICÓN para poder

realizar trabajos de investigación (con los niños).

- Visitamos a los padres de familia de segundo grado de primaria de la I.E 50721 casa por casa.
- Citamos a los padres de familia y sus niños.
- Contamos a los padres de familia sobre el proyecto.

Segundo momento (docente)

SESIÓN 1:

Actividades:

- El primer día nos juntamos con los niños y niñas (en un círculo cada niño y niña dice su nombre y dice el juego que practica en su tiempo libre.
- Hacemos la estrategia de respirar e inhalar por 2 minutos en un círculo parados. - Brindamos información a los estudiantes acerca de la historia y conocimiento del yachaq del juego tradicional de los porotos para lo cual, los niños se ponen en media luna para escuchar. (patio)
- Realizamos algunas preguntas a los estudiantes como:
 - ¿Qué juegos tradicionales conoces?
 - ¿Alguna vez has utilizado un juego en el área de matemática?
 - ¿Qué aprenderás con este juego?
- Entregamos hojas donde el estudiante escribe lo que sabe en matemática.
- Pedimos a los niños que traigan granos de porotos de su casa como tarea

SESIÓN 2:

Actividades:

- Recogemos los granos de los porotos en una canasta, lo que cada niño haya traído de casa.
- Realizamos algunos ejercicios de respiración y movimientos de las manos y pies por 5 minutos antes de empezar la clase.
- Mediante el juego (el barco se hunde), los estudiantes forman grupos de 5 integrantes, y eligen a un coordinador para que represente al grupo.
- Los estudiantes forman dos grupos de la misma cantidad de (juego el barco se hunde). Eligen a un coordinador que representa al grupo.
- A cada grupo se les entrega una manta y un objeto con los granos de los porotos.
- Los niños y niñas manipulan, interactúan con los granos libremente. - Indicamos que representen con esos granos matemática, Y hagan la transferencia en la pizarra todo lo que hayan hecho con el grano por grupos.

SESIÓN 3

Actividades:

- Indicamos a los estudiantes salir al patio ponerse en media luna, y explicamos la estrategia del juego tradicional de los porotos.
- Presentamos el cartón ya hecho con los números listo para jugar - Observar y conocer bien los números, apropiación de números.
- Indicamos las reglas que se deben cumplir durante el juego - Se ejecuta el juego como práctica, para que se familiaricen con los números y el cartón.

SESIÓN 4.

Actividades:

- Preguntamos a los niños y niñas les gustaría aprender matemáticas con este juego de los porotos.
- Brindamos información adecuada para empezar la ejecución del juego (respetar las normas de convivencia, las reglas del juego)
- Jugamos todos a los porotos, en el transcurso del juego van surgiendo nuevos conceptos, descubierto por los propios niños, por ejemplo: la multiplicación. - Realizan las transferencias a la pizarra luego en sus cuadernos.
- Los estudiantes anotan en la pizarra los números acertados luego son formulados como sumas, restas y multiplicaciones por grupo
- Igual representan en sus cuadernos individualmente de diferentes formas lo que hicieron durante el juego

SESIÓN 5:

Actividades

- Los estudiantes realizan el juego solos, respetando las reglas y normas del juego. Ya con las piedritas
- Igual realizan las operaciones correspondientes para saber qué grupo es el que acumulo más puntos
- Representan en la pizarra y en sus cuadernos.

Sensibilización

Es importante conocer nuestras comunidades ya que dentro de ella hay muchos conocimientos ancestrales de la cultura, que nos puede servir como puente para desarrollar aprendizajes significativos y contextualizados para el mejor rendimiento de aprendizajes de nuestros estudiantes, más aún cuando se trata de los juegos tradicionales contextualizados que están al alcance de todos, solo requeridos mediante el diálogo con las personas y la naturaleza, un docente intercultural tiene el compromiso de trabajar la interculturalidad desde el conocimiento de los pueblos de donde habitan los niños y niñas fortaleciendo la cultura y conocimiento de los habitantes y así ser practicados de generación a generación sin necesidad de invertir mucha cantidad de dinero, por otro lado es importante hacer partícipes a las personas que conforman la comunidad, para sacar los conocimientos que están en profundo de su ser muchas veces cuando se llega la hora de su deceso se lo llevan a la eternidad con ellos así va desapareciendo muchos conocimientos de nuestras culturas.

Figura SEQ Figura * ARABIC 5 Portada



Por esa razón en este trabajo de investigación se ha contribuido como herramienta didáctica en el área de matemática el juego tradicional de los porotos en especial en la competencia: resolución de problemas de cantidad para niños de segundo grado de primaria para que sea transmitido de generación a generación.

Figura 6 Introducción



Figura SEQ Figura * ARABIC 7 Materiales



Figura SEQ Figura * ARABIC 9 Descripción de las



CONTENIDO DEL JUEGO TRADICIONAL DE LOS POROTOS.	REGLAS DEL JUEGO:
<p>PRIMERA: PREPARACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>A.- Para elaborar el juguete se muss de cartón sea importante el o la docente juntamente con los estudiantes elaborar el muro o base de cartón como sigue. Tomando un pedazo de cartón de 45 cm x 35 cm aproximadamente y de una textura gruesa, proceden hacer las marcaciones de diez espigas o ventanitas numeradas del 1 al 10 en la base del cartón y en el medio del mismo están 4 ventanitas del mismo tamaño, formando de mayor cartón con una línea equidistante al frente, una vez terminado se corta o ventanitas se recorta las numeradas que se corresponden luego pegan las ventanitas del mismo aproximadamente de la misma medida en esta base cada ventana del muro se enlaza con numeras de diez en diez por ejemplo 20,30,40,etc.etc. según el criterio de cada docente.¿cuando cómo se observa en la imagen.</p> <p>B.- Lo o la docente en un conato recoge las porotitos que que cada estudiante ha trazo como tolos.</p> <p>SEGUNDO: Formación de las matemáticas, se elaboran de siguientes pasos</p> <p>PRIMERO: se forman grupos de 5 integrantes entre niñas y niños, en cada grupo designa o un coordinador o coordinadora, quien se encargará de reportar los hechos (participaciones).</p> <p>Tercero: los grupos están asignados por números (grupo 1 grupo 2, grupo 3 grupo 4, y otro grupo designa o die integrantes para jugar y analizar el muro de cartón, mientras los demás asientan al juego, esta tarea se rotará entre todas y todos de los grupos.</p> <p>CUARTO: Los coordinadores juntamente a la o la docente trazan una línea horizontal y vertical equidistante a uno de ellos en la línea de partida y la otra para cerrar el muro de cartón.</p> <p>QUINTO: Si o la docente presenta las reglas que se deben cumplir durante el desarrollo del juego.</p>	<p>Si o la docente presenta las reglas que se deben cumplir durante la realización del juego.</p> <p>A.- Todos los integrantes de los grupos deben estar alrededor del muro del cartón y la línea de partida observando. Para luego anotar los números obtenidos.</p> <p>B.- el o la jugadora al momento de lanzar debe de tener cuidado de pisar la línea o raya de partida, porque si lo hace pierde su turno.</p> <p>C.- La posición favorable del jugador para lanzar el poroto (pedritito) se denota adelante, pie izquierdo atrás y el cuerpo un poco inclinado hacia adelante, ejemplo, como para lanzar la ficha en el juego tradicional del aje (para que tenga equilibrio).</p> <p>D.- Los porotos ya lanzados serán recogidos al final de su turno del jugador para no generar desorden.</p> <p>E.- Cada jugador tiene 3 veces para lanzar los porotos durante el turno del grupo.</p> <p>Mientras los jugadores del grupo en turno van jugando los demás deben permanecer alrededor del juego observando hasta que termine el juego.</p> <p>G.- El grupo ganador es aquel que acumuló más números en su turno.</p> <p>H.- Al finalizar el juego todos los grupos dialogan para representar su comprensión de diversas formas matemáticas.</p> 

Figura SEQ Figura * ARABIC 8 Desarrollo del juego


DESARROLLO DE JUEGO.	PURUTU SPY PUKLLAY
<p>4.- JUEGO TRADICIONAL DE LOS POROTOS</p> <p>para iniciar el desarrollo del juego los coordinadores de grupo juegan en un ten con y el ganador empieza con el juego.</p> <p>5.- el grupo del ganador empieza con el juego como primero desarrollo el juego el coordinador traza las posibilidades y haciendo pasar por uno de los ventanitas numeradas, si otro lado del muro de cartón, dicho número se anotado en la pizarra después vuelve a lanzar los porotitos (partitas) por segundo vez repite el mismo procedimiento que al primero, en caso que no haya logrado hacer pasar ningún poroto (partita) si otro lado del muro no tiene número que onto.</p> <p>6.- después de que termine de jugar el primero, empieza a jugar el segundo equidante el mismo procedimiento, cuando termina este, sigue el tercero, después el cuarto y el quinto, y cuando terminen de jugar todos los integrantes del primer grupo, empieza a jugar el segundo grupo siguiendo el mismo procedimiento. Así van sucediendo el juego todos los grupos del aula.</p> <p>Al final cada grupo recita la suma de los números obtenidos en la pizarra, en segundo todos van verificando los resultados de las sumas, en donde el ganador es el grupo que tiene como resultado el número más alto que los otros grupos, en caso de que un grupo que haya acumulado pocos números entonces es el grupo que desarrolla la sustracción.</p> <p>7.- como final el grupo que haya acumulado números repetidos cuatro veces quiere este grupo recita la multiplicación.</p> 	<p>Ñawpaqta purutuy isqay toya nisqata ruwakun chay purutukunapa t'apapa isqay metro nisqaykaman chaymanta apaspa pukllayta maxini kanan churka runichakuna chaywanmi pukllanpa hinallataq hui pukllaymankunapasa, chaywanmi apaspa pukllay apaspa tuma nisqapi isqay kanapa ch'angap, isqay apaspa runichata ch'angapapa winakun hui tukuchanan ima numero nisqamapas chaypa pukllay huiwan, chay tukuman winasakunaman ninan qillakun ima yuyaynintacha ch'angapapa winakun chayta kasapam pacha manan qunqunankupaq, kay tasa qillan hui t'apamanta kasqimapa ima mana qillakuna kanapaq, isqay mana haykuchinchi tukuman chaypa wakni pukllaykunan tukun, kay pukllaypa apaspa tukuman haykuchinchi yapakun hinallataq matemáticas t'apay isqakun kay suti suma nisqa, hinallataq mana haykuchinchi tukuman ch'angapapa chaypa p'alyan matemáticas t'apay itakun kay resta nisqawan, isqay apaspa pukllaykuna hui tukuman winakun isqay kutkama utaq sach'apachaspa chaypa mitchakun, chaypa runakunin chay multiplicación nisqa. Kay pukllaymi tukupun apaspa pukllaykuna maxini manafá ni hui runichapasa kaptin, pin o ima tasaq ganaran chaypa yachakun apaspa tasa p'asapay utaq hui isqapay runakun ch'angapa yuyay wapasqankuta chaywanmi yachankun masin t'apan q'inta isqakun chayta. Ch'ay pukllaypa isqay tasaq kaq isqakunata q'inta yanaparin/hinallataqmi isqaykaman hui wakni t'apay kaq isqakunapas yuyayninkuta awantapa sach'arichin.</p> 
<p>MURO DE CARTÓN</p> 	<p>IMAGEN NIÑOS REALIZANDO DIFERENTES ACTIVIDADES MATEMÁTICAS CON EL POROTO</p> 
<p>ANEXO 5.- FOTOS EVIDENCIAS LINK.</p> <p>Imagen organización con los grupos para iniciar el juego</p>  <p>Imagen de contacto y socialización</p> 	<p>IMAGEN DE NIÑOS REPRESENTANDO DE MANERA CREATIVA CONCEPTOS MATEMÁTICOS.</p>  <p>Esta imagen muestra al juego tradicional de los porotos tal cual se juega aquí hasta hacia las ventanitas</p> 

Figura SEQ Figura * ARABIC 11 Imagen de actividades


IMAGEN DE LA EJECUCIÓN DEL JUEGO.



- Los integrantes de los grupos esperan alrededor del juego observando, para anotar los números acertados, ya sea en una hoja o en la pizarra, este anote lo realiza cada grupo, por separado.



- Cada grupo rota jugando hasta que termine el juego. El juego termina cuando todos los integrantes terminan de lanzar las 10 porotos o piedritas que tienen en la mano.



- Finalmente, cada grupo presenta de forma creativa sus ideas y actividades matemáticas, que realizaron con el juego tradicional de los porotos, así como, por ejemplo: Poner en decenas, con las piedritas, otros lo dibujan, otros representan en el cuaderno dibujos, representaciones matemáticas, otros sumas con números, otros representarán pequeñas sumas y restos, otros conjuntos otros ubican en el tablero posicional etc. Esto es cuestión de creatividad de los propios niños, que desarrollaron durante el juego tradicional de las porotos.




Figura SEQ Figura * ARABIC 12 Imagen de diversas

IMAGEN DE REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA CON PIEDRITAS.



IMAGEN DE LOS NIÑOS DESPUES DE LAS ACTIVIDADES.



IMAGEN DE NIÑA REPRESENTANDO GRÁFICAMENTE EN LA PIZARRA LO QUE TRABAJÓ CON EL JUEGO DE LOS POROTOS.



IMAGEN DE NIÑOS PARTICIPANTES:

- Imagen de niños realizando las operaciones de la competencia...





Enlace para cartillas
[https://bit.ly/link de vista.](https://bit.ly/link_de_vista)

Conclusiones

Conclusión general. Como conclusión de este proceso de investigación, puedo relacionar varias cosas entre lo que he recogido como información de campo y las reflexiones que me inspiran esos datos; en tal sentido, estoy relacionando cada objetivo del trabajo con lo observado, lo aprendido, lo reflexionado críticamente desde su inicio hasta la entrega del presente documento. El juego tradicional de los porotos dentro de otros juegos identificados en la comunidad San Isidro Chicón de la provincia de Urubamba del departamento de Cusco durante el año 2021 fue el juego tradicional identificado como aquel que se puede emplear como estrategia didáctica ajustada al entorno para el desarrollo de la competencia: resolución de problemas de cantidad para los niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón, ya que con este los niños pueden entender y resolver de manera satisfactoria ejercicios de las cuatro capacidades de la competencia mencionada y conectarse más con sus tradiciones culturales.

Conclusiones del objetivo uno. El juego tradicional de los porotos es un juego que hace muchos años se dejó de practicar dentro de la comunidad San Isidro Chicón por los niños, niñas y adolescentes de las últimas generaciones, ya que aparentemente la aparición de aparatos digitales como la televisión, los celulares y videojuegos les son más atractivos y fáciles de acceder. En efecto, el juego tradicional de los porotos era jugado especialmente con las semillas de porotos (frijoles) por las generaciones antiguas, es por ello que lleva ese nombre. Los niños de aquella época jugaban este juego por necesidad de juguetes y la falta de economía porque sus padres no podían comprarles juguetes modernos, lo más significativo de este juego es los niños jugaban el juego con la finalidad de procrear más porotos de diferentes variedades y sembrar en sus chacras para el consumo en la alimentación. En cuanto a la forma de jugar se mantiene la esencia, y los pasos de jugar, pero se ha cambiado el poroto, por las piedritas o semillas de árboles del entorno socio cultural de la comunidad. Este cambio se da debido a que los granos merecen respeto porque en el mundo andino, no es visto de la manera correcta utilizar las semillas comestibles, para jugar, esto ha sido razón para cambiar los porotos por las piedritas de colores o semillas de árboles silvestres, con el cual también tiene el mismo valor y sentido el juego. Así mismo se logró constatar que el concepto práctico y procedimientos del juego se han conservado gracias a los conocimientos ancestrales en la comunidad transmitidos de generación a generación como la relación de padres a hijos, abuelos a nietos, así mismo en ese constatar encontramos muchos juegos que han perdido vigencia o valor.

Conclusiones del objetivo dos. Sobre la práctica pedagógica del docente relacionada al juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo

de la competencia: Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 se ha encontrado que la maestra piensa que, los juegos deben ser orientados, puede ver juegos más aprovechables, así mismo el juego tradicional de los porotos apoya a promover espacios y medios adecuados para un desarrollo de fortalecimiento social y el cuidado de la naturaleza, así mismo ayuda a desenvolverse con tranquilidad al niño a socializar, ganar confianza, liderar, pensar y hacer movimientos. Las estrategias y recursos para resolución de problemas de cantidad siempre deben ser en su entorno más cercano de su contexto para que los estudiantes puedan familiarizarse mejor, así mismo la utilización de material concreto es primordial para lograr aprendizajes significativos, así mismo respetan las reglas del juego y socializan con todos de su entorno. Además de servir como una estrategia en el proceso de aprendizaje matemática, sería importante incorporar la forma de criar en las chachitas escolares como nos correspondería a una escuela intercultural, donde se resalta la importancia de la chacra escolar con todo los secretos y saberes que transmiten los yachaq. y que esto sea transmitido de generación a generación.

Conclusiones del objetivo tres. La práctica del juego de oración como estrategia de aprendizaje para ayudar a desarrollar las habilidades de resolución de problemas de los niños identificó cuatro habilidades curriculares: convertir cantidades en expresiones numéricas, comprender números y operaciones, usar procedimientos, estrategias de estimación y cálculo, y demostrar declaraciones sobre relaciones y operaciones numéricas. Con el tradicional juego de los frijoles, aprender matemáticas se vuelve divertido, especialmente porque se acumulan o arrastran guijarros (frijoles), se realiza el algoritmo de suma y resta y se utiliza el pensamiento matemático lógico para expresar diversas representaciones y lenguajes digitales. (números, símbolos y expresiones del lenguaje), y crear relaciones entre los conceptos (ideas) y acciones (operaciones) de los estudiantes en el contexto de "acciones concretas" que estimulan la concretización del pensamiento lógico matemático y las acciones prácticas. Además, al utilizar materiales del mismo entorno geográfico de la sociedad y diferentes estilos de juego, los niños también pueden aprender habilidades sociales y culturales para que su práctica tenga resultados positivos. Mantener este juego de oración de la memoria de los antiguos no es solo jugar y lograr los objetivos originalmente trazados, sino que detrás de este juego hay muchas lecciones, secretos, conocimientos sobre el cultivo de diferentes tipos de oraciones, lo que nos hace saber más sobre el volumen conocido.

Conclusiones del objetivo 4. I.E 50721 Folleto pedagógico sobre el tradicional juego de oración para niños y niñas de segundo grado de primaria Chicón, teniendo en cuenta los diferentes momentos del juego (inicio, desarrollo y final), describiendo

detalladamente las diferentes etapas del juego. La forma y reglas del juego, que ofrecen el conjunto del juego como estrategia de enseñanza, aseguran el cumplimiento de las cuatro competencias curriculares y con ello la capacidad de resolver problemas cuantitativos, así como rescatar los conocimientos ancestrales de Chicón, originarios de la comunidad. Calle. Isidro, que puede fortalecer las conexiones con la naturaleza y el medio ambiente, especialmente las conexiones con los aylla, también puede fomentar un sentido de pertenencia, aumentando así la probabilidad de un aprendizaje significativo.

Recomendaciones

Primera. La principal recomendación es que las autoridades escolares, padres de familia y demás personas de la comunidad continúen reavivando el juego de los Porotos para seguir insertándose en el cotidiano de la comunidad y sobre todo en el entorno pedagógico, como una estrategia didáctica orientada pedagógicamente por docentes y sumamente contextualizada, ya que su uso es importante para continuar fortaleciendo la competencia: resolución de problemas, así como el área de matemática en general, la convivencia escolar y la comunidad en general.

Segunda. Se sugiere que las autoridades locales de la comunidad San Isidro Chicón promuevan espacios donde los sabios puedan compartir sus conocimientos con las nuevas generaciones de la comunidad, especialmente sobre los juegos tradicionales que se han estado perdiendo para rescatar también más beneficios curriculares y didácticos, los cuales puedan favorecer la educación y sentido de pertenencia a la comunidad de todos.

Tercera. Se recomienda que los docentes y líderes educativos de la comunidad San Isidro Chicón y aledaños, especialmente zonas rurales, tengan mucho en cuenta lo que son los saberes locales para que puedan generar aprendizajes significativos desde el contexto en el que se encuentran los estudiantes así valorar sus costumbres y la identidad cultural de cada lugar.

Cuarta. Se sugiere que los docentes de la I.E. 50721 Chicón de la comunidad San Isidro de Chicón, sigan explorando otros juegos y adaptándose a condiciones pedagógicas para que se implementen de manera más permanente en el currículo. Así como también incluir a los padres de familia, para que también desde casa se siga fortaleciendo el aprendizaje adquirido en la escuela.

Quinta. Se recomienda profundamente continuar documentando cada uno de los juegos tradicionales y saberes en general, así como sus beneficios y posibilidades curriculares, para que no se pierdan en el tiempo y puedan seguir para las posteriores generaciones. En tal intento, se sugiere ampliar la investigación a otras comunidades rurales y contextos urbano-marginales mediante la metodología etnográfica para indagar la existencia y vigencia de ciertos juegos tradicionales que pueden ser utilizados como

estrategia didáctica complementaria para el aprendizaje en el área de matemática y otras áreas del nivel primario, el nivel inicial, e inclusive el nivel secundario. Resultaría, de igual forma interesante, utilizar las observaciones etnográficas para indagar otros juegos tradicionales, algunos otros que dejaron de ser jugados entre los niños y niñas en las comunidades andinas en nuestro contexto andino. Su indagación y descripción didáctica deberán contender aspectos referidos a los procedimientos, rutinas y materiales provenientes del contexto natural y del entorno cultural de las propias comunidades andinas, con los cuales se desarrollan los juegos tradiciones que aún persisten y la manera de aplicarlos por los docentes en la enseñanza matemática para provocar incentivar aprendizajes pertinentes. Metodológicamente, se recomienda utilizar la metodología de la Investigación acción pedagógica (IAP), la cual estaría centrada en la actividad didáctica de los docentes, reconstruyendo su accionar en el aula, haciendo auto reflexión de la misma y construyendo conocimientos cualitativos sobre la utilidad y aplicación de los juegos tradicionales en el aprendizaje matemático.



REFERENCIAS

- Abreu Hernandez, P. P. (2005). Animacion y recreacion, turistica y hotelera. *Region Empresa Periodistica*.
- Bantulà, B. J. (2011). Espacio e interculturalidad en el juego popular y tradicional. *Didáctica Geográfica*, (10), 17-38. <https://didacticageografica.agegeografia.es//index.php/didacticageografica/article/view/26>
- Burga, E. (16 de septiembre de 2020). *¿Qué escuela necesitamos en el Perú?* Youtube. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=pyNTv7GbHcU>
- Condor Peralta, 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 Carrion*. Hualmay: Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrion. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/3126>
- Del Rio Garcia, G. (2013). . Logroño, España: Universidad de la Rioja, Servicio de Publicaciones. <https://investigacion.unirioja.es/documentos/5e4a842f2999527f5489dbd2/f/5e4a842f2999527f5489dbd1.pdf>
- Domenech, B., & Bishop, A. (2021). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas: Editorial Laboratorio Educativo. <https://1library.co/document/qm6rndwy-el-juego-como-estrategia-didactica.html>
- Entsakua, C. C. (2015). *Elaboracion y aplicacion de juegos tradicionales en la educacion infantil para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños del primer año de educacion general basica de la escuela "jorge delgado cabrera" del canton huamboya*. Cuenca.
- Flores Mamani, M. (2019). *Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]*. Puno, Peru: Repositorio de la Universidad Nacional del Altiplano. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/12978>
- García Silva, G. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]*. Quito: Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/19681>
- Hart, A. (1996). *Hacia una dimensión cultural*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill Education.

- <https://drive.google.com/file/d/0B7fK14RAT39QeHNzTGh0N19SME0/view?resourcekey=0-Tg3V3qROROH0Aw4maw5dDQ>
- Huaman, N. (16 de agosto de 2021). Juego tradicional de los porotos. (Y. Mañaccasa Huamán, Entrevistador)
- Lachi Jesús, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Llalla Salcedo, S., & Yanque Quiñones, C. (2015). *Los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales en niños y niñas de la II.EE. 56039 de Tinta y 56038 de Cuchuma, de los años 2009 al 2012*. Arequipa, Perú: Repositorio de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5204>
- Malinowski, B. (1931). La Cultura. *Clásicos y Contemporáneos en Antropología, CIESAS-UAM-UIA*.
- Mañaccasa, B. (16 de agosto de 2021). Juego tradicional de los porotos. (Y. Mañaccasa Huamán, Entrevistador)
- Marin, J. (2011). Peru: Estado - Nacion y sociedad multicultural. *Ciencias Sociais Unisinos*, 47(1), 72 - 84.
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75 - 92.
- Muñoz Díaz, E. M., & Pinzón Jiménez, L. L. (2017). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes del grado segundo de básica primaria de la institución educativa Capitán Miguel Lara del municipio de Puerto López Meta*. [Tesis de pregrado, Corporación U. Puerto López: Repositorio de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7047>
- Nuñez Zegarra, D. A., & Nuñez Zegarra, A. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III Ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquinga, Chalhuanca-2011* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Chalhuanca: Repositorio de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/381>
- Ospina Medina, M. d. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel pre-escolar* [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Tolima: Repositorio de la Universidad de Tolima. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

- Pérez Porto, J. G. (20 de mayo de 2020). *Definicion.de*. Obtenido de Definicion.de: <https://definicion.de/poroto/>
- PRATEC. (2010). *Sembrando semillitas de colores: Experiencias de una propuesta de educacion intercultural a partir de la crianza de la biodiversidad en las chacras y el paisaje*. Cajamarca: Bellido ediciones.
- Rengifo Vásquez, G. (1997). La crianza reciproca: Biodiversidad en los andes. *Biodiversidad*, 34-39. <https://www.pratec.org/wpress/pdfs-pratec/grain-805-la-crianza-reciproca-biodiversidad-en-los-andes-ok.pdf>
- Rodriguez Puerta, A. (2020). Estrategias didácticas: características, para qué sirven, ejemplos. *Lifeder*.
- Valladolid Rivera, J. (2012). *Guia de Saberes para la Crianza de la Agrobiodiversidad Andina*. Lima, Peru: PRATEC - Proyecto Andino de Tecnologías Campesinas. Obtenido de <https://www.pratec.org/wpress/pdfs-pratec/Guia-saberes-agrob.pdf>
- Vargas, D., & Gallego Henao, A. M. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia.
- Vargas-Chaves, I., Manotas-Bolaño, I., & Cassiani, I. (2017.). Las expresiones culturales tradicionales: Un dimensionamiento a partir de la caracterización del Lumbalú como conocimiento tradicional. *Justicia*, 23(33), 71 - 90.

ANEXOS

ANEXO 2. ENTREVISTAS A LOS SABIOS SOBRE EL JUEGO

ENTREVISTA A LOS SABIOS DE LA COMUNIDAD SAN ISIDRO DE CHICÓN, URUBAMBA.2021.

PRIMER ENTREVISTADO:

NOMBRE: Bernardo Mañaccasa Huaman

EDAD: (51) años.

LUGAR: Comunidad San Isidro de Chicón provincia de Urubamba

YOLANDA.- ¿Cuando eras niño qué juegos jugabas?

BERNARDO (A1). - Yo cuando era niño jugaba pues los chuchus, los trompos, los porotos, los qollos, el plic-plac, caballitos, carreteros otros ya no me recuerdo, estos juegos se jugaba en la comunidad, en la escuela también cuando íbamos a pastorear nuestros animales en el cerro con los otros que también pastaban sus ganados.

YOLANDA.- ¿Cómo aprendiste a jugar?

BERNARDO (A1).- Yo mirando a otros nomas he aprendido a jugar también mis hermanos mayores jugaban estos juegos en los trompos mi papá me enseñó a jugar cuando tenía 7 años el me lo hacía mi trompo de ccoto del árbol mayormente del aliso cuando no había esto me lo hacía de chachacomo mis hermanos mayores también tenían su trompo ya ellos se hacían también mi papá les ha enseñado hacer.

YOLANDA.- ¿Cuando eras niño qué juegos jugabas?

BERNARDO (A1).- Yo cuando era niño jugaba pues los chuchus, los trompos, los porotos, los qollos, el plic-plac, caballitos, carreteros otros ya no me recuerdo, estos juegos se jugaba en la comunidad, en la escuela también cuando íbamos a pastorear nuestros animales en el cerro con los otros que también pastaban sus ganados,

YOLANDA.- ¿Cómo aprendiste a jugar?

BERNARDO (A1).- Yo mirando a otros nomas he aprendido a jugar también mis hermanos mayores jugaban estos juegos en los trompos mi papá me enseñó a jugar cuando tenía 7 años el me lo hacía mi trompo de ccoto del árbol mayormente del aliso cuando no había esto me lo hacía de chacha como mis hermanos mayores también tenían su trompo ya ellos se hacían también mi papá les ha enseñado hacer.

YOLANDA.- ¿De dónde es el juego de los porotos?

BERNARDO (A1).- El juego de los porotos es pues de aquí de la comunidad no hay en otro lugar.

YOLANDA.- ¿Desde los cuantos años aprendiste a jugar?

BERNARDO (A1).- Desde los 4 años he aprendido a jugar algunos juegos como los porotos

YOLANDA.- ¿Cómo se juega el juego que mencionas?

BERNARDO (A1).- Para esto se tiene que armar un cartoncito con huequitos y con números cada ventanita pequeños y grandes por estas ventanas tienen que hacer entrar el poroto según a cuanto acierta los demás van dando la cantidad de porotos que va ganando así sucesivamente se van turnando.

YOLANDA.- ¿Cómo se sabe que uno ya no puede jugar?

BERNARDO (A1).- cuando falla en tirar no acierta con buena puntería a la ventanita entonces el siguiente, el jugador juega si acierta con la puntería de hacer entrar el porotito por una de las ventanitas, en este caso el jugador sigue jugando hasta fallar) si tiene buena puntería y hace entrar en 20 entre los integrantes del juego tienen que dar los 20 porotos así el jugador va acumulando los porotos al final cuentan cada jugador sus porotos que han acumulado.

YOLANDA.- ¿Dónde se juega mayormente este juego?

BERNARDO (A1).- En el suelo nomas por ejemplo agarra una persona dependiendo del turno del juego primero para esto se traza una línea en el suelo donde va estar el cartón y a una distancia la otra línea desde donde se empiezan a lanzar los porotos, para tirar los porotos hay una posición como regla para cumplir durante la lanzada de los porotos.

YOLANDA.- ¿Cuál es esa regla del juego?

BERNARDO.- Uno de nuestros pies tiene que estar adelante y uno atrás es una posición como regla del juego para tener un equilibrio si en caso no se juega de esa manera el jugador automáticamente pierde, los demás integrantes tienen que observar bien para que no haya inconvenientes durante este juego.(A1)

YOLANDA.- ¿Entre cuantos jugadores juegan este juego de los porotos?

BERNARDO (A1).- Se juega en grupos y por turnos designados según el orden primero, segundo, tercero, cuarto (esta era la forma que designan para jugar) según cuantos juegan.

YOLANDA.- ¿Entre cuantos integrantes se realizaba este juego?

BERNARDO (A1).- En grupos si hay como 8 se arma grupos denominados primero, segundo, tercero, cuarto; esto se reparten o por afinidad se juntan los jugadores para competir con el otro grupo durante el juego.

YOLANDA.- ¿Cómo te sentías cuando jugabas?

BERNARDO (A1).-Me sentía alegre y emocionado porque estaba compartiendo con otros niños pues.

YOLANDA.- ¿Los juegos tenían temporadas para jugar?

BERNARDO.- (A1).no nosotros solo jugamos en cualquier mes, pero mi abuelo y mi tío nos dijeron antes solo se jugaba en los meses de mayo, junio, julio, agosto dependiendo a la

cosecha de los porotos para combinar con otros y tener variedades de porotos para sembrar.

YOLANDA.- ¿Cómo recuerdas esos juegos de cuando eras niño?

BERNARDO (A1).-Para mí son recuerdos muy bonitos e inolvidables me hace retroceder a mi cuando era niño como jugaba con mis amigos.

YOLANDA.- ¿Cómo consideras estos juegos antiguos?

BERNARDO (A1).- Eran juegos sanos, porque todos los niños jugábamos en grupos, lo tengo presente en mis recuerdos, ahora los juegos están en los celulares afectan a la vista en los niños pues.

YOLANDA.- ¿Dónde conseguirás tus materiales para hacer tus juguetes?

BERNARDO (A1).- En aquí en la comunidad nomas antes no había mucha cosa como ahora pues, ahora todo juguete es hecho de plástico se rompe se malogra y contamina mucho más nuestra pacha mama.

YOLANDA.- ¿Dónde y con quienes jugabas?

BERNARDO (A1).- a veces en la comunidad con mis primas vecinas y hermanos jugábamos cuando pasteábamos nuestros animales, en la escuela si jugamos puro varones porque solo varones estudiábamos en mi escuela pues, el juego era para divertirse todos jugábamos.

YOLANDA.- ¿Por qué jugaban este juego de los porotos?

BERNARDO (A1).- Porque era divertido, nos gustaba aprender, juntar más porotos de diferentes colores.

YOLANDA.- ¿Cómo te sientes cuando recuerdas esos juegos de tu niñez?

BERNARDO (A1).- Como no quisiera ser niño para seguir jugando estos juegos y enseñar a muchos niños estos juegos y mantener vivo estos costumbres de jugar (A1)

YOLANDA.- ¿Qué piensas al respecto de los juegos tradicionales y ancestrales de la comunidad San Isidro de Chicón que se jugaban antes?

BERNARDO (A1).- Estos juegos solo se jugaba pues, dentro de la comunidad en las temporadas de mayo junio, julio, agosto, según decían mis abuelos y mi tío, porque en esta temporada se cultiva el poroto estaba seco por eso teníamos esa oportunidad de llevar los porotos a la escuela pues también para jugar con mis compañeros de la escuela, nosotros íbamos al pueblo a estudiar, porque aquí en la comunidad antes no había escuela pues todos los que querían estudiar bajaban al pueblo todavía pues todo los días corriendito bajábamos yo y mis hermanos siempre llevábamos nuestro porotos y nuestro trompo cuando tocaba el recreo siempre salíamos corriendo al patio nuestro lugar favorito teníamos hay nomas jugábamos ,a veces podíamos jugar trompos a veces jugamos el a porotos a mis compañeros del pueblo más les gustaba jugar los porotos siempre querían tener porotitos de muchos colores .

Mis compañeros del pueblo conseguían cartón para armar el juego y nosotros llevamos los porotos de diferentes colores pues donde jugábamos con los otros donde también tenían porotos de bonitos colores. cuando juntaban harto ellos sembraban en su chacras para que tengan bastante y de variados colores, estos porotos también servía de alimento para comer en tostado, segundos y sopas (A1).

YOLANDA. - ¿Cómo eran los juguetes antes?

BERNARDO (A1).- Todo el juguete que antes teníamos no era de plástico, todo era hecho por madera y metal y también nuestros papás nos hacían por nuestros papás, con lo que existe en la naturaleza solo el cartón no era de aquí-nos hacíamos carritos de madera, trompo de madera, hasta la piedra era nuestro juguete pues.

YOLANDA.- ¿Qué aprendías cuando jugabas?

BERNARDO (A1).- A tener buena puntería, a equilibrar, comunicarse, compartir, conversar, pensar, razonar, mirar bien.

YOLANDA.- ¿Dónde consigues o comprabas los juguetes para jugar?

BERNARDO (A1).- Conseguía dentro de la comunidad porque todo está aquí sólo teníamos que ser inteligentes y creativos para poder hacer nuestros propios juguetes

YOLANDA.- ¿Cuáles son los roles que cumple este juego para los participantes?

BERNARDO (A1).- Respetar el turno, cumplir con las reglas, respetar lo que se acuerda, ser justo al momento de dar la cantidad de porotos si uno gana.

YOLANDA.- ¿En qué temporadas se realizaba este juego?

BERNARDO (A1).- El juego de porotos se jugaba en los meses de junio, julio, agosto.

YOLANDA.- ¿Quiénes participaban en el juego, si era mixto entre niños o también niñas?

BERNARDO (A1).- Este juego se realizaba entre niños en la escuela porque éramos varios en la comunidad también jugábamos entre niños y niñas, a veces con nuestros hermanos mayores

YOLANDA.- ¿Cómo se sabe si hay competencia en el juego?

BERNARDO.-Al final del juego se cuentan los porotos si en caso el juego ha sido grupal de todo el grupo cuentan si en caso el juego era individual igual se hace el conteo y se sabe quién tenga más cantidad es el ganador.

YOLANDA.- ¿Los juegos que jugabas cuando eras niño ahora todavía se juegan?

BERNARDO (A1).- Ya no ya.

YOLANDA.- ¿Alguien del integrante de tu familia aún sigue jugando este juego?

BERNARDO (A1).- No cuando mi hijo tenía 4 años le enseñé a jugar. ¿Hace cuánto tiempo? hace 20 años atrás.

YOLANDA.- ¿Alguna vez has enseñado a jugar los juegos que sabes a otras personas dentro de la comunidad?

BERNARDO (A1).- No nunca.

YOLANDA.- ¿Te gustaría enseñar a jugar este juego de los porotos a los niños?

BERNARDO (A1).- Sí...clara como no con la intención de que sea practicado y conocido por los niños y así podrían ellos llevar a la escuela y enseñar a jugar estos juegos.

YOLANDA.- ¿Quién o quienes nos darían una información más completa del juego tradicional de los porotos?

BERNARDO (A1).- Uy...no creo que encuentres ya de repente los abuelos de antes pero como ya están descansando ya no están aquí ellos pues sabían muchas cosas, solo saben ellos... uy como cuando uno se muere se lleva todo lo que sabe nadie más sabe si es que no ha enseñado a otros lo que sabía es así pues ay nomas termina todo.

El sabio menciona “Así muchos conocimientos de nuestros ancestros desaparecieron y se lo llevaron con ellos a la eternidad por eso es importante rescatar los saberes de nuestros abuelos que tienen mucha validez”

SEGUNDO ENTREVISTADO:

NOMBRE.- NICASIO HUAMAN CALLAÑAUPA

EDAD: 74 AÑOS

LUGAR: COMUNIDAD SAN ISIDRO DE CHICÓN

ENTREVISTA REALIZADA 15 DE SETIEMBRE 2021

YOLANDA.- ¿Antes cuando eras niño qué juegos realizaban?

NICASIO (A2).- Juegos de los trompos, porotos, tiros chuchus, paca-paca molino, fútbol, básquet, natación, molinitos de agua makt'akuy p'asñakuy.

YOLANDA.- ¿En qué temporada y dónde jugabas?

NICASIO (A2).- En la escuela en el recreo mayormente jugábamos con mis compañeros en trompos que nosotros mismos nos hacíamos de aliso que son como unas bolitas en el mismo árbol de eso cuando estaba seco...lo usábamos y lo poníamos las púas de clavo eso llevábamos para jugar y cuando ganábamos el juego a veces peleábamos porque se rompía su trompo de los otros que se compraban de la carpintería, no duraba y de nosotros duraba más porque era duro pues....

YOLANDA.- ¿Ahora cómo son esos juguetes que jugaban antes?

NICASIO (A2).- Casi no existe ahora pues los juguetes que compran los papás de los niños la mayoría son de plástico de un rato de duración.

YOLANDA.- ¿Cómo te sentías cuando jugabas el juego de los porotos?

NICASIO (A2).- Bien contento, porque sabía jugar.

YOLANDA.- ¿Has enseñado a hacer el trompo a tus hijos?

NICASIO (A2).- Si... también ellos hacían su trompo a veces para vender a otros más hacían pues mientras estaban en casa estaban ocupados haciendo trompos.

YOLANDA.- ¿En la actualidad ha visto a niños y jóvenes jugar, juegos antiguos?

NICASIO (A2).- No he visto.

YOLANDA.- ¿Cómo consideras los juegos antiguos?

NICASIO (A2).- Son fáciles para jugar, no se necesita comprar nada solo es utilizar las cosas que está a nuestro alcance, como plantas, palos, piedras, semillas, troncos hojas y otras cosas más.

YOLANDA.- ¿Cuál tenía más duración el que compraban o el que ustedes se hacían?

NICASIO (A2).- El que hacíamos nosotros pues... del árbol de aliso tenía más duración, como se dice lo natural es lo mejor” no se malogra rápido dura más tiempo.

YOLANDA.- ¿Sabían hacer otros juguetes también o solo eso nomas?

NICASIO (A2).- Si otros también solo era cuestión de creatividad muchos juguetes nos inventábamos a veces mirando nomás hacíamos otro en pequeñito para jugar.

YOLANDA.- ¿Cómo jugabas con quienes jugabas?

NICASIO (A2).- El cordelito para hacer bailar el trompo lo hacía de pakpa (maguey) lo sacaba de esta planta que ahora casi no se encuentra, dentro de la comunidad, esto crecía en el cerro por eso sacaba con mi diente las tiras luego lo armaba como una pita de un metro con esto lo hacía bailar y duraba bien. Este juego lo jugaba con mis hermanos, también en la escuela con mis compañeros...

YOLANDA.- ¿Quiénes participaban en los juegos?

NICASIO (A2).- Otros niños de otros lugares jugábamos en la escuela, cuando jugábamos en la comunidad jugábamos entre hermanos a veces con mis primos y otras veces con mis vecinos.

YOLANDA.- ¿De quién aprendieron a jugar esos juegos?

NICASIO (A2).- De las personas mayores que jugaban dentro de la escuela también en las fiestas patronales de la comunidad...

YOLANDA.- ¿Cómo eran los juguetes?

NICASIO (A2).- Antes nuestros juguetes eran hechos por nosotros nomas, nuestros juguetes nos inventábamos de cómo era copiamos en nuestra imaginación luego tratábamos de hacer uno parecido, utilizando nuestra imaginación y así nos creamos nuestros juguetes, también nuestro carro era la piedra que tenía una forma, nuestro caballo era un palo, algunas plantas eran nuestra comida, cuando jugábamos entre niños.

YOLANDA.- ¿Los juegos que se jugaban cuando eras niño ahora todavía se juegan o algún integrante de la familia practica?

NICASIO (A2).- Si se juega como los trompos, los tiros, paca-paca...fútbol, trompos, básquet y otros, mis nietos si juegan.

YOLANDA.- ¿Enseñarías algún juego que sabes a niños de ahora?

NICASIO (A2).- Depende de la aceptación de los niños si ellos aceptan a que enseñe si porque no..., a veces los papás de ahora no quieren ya que sus hijos aprendan lo que antes se hacía, solo quieren que estén informados con otras cosas de ahora... los propios jovencitos de ahora ya no juegan esos juegos que se jugaban antes...

YOLANDA.- ¿Cómo sientes los juegos de ahora que los niños juegan?

NICASIO (A2).- Son pocos los que se comunican más juegan en los celulares de sus papás, no se comunican a la hora del juego todos están calladitos...cuando los hablas no saben escucharse. A veces tengo que levantar la voz para que me escuchen, mis nietos algunos son así.

YOLANDA.- ¿Piensas que los juegos antiguos tenían mucho valor?

NICASIO (A2).- No porque antes casi no nos dejaba jugar nuestros papás porque teníamos muchas obligaciones para hacer teníamos que ayudar a nuestros papás con los animales, en la chacra después de la escuela ahora más bien ya no tienen esa obligación los niños antes era total Si nos encontraba jugando nuestro papá nos sobaba porque llegábamos tarde a la casa, un día mi papá ha ido a la escuela y dijo al profesor que me sobe por llegar tarde a casa. Aun así a escondidas siempre jugábamos siempre cuando estábamos pasteando nuestros animales más que todo en el cerro en la casa nunca jugábamos.

YOLANDA.- ¿Qué opinas de los juegos que se jugaban antes en nuestra comunidad?

NICASIO (A2).- Cuando era niño mi mamá me avisó de los juegos que se jugaba en otras comunidades de p'asñakuy y maqt'akuy que se celebraba en las fiestas de los carnavales ,pero dentro de la comunidad no se practicaba estos juegos solo que me contó mi mamá pero nunca he visto jugar estos juegos , yo también cuando era niño también nos hemos inventado un juego de los molinitos este juego nos inventamos viendo un molino de agua ,antes en la comunidad existía un molino de juego en el lugar de la hacienda a donde de otros lugares traían productos para hacer moler ,todos esperaban en cola ,viendo esto nosotros también de niños nos hemos inventado formando pequeños riachuelos ...y con una bolita de bosta en forma de redondel donde eso cuando el agua chocaba hacía girar y daba vueltas ,y nosotros nos quedamos mirando si daba vueltas esto

YOLANDA.- ¿Dónde y cuándo jugabas esto?

NICASIO (A2).- Cuando pasteábamos nuestras ovejas en el campo en Santa Rosa.

YOLANDA.- ¿Qué juegos recomiendan a los niños para que sigan practicando?

NICASIO (A2).- Esto depende de los niños que juegos pueden jugar, pero se podría esto de repente desde los profesores incentivar ...a seguir jugando ...otros juegos más...porque los papás ahora ya no enseñan a sus hijos esos juegos que sabían antes.

YOLANDA.- ¿Cómo te sientes cuando recuerdas esos juegos de tu niñez?

NICASIO (A2).- Como no quisiera ser niño para seguir jugando estos juegos y enseñar a muchos niños estos juegos y mantener vivo estas costumbres de jugar.

YOLANDA.- ¿Qué opina al respecto de los juegos tradicionales y ancestrales de la comunidad de Chicón que se jugaba antes?

BERNARDO (A1).- Estos juegos solo se jugaba dentro de la comunidad en las temporadas de mayo junio, julio, agosto, porque en esta temporada se cultiva el poroto estaba seco por eso teníamos esa oportunidad de llevar los porotos a la escuela también para jugar con mis compañeros de la escuela, nosotros íbamos al pueblo a estudiar porque aquí en la comunidad antes no había escuela todos los que quieren estudiar bajaban al pueblo todo los días corriendo bajábamos yo y mis hermanos siempre llevábamos nuestro porotos y nuestro trompo cuando tocaba el recreo siempre salíamos corriendo al patio nuestro lugar favorito era el patio nomás pues... jugábamos, a veces podíamos jugar trompos de vez en cuando jugamos con los porotos a mis compañeros del pueblo más les gustaba jugar los porotos siempre querían tener porotitos de muchos colores. (A1)

Mis compañeros del pueblo conseguían cartón para armar el juego y nosotros llevamos los porotos de diferentes colores en donde jugábamos con los compañeros otros donde también tenían porotos de bonitos colores cuando juntaban harto ellos sembraban en su chacra para que tengan bastante, porotos aparte que usábamos para jugar también cuando cosechamos en arto mi papá siempre guardaba en el troje (A1)

Se guardaba se comía en tostado, se cocinaba en segundo como ahora.

YOLANDA.- ¿En tu escuela alguna vez has aprendido en algún curso mediante estos juegos?

NICASIO (A2).- Mi profesor nos enseñaba a contar con piedritas, palitos, semillas de plantas de eucalipto nomas.

YOLANDA.- ¿Cómo te sientes al no ver jugar estos juegos a las últimas generaciones?

NICASIO (A2).- Como todo ha cambiado todo es diferente ya todos los niños ya no saben jugar estos juegos porque sus papás o sus abuelos ya no les ha enseñado a jugar, ahora todos los juegos son en celular no se ve jugar estos juegos hace muchos años atrás pero con la llegada de la tecnología a nuestra comunidad, todos los juegos se han desaparecido ya no hay niños jóvenes que juegan estos juegos sanos todo está perdido.

YOLANDA.- ¿Qué piensas de los juegos tradicionales y ancestrales que se jugaba antiguamente?

NICASIO (A2).- En estos juegos nosotros conversábamos, con otros niños, a veces hasta peleábamos, pero entre nosotros nomás solucionamos nuestros problemas no decíamos a nadie ni a mi mamá ni a mi papá, ni los profesores se enteraban de esto algunos compañeros nomas, sabían esto se solucionaba en la salida ya casi saliendo del pueblo.

YOLANDA.- ¿Por qué peleaban?

NICASIO (A2).- porque otros no querían perder sus juegos a veces yo ganaba no me querían dar lo que era la apuesta no me daban la cantidad que ganaba los porotos, a veces

mi trompo lo golpeaban mucho hasta romperlo, por esas cosas peleábamos, al día siguiente igual jugábamos nunca nos peleábamos en verdad.

YOLANDA.- ¿Qué opinas de la semilla de los porotos?

NICASIO (A2).- Los porotos aparte que usaban para jugar también nos servía de alimento ya sea en menestras, sopas, tostado (por eso las semillas siempre lo deben tener bien guardado.

YOLANDA.- ¿Se puede utilizar las semillas para jugar?

NICASIO (A2).- Nuestras semillas siempre lo hemos mantenido bien, nunca hemos derramado, porque si no podría llorar la semilla, las semillas y toda clase de semilla tiene vida por eso hay que respetar y poner en su lugar no se puede echar en cualquier lugar

YOLANDA. - ¿Se puede jugar normalmente con los porotos?

NICASIO (A2). - Sí siempre con respeto y cuidado.

YOLANDA. - ¿Hoy jugarían este juego?

NICASIO (A2). - Ahora más bien los jovencitos ya no practican estos juegos. Yo veo que están más con los celulares. Por eso, recomiendo a los niños que juegan otros juegos, no solo estar en el celular. También a los papás, que enseñan nuevas formas de jugar desde pequeños a sus hijos.

YOLANDA. - ¿Qué sugerencia darías al respecto de los juegos tradicionales y ancestrales de la comunidad?

NICASIO (A2). - Sigán jugando y aprendiendo mediante este juego”

YOLANDA. - ¿Cuál es la diferencia entre los juegos que se jugaban antes a la de hoy?

NICASIO (A2). - Totalmente diferentes ya que hoy se juega más con los juegos del celular, computa

YOLANDA. - ¿Sobre el juego de los porotos como, la historia donde podemos encontrar algún libro?

NICASIO (A2).- Para ser claro este juego de los porotos solo los niños de esta comunidad nomas pues sabíamos jugar por eso nosotros llevábamos porotos a nuestra escuela y los otros niños traían su cartón y armábamos en la hora del recreo, si nos alcanzaba la hora jugábamos pues sino al día siguiente ya .también yo pienso que no hay en ningún lado este juego de los porotos no hay libros nadie lo ha escrito solo las personas mayores nomas ya sabemos y contamos lo que también nuestros papás nos han contado muchas historias de nuestra comunidad y de otros también ...

YOLANDA. - ¿Quienes más saben de este juego de los porotos, alguna persona en especial conoce?

NICASIO (A2). - No, no los abuelos antiguos de repente, pero como ya han muerto, es por eso que cuando uno se muere se lleva todo lo que sabía.

YOLANDA ¿Quién les ha enseñado este juego de los porotos?

NICASIO (A2). - Hemos aprendido mirando a los mayores en la escuela ellos ya sabían jugar pues.

YOLANDA. - ¿Para que jugaban?

NICASIO (A2). - Para distraernos, compartir el juego con otras nomas.

YOLANDA. - ¿Antes cuando eras niño qué juegos realizaban?

NICASIO (A2). - Juegos de los trompos, porotos, tiros, chuchos, paca molino, futbol, básquet, natación, qollos había más juegos que casi no recuerdo... ya

YOLANDA. - ¿En qué temporada y donde jugabas?

NICASIO (A2). - En la escuela en el recreo mayormente jugábamos con mis compañeros en trompos que nosotros mismos nos hacíamos del q'oto de alizo su púa lo ponía de clavo, en los trompos que nosotros mismos nos hacíamos del q'oto de aliso. Cuando ganábamos el juego golpeábamos al trompo de la persona que perdía el juego muchas veces se rompía el trompo, aquí había una gran diferencia los trompos que se hacían los niños de la comunidad a base de madera duraba más mientras que los trompos que era comprados no tenían mucha duración se rompía rápido era muy suave.

YOLANDA. - ¿Has enseñado a hacer el trompo a tus hijos?

NICASIO (A2). - Si también ellos hacían su trompo, a veces para vender a otros más hacían.

YOLANDA. - ¿Cuál tenía más duración el que compraban o el que ustedes hacían?

NICASIO (A2). - El que hacíamos nosotros del árbol de aliso tiene más duración, "como se dice lo natural es lo mejor" no se malogra rápido y dura más tiempo, así pues, es cualquier cosa... ahora por ejemplo ya no hay nada de esos tiempos, todo es comprado, hasta de plástico hay trompos y muchos juguetes más, he visto de mis nietos que se rompen sus juguetes rápido y los botan por allí no sirve.

YOLANDA. ¿Cómo jugabas con quienes jugabas?

NICASIO (A2). - El cordelito para hacer bailar el trompo lo hacía de paka (maguey) lo sacaba de esta planta que hoy ya casi no se encuentra dentro de la comunidad. Esta planta crecía en el cerro cuando pasteaba mi oveja en un momento me daba tiempo por eso sacaba con mi diente las tiras luego lo armaba como una pita de un metro con esto lo hacía bailar y duraba bien. Este juego lo jugaba con mis hermanos, también en la escuela con mis compañeros, estos juegos siempre jugábamos cuando estábamos libres porque si mi papá me veía me quitaba el juguete, los chuchos siempre lo teníamos escondido si lo hacíamos ver a mi papá nos quitaba casi no quería que juguemos con esto.

YOLANDA. - ¿Quiénes participaban en los juegos?

NICASIO (A2). - Otros niños de otros lugares jugábamos en la escuela, cuando jugábamos en la comunidad jugábamos entre hermanos a veces con primos y otras veces con mis vecinos siempre jugábamos en donde pasteábamos nuestros animales.

YOLANDA. - ¿Ahora que juegos de los mencionados se sigue o has visto jugar?

NICASIO (A2). - Lo que he visto jugar hasta ahora es el juego de los tiros nomas.

YOLANDA. - ¿Por qué creaban vuestros juguetes?

NICASIO (A2). - Creábamos por que antes no existían muchos juguetes y aparte de eso mis papás no tenían mucha plata para que nos comprara, pero era más bonito, que nosotros mismos nos hacíamos para jugar, también a la vez utilizábamos nuestra creatividad pues.

YOLANDA. - ¿sobre el juego de los porotos como, la historia donde podemos encontrar algún libro?

NICASIO (A2). - Para ser claro este juego de los porotos solo los niños de esta comunidad nomas pues sabíamos jugar por eso nosotros llevábamos porotos a nuestra escuela y los otros niños traían su cartón y armábamos en la hora del recreo si nos alcanzaba la hora jugábamos pues sino al día siguiente ya...

YOLANDA. - ¿Quién les ha enseñado este juego de los porotos?

NICASIO (A2). - Hemos aprendido mirando a los mayores en la escuela ellos ya sabían jugar pues.

YOLANDA. - ¿Aproximadamente en qué años se ha creado este juego de los porotos?

NICASIO (A2). - Yo cuando tenía uso de razón ya jugaban el juego de los porotos ya pues los mayores ya sabían este juego.

YOLANDA. - ¿De qué años estamos hablando de lo que se jugaba el juego de los porotos?

NICASIO (A2). - Si bien recuerdo de los juegos yo cuando jugaba en mi escuela era más o menos en los años 1956 ,57,58 por ahí pues, es que nosotros cuando éramos niños jugábamos bastante este juego para juntar más variedades y colores de porotos luego sembramos en nuestra chacra así pues tenemos arto porotos.

YOLANDA. - ¿Para que jugaban?

NICASIO (A2). - Para distraernos, compartir el juego con otras nomas.

YOLANDA. - ¿Cómo se juega el juego de los porotos?

NICASIO (A2). - Uno agarra el cartón y los demás tiran el poroto si entra en una ventanita automáticamente sigue jugando si ya no hace entrar agarra el cartón así van turnándose en este juego no hay límite de integrantes cuanto sea pueden jugar en grupos.

Para proseguir el juego se traza una línea para poner el cartón allí luego la otra línea en más adelante que sirve de línea para ubicarse para tirar para esto también hay una posición y nadie debe pasarse de la línea la posición para realizar el juego un pie adelante y el otro hacia atrás, desde esa línea uno tiene que tirar sin pasar de la línea.

Para esto cada niño debe tener sus porotos de diferentes colores, (reparte porotos a cada niño

Ahora para esto deben tener arto poroto) se le da al que ha ganado al momento de juego.

Según que van jugando se turnan para tirar y agarrar el cartón



ANEXO 3. ENTREVISTA A LA PROFESORA

NOMBRE: Luisa Loayza Lizarazo (20 años de experiencia)

EDAD: 45 años

LUGAR: Provincia de Urubamba.

FECHA: 27 de agosto 2020

YOLANDA. - ¿Cuántos niños hay en segundo grado?

DOCENTE. -por el momento solo hay 13 niños asistentes.

YOLANDA. - ¿Qué estrategias aplican para fomentar el aprendizaje de la matemática?

DOCENTE. - Ahorita la situación es diferente por lo general lo que se aplica es por resolución de problemas siempre en su entorno más cercano de su contexto para que ellos puedan familiarizarse mejor.

YOLANDA. - ¿Qué logros obtiene con esas estrategias?

DOCENTE. - Que ellos puedan entender con más facilidad un problema y puedan resolverlo.

YOLANDA. - ¿Qué tipo de materiales es recomendable brindar a los niños?

DOCENTE. - En los primeros grados más que todos los niños no tienen todavía mucha capacidad de la atracción más es con material concreto, que ellos representen los problemas utilizando material concreto, por ejemplo: si se le plantea un problema digamos de adición, sustracción e igualaciones; por ejemplo:

Sí, yo tengo 15 tiros y solo me quedan 5 después de haber perdido

¿Cuántos me quedan en total? Eso tiene que representar con material tienen que replantear para entender y sea más fácil representar con material concreto esto puede ser material concreto estructurado (base 10) y no estructurado eso es lo que se utiliza más como chapitas, piedritas, u otros que se encuentra dentro de la comunidad.

YOLANDA. - ¿Qué tipo de materiales y recursos educativos utilizas más en las sesiones de aprendizaje en especial en el área de matemática?

DOCENTE. - Bueno más se utiliza los materiales de base diez, que es el material estructurado y los no estructurados como chapitas, piedritas, tronquitos etc.

YOLANDA. - ¿Cómo elabora las fichas de actividad en estos tiempos de educación a distancia para que los niños entiendan de una manera más entendible en el área de matemática?

DOCENTE. -Bueno las fichas yo el bajo del programa de aprendo en casa la web y las contextualizo de acuerdo a su nivel de comprensión de ellos... tratando de hacer más contextualizado.

YOLANDA. - ¿Alguna vez usted ha utilizado los juegos tradicionales y ancestrales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en niños de segundo grado?

YOLANDA. - ¿Para qué servirían los juegos tradicionales y ancestrales ya que hoy ha cambiado la educación en los niños y adolescentes?

DOCENTE. - Deben servir para rescatar estrategias de cómo realizar un juego, lo otro podría ser para respetar la Pues reglas del juego, otro sería para socializar. Ahora en los juegos ya no hay socialización, ahora todo es individual, ahora todo el juego es en computadora o celular, también la convivencia, respetando las reglas del juego y normas del juego.

YOLANDA ¿Alguna vez ha incorporado los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños?

DOCENTE. - Bueno para ser honesta no... no, pero cuando hablas de los juegos tradicionales te refieres a haber una estrategia se puede decir los juegos de los tiros solo eso, otros no.

YOLANDA. - ¿Ya que estamos hablando de los juegos tradicionales que juegos conoce?

DOCENTE. - Tiros, canicas, trompos, plic-plac, taps, tumbalatas...eso sería todo... mm.

YOLANDA. - ¿Qué juegos tradicionales son más jugados por los niños de segundo grado?

DOCENTE. - Los tiros, las tumbalatas, los trompos.

YOLANDA ¿En qué temporadas se juegan estos juegos?

DOCENTE. - Estos juegos más aparecen en temporadas de mayo, junio, julio lo que son los tiros, plic-plac, trompos y las tumbalatas en cualquier momento, a veces todo el tiempo se juega nomas.

YOLANDA ¿Recuerdas cómo eran los juegos y como jugaban los juegos tradicionales?

DOCENTE. - Los juegos antes eran sanos se jugaban en las calles en los barrios con todos te hablabas en el juego y se utilizaba juguetes del mismo entorno y que también estaba al alcance no era necesario comprar para poder jugar.

YOLANDA. - ¿Cómo son los juegos de hoy, en las últimas generaciones?

Hoy todo es diferente todo ha avanzado con la tecnología los juegos ya están prediseñados en las computadoras fáciles de acceder con solo presionar algunos botones, al mismo tiempo que juegan los niños están aprendiendo todo lo mecánico y que también les ayuda a explorar tecnológicamente a los jóvenes y niños de hoy.

YOLANDA- ¿Usted como docente que percibe de los jóvenes y niños al respecto de la práctica de juegos?

DOCENTE. - Hoy es la era de las tecnologías digitales e internet y que esto ha provocado que vivamos en un contexto digital, la manera de aprender y enseñar a cambiado y por ende el conocimiento está en red por ello que los estudiantes y los docentes estamos más conectados, los estudiantes tienen más posibilidad de jugar en la red en cualquier momento porque todo está en la red.

YOLANDA. - ¿En la planificación de las sesiones de aprendizaje incluye los juegos como estrategia y de qué manera podría aplicar usted?

DOCENTE. - No, no he utilizado juegos lo único que digamos hago referencia generalmente es en los problemas más sobre los tiros los otros juegos no mucho.

YOLANDA. - ¿Qué tipos de juegos existían cuando eras niña?

DOCENTE. - Bueno como mujercita yo jugaba los llames pero los niños que más veía eran los tiros, trompos y también las tumbalatas.

YOLANDA. - ¿Como docente qué opina al respecto de los juegos tradicionales y que recomendas a los niños y padres de familia?

DOCENTE. - Que los juegos tradicionales son los adecuados aliados para incorporar en el proceso de aprendizaje de los niños y que enseñen y jueguen con sus hijos menores los juegos que saben de los abuelos, tíos de cuando eran niños.

YOLANDA. - ¿En qué edades sería bueno incorporar juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes?

DOCENTE. -Yo pienso que sería bueno en los primeros años de estudio así podría desarrollar capacidades de atención memoria y concentración a sí mismo el niño puede retener la información.

YOLANDA. - ¿Antes que haya educación a distancia usted ha aplicado estos juegos con sus niños fuera del área?

DOCENTE. - Ahora recuerdo las tumbalatas en la hora del recreo.

YOLANDA. - ¿Cómo se sintieron los niños al realizar estos juegos?

DOCENTE. - Bueno ellos se sintieron felices, les gusta mucho y aprender al mismo tiempo que juegan.

YOLANDA. - ¿Qué opinas de los juegos tradicionales y ancestrales?

DOCENTE.- Bueno yo opino que se pueden utilizar, pero también hay juegos que los niños por ejemplo se dedicaban mucho al juego de tiros y antes trabajaba en otro centro educativo y los niños se ensucian mucho, en la salida cuando se iban a casa se quedaban a jugar, los recreos alargaban, yo les he prohibido un poco porque se ensuciaba mucho, pero los niños no había cuando terminen de jugar, los juegos deben ser orientados más didácticos, se pueden utilizar yo diría que los juegos deben ser orientados, puede ver juegos más aprovechables como por ejemplo las tumbalatas para problemas de adicción y sustracción cuantas latas tumbó, los tiros para resolver problemas los taps se puede utilizar para hacer problemas de repente también para agrupar decenas, ahora también se puede utilizar las tapitas para hacer secuencias de números, numeración sucesiva para hacer patrones.

YOLANDA ¿Qué habilidades podría desarrollar el estudiante al implementar los juegos tradicionales y ancestrales en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

DOCENTE. - Puede desarrollar estrategias de juego, puede desarrollar razonamiento, eso sería también reglas, respetar, roles del juego.

YOLANDA ¿Los juegos tradicionales según tu percepción potencian habilidades?

DOCENTE. - Sí bastante porque el juego ayuda a desenvolverse con tranquilidad al niño o niña como también ayuda a socializar, ganar confianza, liderar, pensar, hacer movimientos

YOLANDA ¿Qué materiales utiliza más en las sesiones de aprendizaje?

DOCENTE. - Lo que son materiales del ministerio como la base diez, fichas y a veces los bloques, ábacos, mayormente libros.

YOLANDA. - ¿Qué tipo de materiales es factible para poder implementar los juegos?

DOCENTE. - Puedes enseñar, las canicas, los llames, las latas, tapitas, taps los trompos.

YOLANDA. - ¿Usted puede afirmar que mediante esos juegos el niño se puede identificar?

DOCENTE. - Claro se puede identificar en qué juego es bueno.

YOLANDA. - ¿Qué habilidades pueden ganar los estudiantes con juegos tradicionales?

DOCENTE. - Podría ganar habilidades de destrezas, inteligencia, comunicación, sentirse parte de un grupo.

YOLANDA. - ¿Usted conoce algunos juegos de la comunidad?

DOCENTE. - No mucho...todo es por temporada los juegos he visto que juegan los tiros. trompos.

YOLANDA. - ¿Le gustaría aplicar los juegos tradicionales y ancestrales como estrategia en las sesiones o en la planificación en otras áreas?

DOCENTE. - Claro el juego siempre les va llamar la atención les va atraer más y va despertar más el interés en el niño.

YOLANDA. - ¿Cómo hace su planificación?

DOCENTE. - Desde la planificación anual, que es la primera parte, luego las unidades, luego las sesiones.

YOLANDA. - ¿Cómo aprenden los niños y todos entienden por igual?

DOCENTE. - Cuando te planteas estrategias divertidas como juego o canto entienden mejor, pero no todos entienden por igual (1)

. YOLANDA. - ¿Todas las áreas planifican por sesiones o hay proyectos?

DOCENTE. - Generalmente primero y segundo grado más funcionan proyectos de aprendizaje y unidades de aprendizaje.

YOLANDA. - ¿En otros centros educativos que laboró qué juegos tradicionales jugaban los niños?

DOCENTE. - Los niños que juegan en los centros educativos más son los tiros también hay trompos, pero poco juegan estos juegos...más juegan los tiros y las niñas juegan los llajes, pero no mucho.

YOLANDA. - ¿Qué logros obtuvo con las estrategias que aplicó en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática?

DOCENTE. - La importancia del entendimiento de la cantidad y la comunicación entre los compañeros y la responsabilidad de seguir las reglas por ejemplo acumular más cantidades.

YOLANDA. - ¿De los juegos que menciono que habilidades aportan en el aprendizaje de los niños?

DOCENTE. - Los juegos desarrollan muchas habilidades en los niños por ejemplo con los juegos de los tiros podrían desarrollar adición y sustracción, las tumbalatas para saber cuántas latas tumbó, con los taps trabajaría agrupar decenas, con las tapitas la numeración sucesiva y los patrones y los trompos para otras habilidades.

YOLANDA. - ¿Por qué juegan y para que juegan los niños los juegos tradicionales?

DOCENTE. - Los juegos tradicionales para dialogar y aprender a jugar los juegos que no se conoce, ella afirma “antes los abuelos jugaban muchos juegos que hoy en día los padres de familia casi no tienen tiempo para poder jugar con sus hijos”.

YOLANDA. - ¿Qué opina de los juegos tradicionales en el ámbito educativo?

DOCENTE. - Bueno los juegos tradicionales apoyan a promover espacios y medios adecuados para un desarrollo y fortalecimiento social y el cuidado de la naturaleza.

ANEXO 4. TESTIMONIO

NOMBRE. - MANUEL MAÑACCASA CALLAÑAUPA

EDAD: 74 AÑOS

LUGAR: COMUNIDAD SAN ISIDRO DE CHICÓN

ENTREVISTA REALIZADA 22 DE AGOSTO 2023

YOLANDA. - - ¿Cómo respetan las semillas?

MANUEL “nosotros queremos nuestras semillas como a nuestra familia, pues esto todavía mi abuelo me enseñó, sembrar mesclado con maíz para que le proteja del frío, viento, granizo por eso con mucho respeto sembrábamos en nuestras chacras

YOLANDA. - ¿Desde cuándo siembran los porotos en la comunidad?

MANUEL ... La crianza de las semillas y granos viene todavía desde nuestros abuelos, a pesar que ya pasaron muchos años estas costumbres de sembrar el poroto se mantiene hasta ahora, pero pocos sembramos ya pues... mesclado con el maíz taqrusqa (que significa sembrar mesclando con otro grano que siempre debe ser con el maíz).

YOLANDA. - - ¿Usted desde cuándo aprendió a jugar este juego?

MANUEL - Nosotros cuando éramos niños jugábamos este juego aquí en la comunidad, también en la escuela con mis compañeros que venían de otros lados, ya los otros jugaban desde antes ya sabían jugar este juego pues..

YOLANDA. - ¿Los niños de otras comunidades también tenían porotos?

MANUEL (- Nosotros cuando éramos niños jugábamos este juego aquí en la comunidad, también en la escuela con mis compañeros que venían de otros lados, ya los otros jugaban desde antes ya sabían jugar este juego

YOLANDA. - ¿Los niños de otras comunidades también tenían porotos?

MANUEL. - No siempre, los que tenían porotos traían pues para jugar, los que no tenían cambiábamos con fruta o con pan nos daba un poco de su comida que se traía para comer en el recreo los que teníamos porotos lo dábamos porotos para que empiece a jugar. Así nomás se jugaba pues. El juego de porotos.

YOLANDA. - ¿Cómo mantenían esta costumbre de jugar este juego de los porotos?

MANUEL - jugábamos pues .. el juego de los porotos casi siempre todo los días en la escuela y en la comunidad, nos gustaba jugar este juego, muchas veces a escondidas de mi papá llevábamos porotos nos poníamos como un puñado a nuestro bolsillo. con la intención de ganar más porotos llevábamos ..

YOLANDA. - - ¿En qué mes mayormente se jugaba este juego?

MANUEL. - En los meses de mayo, junio, julio, agosto luego lo guardamos y cuando mi papá hacía sembrar en la chacra maíz, junto con eso sembramos los porotos.

YOLANDA. - ¿por qué lo sembraban mezclado con maíz poroto?

MANUEL Me enseñó, sembrar mezclado con maíz para que le proteja del frío, viento, granizo por eso con mucho respeto sembramos en nuestras chacras..

YOLANDA.- ¿ Que hacía antes de sembrar estos granos?

MANUE. Con la coca soplaba a los apus y echaba un poco de chicha en la chacra esto lo hacía antes de empezar a sembrar..más antes de sembrar miraba la luna y las estrellas para saber si era un buen momento para sembrar....

YOLANDA. - ¿Qué decía tu papá cuando tenía que sembrar?

MANUEL - Me decía te vaya arinzar y así hacíamos nuestro trato para sembrar luego cosechábamos todo juntos hay se veía porotos de bonitos colores rojitos, amarillitos, blanquitos, negro, ch'eqche, blanquitos con puntos negros es así que cada año siempre nos gustaba sembrar más y más, también teníamos más arto comíamos en tostado en sopa, segundo, phuspu con mote. Mi mamá cocinaba otras comidas mas no recuerdo cómo se llamaban

YOLANDA. - ¿Cómo respetan las semillas?

MANUEL “nosotros queremos nuestras semillas como a nuestra familia, pues esto todavía mi abuelo me enseñó, sembrar mezclado con maíz para que le proteja del frío, viento, granizo por eso con mucho respeto sembramos en nuestras chacras.

YOLANDA. - ¿Desde cuándo crían los porotos en la comunidad?

MANUEL. - La crianza de las semillas y granos viene todavía desde nuestros abuelos, a pesar que ya pasaron muchos años estas costumbres de sembrar el poroto se mantiene hasta ahora sembramos pues mezclado con el maíz taqrusqa (que significa sembrar mezclando con otro grano que siempre debe ser con el maíz).

YOLANDA. - ¿Usted desde cuándo aprendió a jugar este juego?

MANUEL. - Nosotros cuando éramos niños jugábamos este juego aquí en la comunidad, también en la escuela con mis compañeros que venían de otros lados, ya los otros jugaban desde antes ya sabían jugar este juego

YOLANDA. - ¿Los niños de otras comunidades también tenían porotos?

MANUEL. -No siempre, los que tenían porotos traían pues para jugar, los que no tenían cambiábamos con fruta o con pan nos daba un poco de su comida que se traía para comer en el recreo los que teníamos porotos lo dábamos porotos para que empiece a jugar. Así nomás se jugaba pues. El juego de porotos.

YOLANDA. - ¿Cómo lo mantenían esta costumbre de jugar este juego de los porotos?

MANUEL. - Jugábamos el juego de los porotos casi siempre todo los días en la escuela y en la comunidad, nos gustaba jugar este juego, muchas veces a escondidas de mi papá llevábamos porotos nos poníamos como un puñado a nuestro bolsillo. con la intención de ganar más porotos para sembrar mas arto pues ..

YOLANDA. - ¿En qué mes mayormente se jugaba este juego?

MANUEL.-En los meses de mayo, junio, julio, agosto luego lo guardamos y cuando mi papá hacía sembrar en la chacra maíz, junto con eso sembramos los porotos.

YOLANDA ¿por qué lo sembraban mezclado con maíz poroto?

MANUEL. - me enseñó, sembrar mezclado con maíz para que le proteja del frío, viento, granizo por eso con mucho respeto sembramos en nuestras chacras

YOLANDA- ¿Qué decía tu papá cuando tenía que sembrar?

MANUEL. - Me decía te baya arinzar y asi hacíamos nuestro trato para sembrar luego cosechábamos todo juntos hay se veía porotos de bonitos colores rojitos, amarillitos, blanquitos, negro,ch'eqche,blanquitos con puntos negros es asi que cada año siempre nos gustaba sembrar más y más, también teníamos más arto comíamos en tostado en sopa,segundo,phuspu con mote. Mi mamá cocinaba otras comidas mas no recuerdo como se llamaban

ANEXO 5. CARTILLA PEDAGÓGICA DEL JUEGO TRADICIONAL DE LOS POROTOS:

En el siguiente link podrás observar el contenido de la cartilla pedagógica sobre el juego tradicional de los porotos como herramienta didáctica para desarrollar la competencia Resolución de problemas de cantidad para niños de segundo grado de primaria.

https://bit.ly/link_de_vista.



ANEXO 6. FOTOS EVIDENCIAS LINK

Imagen organización con los grupos para iniciar el juego



Imagen de contacto y socialización



Imagen niños realizando diferentes actividades matemáticas con el poroto

Imagen de niños representando de manera creativa conceptos matemáticos



Esta imagen muestra el juego tradicional de los porotos tal cual se juega aquí lanza hacia las ventanitas.

Imagen de la ejecución del juego



- Los integrantes de los grupos esperan alrededor del juego observando, para anotar los números acertados, ya sea en una hoja o en la pizarra, este anote lo realiza cada grupo por separado.



- Cada grupo rota jugando hasta que termine el juego. El juego termina cuando todos los integrantes terminan de lanzar los 10 porotos o piedritas que tienen en la mano.



- Finalmente, cada grupo presenta de forma creativa sus ideas y actividades matemáticas, que realizaron con el juego tradicional de los porotos, así como, por ejemplo: Poner en decenas, con las piedritas, otros lo dibujan, otros representan en el cuaderno dibujos, representaciones matemáticas, otros sumas con números, otros representarán pequeñas sumas y restas, otros conjuntos otros ubican en el tablero posicional etc. Esto es cuestión de creatividad de los propios niños, que desarrollaron durante el juego tradicional de los porotos.

Imagen de representación simbólica con piedritas



Imagen docente explicando a los estudiantes la transferencia numérica



Imagen de niños representando numéricamente en la pizarra lo que trabajo con el juego de los porotos



Imagen de la representación simbólica de las cantidades



Imagen de los materiales con los cuales se ejecuta el juego.



Imagen de niños realizando las operaciones de la competencia



Imagen de los niños después de las actividades



Imagen de los niños participante





ANEXO 7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FASES SEGÚN CADA OBJETIVO ESPECÍFICO ¿Qué me propuse hacer?	ACTIVIDADES ¿Qué pasos necesito realizar para alcanzar a desarrollar este objetivo específico?	Julio				Agosto				Septiembre			
FASE 1/ OB. ESP. 1 Describir el juego tradicional de los porotos de la comunidad de San Isidro de Chicón provincia de Urubamba, Cusco.	Actividad 1: Diseñar guía de entrevista/conversación con el yachaq de la comunidad.												
	Actividad 2: Validar la guía de entrevista												
	Actividad 3: Entrevistar dos yachaq de la comunidad sobre su conocimiento ancestral de los juegos tradicionales que ellos jugaban de niños y los espacios donde lo practican y qué finalidad tenían al practicar este juego												

	Actividad. 4: Sistematizar y categorizar los testimonios recogidos																			
FASE 2/ OB. ESP. 2 □	Acta. 1: Observar analizar y describir paso a paso																			

<p>Conocer la práctica pedagógica del docente relacionado al juego tradicional de los porotos, como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia.</p> <p>Resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón de la C.S.I de Chicón provincia de Urubamba, Cusco 2021.</p>	<p>las actividades desarrolladas de los estudiantes al momento de la actividad del juego</p>																				
	<p>Acta. 2: plantear estrategias motivadoras para enganchar con el juego de los porotos.</p>																				
	<p>Acta. 3: Brindar una información adecuada para lograr aprendizajes significativos con el j.t.p.</p>																				
	<p>Acta. 4: acompañar durante el juego y valorar las aportaciones de los niños (quienes aportan sus propios aprendizajes e ideas)</p>																				

<p>FASE 3/ OB.ESP. 3 ↪ Identificar qué capacidades se</p>	<p>Acta. 1: Observar detallada me ante cada acción que realizan los estudiantes</p>												
<p>abordan al practicar el juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de la competencia: resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria de la I. E 50721 chicón de la C.S.I.de Chicón provincia de Urubamba, cusco ↪ FASE 4/ OB.ESP. 4 Elaborar una cartilla pedagógica sobre el juego tradicional de los porotos para los niños de segundo grado de primaria de la I.E 50721 Chicón de la provincia de Urubamba, Cusco 2021.</p>	<p>Acta. 2: Leer el currículo nacional en especial en el área de matemática del ciclo corresponde ante.</p>												

The background features a light gray silhouette of a tree with many leaves at the top. Below the tree, there is a silhouette of a lizard. At the bottom, there is a large, light gray spiral graphic.

ANEXOS



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Mañaccasa Huamán Yolanda identificado (a) con D.N.I. N° _42232605 código de matrícula N° 42232605 del programa de formación de Educación intercultural bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Autora del Trabajo de Tesis titulada:

Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en el Desarrollo de la Competencia, Resolución de Problemas de Cantidad para niños de 2° grado de primaria de la I.E 50721 de Chicón Provincia de Urubamba.

DECLARO BAJO JURAMENTO, la autenticidad del trabajo de tesis, siendo resultado del trabajo personal, que no se ha copiado, que no se ha utilizado ideas, formulaciones, citas integrales e ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria etc. (en versión digital o impresa), sin mencionar de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor.

Así mismo los documentos originales serán entregados si así lo estimen conveniente.

En caso de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, asumimos y nos sujetamos a las sanciones académicas y/o legales que esto implique.

Cusco, 23 de noviembre de 2023

DNI: 42232605



EESPP

Escuela de Educación Superior Pedagógica

PUKLLASUNCHIS

DICTAMEN DE REVISIÓN DE TESIS

A: **Coordinación de la Unidad de Investigación**
De: **Fredy Romero Peralta**
Asunto: **Informe dictamen de revisión de tesis**
Fecha: **Cusco, 14 de noviembre 2023**

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado la tesis titulada "Juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia: resolución de problemas de cantidad en niños de segundo grado de primaria" de autoría de Mañaccasa Huamán Yolanda, del Programa de Educación Inicial.

Al respecto de esta revisión encontré lo siguiente:

1. Con relación a estructura y presentación del documento:

Éste responde coherentemente a lo sugerido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis a través de las Guías para la elaboración de la investigación. Contando con las características iniciales (portada, resumen, introducción), además desarrolla un cuerpo del documento organizado (capítulo I, II, III, IV, V), presenta también evidencias en los anexos y registra las referencias de las fuentes de información utilizadas.

2. Respecto al capítulo I Planteamiento del problema:

Se traza una identificación del problema, presenta argumentos claros en la justificación para el estudio de la investigación y establece una ruta coherente del proceso investigativo con objetivos coherentes, viabilidad, alcances y limitaciones. Puedo destacar que el tema elegido y desarrollado cumple con los criterios de una investigación que toma criterios interculturales e intraculturales respecto a sus objetivos. Está correctamente escrito (redacción, ortografía). Está claro y bien planteado.

3. En cuanto al capítulo II Marco Teórico:

Esta investigación cuenta con al menos cuatro antecedentes: dos nacionales y dos internacionales, los cuales evidencian un estudio previo coherente con el tema y la línea de investigación elegida ya que al ser un juego tradicional es importante que la investigación tenga una mirada más amplia sobre el tema. Además, se evidencia que estos antecedentes fueron base para su proceso de investigación porque es importante visibilizar cómo el juego abarca diferentes capacidades en el desarrollo del estudiante.

Además, en este capítulo II se evidencia la base teórica que utiliza la investigación a través de un análisis coherente de al menos cuatro autores relacionados con su tema de investigación ya que con esta con toda esta información nos presenta la importancia del juego en diferentes contextos. Asimismo, este sustento evidencia que las estudiantes dominan la episteme correspondiente a su tema de investigación, puesto que nos presenta de manera pertinente las características e importancia que tiene los juegos en el desarrollo del niño. Así mismo, se comprende el vínculo con el tema y el desarrollo de la investigación, siendo base argumentativa que evidencia el enfoque de la investigación que ha tomado la autora porque es importante que se pueda rescatar y revalorar estas prácticas comunales.

Resalto de este capítulo los antecedentes nacionales tanto como los internacionales.

Así mismo, se nota que la elaboración de este capítulo II refleja los aspectos mínimos esperados en la línea investigativa de la EESPP, propuestos en su guía 2 [2 Guía: Capítulo II Marco Teórico](#) .

4. En el capítulo III Marco Metodológico:

En cuanto a la descripción del contexto de la investigación, se observa una relación coherente de éste con su investigación puesto que visibilizó las necesidades educativas respecto a esta práctica tradicional. Además, utilizó adecuadamente recursos como imágenes, mapas, descripción territorial lo cual aporta a su investigación ya que es importante entender el lugar donde se desarrolló la investigación.

Por otra parte, el tipo de muestra seleccionado refleja la población concreta con la cual se trabajó y esta descripción teje una relación con su investigación en cuanto a la utilización de productos (porotos, semillas) y saberes en el juego.

En cuanto a la metodología cualitativa se comprende el porqué esta metodología favorece su estudio ya que es importante resaltar el valor que tiene estas prácticas en la comunidad . Y, en cuanto al diseño de la investigación seleccionada, en este caso fue (sistematización, etnografía, investigación acción participativa) y es coherente con lo que se ve en su investigación porque la estudiante tuvo un acercamiento al sabio de la comunidad y de esta manera la recopilación de información de manera correcta.

Respecto a la descripción de sus fases, actividades e instrumentos están bien planteados porque siguen los aspectos principales como son: Selección, formulación, recolección, análisis y la Elaboración del informe.

Este capítulo III refleja los aspectos mínimos esperados en la línea investigativa de la EESPP, y descritos en su guía 3 [3 Guía: Capítulo III Metodología](#) .

5. Acerca del capítulo IV Resultados:

Hay un análisis preciso y minucioso de los resultados, el cual se evidencia tanto en el reporte, evidencias, categorización e interpretación de los hallazgos, puesto que las entrevistas fueron realizadas de manera que nos hace entender la importancia de este juego. Así mismo, la construcción de su propia interpretación de la información, deja ver los nuevos aprendizajes y conocimientos pedagógicos de las estudiantes porque esta información recogida ayudarán desarrollar muchas habilidades para la vida, así como el pensamiento creativo, lógico, y crítico.


Se nota que el proceso de este capítulo refleja la línea investigativa de la EESPP, propuestos en su guía 4 [4 Guía: Capítulo IV Resultados](#) .

6. En consideración al capítulo V Conclusiones y Recomendaciones:

Se evidencia la transversalidad del proceso investigativo, ya que cada conclusión responde al objetivo específico en cada fase trabajada porque es importante seguir la secuencia esto se evidenció en sus resultados y sus conclusiones.

Así mismo, en las conclusiones se ve la relación con el objetivo general puesto que se cumplió con la utilización didáctica mediante la competencia: Resolución de problemas de cantidad usando el juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica para los niños

Por lo anterior, puedo decir que estas conclusiones, reflejan cómo el proceso investigativo aporta a la formación de las estudiantes ya que es importante contextualizar las prácticas tradicionales en el ámbito educativo.

Además, este capítulo responde a la línea de investigación de la EESPP, presentada en su guía 5  5 Guía: Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones .

7. Sobre la redacción, argumentación:

Se observa que las estudiantes están construyendo un estilo propio en su redacción, y que incorporan elementos de redacción como conectores, estructura básica, entre otros, que hace comprensible su escritura, dejando sus ideas claras y con un lenguaje que cualquier lector puede comprender.

Su argumentación está bien sustentada, logra un adecuado equilibrio entre las fuentes de información y su producción personal del conocimiento puesto que utiliza las referencias bibliográficas con el fin de comprender y clarificar la importancia que tiene este juego en el desarrollo de los niños que lo practicaron relacionando a la cartilla que presentó como producto pedagógico.

8. Estructura, estilo y presentación:

La elaboración de este documento está orientada en la página web de la EESPP, disponible en este link [Tesis](#) y se evidencia que los autores, tuvieron en cuenta todas las indicaciones ahí presentadas. Además, cumple con los estándares de elaboración y presentación de trabajos escritos para la obtención de un título de licenciatura.

Además las fuentes utilizadas para ampliar su información, cuidan los criterios establecidos en la versión actual de las normas APA que rigen la escritura de documentos en esta institución.

Por lo anteriormente expuesto, mi dictamen sobre esta tesis es:
Tesis APTA para sustentación

Entrego este dictamen para que su informe sea comunicado a las instancias correspondientes y con copia a las autoras de la tesis.

DICTAMEN DE REVISIÓN DE TESIS
EQUIPO ASESOR:

Revisado por:
Atentamente,



Dictaminante: Fredy Romero Peralta
DNI: 40752418
Código ORCID:

Aprobado por:
Atentamente,



Dictaminante: Vilma Raquel Bellota Rodríguez
DNI: 42742179
Código ORCID: 0000-0003-2322-7438

A: **Coordinación de la Unidad de Investigación**
De: Lizeth Aracely Clemente Tristan
Asunto: Informe dictamen de revisión de Trabajo de Investigación o Tesis
Fecha: Cusco, 15 de noviembre de 2023

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado la tesis titulada *Juego tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia: resolución de problemas de cantidad* de autoría de la bachiller Mañaccasa Huamán, Yolanda del Programa de Educación Primaria Intercultural Bilingüe.

Al respecto de esta revisión encontré lo siguiente:

1. Con relación a estructura y presentación del documento:

En general, sigue lo sugerido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis a través de las Guías para la elaboración de la investigación. Cuenta con las características iniciales (portada, resumen, introducción), cuerpo del documento organizado (capítulo I, II, III, IV, V), y presenta evidencias en los anexos.

2. Respecto al capítulo I Planteamiento del problema:

Se traza una identificación del problema, presenta argumentos claros en la justificación para el estudio de la investigación y establece una ruta coherente del proceso investigativo con objetivos precisos, viabilidad, alcances y limitaciones. Puedo destacar que se ha resaltado más la relación del tema con su contextualización en la cultura andina.

3. En cuanto al capítulo II Marco Teórico:

Esta investigación cuenta con al menos dos antecedentes uno nacional y otro internacional, los cuales evidencian un estudio previo coherente con el tema y la línea de investigación elegida. Además, se evidencia que estos antecedentes fueron base para su proceso de investigación porque estos mismos son mencionados en la discusión de sus resultados.

Además, en este capítulo II se evidencia la base teórica que utiliza la investigación a través de un análisis coherente de los autores seleccionados. Asimismo, este sustento presenta los detalles de los conceptos analizados y tiene un vínculo directo con el tema y el desarrollo de la investigación, siendo base argumentativa que evidencia el enfoque de la investigación que ha tomado la

autora. Resalto de este capítulo que hay más información sobre el contexto en el que se originó el juego, y que se aclaró su origen en los años 50, permitiendo utilizar el adjetivo adecuado para el juego.

4. En el capítulo III Marco Metodológico:

En cuanto a la descripción del contexto de la investigación, se utilizó adecuadamente recursos como imágenes, mapas, descripción territorial, etc. La población estudiada es significativa para cumplir con los objetivos de la investigación.

Sobre la selección de la metodología, esta es coherente con el fenómeno investigado, las preguntas y objetivos de investigación, la población, el contexto de estudio, y con lo que Pukllasunchis como institución, promueve.

5. Acerca del capítulo IV Resultados:

Hay un análisis preciso y minucioso de los resultados, el cual se evidencia en la categorización y conceptualización de los hallazgos, aplicando adecuadamente estos resultados en construcción de su propia interpretación de la información, dejando ver nuevos aprendizajes y descubrimientos en su proceso tales como análisis sobre la conexión del tema con la cosmovisión andina y la ausencia de literatura o reportes escritos sobre estos temas.

Las preguntas de investigación han sido respondidas y todos los objetivos han sido abordados y resalto que el diseño de la cartilla pedagógica es el aporte más práctico obtenido de esta investigación.

6. En consideración al capítulo V Conclusiones:

Se evidencia coherencia entre las conclusiones y los objetivos planteados para la investigación. La síntesis de las reflexiones aporta a la literatura sobre el tema e invita a otros investigadores a continuar aportando en el tema.

7. Sobre la redacción, argumentación y otros aspectos:

Se ha resaltado en el documento los párrafos u oraciones que necesitan mejorarse. Son pocos, pero es necesario una presentación impecable de este documento.

Por lo anteriormente expuesto, mi dictamen sobre esta tesis es:

Tesis APTA PARA SUSTENTACIÓN

DICTAMEN DE REVISIÓN DE TESIS

Entrego este dictamen para que su informe sea comunicado a las instancias correspondientes y con copia a las autoras de la tesis.

Atentamente,



Dictaminante: Lizeth Aracely Clemente Tristan
DNI: 72219940
ORCID: 0000-0003-3703-483X

PAPER NAME

TESIS Mañaccasa Huamán Yolanda.pdf

AUTHOR

Yolanda Mañaccasa Huamán

WORD COUNT

32329 Words

CHARACTER COUNT

180565 Characters

PAGE COUNT

111 Pages

FILE SIZE

1.9MB

SUBMISSION DATE

Apr 9, 2024 1:42 PM GMT-5

REPORT DATE

Apr 9, 2024 1:45 PM GMT-5

● 23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 20% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material

⁴⁵**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



¹**Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en el
Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de
Cantidad, para**¹⁵**Niños de Segundo Grado de Primaria de la I.E
50721 de Chicón Provincia de Urubamba**

⁸**Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación
Primaria Intercultural Bilingüe**

AUTORA:

Br. Mañaccasa Huamán Yolanda (ORCID: 0000-0003-4776-190X)

ASESORA:

⁹²Mag. Clemente Tristán Lizeth Aracely (ORCID: 0000-0003-3703-483X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO – PERÚ

2023

● 23% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 20% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	renati.sunedu.gob.pe Internet	2%
2	repositorio.ug.edu.ec Internet	1%
3	laclavecuenca.com Internet	<1%
4	hdl.handle.net Internet	<1%
5	sites.google.com Internet	<1%
6	repositorio.umch.edu.pe Internet	<1%
7	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%

9	repositorio.unprg.edu.pe Internet	<1%
10	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
11	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-15 Submitted works	<1%
12	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
13	Universidad Peruana Austral del Cusco on 2019-04-26 Submitted works	<1%
14	investigacion.unirioja.es Internet	<1%
15	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
16	repositorio.unp.edu.pe Internet	<1%
17	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	<1%
18	Universidad Pedagógica Nacional Mariscal Sucre on 2018-11-21 Submitted works	<1%
19	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	<1%
20	repositorio.uarm.edu.pe Internet	<1%

21	Mountain Lakes High School on 2023-12-04 Submitted works	<1%
22	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-09-03 Submitted works	<1%
23	es.slideshare.net Internet	<1%
24	estudiojuegos.blogspot.com Internet	<1%
25	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Internet	<1%
26	slideshare.net Internet	<1%
27	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2022-0... Submitted works	<1%
28	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
29	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-20 Submitted works	<1%
30	Universidad Cesar Vallejo on 2017-09-27 Submitted works	<1%
31	kiva.org Internet	<1%
32	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-04-16 Submitted works	<1%

33	repositorio.uss.edu.pe Internet	<1%
34	pratecnet.org Internet	<1%
35	grain.org Internet	<1%
36	repositorio.udh.edu.pe Internet	<1%
37	dspace.ups.edu.ec Internet	<1%
38	clubensayos.com Internet	<1%
39	researchgate.net Internet	<1%
40	repositorio.pucesa.edu.ec Internet	<1%
41	repositorio.unamba.edu.pe Internet	<1%
42	MORALES SIERRA MIGUEL ANGEL. "Informe de Gestión Ambiental del ..." Publication	<1%
43	Universidad Pedagogica on 2023-11-29 Submitted works	<1%
44	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%

45	Mountain Lakes High School on 2023-10-17 Submitted works	<1%
46	Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-02-10 Submitted works	<1%
47	repositorio.unae.edu.ec Internet	<1%
48	colegiosgarcilaso.edu.pe Internet	<1%
49	coursehero.com Internet	<1%
50	Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco on 2021-03-10 Submitted works	<1%
51	dspace.unl.edu.ec Internet	<1%
52	es.wikipedia.org Internet	<1%
53	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
54	Universidad Católica San Pablo on 2016-12-05 Submitted works	<1%
55	doaj.org Internet	<1%
56	Universidad Alas Peruanas on 2019-09-26 Submitted works	<1%

57	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-03 Submitted works	<1%
58	Universidad Peruana Cayetano Heredia on 2018-02-23 Submitted works	<1%
59	Universidad Camilo José Cela on 2024-02-16 Submitted works	<1%
60	prezi.com Internet	<1%
61	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2021-08-09 Submitted works	<1%
62	docplayer.es Internet	<1%
63	cursos.iplacex.cl Internet	<1%
64	1library.co Internet	<1%
65	Universidad Estatal de Milagro on 2021-10-12 Submitted works	<1%
66	repository.uniminuto.edu Internet	<1%
67	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-06-12 Submitted works	<1%
68	Escuela Politecnica Nacional on 2015-02-25 Submitted works	<1%

69	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-06-14 Submitted works	<1%
70	Zegarra Campana, Piranyeli. "Plan Estrategico Sector Educacion en la ... Publication	<1%
71	maltrato.sochipe.cl Internet	<1%
72	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2023-0... Submitted works	<1%
73	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-23 Submitted works	<1%
74	Universidad Privada Antenor Orrego on 2021-01-08 Submitted works	<1%
75	repositorio.udch.edu.pe Internet	<1%
76	ecuainformate.com Internet	<1%
77	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2023-10-01 Submitted works	<1%
78	repositorio.umsa.bo Internet	<1%
79	repositorio.usil.edu.pe Internet	<1%
80	repository.unad.edu.co Internet	<1%

81	uncedu on 2024-02-15 Submitted works	<1%
82	zagan.unizar.es Internet	<1%
83	Universidad Catolica de Trujillo on 2020-05-27 Submitted works	<1%
84	Universidad San Ignacio de Loyola on 2016-05-09 Submitted works	<1%
85	idoc.pub Internet	<1%
86	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 Submitted works	<1%
87	Universidad Cesar Vallejo on 2018-06-07 Submitted works	<1%
88	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2021-11-26 Submitted works	<1%
89	repositorio.ftpcl.edu.pe Internet	<1%
90	repositorio.uti.edu.ec Internet	<1%
91	alicia.concytec.gob.pe Internet	<1%
92	repositorio.pukllasunchis.org Internet	<1%

93	repository.usta.edu.co Internet	<1%
94	uncedu on 2024-01-25 Submitted works	<1%
95	Caribbean University on 2024-03-15 Submitted works	<1%
96	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2022-12-02 Submitted works	<1%
97	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2019-11-12 Submitted works	<1%
98	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-12-26 Submitted works	<1%
99	Universidad Cuauhtemoc on 2019-10-03 Submitted works	<1%
100	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-08-31 Submitted works	<1%
101	repositorio.uns.edu.pe Internet	<1%
102	repository.libertadores.edu.co Internet	<1%
103	scribd.com Internet	<1%
104	Uniagustiniana on 2017-11-10 Submitted works	<1%

105	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2023-08-26 Submitted works	<1%
106	pesquisa.bvsalud.org Internet	<1%
107	tede.ufam.edu.br Internet	<1%
108	dspace.uce.edu.ec:8080 Internet	<1%
109	ipliberal.org Internet	<1%
110	umcc.cu Internet	<1%
111	"Developments and Advances in Defense and Security", Springer Scien... Crossref	<1%
112	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-02-09 Submitted works	<1%
113	Corporación Universitaria del Caribe on 2015-07-04 Submitted works	<1%
114	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-09-25 Submitted works	<1%
115	Universidad Cesar Vallejo on 2019-02-12 Submitted works	<1%
116	Universidad Pedagogica on 2022-08-08 Submitted works	<1%

117	Universidad TecMilenio on 2024-01-19	<1%
	Submitted works	
118	eldiferente10.blogspot.com	<1%
	Internet	
119	issuu.com	<1%
	Internet	
120	repositorio.lamolina.edu.pe	<1%
	Internet	
121	repositorio.upch.edu.pe	<1%
	Internet	
122	repository.udem.edu.co	<1%
	Internet	
123	revistas.unisimon.edu.co	<1%
	Internet	
124	worldwidescience.org	<1%
	Internet	
125	diariodelexportador.com	<1%
	Internet	
126	"Tendencias en la investigación universitaria. Una visión desde Latinoa...	<1%
	Crossref	
127	2fredalyc.org	<1%
	Internet	
128	Caribbean University on 2023-08-03	<1%
	Submitted works	

129	Corporación Universitaria del Caribe on 2020-07-09 Submitted works	<1%
130	Fundación Universitaria del Area Andina on 2020-06-11 Submitted works	<1%
131	Grupo IOE on 2021-06-13 Submitted works	<1%
132	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2022-1... Submitted works	<1%
133	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2023-1... Submitted works	<1%
134	Patricia Izquierdo Hernández, Aracelly Buitrago Mejía, Mario Samuel R... Crossref	<1%
135	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2020-10-12 Submitted works	<1%
136	UNILIBRE on 2020-07-03 Submitted works	<1%
137	Universidad Catolica De Cuenca on 2021-06-21 Submitted works	<1%
138	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-26 Submitted works	<1%
139	Universidad Católica San Pablo on 2017-12-01 Submitted works	<1%
140	Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-01 Submitted works	<1%

141	Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-03 Submitted works	<1%
142	Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-13 Submitted works	<1%
143	Universidad Internacional de la Rioja on 2020-07-18 Submitted works	<1%
144	Universidad Marcelino Champagnat on 2018-10-20 Submitted works	<1%
145	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-03-26 Submitted works	<1%
146	Universidad de Cantabria on 2023-11-24 Submitted works	<1%
147	Universidad de Murcia on 2018-06-04 Submitted works	<1%
148	blogsaverros.juntadeandalucia.es Internet	<1%
149	comunicaciones.utp.edu.co Internet	<1%
150	documentos.uru.edu Internet	<1%
151	erevistas.uca.edu.ar Internet	<1%
152	es.scribd.com Internet	<1%

153	repositorio.cuc.edu.co Internet	<1%
154	rua.ua.es Internet	<1%
155	tesis.unsm.edu.pe Internet	<1%
156	transportesynegocios.wordpress.com Internet	<1%
157	scielo.br Internet	<1%
158	"Recuperación transformadora de los territorios con equidad y sosteni... Crossref	<1%
159	"Technology Trends", Springer Science and Business Media LLC, 2019 Crossref	<1%
160	AQUINO BEDIA JORGE. "Informe de Gestión Ambiental del Proyecto M... Publication	<1%
161	Babeş-Bolyai University Publication	<1%
162	Delgado Flores, Gustavo Andrés Fernández Zuzunaga, María Inés Ga... Publication	<1%
163	Fundacion Universitaria Juan de Castellanos on 2020-05-08 Submitted works	<1%
164	Julia Oliveira-Formosinho. "Togetherness and play under the same roo... Crossref	<1%

165	Suazo Andreu, Wilma I.. "Perspectiva de los maestros que utilizan el ju... Publication	<1%
166	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2022-10-06 Submitted works	<1%
167	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-11-25 Submitted works	<1%
168	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-05-07 Submitted works	<1%
169	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-02-08 Submitted works	<1%
170	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-12 Submitted works	<1%
171	Universidad Estatal a Distancia on 2018-07-25 Submitted works	<1%
172	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-02-12 Submitted works	<1%
173	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-02-09 Submitted works	<1%
174	Universidad Nacional de Piura on 2022-04-21 Submitted works	<1%
175	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-09-18 Submitted works	<1%
176	andijathreadszz.blogspot.com Internet	<1%

177	answers.yahoo.com Internet	<1%
178	claraparra370.wixsite.com Internet	<1%
179	informatica.upla.edu.pe Internet	<1%
180	keltiaseleccion.blogspot.com Internet	<1%
181	opendata.biblio.uanl.mx Internet	<1%
182	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	<1%
183	repositorio.utmachala.edu.ec Internet	<1%
184	repositorio.utn.edu.ec Internet	<1%
185	repositoriodspace.unipamplona.edu.co Internet	<1%
186	revistes.ub.edu Internet	<1%
187	tesis.unap.edu.pe Internet	<1%
188	efdeportes.com Internet	<1%

189	eumed.net Internet	<1%
190	uned.ac.cr Internet	<1%
191	Aliat Universidades on 2020-03-29 Submitted works	<1%
192	Corporación Universitaria del Caribe on 2020-01-13 Submitted works	<1%
193	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2018-11-30 Submitted works	<1%
194	Universidad Peruana Cayetano Heredia on 2019-12-04 Submitted works	<1%
195	es.khanacademy.org Internet	<1%
196	uncedu on 2024-02-15 Submitted works	<1%
197	guiainfantil.com Internet	<1%
198	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-06-12 Submitted works	<1%
199	Mountain Lakes High School on 2023-10-17 Submitted works	<1%
200	Universidad Catolica De Cuenca on 2017-06-13 Submitted works	<1%

201	Universidad Cesar Vallejo on 2018-02-16 Submitted works	<1%
202	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2021-09-08 Submitted works	<1%
203	Victoria University on 2023-06-30 Submitted works	<1%
204	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
205	cacic2016.unsl.edu.ar Internet	<1%