

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE



Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en El Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de Cantidad.

Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller en
Educación

AUTOR(ES):

Mañaccasa Huamán, Yolanda (0000-0003-4776-190X)

ASESOR(A):

Mag. Clemente Tristán, Lizet Araceli (0000-0003-3703-483X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO – PERÚ

2023

Resumen

El presente trabajo de investigación se realiza bajo la metodología de la indagación documental. En este se evidencia que el juego tradicional y entre ellos, el juego de los porotos, son posibles de ser incorporados como estrategia didáctica para el aprendizaje del área de matemática en las escuelas de primaria EIB. Este juego, desde el momento en que se enseña a jugar a los niños, impacta y llama la atención en ellos. Por otro lado, es de señalar que las observaciones etnográficas evidencian que, en la actualidad, hay escasos juegos ancestrales que persisten, entre ellos y se destaca el juego tradicional de los porotos.

Este juego transmite muchos conocimientos al practicarlo como valores, principios además cuenta con materiales del mismo contexto natural y cultural de la comunidad. Lo más interesante al practicar este juego es que también tiene beneficios curriculares ya que este favorece bastante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes como estrategia. Considerando esto, en el presente resumen, se exponen los conceptos relacionados con lo que significa el juego tradicional y el de estrategia. Así también se desarrolla un capítulo dedicado a describir el juego de los porotos.

Palabras clave: Juegos tradicionales, aprendizaje matemático, 'porotos', observación etnográfica, contexto socio-cultural andino.

Pisirimayllapi willasayki

Kay willakuyqa t'aqwirin ñawpaq machulanchikkunaq purutus pukllay mastáryinmi.

Kay willakuytaqa taqwirikamun Urubamba provincia chicón llaqtapi IE 50721 yupayniyuq yachay wasimanta pacha iskay ñiqin primaria nisqamanta

Kay taqwirikuytaqa yachachiqkuna,taytamamakuna ima qhawarimunku astawanraqmi paykunapas taqwirimunku chaymanta rurarimuyku hinallataq rurasksankuta qhawarispawawakunapas astawanraq rurarinku chaymanta pukllayuspankuman hina chay matemáticas t'aqaman churarinku kay yachayniyuq pukllayta.

Hinallataqmi qhawarikamusqanman hina manañan kunankunaqa yachay wasikunapiqa warmi irki,qhary irqikunapas pukllankuñachu llawpaq pukllaykunataqa aswanmi kay purutus pukllayta irkikunapas pukllariskanku,chaywantaqmi matemáticas t'aqapy yachariskanku.

Chanin rimaykuna: Ñaupaq pukllaykuna, matamaticas yachay, purutuspi, pukllay, taqwiriy.



Abstract

This research work is carried out under the methodology of documentary research. This shows that the traditional game and among them, the bean game, are possible to be incorporated as a didactic strategy for learning the area of mathematics in EIB primary schools. This game, from the moment children are taught to play, impacts and draws their attention. On the other hand, it should be noted that ethnographic observations show that at present, there are few ancestral games that persist, among them the traditional game of beans stands out.

This game transmits a lot of knowledge when practicing it, such as values, principles, and it also has materials from the same natural and cultural context of the community. The most interesting thing about playing this game is that it also has curricular benefits since it greatly benefits the teaching and learning process of students as a strategy. Considering this, in this summary, the concepts related to what traditional and strategy games mean are presented. Thus, a chapter dedicated to describing the bean game is also developed.

Keywords: Traditional games, mathematical learning, 'beans', ethnographic observation, Andean socio-cultural context.



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO I..... | 2 |
| EL JUEGO TRADICIONAL..... | 2 |
| Teorías Sobre El Juego..... | 2 |
| Teoría De Los Juegos Tradicionales..... | 2 |
| Teoría del juego en el desarrollo del niño..... | 2 |
| El juego como medio de socialización..... | 3 |
| Tipos de juego..... | 3 |
| Juego Funcional..... | 3 |
| Juegos Simbólicos..... | 4 |
| La Recreación y los juegos recreativos..... | 4 |
| CAPÍTULO II..... | 6 |
| LOS POROTOS EN EL JUEGO TRADICIONAL..... | 6 |
| ¿Qué es un poroto?..... | 6 |
| Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa..... | 6 |
| El juego tradicional de los porotos..... | 6 |
| CAPITULO III..... | 8 |
| ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS..... | 8 |
| Definición de Estrategias Didácticas..... | 8 |
| Importancia de las Estrategias de Aprendizaje..... | 8 |
| Aprendizaje de las Matemáticas usando la Estrategia Didáctica de los Juegos Tradicionales..... | 9 |
| REFLEXIONES FINALES..... | 11 |

INTRODUCCIÓN

La educación se enfrenta al desafío de formar a los estudiantes no solo en conocimientos teóricos, sino también en habilidades prácticas que les permitan enfrentar los retos de la vida cotidiana. Una de estas habilidades fundamentales es la resolución de problemas, específicamente en el ámbito de la cantidad. Resolver problemas de cantidad no solo implica tener habilidades matemáticas, sino también desarrollar un pensamiento lógico, capacidad de razonamiento y una comprensión sólida de los conceptos numéricos. En este contexto, los juegos tradicionales han demostrado ser una herramienta valiosa para fomentar el aprendizaje activo y lúdico. El juego permite a los estudiantes involucrarse de manera dinámica y participativa, lo que facilita la comprensión y la aplicación de conceptos abstractos. Uno de estos juegos tradicionales que ha sido utilizado como estrategia didáctica es el juego de los porotos.

El juego de los porotos es un juego simple que utiliza porotos u otros objetos pequeños como fichas. A través de este juego, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar situaciones de conteo, comparación y resolución de problemas relacionados con la cantidad. Al manipular y contar los porotos, los estudiantes desarrollan habilidades de observación, clasificación, estimación y cálculo, al tiempo que internalizan conceptos matemáticos de manera práctica y significativa.

El presente trabajo se organiza en tres capítulos: en el primero se explora el concepto de juego tradicional; en el segundo se describe las características claves del juego de los porotos y en el tercero, se señalan las características de una estrategia didáctica, ya que la idea es explorar cómo, el juego de los porotos, puede ser utilizado como una estrategia didáctica.

CAPÍTULO I

EL JUEGO TRADICIONAL

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas y recreativas que se transmiten de generación en generación dentro de una comunidad, y forman parte de su cultura y tradiciones. Estos juegos suelen ser sencillos, no requieren de tecnología avanzada y se realizan en espacios abiertos o en entornos naturales. Son una forma de entretenimiento popular que fomenta la socialización, el aprendizaje, la coordinación motora y el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas (Delgado Aldeguer, 2015)

Teorías Sobre El Juego

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.

Teoría del juego en el desarrollo del niño

En el planteamiento de Vygotski (1979) en su libro titulado: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, podemos inferir que el juego es una actividad que estimula el desarrollo cognitivo del niño, ya que en el juego se ejercitan habilidades como la concentración, la atención, el reconocimiento y la memoria de forma consciente, divertida y sin dificultad aparente.

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, Vygotski (1979, pág. 133)

"Zona de desarrollo próximo" y la describió como "la diferencia entre el nivel real de desarrollo y el nivel potencial de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas por sí mismo o con orientación", distancia entre "adultos u otros niños más capaces". Vygotski (1979, pág. 156) sostiene que el juego genera una zona de desarrollo próximo en el niño, en la cual se encuentra constantemente por encima de su nivel de desarrollo habitual y cotidiano, lo que constituye una valiosa fuente de información. Vygotsky identifica dos fases significativas en el desarrollo evolutivo del juego durante la infancia.

En la primera etapa (de dos a tres años), los niños juegan con los objetos de acuerdo con el significado que su entorno social más cercano les asigna. Esta fase inicial de desarrollo se divide en dos niveles: en el primero, aprenden de manera lúdica las formas y las funciones reales que los objetos tienen en su entorno sociocultural, tal como se les transmite familiarmente.

En segundo lugar, los niños adquieren la habilidad de atribuir simbólicamente funciones a objetos, es decir, asignan la función de un objeto a otro que sea significativamente similar, lo que les permite liberar el pensamiento de los objetos concretos. En este proceso, aprenden a operar con significados, en línea con el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, un objeto esférico puede transformarse en una pelota.

El juego como medio de socialización

Molina (2008), en su artículo titulado: El juego como medio de socialización, resalta que como docentes es fundamental indagar las etapas en todos los aspectos del desarrollo de los estudiantes.

La socialización es un proceso importante al que debemos prestar especial atención, ya que tanto la familia como nosotros mismos somos los primeros agentes de socialización en la vida de una persona.

Molina (2008) explica cómo un bebé estará expuesto a una variedad de interacciones sociales desde el nacimiento e incluso antes de eso, que servirán como base para sus primeras relaciones.

El plan de estudios requiere que los estudiantes desarrollen la adaptabilidad social y fortalezcan sus habilidades sociales, las cuales se pueden lograr a través de la práctica de las habilidades sociales aprendidas a través del juego. Los juegos permiten al niño adaptarse al medio social que le rodea, conocer y comprender el mundo en el que vive.

Tipos de juego

Juego Funcional

Piaget (1896), en su libro titulado: Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget plantea la definición de un juego funcional indicando que se refiere a todas las actividades en las que el niño utiliza acciones físicas para mejorar su coordinación motora, sensorial y estimular sus cinco sentidos, como la visión, audición y tacto. Este tipo de juego se desarrolla desde las primeras etapas de la infancia hasta aproximadamente los dos años de edad, cuando el niño comienza a explorar y experimentar el mundo que lo rodea.

Además, se afirma que los cambios corticales y fisiológicos, así como las etapas de aprendizaje o adquisición de un niño, se pueden utilizar para identificar el juego funcional.

Según Piaget (1896), El niño utiliza sus habilidades motoras y sensoriales en desarrollo para comprender lo que le rodea y, inicialmente, confía en sus propias

reacciones, en su combinación de habilidades motoras y sensoriales. Aparece el primer conocimiento, y luego de la preparación se puede pensar con imágenes y conceptos y hacerse una pequeña idea del mundo. "

- **Beneficios:**

Los juegos funcionales fortalecen las habilidades de identificación y clasificación de objetos, así como también mejora la coordinación motora de manera efectiva favoreciendo el desarrollo sensorial, como resultado, se mejoran la coordinación del movimiento y el desplazamiento frontal.

Otros beneficios de los juegos funcionales son: Aumenta el equilibrio dinámico y estático y favorece el desarrollo de la autoestima (Piaget, 1896).

Juegos Simbólicos

"Forma Infancia" (2021), en su artículo titulado: "Qué es el juego simbólico en la infancia, ejemplos y beneficios" señala que el juego simbólico es una forma de juego espontáneo que ocurre de manera natural en diversos entornos, como el hogar, el parque o la escuela. En este tipo de juego, los niños utilizan su capacidad de representación mental para crear un escenario de juego completo. Al simbolizar, podemos observar cómo transforman los objetos cotidianos (como la dieta en caballos o bares mágicos). En este tipo de juego, los niños juegan a personajes adultos como Padre o Madre, o héroes reales y ficticios.

- **Beneficios:**

Los juegos de este tipo estimulan la imaginación y la creatividad, al mismo tiempo que promueven el aprendizaje de nuevas conductas para desarrollar habilidades y competencias sociales, como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación y la empatía.

También el juego favorece la ampliación del vocabulario, proporciona una vía para liberar tensiones y expresar sentimientos y emociones, contribuye al desarrollo de habilidades físicas y el dominio corporal, y facilita el conocimiento del entorno y el funcionamiento de las cosas. (FORMA INFANCIA, 2021)

La Recreación y los juegos recreativos

Abreu Hernández (2005), en su artículo titulado: ANIMACION y RECREACION, TURISTICA y HOTELERA, sostiene que los juegos recreativos son acciones destinadas a proporcionar diversión y disfrute a quienes participan en ellos. Su principal objetivo es generar un ambiente lúdico y divertido, transmitiendo emociones, alegría, estimulando la salud y el deseo de ganar, así como fomentando la interacción con otras personas. Estos juegos son esenciales para el desarrollo de cualquier individuo, ya que su reglamento es mínimo y lo primordial no es elaborar técnicas correctamente o ganar, sino experimentar diversión y placer.

El juego recreativo es intrínsecamente motivado, ya que una persona no puede jugar si no lo desea realmente, y no se puede forzar a alguien a jugar mediante el maltrato. Es espontáneo y tiene la capacidad de convertir cualquier elemento en algo divertido y beneficioso en el momento de jugar.

En cuanto a los juegos tradicionales, es importante aclarar ciertas confusiones con los juegos autóctonos. Los juegos tradicionales son transmitidos oralmente entre generaciones, ya sea que se hayan originado en el entorno donde se practican o hayan sido traídos de otras comunidades. Con el paso del tiempo, estos juegos pueden haber sufrido modificaciones en su estructura, interpretación o reglas.

Por otro lado, los juegos autóctonos son propios del entorno donde se practican y no han experimentado modificaciones. También se transmiten de generación en generación y pueden llegar a convertirse en juegos tradicionales al ser llevados a otros lugares. Ambos tipos de juegos (tradicional y autóctono) capturan el concepto y el nombre de juegos nativos.



CAPÍTULO II

LOS POROTOS EN EL JUEGO TRADICIONAL

¿Qué es un poroto?

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).

Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa

Según Entsakua (2015), en su tesis titulada Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la Educación Infantil para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del primer año de educación general básica de la escuela "Jorge Delgado Cabrera" del cantón de Huamboya, menciona que los juegos tradicionales desde una perspectiva educativa son de fundamental importancia, y se puede utilizar en distintos campos de la enseñanza, solo es cuestión de aplicarlo en el momento adecuado.

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 heredados 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 como yachaq 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.

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 del fuego 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.

CAPITULO III

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 (2015), en su tesis titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años, señala 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 & Gallego Henao (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.



REFLEXIONES FINALES

Finalmente se llega a las siguientes reflexiones finales.

Preservar y difundir los juegos tradicionales. En muchas ocasiones, estos juegos están en peligro de desaparecer debido al avance de la tecnología y la globalización. Es responsabilidad de las comunidades, las instituciones educativas y la sociedad en general, rescatar y promover estos juegos como parte de nuestro patrimonio cultural.

Una de las reflexiones más importantes que surgen al explorar el juego de los porotos es la importancia del aprendizaje experiencial. A través de la participación activa en el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de construir su propio conocimiento y comprensión de los conceptos matemáticos. La manipulación física de los porotos y la interacción con otros jugadores fomentan un aprendizaje significativo y memorable.

Una de las reflexiones más importantes es la necesidad de utilizar una variedad de estrategias didácticas que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Cada estudiante es único y posee diferentes fortalezas, intereses y formas de aprender. Al utilizar estrategias didácticas diversificadas, podemos llegar a todos los estudiantes, brindando múltiples oportunidades de comprensión y participación activa.

En resumen, el juego tradicional de los porotos se posiciona como una estrategia didáctica enriquecedora para el desarrollo de habilidades cuantitativas de resolución de problemas en niños, potenciando sus habilidades matemáticas y promoviendo valores y habilidades sociales.

REFERENCIAS

- Abreu Hernández, P. P. (15 Al 21 De Abril De 2005). Animacion Y Recreacion, Turistica Y Hotelera. *Región Empresa Periodística*.
- Condor Peraldo, 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*. Hualmay: Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrión. Obtenido De <https://Repositorio.Unjpsc.Edu.Pe/Handle/20.500.14067/3126>
- Entsakua, 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.
- Blog Forma Infancia. (8 De Diciembre De 2021). *Forma Infancia*. Obtenido De Forma Infancia: <https://Formainfancia.Com/Juego-Simbolico-Beneficios-Ejemplos/>
- García Silva, G. G. (2011). *El Uso De Los Juegos Tradicionales Como Recurso Para El Afianzamiento De La Identidad Cultural Del Niño En Edad Preescolar*. Quito: Pontificia Universidad Católica Del Ecuador. Obtenido De <http://Repositorio.Puce.Edu.Ec/Bitstream/Handle/22000/9662/Tesis.Pdf?Sequenc e=1&Isallowed=Y>
- Huaman, N. (16 De Agosto De 2021). Juego Tradicional De Los Porotos. (Y. Mañaccasa Huamán, Entrevistador)
- La Universidad En Internet. (03 De Marzo De 2023). *La Universidad En Internet*. Obtenido De La Universidad En Internet: <https://Mexico.Unir.Net/Educacion/Noticias/Estrategias-Didacticas/>
- Lachi Jesus, 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.
- Lavega, B. (1996). *Monografias.Com*. Obtenido De Monografias.Com: <https://Www.Monografias.Com/Trabajos96/Juegos-Tradicionales/Juegos-Tradicionales.Shtml>
- 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)
- Núñez Zegarra, D. A., & Núñez 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*

- Chuquina, Chalhuanca-2011*. Abancay: Universidad Nacional Micaela Bastidas. Obtenido De https://Repositorio.Unamba.Edu.Pe/Bitstream/Handle/Unamba/381/T_0203.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y
- Pérez Porto, J. G. (20 De Mayo De 2020). *Definicion.De*. Obtenido De Definicion.De: <https://Definicion.De/Poroto/>
- Piaget, J. (1896). *Teoría Del Desarrollo Cognitivo De Piaget*.
- Remedios Molina, P. (14 De Enero De 2008). El Juego Como Medio De Socialización. *Innovacion y Experiencias Educativas*.
- Rodriguez Puerta, A. (2020). Estrategias Didácticas: Características, Para Qué Sirven, Ejemplos. *Lífeder*.
- Serrano Arias, T., & Muñoz Díaz, E. M. (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. (Trabajo De Grado)*. Corporación U. Villavicencio: Corporación Universitaria Minuto De Dios. Obtenido De <https://Repository.Uniminuto.Edu/Handle/10656/7047>
- Vargas, D., & Gallego Henao, A. M. (2020). El Juego Como Estrategia Pedagógica Para La Enseñanza De Las Matemáticas: Retos Maestros De Primera Infancia.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El Desarrollo De Los Procesos Psicologicos Superiores*. Barcelona. Obtenido De Educapeques: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/vygotsky-y-el-juego-en-la-educacion-infantil.html>
- Wicki, H. S. (2021). *Nutri En Línea*. Obtenido De Nutri En Línea: <https://nutrienlinea.ci/propiedades-de-los-porotos/>



ANEXOS



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, (Tesisista 1) Yolanda Mañaccasa_Huamán identificado (a) con D.N.I. N° 42232605, código de matrícula N° 42232605 del programa de formación de Educación primaria Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Autora del Trabajo de Investigación titulada:

Jugo tradicional de los porotos como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia resolución de problemas de cantidad.

DECLARO BAJO JURAMENTO, la autenticidad del trabajo de investigación / 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, 26 de octubre de 2023

Tesisista 1: Yolanda Mañaccasa Huamán
DNI 42232605

Para: Mg. Carlos Andrés Guevara Zambrano
Coordinación Unidad de Investigación

De: Mg. Lizeth Aracely Clemente Tristán
Asesor/a de Trabajo de Investigación

Asunto: Informe dictamen del Informe de tesina del Trabajo de Investigación

Fecha: Cusco, 22 de Junio, 2023

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado el archivo titulado Informe de tesina del Trabajo de Investigación "JUEGO TRADICIONAL DE LOS POROTOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD", presentado por egresada MAÑACCASA HUAMÁN YOLANDA, del programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe. Luego de dicha revisión, hago llegar el informe en los siguientes términos:

| Criterios | Presentación | Escala de valoración | |
|---------------------|--|----------------------|----|
| | | Si | No |
| Título | Es concreto y preciso. | X | |
| | Refleja los temas principales de la investigación a desarrollar. | X | |
| Estructura | La portada cumple con lo estipulado por la EESPP en la página web. | X | |
| | El formato y estilo de presentación del TI, cumple con lo estipulado por la EESPP en la página web. | X | |
| | La estructura de presentación de contenidos del TI, cumple con lo estipulado en la página web. | X | |
| | Las referencias presentadas corresponden a cada una de las citas y/o paráfrasis realizadas dentro del documento. | X | |
| Contenidos | Se evidencia la revisión de al menos dos antecedentes nacionales asociados al tema o naturaleza de investigación. | X | |
| | Se evidencia la revisión de al menos dos antecedentes internacionales asociados al tema o naturaleza de investigación. | X | |
| | Al leer el análisis de sus temas, se evidencia que sustenta sus ideas referenciando al menos cuatro autores. | X | |
| | Se evidencia el dominio de una base conceptual transversal a su análisis de información. | X | |
| Redacción | Su escritura es fluida, clara, escribe sólo en primera persona del singular/plural o en tercera persona del singular/plural, utiliza conectores adecuados y su redacción es coherente. | X | |
| | Aplica adecuadamente las normas ortográficas básicas. | X | |
| | Cumple con las características de citas y referencias de la última versión de normas APA. | X | |
| Reflexiones finales | Se evidencia que logra correlacionar los temas revisados con su Investigación | X | |
| | Se evidencia que la realización de este trabajo deja en su(s) autor(es) una reflexión y dominio del tema más amplia. | X | |

Por lo tanto, mi dictamen frente a este Trabajo de Investigación es: APTO.

Atentamente,



Mg. Lizeth Aracely Clemente Tristán
ORCID 0000-0003-3703-483X



Turnitin Mañaccasa Huamán Yolanda

por Yolanda Mañaccasa Huamán

Fecha de entrega: 28-nov-2023 05:27p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2241275557

Nombre del archivo: TI_Ma_accasa_Huam_n_Yolanda.docx (885.26K)

Total de palabras: 4579

Total de caracteres: 26587

5
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
BILINGÜE**



Juego Tradicional **de los Porotos como Estrategia Didáctica **en**
El Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de
Cantidad.**

5
Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller en
Educación

AUTOR(ES):

Mañaccasa Huamán, Yolanda (0000-0003-4776-190X)

ASESOR(A):

Mag. Clemente Tristán, Lizet Araceli (0000-0003-3703-483X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO – PERÚ

2023

Turnitin Mañaccasa Huamán Yolanda

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|---|--|----|
| 1 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 3% |
| 2 | repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet | 1% |
| 3 | repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 4 | www.guiainfantil.com Fuente de Internet | 1% |
| 5 | Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante | 1% |
| 6 | repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 7 | Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante | 1% |
| 8 | repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet | 1% |
| 9 | repository.unad.edu.co Fuente de Internet | 1% |

| | | |
|----|--|------|
| 10 | repositorio.pedagogica.edu.co Fuente de Internet | 1 % |
| 11 | upc.aws.openrepository.com Fuente de Internet | 1 % |
| 12 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 13 | Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante | <1 % |
| 14 | www.slideshare.net Fuente de Internet | <1 % |
| 15 | Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante | <1 % |
| 16 | www.researchgate.net Fuente de Internet | <1 % |
| 17 | archive.org Fuente de Internet | <1 % |
| 18 | Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante | <1 % |
| 19 | Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante | <1 % |
| 20 | blogsaverros.juntadeandalucia.es Fuente de Internet | <1 % |

| | | |
|----|--|------|
| 21 | repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 22 | Submitted to Universidad Autonoma de Chile Trabajo del estudiante | <1 % |
| 23 | Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante | <1 % |
| 24 | es.slideshare.net Fuente de Internet | <1 % |
| 25 | repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 26 | www.coursehero.com Fuente de Internet | <1 % |
| 27 | di.uca.edu.sv Fuente de Internet | <1 % |
| 28 | www.cepis.ops-oms.org Fuente de Internet | <1 % |
| 29 | asesore.itesm.mx Fuente de Internet | <1 % |
| 30 | ecotec.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 31 | pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet | <1 % |
| 32 | repositorio.untumbes.edu.pe | |

Fuente de Internet

<1 %

33

www.cultura.va

Fuente de Internet

<1 %

34

www.jstage.jst.go.jp

Fuente de Internet

<1 %

35

www.scribd.com

Fuente de Internet

<1 %

36

www.ssedf.sep.gob.mx

Fuente de Internet

<1 %

37

Jessica Johanna Tapia-Vélez, Darwin Gabriel Garcia-Herrera, Juan Carlos Erazo-Álvarez, Cecilia Ivonne Narváez-Zurita. "Aprendizaje Basado en Problemas como estrategia didáctica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático", Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2020

Publicación

<1 %

38

apps.who.int

Fuente de Internet

<1 %

39

keltiaseleccion.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

40

repositorio.unamba.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

41

www.bebesitio.com.mx

Fuente de Internet

<1 %

42

www.trivago.com.mx

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo