

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



**Juegos Ancestrales para la Representación de las Nociones
Matemáticas**

Trabajo de Investigación para obtener grado de Bachiller en
Educación

AUTORES:

Mendoza Mollinedo, Alex Jhon (ORCID: 0009-0004-3187-8008)

Paccori Villalobos, Ersá (ORCID: 0009-0009-5150-3015)

ASESORA:

Prof. Guzmán Sota, Itala Evelyn (ORCID: 0009-0009-3907-8829)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO – PERÚ

2023

Resumen

El presente estudio aborda los juegos ancestrales andinos como herramientas que facilitan la representación de las nociones matemáticas desde los juegos ancestrales, su origen e importancia con la intención de incorporarlos durante el proceso educativo; sobre todo, para que niñas y niños expresen con espontaneidad la forma como se aprende cuando se hace desde las propias experiencias vivenciales la memoria del juego de sus abuelas y abuelos. Se asumen los procesos educativos a partir de la repetición memorística para aprender las nociones matemáticas sin generar espacios episódicos o anecdóticos, que propicien el relato de las experiencias a través de los recuerdos. Se constituye como una reflexión final, que cuestiona la modalidad de la EIB, cuando no se permiten espacios para el proceso educativo de los saberes ancestrales y conocimientos académicos. En la conclusión general de este estudio se ha logrado correlacionar los juegos ancestrales con las nociones del área de matemática, utilizando una matriz de desempeño de acuerdo con los procedimientos metodológicos de los juegos recuperados.

Palabras clave: Juegos Ancestrales, Herramienta Didáctica, Proceso Educativo, Tecnologías, Estrategias, Aplicativos Digitales, Materiales Concretos, Nociones Matemáticas.

Pisi Rimayllapi Willasayki

Kay yachayqa, ñawpaq andino pukllaykunata qhawarin, chaytaq ñawpaq pukllaykunamanta matemáticas nisqa yuyaykunata riqsichiyta yanapan, maymanta hamuyninta, ancha chaniyuq kayninta ima, yachay puriypi churanapaq yuyaywan; Tukuq imamanta aswantaqa, chaynapi sipaskuna, qari warmakunapas, kikinkumanta kikinkumanta imayna yachasqankuta, hatun mamankupa, abuelonkupa pukllayninta yuyarispanku, kikinkumanta willanankupaq. Procesos educativos nisqakunaqa suponekunmi umapi kuti-kutirispá, matemáticas nisqa yuyaykunata yachanapaq, mana espacios episódicos ni anecdóticos nisqakunata paqarichispá, chaykunán kallpachan yuyariykunawan experienciakuna willayta. Chayqa constituidam huk reflexión final hina, chaymi tapukun modalidad de la EIB nisqamanta, maypachachus mana permitisqachu espaciokuna proceso educativo nisqapaq ancestral yachaypaq, yachay académico nisqapaqpas. Kay yachaypa tukuyninpiqa, atikurqam ancestral pukllaykunata tupachiyta área matemática nisqapa nocionninkunawan, matriz de rendimiento nisqawan, chay recuperasqa pukllaykunapa procedimientos metodológicos nisqaman hina.

Chanin rimaykuna: Ñawpa Pukllay, yupay yuyaykuna, wawakunap yachaynin, ñawpa runakunap, rurayninku paskarinankupaq, llakikuy.

Abstract

The present study addresses ancestral Andean games as tools that facilitate the representation of mathematical notions from ancestral games, their origin and importance with the intention of incorporating them during the educational process; Above all, so that girls and boys can spontaneously express the way they learn when they remember their grandmothers' and grandfathers' games from their own personal experiences. Educational processes are assumed from rote repetition to learn mathematical notions without generating episodic or anecdotal spaces, which encourage the telling of experiences through memories. It is constituted as a final reflection, which questions the modality of the EIB, when spaces are not allowed for the educational process of ancestral knowledge and academic knowledge. In the general conclusion of this study, it has been possible to correlate the ancestral games with the notions of the mathematics area, using a performance matrix in accordance with the methodological procedures of the recovered games.

Keywords: Ancestral Games, Didactic Tool, Educational Process, Technologies, Strategies, Digital Applications, Concrete Materials, Mathematical Notions.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LOS ANDES Juegos Ancestrales en la Comunidad	3
Origen de los Juegos Ancestrales.....	3
La importancia de los juegos ancestrales en la cosmovisión andina.....	4
Juegos para Niños de los Andes	5
Juegos Ancestrales en la EIB	6
CAPÍTULO III JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FACILITAR LAS NOCIONES MATEMÁTICAS	9
El juego como una herramienta didáctica	9
Juegos Ancestrales en el Desarrollo de las Competencias Matemáticas	10
Juegos Vinculados al Área de Matemática	10
Importancia de los Juegos en la Enseñanza.....	11
Nociones Matemáticas.....	12
REFLEXIONES FINALES.....	12
REFERENCIAS	13

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación tiene como finalidad estudiar la información de los juegos ancestrales para facilitar la enseñanza de las nociones matemáticas en los niños y niñas, así, incluir las vivencias de sus ancestros para procesar las comprensiones de las nociones matemáticas. Para realizar el presente estudio revisamos diferentes antecedentes nacionales, internacionales referentes a nuestra investigación y quienes nos ayudaron a ubicarnos en el estado del trabajo de nuestra investigación.

En relación con la línea estratégica institucional referimos este tema de estudio como uno de los básicos de suma importancia para la EIB; porque destaca las prácticas culturales como los juegos ancestrales y herramientas que facilitan el estudio de las nociones matemáticas. No obstante, en las escuelas de EIB todavía el proceso está abierto para incorporar la sabiduría de la crianza contextualizada en una determinada comunidad; ya que cada programa curricular debe asumir los saberes y prácticas culturales, y se convierte en un reto para los actores educativos como; directores, padres de familia niños y niñas.

Es necesario destacar que las reflexiones finales sobre los juegos ancestrales andinos se considera que son vistos como una forma de conectarse con los dioses y espíritus de la naturaleza, lo que les da un valor sagrado y espiritual. En muchas culturas indígenas, los juegos están estrechamente relacionados con las ceremonias religiosas y rituales, y se realizan con un gran respeto y reverencia. Evidentemente, en nuestras comunidades el juego es un espacio para aprender solucionar problemas de nuestra cotidianidad. Nuestros ancestros o padres nos hacían jugar con semillas, con productos que no necesariamente eran para el consumo y ellos siempre lo tenían y lo tienen presente en su memoria colectiva; es decir, con qué jugar y con qué no. Además, jugar no solo sirve para divertirse; por el contrario, los juegos ancestrales son medios para mantener las relaciones en equilibrio, tanto físico como espiritual.

En primer lugar, las dificultades expresadas por los niños para representar las nociones matemáticas se generalizan y explican siguiendo la escritura del docente en la pizarra. Por esto es importante volver a mirar las prácticas culturales que son sabidurías de crianza. En este caso, los juegos ancestrales andinos como herramientas que nos aproximan a acontecimientos o hechos que permiten recordar procesos que sirven para la vida cotidiana. En segundo lugar, con los juegos ancestrales andinos en movimiento, en alegría, utilizando materiales concretos, se activan procesos de atención, comprensión, re asociación, interés, que, a la vez en relación con los demás compañeros se logra que los procesos educativos lleguen a buen fin.

Desde luego en la EIB existen normas que reglamentan la incorporación de los saberes locales, de modo que, este trabajo de investigación se convierte en una gran expectativa para considerar como pertinente la argumentación de esta propuesta, así como para potenciar la perspectiva del docente en interrelación con la comunidad los padres de familia niños y otras instituciones educativas dan sentido y significado a los procesos educativos, así como; teniendo en cuenta la lengua y la cultura quechua en las dimensiones propias de su cosmovisión.



CAPÍTULO I LOS JUEGOS ANCESTRALES EN LOS ANDES Juegos Ancestrales en la Comunidad

Una característica de nuestras culturas originarias ha sido extender el instinto natural de aprender, que tenemos nosotros los seres humanos, nuestros abuelos. Nuestros ancestros se dieron cuenta que el juego es la forma eficiente para aprender. Por esto, a pesar que apareciera la tecnología, el televisor, el celular; los niños, las niñas y los mayores mantuvieron esta tradición y siempre jugaban en diferentes espacios; en la calle, en la chacra, en las placitas, en espacios que requería jugar los diferentes juegos. Estas actividades lúdicas están en la memoria de nuestros abuelos y abuelas.

En los pueblos Andino- Amazónicos el juego cumple un rol fundamental, es un medio para armonizar el hombre con la Pachamama, a través de esta actividad lúdica el hombre Andino siempre está conectado con el cosmos. Además, refuerza los lazos de hermandad entre familias o comunidades vecinas, y, es más, mediante el desarrollo de los juegos representamos hechos históricos que marcaron un hito en nuestras comunidades. Es evidente que los juegos ancestrales en nuestras comunidades son fuerza motivadora que ayuda a lograr las actividades propuestas por nuestros mayores o los *“umalliq”*, bien me recuerdo cuando mi mamá me decía tráeme algo, yo de pronto sentía flojera, pereza, pero cuando me decía; *“pukllakuq hinalla aparamuway”* o *“pukllakuq hinalla rurary”* como jugando nomas tráeme o como jugando noma realiza las actividades, esto, automáticamente se me activa el ser enérgico para realizarlo.

Origen de los Juegos Ancestrales

Nuestros abuelos nos dicen que los juegos son una parte de la energía cósmica y vinieron al ser humano para dotar de entusiasmo y alegría a su espíritu y a su cuerpo. Así los hombres se dieron cuenta que al realizar las actividades diarias en el día a día en el esfuerzo físico que se realiza en la chacra, o en cualquier actividad o espacio, el juego no solo les llenaba de bienestar y equilibrio emocional sino también de energía física.

Daza et al. (2020) cita a Ferreira & Beatriz (2014), quienes comentan que los juegos en las vivencias indígenas tienen un papel significativo y son considerados como una parte integral de la vida diaria. Estos juegos son practicados en los momentos de descanso de las labores diarias y se convierten en un espacio de conexión entre lo divino y lo terrenal, donde se experimentan emociones intensas como alegría, miedo, dolor, angustia, rabia, desesperación y triunfo.

Los juegos son percibidos como una manera de conectarse con los dioses y espíritus de la naturaleza, lo que les da un valor sagrado y espiritual. En muchas culturas indígenas, los juegos están estrechamente relacionados con las ceremonias religiosas y rituales, y se realizan con un gran respeto y reverencia.

Además, en relación con lo que dicen los autores, cada juego tiene un significado y un propósito específico dentro del mundo cosmológico de cada cultura indígena. Por ejemplo, algunos juegos se utilizan como una forma de enseñar habilidades y valores a los jóvenes debido a que cumplen reglas, mientras que otros pueden tener un propósito de curación o de agradecimiento por una buena cosecha o siembra.

Siguiendo esta misma perspectiva el tiempo de realización de los juegos también se rige por las tradiciones y costumbres de cada cultura indígena. En algunas culturas, los juegos se realizan en fechas específicas del calendario lunar o solar o están relacionados con el calendario agrícola, mientras que en otras se practican durante todo el año. En cualquier caso, los juegos son una parte fundamental de la autenticidad cultural y la conexión con el pasado de cada pueblo indígena.

La importancia de los juegos ancestrales en la cosmovisión andina

En las actividades cotidianas, las relaciones entre personas en la cosmovisión andina, se experimentan como jugando. Esto da sentido a que los cumplimientos de órdenes o de instrucciones se realizan como jugando, por ejemplo, nuestras madres siempre nos decían, has las cosas o has estito como jugando. Y esto siempre se logra en compañía de un familiar o algún ser cercano, o incluso con los animales o las plantas o el árbol donde puedo hacer el columpio. Es así que los niños o adultos reflejan el estar contento con lo que se hace o se le ha pedido que se haga. De esta forma en el mundo andino a través de las actividades se encuentra las actividades que su padre o madre supo hacer y que me está diciendo que estoy construyendo para mí. Estos juegos son propios del contexto donde se practica, es más, cada cultura o contexto cultural posee los juegos de acuerdo a sus factores climáticos, ambientales y a los materiales.

Todas las manifestaciones que surgen del juego en el mundo Andino primordiales y propias de la niñez y de los mayores. Esto es lo que permite las manifestaciones de sentimientos, intuiciones, sensorialidades, percepciones que se evidencian en las actividades cotidianas. Para Manya, A (2019) los juegos tradicionales en la cosmovisión Andina, permite observarnos a nosotros mismos a través de quienes participan, debido a que estamos representando realidades que pueden ser de comportamientos, habilidades, sabidurías, que se sostienen en las dimensiones de valores y principios como la reciprocidad, complementariedad, la relacionalidad, a través de la vida que implica dilucidar en diferentes tiempos y espacios.

De esta forma los juegos ancestrales en nuestras comunidades mayormente son favorables para nuestra vida, no solamente aportan el aprender, sino siempre ayuda a la formación personal como ciudadano en la sociedad, juegos que fomentan la práctica de valores, que fortalecen la autoestima y la identidad, que promueve las relaciones

interpersonales, que ayuda a asumir responsabilidades de mayores, desarrolla las habilidades motoras fina y gruesa, tal como lo menciona Barragan, J. (2022) los juegos tradicionales no solo son entretenimientos, sino que también son beneficiosos para la educación de los niños. Estos juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades físicas, emocionales, y a establecer una conexión más cercana con su cultura y comunidad local. Los juegos tradicionales son una herramienta poderosa para involucrar a los niños en su entorno y fomentar su curiosidad y creatividad en su aprendizaje.

Juegos para Niños de los Andes

A pesar de los distintos roles que cumplen los niños y niñas en las actividades cotidianas, es muy particular destacar que estos roles los cumplen como jugando; así, Alvarado, A. (2008) menciona que los niños siempre juegan y destaca que jugar es una realidad habitual del niño desde su nacimiento. Muchas veces los juegos no son valorados porque lo consideran como pérdida de tiempo o como ociosidad. Desde nuestro punto de vista, en nuestras comunidades los niños al jugar, despiertan el interés para fortalecer diversas capacidades de autoestima, están en conexión con sus ancestros, armonizan el hombre con la Pachamama, además; a través de los juegos representamos hechos históricos que marcaron un hito en nuestras comunidades y es más desarrollan y descubren habilidades cognitivas, físicas y principios o valores de la vida, incluso desde la perspectiva Andina cada hecho tiene su momento, por ello los niños no juegan por jugar sino por algo juegan en tal tiempo y espacio determinado, tal como lo menciona Yllanes, A. (2019) para los niños de los Andes es recordar los antepasados, asumir responsabilidades de nuestros mayores y agradecer a la Pachamama por todo lo que nos ofrece y nos cobija. Así, se busca solucionar las dificultades que se suscitan dentro de la comunidad y en la familia.

En tal sentido que se menciona, los niños de los Andes siempre están en contacto con la Pachamama, desde pequeños siempre han tenido la mentalidad de que la tierra no es un recurso que solo se extrae materiales sino es su madre tierra que les da de todo. Por ende, por medio de los juegos agradecen, alegran a los entes abstractos de la naturaleza y de la Pachamama.

Entonces, el concepto del juego en los Andes, se entiende como acciones que demuestran la conexión con el pasado, con los abuelos y abuelas. La práctica de los juegos tiene una intención de por medio, hacer revivir tanto a los espíritus armoniosos de los ancestros como las sabidurías de ellos en el tiempo presente.

Así también, El niño en el Ande al jugar muestran una felicidad del momento, porque jugar es una alegría, diversión para ellos, es más los niños a la hora de jugar expresan

diferentes emociones y activan las hormonas de la felicidad, que ayuda a regular el estado emocional.

Por otra parte, para jugar los juegos ancestrales no era necesario tener juguetes artificiales o juguetes que requieren un precio, si no, se usaba materiales o juguetes propios de la naturaleza con que nos proveía y vivían a diario los niños y los mayores; piedras, pepas de eucalipto, frejoles palos, plantas, etc. Los *yachaq*, padres y los niños daban uso a su imaginación, creación para elaborar su juguete, por ejemplo, cuando yo era un niño vivía en un contexto diferente, para jugar a carritos buscaba piedras en forma de un tractor o de un carro y fabricaban de materiales cercanos como es de la planta de *“paqpa”* (maguey).

Cabe recalcar que desde nuestros ancestros la utilización de las semillas, frejoles y otras semillas de la naturaleza era normal. Así manifiesta Espinoza, Waldemar. (2012) “Una de las formas de entretenerse era a base de frejoles y piedrecillas” En este sentido decimos que las semillas, específicamente los frejoles no exactamente son todos para el consumo humano, debido a la gran variedad existente; color, tamaño, forma, etc. estás formas de criar y ver han sido almacenados en memoria comunitaria de nuestros ancestros y han perdurado en el tiempo y transmitidos de generación en generación. Además, nuestra persona recordamos cuando éramos niños, en la época de sembrío de maíz, agregamos a los huachos los porotos o los frejoles para jugar en los tiempos de cosecha del próximo año.

Juegos Ancestrales en la EIB

Perú, país pluricultural, multilingüe, que afronta situaciones problemáticas culturales y lingüísticas, que no necesariamente atiende las necesidades que requieren los pueblos. Precisamente la educación es uno de los aspectos más problemáticos que hoy en día se refleja, debido a que el estado imparte contenidos descontextualizados que se pretende desarrollar en todas las áreas curriculares, y es un muro que se pretende destruir. Pensando en las necesidades de los pueblos surge esta modalidad de la EIB que abre el camino para brindar e intentar cerrar brechas u obstáculos en la pedagogía. Por medio de este camino se recogen los saberes ancestrales de los pueblos para dar otro enfoque a la enseñanza tradicional, una enseñanza enfocada desde el contexto, desde la lengua, la realidad de los pueblos. Es así que los juegos ancestrales como un canal que trae la sabiduría ancestral sea incorporado en la comprensión y enseñanza de los diferentes contenidos académicos y/o curriculares del nivel primario.

En este sentido, los juegos ancestrales tienen un potencial increíble para pensar en el entendimiento de los niños sobre las nociones matemáticas, sobre la forma, relaciones de equivalencia, cantidades, etc. Sin embargo, el ingreso de las tecnologías, los

videojuegos, el celular, etc. han sido un factor problemático en la sociedad para la transmisión de saberes de nuestros ancestros, ya que los niños y niñas están más interesados en aprender a jugar los juegos en tecnologías que desarrollan otro tipo de habilidades cognitivas, pero sin duda afectan las habilidades motoras corporales del niño. Así mismo, en el testimonio de Palomino, B. (comunidad de Amaru, edad) nos dice que; “mis hijos, mis nietos ya no juegan los juegos que yo jugaba, supuestamente será porque no les gusta, o será porque los profesores no quieren, ya que no llevo mucho a la escuela. También, será porque no les enseñamos, hasta yo mismo no le digo a mis hijos que jueguen estos jueguitos, por eso también será que ya no lo juegan, ahora que ha cambiado el tiempo tal vez hasta los profesores ya no se recuerdan o no ponen entusiasmo o interés para enseñar estos juegos. “por medio de la educación Intercultural Bilingüe (EIB) se promueve recuperar, revitalizar y fortalecer la cultura, la lengua y sus saberes para incluir en la enseñanza como una herramienta pedagógica los juegos en los centros educativos, esto con el fin de lograr a desarrollar y comprender significativamente las competencias de las diferentes áreas, ya que los juegos producen canales de motivación, felicidad, alegría, interés para aprender y producir conocimientos del trabajo. En efecto, los juegos ancestrales permiten el desarraigo de las destrezas del aburrimiento, flojera de aprender. Así mismo, los juegos ancestrales almacenan y muestran memorias históricas de los antepasados para fortalecer la identidad y valores o principios, la continuidad de hechos en el tiempo y espacio.

Las características de una escuela EIB plantea posibilidades para incorporar saberes propios de la cultura local; es decir, de acuerdo con el texto del Ministerio de Educación, Hacia una Educación Intercultural Bilingüe de Calidad. Propuesta pedagógica. (2013), se percibe una situación de descontextualización de los contenidos y se observa que se está creando una situación en la que los niños y niñas carecen de las habilidades necesarias para desenvolverse dentro y fuera de su entorno y además esto conlleva la pérdida de los conocimientos locales, disminución de su identidad y una baja autoestima (p.46). Por eso los intentos de incorporar saberes locales en la escuela refieren la necesidad de establecer un diálogo de saberes entre el conjunto de saberes y competencias que los estudiantes deben adquirir dentro del contexto educativo. Así mismo desde el enfoque Intercultural se impulsa a que la familia, los yachaq, la comunidad ingrese a los centros educativos para reforzar y articular mejor los temas que se plantean.

Por otra parte, desde la EIB se promueve preparar y contar en los centros de enseñanza maestros o docentes con perfil intercultural. Además, los materiales educativos, libros, cuadernos de trabajo tengan relación con el contexto cultural, de tal modo se logre o restablezca las necesidades socioculturales, lingüísticas de nuestro territorio.

Así mismo, los juegos desde la EIB en las comunidades andina-amazónicas no solamente sirven para jugar o divertirse sino también tiene un valor significativo en el aprendizaje de los niños a diferentes niveles; por ejemplo, fortalece la identidad, cohesiona al grupo, fortalece habilidades físicas cognitivas y valores, por estas razones la inclusión de los juegos a las escuelas es de mayor relevancia, ya que los juegos desarrollan habilidades transversales a todas las áreas de la educación.



CAPÍTULO III JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FACILITAR LAS NOCIONES MATEMÁTICAS

¿Qué es una Herramienta Didáctica?

Una herramienta didáctica es un medio en la cual el docente y los niños manejan en el proceso de enseñanza, con la intención de propiciar y generar climas de aprendizaje pertinentes, ideales y significativos, así mencionan:

Zambrano, G. et. al (2021) señala que los recursos de enseñanza, comprenden diversidad de materiales que el docente utiliza en el momento de dictar sus sesiones, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más activo y pedagógico. Además, las herramientas didácticas, también conocidos como recursos didácticos, abarcan diversos tipos que pueden ser: materiales, intelectuales, humanos, sociales etc. p. 79

En este sentido en un contexto educativo el docente debe contar con suficientes herramientas didácticas que ayude abrir el camino formal para reforzar la comprensión de conceptos matemáticos, el logro de objetivos específicos planteados, además desarrollar habilidades físicas, cognitivas.

El juego como una herramienta didáctica

Los juegos en general como herramienta didáctica serían eficaces si se plantea de forma correcta y adecuada. En tal sentido que hoy en día se va fortaleciendo el aprendizaje en grupo, entonces los juegos serían una herramienta que ayude a lograr estas miradas, ya que los juegos requieren, pensar, debatir, reflexionar en grupo para llegar a solucionar situaciones que trae el juego. Así en nuestras comunidades el niño aprende a jugar vivenciando, manipulando, visualizando y presenciando directamente esto es una forma de aprender y captar conocimientos verdades que ayudan a lograr a definir conceptos.

Pérez, G. (2010) manifiesta que la utilización del juego permite actuar pedagógicamente, manteniendo el elemento motivacional, por tanto, se debe iniciar y motivar los juegos de tal forma que se atraiga a los alumnos a la participación activa para alcanzar los objetivos del juego (p.29).

En relación a lo que menciona el autor podemos mencionar que nuestra mente aprende mejor y funciona mejor en un estado emocional positivo y de alegría y se reduce sus capacidades mentales cuando está en un estado de tensión o de estrés, por ello el juego es el medio más óptimo para promover el aprendizaje. adicionalmente, los juegos como una estrategia pueden generar climas de aprendizaje adecuados y significativos ya que estos están relacionados a su contexto o realidad. Es más, la práctica de los juegos implica a los niños mostrar y descubrir las habilidades, capacidades innatas que trae el niño entonces es importante introducir en las aulas las diferentes practicas orales de nuestras comunidades para mejorar el desarrollo de los temas de aprendizaje.

Juegos Ancestrales en el Desarrollo de las Competencias Matemáticas

Con el fin de asegurar una educación completa y de calidad en el campo de las matemáticas para todos los estudiantes de EIB, es de suma urgencia que los profesores investiguen los juegos ancestrales o las tradiciones orales que hay en nuestras comunidades ya que esto pueda ser un insumo importante para una enseñanza significativo, contextualizado para los niños, de tal modo que aporten a desarrollar las competencias matemáticas, y es más los juegos puede ser transversales a todas las competencias educativas, sin embargo, no dejando de lado la malla curricular oficial; sino, haciendo puentes de conversación entre estos saberes locales y las metas del currículo nacional.

Castillo, C. (2019) hace mención al proceso mediante el cual se enseñan y aprenden las matemáticas; enfrenta un problema cuando se enfoca exclusivamente en la memorización de la enseñanza y obtención de resultados precisos en los estudiantes, en muchas ocasiones no prestamos una atención suficiente para captar información. A veces tenemos muy poca atención, ya que los contenidos que trae el currículo nacional están descontextualizados, estresantes, difíciles de comprender, no corresponden a la realidad nuestra. Además, los contenidos en la matemática se enseñan enfocando únicamente en temas específicos sin establecer una conexión con otras áreas.

Para dar una solución a estas dificultades de los estudiantes, es sustancial que los juegos ancestrales intervengan, ya que estos reflejan las actividades cotidianas como; agropecuaria, la pesquería etc. y puedan ser un camino estratégico que alcance para entender los conceptos que trae el currículum. Así mismo, los juegos ancestrales pueden ser un medio motivador, incitador para quitar el aburrimiento de los niños en las aulas, y de esta manera estaríamos logrando las competencias matemáticas o de las otras áreas más.

Juegos Vinculados al Área de Matemática

Miriam Cecilia Tenesaca-Simancas; Roxana Auccahuallpa-Fernández; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla (2022) dicen que algunos niños estos últimos años están obsesionados con las tecnologías que utilizan estas herramientas con la intención de encontrar juegos que no están vinculadas a las materias de estudio, del mismo modo los juegos virtuales solo involucran al conocimiento y el manejo de las manos, mientras los juegos ancestrales involucran todo el cuerpo y ayudan a mantener a los niños y niñas concentrados, motivados y comprometidos de manera integral.

La tecnología en su expresión única de la modernidad abrumba muchos saberes locales de los ancestros. A menudo que va desarrollando e implementando nuevas tecnologías la mente del ser humano ha sido frágil frente a las nuevas expectativas que trae.

Los conceptos académicos en la malla curricular para el aprendizaje de los niños no han sido efectivos para un aprendizaje ideal, puesto que son fuera de su realidad y lengua, son conceptos occidentales que requieren materiales o procedimientos distintos a lo nuestro. En las escuelas Andinas o rurales los materiales para su aplicación y entendimiento de los conceptos no son contextualizados. En consecuencia, evidencia un aprendizaje no ideal. Es más, hasta los juegos recreativos implementados no los conoce el niño, hasta tienen miedo de jugar.

Por otra parte, los juegos tecnológicos que se van expandiendo en las comunidades rurales han sido poco provechosas para los niños, han sido un factor problemático para los progenitores, para los profesores, ya que muchos de los niños han estado perdiendo valores en la familia como; el respeto, la solidaridad, la empatía, etc. además en la escuela se está presenciando la poca concentración debido a que los niños piensan, imitan los videojuegos que juegan.

Los juegos ancestrales como el, “*chuwis, caballo corre, chuta chuta, taraqanchu* (trompo), *señora Evarista, quwi quwi, etc*”. se puede integrar y aplicar en el área de matemática, para lograr un aprendizaje significativo que ayude a muchos estudiantes a resolver problemas en su vida cotidiana ya que las matemáticas están en gran parte de su vida o nuestra vida, por ejemplo, el *quwi quwi* y *chuta chuta* ayuda a reforzar el movimiento de todo el cuerpo y pueda ayudar en resolución de problemas en la suma y la resta.

Importancia de los Juegos en la Enseñanza

Muchos de los conceptos para el logro de metas que plantea el currículo nacional, son abstractos y difíciles de comprender más aún en los niños que están iniciando el periodo escolar, evidenciando el poco interés en los centros educativos el aprender. Desde una perspectiva EIB y la inclusión de saberes locales en la malla curricular puede ser un plus perfecto para mejorar la educación.

UNICEF (2018) estudia que el desarrollo y el aprendizaje son complejos y abarcan un enfoque integral; a pesar de ello, el juego tiene el potencial de impulsar el desarrollo en todas las áreas incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Efectivamente durante las vivencias del juego los niños aplican diversas competencias al mismo tiempo (p.8).

En este sentido mencionamos que los juegos pueden ser el foco para dar otra mirada a la educación, ya que estos pueden regular conductas, emociones a la hora de aprender o captar información. El juego es una acción que despierta a los niños, el interés para aprender, motivar y relajar la mente y el cuerpo, porque esta actividad permite la destreza de todo el cuerpo, es decir; cuando se aprende con todo el cuerpo, es más ideal, provechosa el aprendizaje, además, permite la memoria a largo plazo.

Así mismo a través de la experiencia del juego el niño utiliza sus habilidades, y una serie de competencias para resolver problemas en todo momento de la realización de actividades cotidianas; en el hogar, en el campo, en la comunidad y en la escuela. El niño aprende mejor en un estado de felicidad, y esto es lo que permite el juego al niño estar alegre o emocionalmente positivo para dominar los conceptos académicos.

Nociones Matemáticas

Jara (2012) menciona que, desde temprana edad, los infantes exploran su entorno cotidiano en función de sus capacidades para actuar, percibir y experimentar. Hasta los dos años, su principal método de aprendizaje se basa en la acción y la manipulación. Es a través de la manipulación y el contacto con los objetos de su entorno que los niños comienzan a desarrollar sus primeras nociones matemáticas, generalmente entre los dos y cuatro años. Este proceso se basa principalmente en la comparación de los objetos en su entorno, lo que les permite iniciar la organización, clasificación y seriación.

En relación a los que se menciona, en las comunidades andinas a medida que van desarrollando las habilidades cognitivas y van teniendo contacto con el entorno que los rodea poco a poco van experimentando las nociones matemáticas van diferenciando las formas, tamaños, colores de acuerdo a las características de los objetos. Además, paralelamente van adquiriendo otras nociones que no solamente pueden ser matemáticas, pueden ser los principios de la vida como la reciprocidad, complementariedad, armonía con los seres del entorno.

Así mismo, como los juegos ancestrales que mayormente están relacionados con las actividades diarias que realizan los pobladores van desarrollando diferentes nociones, que poco a poco van conceptualizando de acuerdo a la manipulación a la experimentación que realizan en el ambiente que se van desarrollando.

REFLEXIONES FINALES

El tema planteado Juegos ancestrales para la representación de las nociones matemáticas de la comunidad Hacca que está considerado en la modalidad EIB presenta diversas reflexiones que permiten a los estudiantes como también a docentes fortalecer y recuperar nuestros juegos ancestrales a través del conocimiento y práctica de los saberes andinos para seguir revalorando nuestros saberes ancestrales.

En primer lugar, se evidencia la problemática sobre los juegos ancestrales en la que se manifiesta el desinterés de los docentes y estudiantes de la IE. que ya no practican estos juegos ancestrales de nuestra comunidad ya que está quedando en el olvido en donde ellos prefieren tecnologías modernas que traen juegos que nos les ayuda en su aprendizaje esa es la razón principal por la que nosotros hemos propuesto a desarrollar

este trabajo de investigación. Así mismo, en nuestra investigación ponemos en prioridad la restauración y fortalecimiento de los conocimientos antiguos.

En segundo lugar, es importante destacar la disposición favorable de la comunidad y los docentes hacia nuestra investigación, ya que sus valiosas contribuciones en las entrevistas nos permitieron avanzar de manera positiva. Esta propuesta despertó su entusiasmo y deseo de apoyarnos en nuestro proyecto de investigación, por lo que estamos agradecidos por su respaldo, el cual nos condujo a obtener resultados satisfactorios.

En este sentido desde la perspectiva de los docentes, es fundamental mejorar la conexión entre la escuela y la comunidad, permitiendo así que las sesiones de aprendizaje se basen en los contextos en los que los estudiantes experimentan y aplican sus conocimientos en su vida diaria. Esto implica aprovechar las situaciones de los desafíos reales que los alumnos afrontan en su vida cotidiana para enriquecer su educación en diferentes áreas.

Finalmente, con el objetivo de nuestro trabajo de investigación queremos aportar a la comunidad educativa, en la recuperación de los saberes ancestrales. Los juegos ancestrales para el mejor entendimiento y comprensión de las nociones matemáticas, así como establecer la relación de los temas con cada juego recuperado.

REFERENCIAS

- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y deporte*, 8(1).
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Alvarado, A. (2008, 28 de febrero). *El juego en el niño andino* [diapositiva de power point]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/mediadora/el-juego-en-el-nio-andino>.
- Castillo, C. (2019). *Jugando desarrollo mi competencia matemática* [título de especialista en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2062/Castillo_Cesar_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y – Fundación Universitaria los Libertadores.
- Condor Peraldo, T. M. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática* [Tesis de doctorado, universidad Nacional José Faustino]. <http://repositorio.unifsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3126/CONDOR%20PERALDO%20TANIA%20MIRTHA.pdf?sequence=1> - Universidad Nacional José Faustino.
- Contreras, G & Venturo, R. (2015) El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. *Qhapaq Ñam*.
- Cooperación Española cultura, Santiago de Chile (s. f.). *Juegos ancestrales*.

- <https://ccesantiago.cl/juegos-ancestrales/>
- Cortés, M., Hurtado, V. & Tello, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área de matemáticas* [Tesis para optar el grado de Licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26574/jetellos.pdf?sequence=1&isAllowed=y> – Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Daza, A. et. al (2020). La importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales. *Revista Prisma Social*, (30), 207–228. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3739>
- Diaz Vega, A. L. (2018). *El juego didáctico y las nociones básicas matemáticas* [Tesis para optar el grado de Licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10862/Tesis_Juego_Did%C3%A1ctico_Nociones%20B%C3%A1sicas.Matem%C3%A1tica_Ni%C3%B1os%205a%C3%B1os_inst.Edu.776_Centro%20Arenal_Punchana.pdf?sequence=1&isAllowed=y – Universidad Alas Peruanas.
- Espinoza Soriano, W. (2012). *Los inkas. Economía, sociedad y Estado en la era del Tahuantinsuyo*. Inkamaru. <https://libros.kichwa.net/wpcontent/uploads/2020/07/los-incas-Valdemar-Espinoza-Soriano.pdf>
- Escobar, C. et. al (2021). *Proceso de aprendizaje de la estructura aditiva en grado Quinto desde los saberes ancestrales con el juego “La Reelanza* [Tesis para optar el grado de Magister, Fundación Universitaria los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4352/Escobar_Fory_Carabali_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y – Fundación Universitaria los Libertadores.
- Jara, N. (2012). *Influencia del software educativo ‘fisher price: little people discovery airport’ en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional* [Tesis para optar el grado de Licenciatura, Pontificie Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4540/JARA_K_UDIN_NATALIE_INFLUENCIA_SOFTWARE.pdf?sequence=1&isAllowed=y – Pontificie Universidad Católica del Perú.
- MINEDU. (2013) *Hacia una Educación Intercultural Bilingüe de Calidad*: http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/01-general/2propuesta_pedagogica_eib_2013.pdf

Ministerio de trabajo y promoción de empleo (2008) *Lineamientos nacionales de política de formación personal.*

http://www.mintra.gob.pe/archivos/file/publicaciones_dnpefp/Herramientas_metodologicas.pdf

Mollinedo, F. (2023). *Los juegos ancestrales / entrevistado por Jhon Mendoza.*

Pérez, G. (2010). *El juego como herramienta didáctica en la educación primaria* [tesina para obtener el título de licenciado, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://200.23.113.51/pdf/27232.pdf> - Universidad Pedagógica Nacional

Tenesaca, M. et. al (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, vol 7(1), 2887-303. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i1.1790>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-FoundationAprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valencia Encalada, S. I. (2021). *Guía basada en juegos tradicionales para fortalecer las cuatro operaciones matemáticas* [Tesis para optar el grado de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20159/1/UPS-CT009061.pdf> - Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.

Valles Magín, L. (2020). *Influencia de los Juegos Ancestrales en el Desarrollo de las Nociones Lógico Matemático* [Tesis para optar el grado de Licenciatura, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía].
[file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/T084_45367346_T%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/T084_45367346_T%20(1).pdf) – Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

Yllanes Manyá, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e-4537b7b8-10aee9eb1d17/content> -Universidad San Ignacio de Loyola.

Zambrano, G. et. al (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Revista polo del conocimiento*, 6(4), 7398. 10.23857/pc.v6i4.2539



ANEXOS



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ersá Paccori Villalobos identificada con D.N.I. N° 63287875, código de matrícula N° 63287875, del programa de formación de Educación Primaria Intercultural Bilingüe, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Yo, Alex Jhon Mendoza Mollinedo identificado con D.N.I. N° 74443420, código de matrícula N° 74443420, del programa de formación de Educación Primaria Intercultural Bilingüe, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Autores del Trabajo de Investigación titulado: Nombre del trabajo de Investigación,

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO, la autenticidad del trabajo de investigación, 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, 30 de octubre de 2023

Ersá Paccori Villalobos
DNI: 63287875

Alex Jhon Mendoza Mollinedo
DNI: 74443420

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

De: Bach. Rocío Enriquez Meza.
Asesor/a de Trabajo de Investigación

Asunto: Informe dictamen de Trabajo de Investigación

Fecha: Cusco, 18 de Octubre, 2023

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado el Trabajo de Investigación, en adelante TI, titulado "Juegos ancestrales para la representación de las nociones matemáticas", presentado por los egresados: Ersa Paccori Villalobos y Alex Jhon Mendoza Mollinedo, del programa de estudios de Educación Primaria EIB. Luego de dicha revisión, hago llegar el informe en los siguientes términos:

Criterios	Presentación	Si	No
Título	Es concreto, preciso, llamativo (sin contexto donde se hace la investigación).	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: https://www.eesppukllasunchis.edu.pe/titulacion-trabajo.html	X	
	La estructura de presentación de contenidos del TI, refleja los temas centrales y necesarios para abordar la investigación y cumple con lo estipulado en la página web.	X	
	Las referencias presentadas al final del documento, corresponden a las citas y/o paráfrasis realizadas dentro del documento	X	
Contenidos	Evidencia en cada capítulo dominio teórico de temas, y los relaciona con su investigación.	X	
	Sustenta sus ideas referenciando al menos cuatro autores base para su análisis teórico.	X	
	Evidencia el dominio de una base conceptual transversal a su análisis de información.	X	
Redacción	Su escritura es fluida, clara, escribe <u>sólo</u> en primera <u>o</u> en tercera persona del singular/plural, utiliza conectores adecuados y su redacción es coherente.	X	
	Se nota un estilo propio de escritura y tiene uso del castellano (regional) que es comprensible.	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	La revisión teórica aporta a su tema y reflexión de Investigación	X	
	Este trabajo deja en su(s) autor(es) una reflexión y dominio del tema más amplia.	X	

Por lo tanto, mi informe frente a este Trabajo de Investigación es:

- COMO ASESOR/A APRUEBO ESTE TI PARA EXPOSICIÓN Y SOLICITUD DE TRÁMITE PARA GRADO BACHILLER

Atentamente,



Bach. Rocío Enriquez Meza
Código ORCID 0009-0006-8080-1511



Turnitin Mendoza Alex - Paccori Ersa

por Mendoza Alex - Paccori Ersa

Fecha de entrega: 06-dic-2023 01:10p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2250218290

Nombre del archivo: TI_Mendoza_Alex_-_Paccori_Ersa.docx (735.71K)

Total de palabras: 6055

Total de caracteres: 35251

23

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



**Juegos Ancestrales para la Representación de las Nociones
Matemáticas**

34

**Trabajo de Investigación para obtener grado de Bachiller en
Educación**

AUTORES:

Mendoza Mollinedo, Alex Jhon (ORCID: 0009-0004-3187-8008)

Paccori Villalobos, Ersal (ORCID: 0009-0009-5150-3015)

ASESORA:

Prof. Guzmán Sota, Itala Evelyn (ORCID: 0009-0009-3907-8829)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO – PERÚ

2023

Turnitin Mendoza Alex - Paccori Ers

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%
8	www.fundacionkoinonia.com.ve Fuente de Internet	<1%
9	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	

<1 %

10

pirhua.udep.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

11

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1 %

12

[Submitted to Pontificia Universidad Catolica de Chile](#)

Trabajo del estudiante

<1 %

13

[Submitted to Universidad Internacional de la Rioja](#)

Trabajo del estudiante

<1 %

14

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

15

repositorio.pucese.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

16

revistas.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

17

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

18

librosaccesoabierto.uptc.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

19

repositorio.ulasamericas.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

20 Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana <1 %
Trabajo del estudiante

21 Submitted to UNAPEC <1 %
Trabajo del estudiante

22 Submitted to Universidad Pedagógica <1 %
Trabajo del estudiante

23 Submitted to Mountain Lakes High School <1 %
Trabajo del estudiante

24 "Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 14 (1998)", Brill, 2001 <1 %
Publicación

25 Submitted to Universidad de Nebrija <1 %
Trabajo del estudiante

26 repositorio.unia.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

27 rraae.cedia.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

28 Submitted to Universidad Nacional de Costa Rica <1 %
Trabajo del estudiante

29 fundacionkoinonia.com.ve <1 %
Fuente de Internet

biblioteca.uniatlantico.edu.co

30

Fuente de Internet

<1 %

31

funes.uniandes.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

32

doczz.net

Fuente de Internet

<1 %

33

fdocuments.ec

Fuente de Internet

<1 %

34

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

35

www.amnesty.org

Fuente de Internet

<1 %

36

hipatiapress.com

Fuente de Internet

<1 %

37

repositorio.ucss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

38

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

39

repositorio.unp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

40

repository.unad.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

41

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

42 repositorio.uladech.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

43 repositorio.usanpedro.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

44 sites.google.com <1 %
Fuente de Internet

45 Javier Cachón-Zagalaz, María Sánchez-Zafra, Déborah Sanabrias-Moreno, Gabriel González-Valero et al. "chapter 8 Psychomotricity and Development of Emotional Bonds Between Parents and Children in Early Childhood", IGI Global, 2021 <1 %
Publicación

46 Roberto Carlos Davila-Moran, Eucaris del Carmen Agüero-Corzo. "Liderazgo transformacional y clima organizacional en una empresa de tecnología en Lima durante el 2022", AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería, 2023 <1 %
Publicación

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado