

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

**“Juegos tradicionales para desarrollar competencias matemáticas en los niños de la institución 582, Bambamarca-2018”.**

**Para Optar el Grado de Bachiller de Educación Inicial**

**Autora:**

**Mariela Liceth Raico Bustamante**

**Asesor:**

**Hernán Berrospi Espinoza**

**Nuevo Chimbote – Perú**

**2018**

## ÍNDICE

<b>PALABRAS CLAVE</b>	<b>i</b>
<b>TITULO</b>	<b>ii</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>iv</b>
<b>INDICE</b>	<b>v</b>
<b>INTRODUCCION</b>	
1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Fundamentación Científica	2
2. JUSTIFICACIÓN	21
3. PROBLEMA	22
4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	25
5. HIPÓTESIS	27
6. OBJETIVOS	27
7. METODOLOGÍA	27
7.1. Tipo y Diseño de la Investigación	27
7.2. Población y Muestra	29
7.3. Técnicas e instrumentos de la investigación	29
8. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	30
9. RESULTADOS	31
Análisis y Discusión de los resultados	39
10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	41
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
<b>ANEXOS</b>	

### 1. PALABRAS CLAVE:

---

<b>Tema</b>	<b>Juegos tradicionales</b>
	<b>Competencias Matemáticas</b>
<b>Especialidad</b>	<b>Educación Inicial</b>

---

### 2. KEYWORD

---

<b>Tema</b>	<b>Theme Traditional games</b>
	<b>Mathematical competences</b>
<b>Especialidad</b>	<b>Initial Education</b>

---

### LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

---

<b>UNIVERSIDAD</b>	<b>LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>Áreas del Conocimiento – OCDE</b>			<b>Sub líneas o campos de investigación</b>
<b>SAN PEDRO</b>			<b>EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de Áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE</b>			
<b>PROGRAMA</b>			<b>Area</b>	<b>Sub Area</b>	<b>Disciplina</b>	
	Teoría y métodos	Proponer y aplicar teorías y métodos				Estrategias de aprendizaje.
<b>EDUCACIÓN INICIAL</b>	Educativos.	educativos para el mejoramiento del proceso de Aprendizaje.	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General	

---

**2. TÍTULO:**

**“Juegos tradicionales para desarrollar competencias matemáticas en los niños de la institución 582, Bambamarca-2018”.**

**TITLE:**

**"Traditional games to develop mathematical competences in children of the institution 582, Bambamarca-2018 ".**

### **3. RESUMEN:**

El presente trabajo, se enmarca en la investigación explicativa con diseño lineal de tipo experimental tiene como objetivo desarrollar las competencias matemáticas, haciendo uso de la estrategia de los juegos tradicionales la I.E.I N° 582, de la ciudad de Bambamarca durante el año 2018; los resultados que se obtengan serán tomados mediante la técnica de la observación y su instrumento lista de cotejo, instrumento debidamente adecuado para la determinación del desarrollo de las competencias matemáticas que los niños y niñas deben desarrollar, el mismo que se aplicará en dos momentos específicos; al inicio en una evaluación diagnóstica o de entrada, como al término del desarrollo de la investigación a través de una prueba de salida o Pos Test. Instrumento que será aplicado a los alumnos del grupo muestra, grupo que ha sido tomado de manera aleatoria; es decir no probabilística ya que responde a los intereses del personal de investigación. Al finalizar el presente estudio se espera confirmar y corroborar lo mencionado en la hipótesis del presente trabajo de investigación.

#### **4. ABSTRACT:**

The present work is framed in the explanatory research with an experimental linear design with the objective of developing the mathematical competences, making use of the strategy of the traditional games the I.E.I N ° 582, of the city of Bambamarca during the year 2018; the results obtained will be taken by means of the observation technique and its checklist instrument, a duly adequate instrument for the determination of the development of the mathematical competences that children must develop, the same that will be applied at two specific moments; at the beginning of a diagnostic or entrance evaluation, as at the end of the research development through an exit test or Pos Test. Instrument that will be applied to the students of the sample group, a group that has been taken randomly; that is, not probabilistic since it responds to the interests of the research staff. At the end of this study it is expected to confirm and corroborate what is mentioned in the hypothesis of this research

## 5. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA:

### 5.1. Antecedentes:

Para la realización del presente estudio, se ha tomado como punto de partida otras investigaciones realizadas en este campo; los mismos que han servido de base para nuestra investigación; dentro de estos tenemos a los siguientes:

Guerra, (2017). *Programa divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial “Pedro de Osma” 2017*; al término de su investigación concluye que: Aplicar y desarrollar actividades pedagógicas con el Programa Divertimati tuvo consecuencias bastante saludables en el desarrollo de los conocimientos en cuanto a las diversas capacidades y dimensiones del área de matemática; en los niños que integran el grupo muestra para el desarrollo de la investigación de la Institución Inicial Pedro de Osma; ya que éstos; fortalecieron significativamente las competencias del área, dichas competencias son las cinco competencias propuestas y planteadas en el Programa Educativo para el nivel inicial, propuesto por el Ministerio de Educación. Estas competencias han sido desarrolladas de acuerdo a su ciclo y nivel educativo; quedando comprobada la hipótesis planteada para dicha investigación como válida.

García, (2013). *Juegos matemáticos para el aprendizaje de la matemática, 2013*. Concluye en lo siguiente: El empleo de los juegos matemáticos; es una estrategia de muchísima utilidad a ser empleadas, especialmente en los estudiantes de los primeros ciclos escolares; debido a la motivación que causa en ellos y en la disposición que genera hacia la búsqueda de nuevos conocimientos y aprendizajes. De esta forma se materializan los objetivos propuestos en el presente estudio, en el que los juegos matemáticos permiten y favorecen el desarrollo de los aprendizajes en el área en mención, pero además les facilita poderosamente en el aspecto de su desarrollo personal y social; ya que, al jugar, se integran con más dinamismo en los diferentes grupos de juego o de trabajo.

Lachi, (2015). *Juegos Tradicionales como estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en niños (as) de 5 años, tesis presentada ante la Universidad San Ignacio de Loyola; al termina su investigación llega a las conclusiones importantes siguientes:* El bajo nivel de desarrollo de la competencia matemática de número y relaciones; entre otros factores, se debe principalmente al poco compromiso docente para trabajar estrategias, herramientas, recursos pertinentes que permiten y faciliten a los niños su trabajo en las actividades pedagógicas de clasificar y seriar en situaciones cotidianas.

Además, muchos de los docentes desconocen el enfoque de la matemática en el marco del nuevo Diseño Curricular, teniendo serias debilidades en cuanto a las nociones básicas de la competencia número y relaciones.

En el trabajo se utilizó los juegos tradicionales del contexto socio geográfico; lo que permitió desarrollar la competencia antes mencionada de manera muy eficiente, dinámica, divertida y además muy motivadora para los niños participantes; quienes se involucraban al cien por ciento en las actividades propuestas, desarrollando y fortaleciendo sus conocimientos matemáticos.

Rivas & Sullca, (2017). Desarrolló su tesis, cuyo objetivo era determinar el impacto que causaba utilizar los Juegos Tradicionales en el desarrollo del Pensamiento matemático en alumnos de educación inicial en Andahuaylas; concluyendo que: Las diferentes investigaciones y estudios; tanto en el ámbito nacional; así como en los países de fuera; exhortan que las actividades lúdicas deben ser herramientas y estrategias imprescindibles en la labor pedagógica dentro del aula; con prioridad en los primeros ciclos de la escolaridad-, pues los juegos siendo actividad principal para los niños les motiva y despierta su curiosidad, abriendo el camino para el desarrollo de nuevos aprendizajes.

## **5.2. Fundamentación científica:**

A continuación, presentamos los estudios realizados por pedagogos de trayectoria, quienes defienden el constructivismo, pues sus aportes hechos a

la educación son valiosos e importantes, pero, sobre todo, trascendentales en la realización de la presente investigación; estos aportes son los siguientes:

**A. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:** Teoría propuesta por Karl Groos; quien afirma que al juego es necesario darle su lugar en el campo de la psicología; ya que es la por ser la primera y la actividad más prioritaria e imprescindible que está presente en el crecimiento del niño; por tanto influye de manera gratificante en el desarrollo y del aspecto intelectual y cognoscitivo de los niños. Groos sostiene su teoría en los estudios de Darwin; afirmando y consolidando lo que este autor decía acerca de la sobrevivencia de los seres vivos al manifestar que las especies de seres vivos que logran sobrevivir a los diferentes momentos, etapas o cambios, son las especies que mejor desarrollan su proceso de adaptación; así los niños se adaptan a nuevas circunstancias y condiciones con mucha más facilidad que los adultos; y en este proceso de adaptación es la actividad del juego la que les ayuda poderosamente.

Denomina a su teoría como la de Anticipación funcional; ya que afirma que cualquier actividad de juego que el niño realiza se convierte en una preparación para su vida futura de adulto y para que sobreviva a las diferentes circunstancias de coyuntura.

En este contexto; las actividades que se realizan de manera lúdica en el juego; son ejercicios que nos preparan para en el futuro cumplir funciones, capacidades, habilidades y destrezas que son indispensables en las tareas y responsabilidades que asumiremos siendo adultos, así el juego en los niños permite el desarrollo de la autonomía, y de la maduración fisiológica, emocional y psicológica; dicha madurez se alcanza cuando se haya dejado de ser niños.

Groos, complementa a esta teoría con la propuesta de una nueva teoría que habla sobre la función simbólica que tiene toda actividad de juego en el desarrollo y madurez de los sujetos, ya que en el juego se van formando

símbolos de la realidad inmediata que el niño cuando sea grande tiene que vivir.

Nadie puede negar que, a los juegos, que los pequeños los tiene como actividades de preferencia, finalmente son las actividades, oficios o profesión que de adulto va a buscar alcanzar.

### **B. Vygotsky y su teoría constructivista del juego:**

El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño, permite la atención, memorizar y recordar. Se considera a este autor como un autor constructivista; ya que, en sus estudios sobre el tema del desarrollo de los aprendizajes, plantea que es el estudiante el constructor de sus propios saberes en su contexto y natural en el que se desarrolla y que en la interacción con otros niños a través de sus juegos va desarrollando conocimientos así mismo logra comprender el mundo circundante al explorar las cosas que le rodean y cada vez sus conocimientos se amplían en la medida que va aumentando lo que Vygotsky llama “zona del desarrollo próximo”.

Para este autor el juego o actividad lúdica se produce ante la necesidad que tiene el niño de sentirse como parte importante del contexto en el que se desarrolla.

Vygotsky; en su teoría manifiesta que las actividades lúdicas o los juegos son actividades eminentemente sociales; en las que los niños al intercambiar roles con los compañeros de juego; van desarrollando papeles o roles que complementan a sus propios roles. Po más que el niño juegue solo o con un amigo o amiga imaginario (a); en ese contexto va aprendiendo a intercambiar roles sociales.

De la misma forma, habla también de la función del juego como actividad simbólica ya que, a través de los juegos, los niños en su imaginación van creando y transformando objetos reales en imaginarios, con aquellos que

guardan alguna similitud; así una caja de cartón resulta para ellos ser un carro; o un objeto cualquiera en un platito, un delicioso potaje; este tipo de actividades constituyen o ayudan al fortalecimiento de su pensamiento simbólico.

### **C. Jean Piaget y el Juego:**

Piaget, es uno de los autores que estudia el desarrollo de la inteligencia directamente relacionada con el juego y manifiesta pues que el juego forma parte importante en el desarrollo de la inteligencia puesto que, a través de él, el niño va aprendiendo por asimilación funcional de la realidad, según cada etapa evolutiva.

El desarrollo de las capacidades motoras, simbólicas y otras, así como todos los aspectos fundamentales del desarrollo del ser humano; favorecen enormemente en la producción para las actividades.

Este autor, incumbe acertadamente las estructuras básicas del juego con las etapas de desarrollo o evolución del pensamiento: así presenta al juego como un simple ejercicio que el sujeto realiza desde los primeros meses de vida; el juego simbólico; en el que el sujeto desarrolla su imaginación y fantasía y el juego de reglas cuando el juego es producto de un acuerdo o consenso colectivo tanto para jugarlo como para aceptar quién pierde o gana.

Piaget presta principal atención a la formación de las emociones del niño; así como los factores de motivación. El tema fundamental de su trabajo es el desarrollo de la inteligencia; la misma que se desarrolla o forma a medida que la persona también desarrolla.

Presenta su teoría de desarrollo de la inteligencia en etapas; cada una de las cuales tiene sus propias particularidades y se interrelacionan armoniosamente unas con otras en forma secuencial.

Estas etapas son cuatro:

- **Etapa Sensorio motriz;** es la primera etapa del desarrollo humano y se desarrolla desde el nacimiento hasta los dos años de edad.
- **Etapa Preparatoria o preoperativa:** Etapa que se desarrolla de los dos a seis años.
- **Etapa concreta u operativa:** Etapa que se desarrolla desde los dos a 6 años hasta los once años.
- **Etapa del pensamiento operativo formal:** a partir de los doce años a más.

#### **D. Teoría del aprendizaje significativo, planteada por Ausubel:**

Este autor dedica sus estudios e investigaciones al aprendizaje, cómo se produce, y cómo el sujeto puede tener aprendizajes realmente duraderos y significativos.

Sostiene así que para que sea un aprendizaje significativo, el estudiante tiene que establecer vínculos de relación entre lo que ya tiene como experiencia previa y la nueva información que hasta el momento no conocía; sin embargo, si el estudiante no tiene la capacidad de relacionar un nuevo conocimiento con lo que ya tiene como saber previo; entonces el conocimiento o aprendizaje es únicamente memorístico y repetitivo. Entonces se concluye que un aprendizaje es realmente significativo e importante y que por tanto le será duradero cuando sea producto de una relación entre el nuevo saber con el saber ya existente o previo.

Los aprendizajes, además, se convierten en significativos cuando favorece el desarrollo de capacidades que forman un sujeto altamente competente; capaz de desempeñarse en los roles más diversos; es decir, un aprendizaje en y para la vida misma.

De la misma forma, en el concepto de Ausubel, el aprendizaje o nuevo conocimiento para el sujeto le resultará muy significativo cuando los nuevos conocimientos permiten al sujeto ser realmente competente. De la

misma forma; será un aprendizaje significativo si parte de los intereses de los estudiantes y para satisfacer una necesidad de aprendizaje, conocimientos que podrán ser utilizados en diversos contextos en los cuales sus conocimientos serán aplicables.

### **5.2.1. El Juego Tradicional:**

#### **A. Concepto de juego:**

Moyles (1996). Este autor manifiesta que todas las actividades de juego que se orienten de manera acertada permitirán que los niños desarrollen nuevos conocimientos y aseguren un buen aprendizaje. De la misma forma hace ver al juego como un medio eficaz por excelencia en el desarrollo y adquisición de nuevos saberes. Es así que una actividad lúdica va dirigida hacia el logro de un determinado objetivo (conocimiento).

El juego tiene la particularidad de ser una actividad de carácter libre, espontáneo, producto de las circunstancias, en la que el niño participa o decide jugar por su propia voluntad, así mismo es libre, porque es el niño el que elige de manera tan natural en lugar de juego, los objetos o juguetes que utilizará; y es muy cambiante de acuerdo a la mente fluctuante de los pequeños; lo que hace que esta actividad además de sea muy motivadora y divertida sea muy cautivante.

#### **B. Concepto de Juegos tradicionales:**

Según Morera (2008). “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Este tipo de juegos son un ejemplo de solemnidad, transmitidos en el argot popular de generación en generación; que pueden sufrir ciertos cambios o modificaciones, pero sin embargo mantienen su

esencia; son de autor anónimo, pero su origen se remonta a épocas remotas de la historia.

Su transmisión no es únicamente de padre a hijos; sino que en su conservación influyen y juegan un rol importante las instituciones de carácter educativo, cuando los docentes hacen uso de éstos en su labor pedagógica.

Estos juegos tradicionales; están muy relacionados y ligados con el desarrollo cultural y la historia de los pueblos y sociedades; aunque varíen de región a región; sin embargo, sus reglas y condiciones para el juego no varían mucho. Para ejecutarlos o desarrollarlos no se necesita una inversión económica significativa; basta con utilizar los materiales que se encuentran en el entorno, así como algunos reciclables; pues su construcción se hace con materiales rústicos como madera, piedra, materiales de reciclado, etc., y si algo se tiene que adquirir por compra, el gasto es mínimo por lo que todos pueden tener acceso a ellos; en el caso de la mayoría de estos juegos su desarrollo y práctica no requiere de material alguno, sino únicamente la participación activa de los jugadores.

Los juegos tradicionales, también suelen ponerse de moda; pues aparecen y desaparecen en determinadas épocas del año; así por ejemplo en el contexto de la Institución Educativa donde se ejecuta la presente investigación, hay épocas en las que los niños juegan a las bolitas o canicas, a los trompos, a las construcciones y edificaciones, a los sur-sur, a las cometas; etc., depende también a las estaciones y al factor ambiental, por ejemplo en los meses de enero a abril, donde las lluvias son persistentes, juegan a las canicas, un juego que se puede jugar dentro de la casa, en los meses de setiembre a octubre el juego popular son las cometas, pues es época de aire y fuertes vientos, ambiente propicio para este juego. Existe una amplia variedad de estos juegos para todos los gustos y edades

y también por cierto juegos que son practicados exclusivamente varones y otros por las niñas, como también hay juegos en los que pueden participar ambos sexos.

Si bien, estos juegos corren peligro de extinción debido al incremento de la industrialización que ha traído consigo la aparición de juegos modernos, incluso tecnológicos; somos los padres y los maestros, los responsables de que se mantengan vivos en nuestras tradiciones, porque en su práctica los niños pueden desarrollar un conjunto de habilidades, destrezas y capacidades que los juegos tecnológicos no os pueden ayudar; un ambiente muy propicio para su práctica es la zona rural donde los espacios son amplios para los juegos ya que en las ciudades, principalmente en las industrializadas, debido a las condiciones socioculturales, los niños no gozan de espacios abiertos y seguros para practicarlos; de ahí que, la escuela o los centros educativos deben ser los espacios oportunos donde los niños puedan ejercer la práctica de estos juegos; pues los hay para todas las edades y circunstancias.

### **C. Tipos de Juegos Tradicionales:**

Dentro de los juegos tradicionales que aún se conservan y otros que trataremos de rescatar propios de nuestro entorno institucional, donde se realiza la presente investigación; tenemos los siguientes:

#### **Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:**

- Saltar a la soga
- Carrera de encostalados
- Juego del pañuelo

#### **Juegos de habilidad manual:**

- Trompo

- Canicas
- Cometa (juego)
- Yoyó
- Las cinco piedrecitas

C

**Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)**

Juegos con partes del cuerpo

**Algunos son un tipo de competición lógica:**

- Piedra, papel o tijera
- Pares o nones

**Otros tienen un alto grado de actividad física o incluso pueden llegar a ser violentos:**

- Echar pulsos

**Por último, los hay que se basan en la expresión corporal:**

Juego de las películas (adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales)

**Juegos de persecución**

- Escondite
- Tutti frutti (juego)
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados (juego)

**Juegos verbales**

- Retahíla

- Charadas
- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- Veo veo
- Telegrama (juego)
- Teléfono malogrado

#### **D. Importancia del juego en la educación inicial:**

MINEDU (2015). En relación al Juego, expresa que el juego constituye la acción fundamental para el desarrollo y crecimiento de las niñas y niños; especificando que durante los seis primeros años; se va creando en el cerebro de los pequeños miles de millones de conexiones neuronales, conexiones que permiten el desarrollo y aprendizaje.

En el establecimiento de estas conexiones neuronales, juega un papel y factor determinante las actividades de juego o actividades lúdicas; las mismas que favorecen de manera muy importante el desarrollo cognoscitivo, así como el aprendizaje de otras habilidades y destrezas.

De la misma forma, el MINEDU; hace una clasificación especial del juego, los mismos que se deben desarrollar en el aula, como parte de la actividad pedagógica; los mismos que los tomamos en cuenta para el presente estudio de investigación, por cuanto “la hora del juego en los sectores”, es un espacio en el que, como investigadora, incluiremos a los juegos tradicionales. Estos juegos en los sectores par el MINEDU, se clasifican en:

- a. **Juegos de desarrollo motor:** Pertenecen a esta clasificación de juegos aquellos que para su ejecución implican necesariamente el movimiento corporal, así como del desarrollo de la experimentación. Para la realización de este tipo de juegos, es necesario llevar a los niños a espacios amplios donde haya

conexión con el aire libre y los espacios sean amplios a fin de que pueda explorar una diversidad de movimientos que el juego lo requiera.

- b. **Juegos de tipo social:** Para su desarrollo y ejecución de estos tipos de juegos es necesario que se haga en grupos o equipos, Esos juegos son importantes en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales, así como el aprendizaje de la convivencia y la práctica de valores.
- c. **Juegos que favorecen el desarrollo cognitivo:** Estos juegos se caracterizan porque su objetivo es desarrollar o despertar la curiosidad, el descubrimiento, la exploración y manipulación de lo que existe en la realidad próxima; esto permite la construcción de nuevos conocimientos y aprendizajes.
- d. **Juegos de tipo simbólico:** Estos son los juegos que influyen poderosamente para que se desarrollen aprendizajes básicos en los alumnos del nivel inicial; en estos juegos los niños tratan de representar de manera muy creativa e imaginativa la realidad con objetos o juguetes que tienen a su alcance, así por ejemplo a una mesa lo transformarán en una casa; a un cartón en cocina, etc.

### 5.2.2. Competencia Matemática

#### A. Concepto:

Para el Ministerio de Educación a través de las Rutas de Aprendizaje, al referirse a Competencia Matemática, manifiesta en este documento que son las diferentes capacidades que desarrolla el niño para realizar tres acciones fundamentales en el desarrollo del pensamiento matemático; estas funciones son: formular, emplear e interpretar las matemáticas en diferentes contextos en los que le toque interactuar.

El desarrollo de estas capacidades le permite al niño, identificar el papel que cumplen el desarrollo de capacidades en el área de Matemática en su vida cotidiana; así como a tomar decisiones matemáticas que tienen que ver directamente con las actividades diarias que realiza.

Un aspecto importante que nos menciona en su definición la frase “resolución de problemas” lo que hoy en día de acuerdo a Rutas de Aprendizaje es considerado como el enfoque del área de Matemática y otro es las matemáticas en distintos contextos, visto las preguntas de la evaluación muchas veces un estudiante de la zona rural no puede imaginar lo que percibe en los gráficos, sobre todo en la zona rural, como ya es desconocido por su contexto no va a cumplir con las expectativas que busca la evaluación.

Al respecto de competencia matemática el Programa para la evaluación Internacional de Estudiantes PISA; la define como la capacidad que desarrolla el sujeto para comprender el papel de las matemáticas como parte fundamental en la vida del ser humano; pero no sólo a comprender este papel sino también a hacerlo parte de su vida misma al utilizar las capacidades matemáticas en la búsqueda de satisfacer sus necesidades básicas, pero además le permite desarrollar capacidades de lógica, análisis y reflexivo.

Existen un grupo variado de competencias que permiten que el proceso educativo sea integral; dentro de las cuales se encuentran también las competencias matemáticas; estas competencias son: el razonar y pensar, argumentar, comunicar, modelar, resolver problemas y plantearlos, utilizar y representar el lenguaje simbólico, formal, técnico y las operaciones.

## **B. Una enseñanza por competencias y su importancia:**

En la escuela y educación tradicional; los maestros se dedicaban a exponer e impartir los conocimientos e ideas; mientras los alumnos escuchaban, tratando de entender y retener lo que el maestro explicaba y luego tomaban apuntes que en la mayoría de los casos era un dictado de lo mismo que el docente exponía. De esta manera el único protagonista era el maestro, pues el alumno era un ente pasivo que sólo se limitaba a escuchar, retener, y memorizar la información que recibía.

Sin embargo, este tipo de educación, no ha resultado trascendente puesto que al limitar los aprendizajes al memorismo; ya sea a corto o largo plazo se olvidan rápidamente y tomando en cuenta que el avance del conocimiento se da vertiginosamente; pronto esos conocimientos almacenados en la memoria quedan en desuso.

Ante ello es necesario que los docentes implementen en su labor pedagógica las estrategias de la enseñanza por competencias; donde el docente es un mero guía, orientador y facilitador del aprendizaje; en donde el alumno sea el que genera sus conocimientos y aprendizajes en contextos divergentes y de acuerdo a sus necesidades e intereses de aprendizaje; estos aprendizajes le resultarán significativos puesto que los pondrá en práctica y le serán duraderos.

En este contexto el aprendizaje se genera o produce haciendo, ejecutando; lo que resulta más significativo para el niño y se siente más motivado por este tipo de aprendizaje, pues se convierte en un ente activo y descubridor de lo que quiere y necesita aprender.

### **C. ¿Cómo desarrollar un aprendizaje por competencias?**

Para empezar una tarea educativa por competencias, conviene realizar un análisis concienzudo de lo que hoy en día es la práctica docente en las aulas de clase; luego de ello se tendría que seleccionar

lo que no se relaciona o articula con el aprendizaje por competencias; tenemos como docentes algunas prácticas pedagógicas que nos cuesta dejar y que aún seguimos practicando; práctica que nada tiene que ver con los nuevos parámetros educativos; conviene dejar entonces acciones como las que citaremos a continuación:

- Elaborar y planificar una programación que estrictamente tiene que cumplirse a pie de letra.
- El docente es que explica los contenidos de aprendizaje, el alumno únicamente recepciona los contenidos.
- Es mejor docente, es el que más cuadernos llena y más tareas para casa deja.

Para desarrollar la labor pedagógica por competencias, se hace sumamente importante y necesario que el docente inicie el trabajo educativo a partir de situaciones que impliquen un reto de aprendizaje para el estudiante, donde el alumno encuentre significatividad de lo que aprende; en orientación a los aprendizajes esperados y a los estándares nacionales planteados por el MINEDU.

La diversidad de situaciones de aprendizaje, necesitan ser planteadas de acuerdo a los ritmos y estilos de aprendizaje, donde los estudiantes puedan movilizar sus conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes para construir sus saberes y utilizarlos en los contextos pertinentes. Pero, además, los maestros debemos, plantear estas situaciones de aprendizaje en función a los niveles de complejidad creciente de acuerdo al desarrollo cognitivo e intelectual de los estudiantes; pero sin dejar de considerar las demandas y exigencias del desarrollo y adelanto de los conocimientos y de la ciencia.

En este tipo de trabajo, es fundamental la presencia de la evaluación de tipo formativa; por ser la que nos brinda información significativa

para ir tomando decisiones en cuanto a cómo van avanzando los estudiantes; de manera tal que todos aprendan, nadie quede postergado.

Debemos aclarar; sin embargo, que la enseñanza y aprendizaje por competencias, no implica en ninguna de las circunstancias; al empleo de los contenidos por conceptos o la información; sino, por el contrario, a valernos de éstos para generar y producir más y mejores conocimientos y aprendizajes.

#### **D. Características de la Competencia Matemática:**

Luego de haber realizado estudios y leído a algunos autores sobre el tema, la investigadora arriba a las conclusiones siguientes, en relación a las características de la Competencia Matemática:

Las competencias matemáticas están relacionadas con “el saber aplicar lo que se aprendió para poder resolver o darles solución a determinadas situaciones”; de esto se deduce que ser competente matemáticamente es tener la capacidad de aplicar los saberes matemáticos además de comprender, argumentar y analizar diferentes circunstancias.

El desarrollar o lograr que el niño sea capaz o competente en las matemáticas, implican el tener en cuenta el desarrollo de los aspectos siguientes:

- Ser competente matemáticamente, implica tener la capacidad para analizar e interpretar situaciones matemáticas para expresarlo en los contextos necesarios y que a la vez den la posibilidad de ir aprendiendo a lo largo de toda la vida.
- Aplicar los conocimientos numéricos y de relaciones combinatorias, así como de las diversas expresiones matemáticas

que implica números, símbolos, elementos geométricos, medidas, dimensiones, en situaciones matemáticas variadas.

- Competencia matemática, implica, además, poner en práctica procesos importantes como la argumentación el razonamiento que permitan y posibiliten a los estudiantes la resolución de problemas o también a obtener información de diversa índole.

-

#### **E. Dimensiones de la competencia matemática:**

El desarrollo de la competencia matemática; implica como ya señalamos anteriormente el despliegue de un conjunto de capacidades que se evidencian mediante dimensiones; a las que se les denomina también subcompetencias; las cuales se van determinando el avance y progreso, teniendo en cuenta ciertos indicadores y desempeños de logro; estos indicadores o desempeños, no son otra cosa que las señales que dan evidencias claras de lo que debe el alumno hacer y lo que debe saber.

Estas dimensiones, conforme al Diseño Curricular nacional planteado y conforme a la normativa vigente; son las siguientes:

##### **a. La competencia Comunica y representa ideas matemáticas:**

Esta dimensión agrupa a dos sub competencias importantes y necesarias para ser competente matemáticamente:

- **Dimensión de cantidad:** Se incluyen en esta dimensión los aspectos relativos al concepto de número, su representación, el significado de las operaciones, las magnitudes numéricas, los cálculos matemáticos y las estimaciones. Además, los aspectos de comprensión del tamaño relativo, el reconocimiento de pautas numéricas y medida de los objetos de la realidad, así como las tareas de cuantificar y representar numéricamente atributos de esos mismos objetos.

- **Espacio y Forma:** Esta dimensión incluye los aspectos relativos al campo geométrico, pero entendidos de una manera integradora y aplicativa, esto es: entender la posición relativa de los objetos; aprender a moverse a través del espacio y a través de las construcciones y las formas; comprender las relaciones entre las formas y las imágenes o representaciones visuales, etc.
- b. **Elabora y usa estrategias: Agrupa a las sub competencias siguientes:**
  - **Cambios y relaciones e incertidumbre:** En esta dimensión incluimos aquellos elementos que pueden describirse mediante relaciones sencillas y que en algún caso pueden ser formuladas por medio de funciones matemáticas elementales. La componente relativa a la incertidumbre está ligada a los datos y al azar, dos elementos objeto de estudio matemático, a los que se responde desde la estadística y la probabilidad, respectivamente.
  - **Plantear y resolver problemas:** En esta dimensión se incluyen los aspectos relacionados directamente con la llamada resolución de problemas, esto es: traducir las situaciones reales a esquemas o modelos matemáticos; plantear, formular y definir diferentes tipos de problemas (matemáticos, aplicados, de respuesta abierta, cerrados, etc.); resolver diferentes tipos de problemas seleccionando las estrategias adecuadas y comprobando las soluciones obtenidas.

## 5.2. Justificación:

Este trabajo constituye un precedente, para dar una alternativa de solución a nuestra actualidad real, como país, en lo que se refiere al proceso de

aprendizajes del área de Matemática. Los estudiantes que tienen una deficiente formación en Matemática en el nivel inicial, siguen con misma dificultad tanto en la primaria, en la secundaria y mucho más aun en educación superior.

La competencia Matemática, es sin lugar a dudas hoy en nuestros días, el pilar o piedra angular esencial para el desarrollo holístico del ser humano, está demostrado que las personas que tienen mejor formación en Matemáticas, enfrentan la vida de manera más exitosa, teniendo en cuenta también que la matemática es considerada la piedra angular del desarrollo de toda ciencia. En este sentido, el solucionar las deficiencias de los alumnos; principalmente de los que inician su etapa de escolaridad en la educación inicial en el área curricular de Matemática, con estrategias donde el estudiante sea partícipe activo de su propio adentramiento e interiorización de la Matemática es de suma importancia, es decir, que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, el mismo que hace que los conocimientos sean más significativo y duradero, para enfrentar o ponerlos en acción al resolver diferentes situaciones de la vida cotidiana.

La metodología a emplear consiste en seleccionar los juegos variados y los más apropiados, teniendo en cuenta las características de nuestros alumnos (educación en el nivel inicial) y presentarlo con sus instrucciones, reglas, materiales y luego la realización del mismo con la intención de lograr un indicador, capacidad y competencial del área de Matemática. Las sesiones, estrategia, método, y otros, empleados en la investigación usando los procesos pedagógicos y didácticos, una vez demostrada se abre la posibilidad de ser empleados en posteriores trabajos e investigaciones; procurando en lo posible su eficiencia. Los logros que resulten de este estudio podrán ser socializados, a fin de ser anexados al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se estaría comprobando y verificando que la aplicación de juegos; en este caso los juegos tradicionales; permite y facilita el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de la institución de educación inicial N° 582- Bambamarca.

### **5.3. Problema:**

La OCDE reúne a 72 países miembros comprometidos con la democracia y la economía de mercado para los que constituye un foro único de debate, desarrollo y perfeccionamiento de políticas económicas y sociales, por asuntos. La misión de la OCDE consiste en promover políticas destinadas a:

El nombre PISA corresponde con las siglas del programa según se enuncia en inglés: *Programme for International Student Assessment*, es decir, Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos, como proyecto de la OCDE, tiene como principal finalidad verificar el desarrollo y avance de los estudiantes cuando concluyan su educación básica de formación, hacia los 15 años, en ciencias, lectura y matemática.

De la misma forma otra de sus preocupaciones a las que apunta a la solución es garantizar el crecimiento del empleo seguro a fin de estandarizar la economía y el mercado; teniendo en cuenta que es el trabajo la actividad que garantiza las mejoras en la calidad de vida de las sociedades de los diferentes países que integran este grupo; lo que contribuirá significativamente al desarrollo de la economía mundial. La medida de ciencia y comprensión lectora es de 493 y 490 en matemática (PISA, 2016). Según los resultados de la evaluación PISA, nuestro país se encuentra ocupando el antepenúltimo puesto de los países de Latinoamérica. Veamos la variación de los tres últimos resultados de PISA en matemática en el Perú. Resultados que deben hacernos reflexionar y tomar medidas urgentes de corrección y solución a esta problemática. Como docentes somos conscientes que el Estado Peruano a través del MINEDU y otras Instituciones comprometidas en la tarea educativa; en los últimos años han implementado acciones diversas para la mejora de estos resultados; sin embargo; los factores que influyen en el bajo nivel de Rendimiento académico son muchísimos y de diferente índole; que a la fecha no ha logrado combatirse; por lo que es necesario que desde las aulas, cualquiera sea el contexto, los maestros y maestras peruanas vayamos asumiendo retos y compromisos de cambio que permitan aminorar las brechas del bajo rendimiento académico de nuestros niños y niñas peruanas.

**Tabla 3.3. Variación de los resultados de Matemática para Perú, según niveles de desempeño en PISA 2009 – 2015**

	PISA 2009		PISA 2012		PISA 2015	
	%	e.e.	%	e.e.	%	e.e.
Nivel 6	0,1	(0,1)	0,1	(0,0)	0,0	(0,0)
Nivel 5	0,5	(0,2)	0,6	(0,2)	0,4	(0,1)
Nivel 4	2,1	(0,4)	2,1	(0,4)	2,7	(0,4)
Nivel 3	6,8	(0,7)	6,7	(0,7)	9,8	(0,7)
Nivel 2	16,9	(1,3)	16,1	(1,0)	21,0	(0,9)
Nivel 1	25,9	(1,2)	27,6	(0,9)	28,4	(0,9)
Debajo de Nivel 1	47,6	(1,8)	47,0	(1,8)	37,7	(1,2)

**FUENTE: (Resultados PISA-MINEDU)**

La ECE en el Perú muestra los niveles de aprendizaje referentes a las áreas de matemática y comunicación, es así que la región Loreto está en el último lugar y la región Cajamarca se encuentra en el vigésimo lugar de 26 regiones evaluadas, es una clara muestra que nuestro sistema educativo no responde a los intereses de OCDE ya que lo que quiere en un desarrollo económico basado en el capitalismo. La región Cajamarca en competencias matemáticas se encuentra en el décimo quinto lugar con un total de 9,5 % de estudiantes logran las competencias matemáticas esperados.

En la región Cajamarca la evaluación censal de estudiantes, en resultados por UGEL la provincia de Hualgayoc se encuentra en el séptimo lugar de 13 provincias con 20,7% en inicio, esto quiere decir, que de cada 100 estudiantes 21 no logran los aprendizajes esperados en segundo grado de la educación Básica Regular, por otro lado en cuarto grado en matemática la UGEL Hualgayoc se encuentra en el séptimo lugar con un 9% de estudiantes están en el nivel inicio, el mismo que nos hace saber que de cada 100 estudiantes 9 no logran las competencias matemáticas previstas para el cuarto grado. Respecto a segundo grado de educación secundaria la provincia de Hualgayoc se encuentra en el séptimo lugar con un 39% nos hace saber que de cada 100

estudiantes 39 estudiantes se encuentran en el nivel previo al inicio, (Ministerio de Educación, 2017) es muy lamentable esta realidad pero a la vez un gran reto para los docentes poder iniciar a forjar a los estudiantes con mejores competencias Matemáticas.

El buen desempeño de los estudiantes en cuanto al campo académico, se logrará también cuando los maestros tengamos la motivación de cambio y dejemos de desaprender para aprender e implementar nuevas y mejores estrategias y herramientas de enseñanza y aprendizaje y al mismo tiempo técnicas e instrumentos mejores planificados y elaborados para el proceso de evaluación capaces de medir el rendimiento integral de los estudiantes.

Las evaluaciones PISA realizadas a nivel internacional o la ECE a nivel nacional en secundaria y primaria simultáneamente nos brinda resultados que no son tan halagadores para nuestros estudiantes en el área de Matemática, los mismos que nos lleva a una reflexión del cómo mejorar de manera positiva esa realidad.

De acuerdo a lo observado en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, también se muestra una serie de dificultades para el aprendizaje de las competencias matemáticas, esto en parte depende del manejo de estrategias adecuadas tanto para la enseñanza de la matemática y los conocimientos que se propone lograr en el segundo ciclo de la Educación Básica Regular del Perú.

De acuerdo a lo anunciado en el punto anterior el presente Proyecto de Investigación busca responde a la siguiente pregunta:

**¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollarán la competencia matemática en los niños de la Institución N° 582 Bambamarca-2018?**

## 5.4. Conceptualización y Operacionalización de las Variables:

### 5.4.1. Conceptuación de Variables:

#### A. VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Tradicionales:

Conocemos como juegos tradicionales, a aquellos juegos que surgen en la cultura de los pueblos; aquellos que no están registrados en textos especiales y de autores conocidos, sino que se caracterizan por ser anónimos y transmitidos de generación en generación; para cuya práctica o ejecución no se hace necesaria inversión económica, pues en muchos de ellos no se hace necesario el uso de materiales para su ejecución.

#### B. VARIABLE DEPENDIENTE: Competencias Matemáticas:

Desarrollar competencias matemáticas, implica necesariamente desarrollar un conjunto de capacidades para comprender el rol que la matemática tiene y cumple en la vida de cada ser humano, pero no bastará con conocer, comprender y analizar sus implicancias sino en cómo utilizamos la matemática para lograr nuestros objetivos y metas diarias.

### 5.4.2. Operacionalización de Variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b>  <b>JUEGOS TRADICIONALES</b> Son juegos que han pasado de padres a hijos, Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un determinado lugar o contexto geográfico.	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se sustenta en la teoría constructivista.</li><li>▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget, Groos, Vigotsky y Ausubel</li><li>▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética que son la que orientan el funcionamiento de la propuesta.</li></ul>
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Los propósitos de la propuesta están claramente definidos</li><li>▪ Son viables en su ejecución los objetivos.</li><li>▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos.</li><li>▪ Son coherentes los propósitos</li><li>▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.</li></ul>
		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes.</li></ul>

	Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias.</li> <li>▪ Busca desarrollar en los niños competencias matemáticas.</li> </ul>			
	Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> <li>▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>▪ Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en el campo de la matemática.</li> </ul>			
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA	INSTR. EVAL.
<p style="text-align: center;"><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Competencias matemática</b></p> <p>Conjunto de capacidades que deben desarrollar los niños para formular, emplear e interpretar las matemáticas en distintos contextos de acuerdo a su edad y realidad.</p>	<p><b>Comunica y representa ideas matemáticas.</b></p> <p><b>(Cantidad, Espacio y Forma</b></p>	Agrupar objetos con un solo criterio.	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?	Observación	Lista de cotejo
		Expresa en forma oral los números ordinales.	Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar.		
		Realiza representaciones de cantidades hasta 5	¿Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5?		
		Expresa la comparación de cantidades	¿Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: ¿muchos, pocos y ninguno?		
	Expresa el criterio para ordenar objetos por tamaño	¿Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño o de largo a corto?			
	<p><b>Elabora y usa estrategias.</b></p> <p><b>(Cambios, relaciones e incertidumbre, Resolución de Problemas)</b></p>	Cuenta objetos hasta el 5	¿Propone acciones para contar hasta 5?		
Emplea estrategias basadas en el ensayo error, para resolver problemas para contar hasta 5.		Resuelve en ejercicios problemas prácticos que implica representaciones hasta el 5			

		Compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria.	¿Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria? (muy pesado, pesado, liviano)	
--	--	--	--	--

## 5.5. HIPÓTESIS

Los juegos tradicionales; desarrollan significativamente competencias matemáticas, en los niños de la I.E N° 582 – Bambamarca.

## 5.6. OBJETIVOS:

### 5.6.1. Objetivo General:

Demostrar que los juegos tradicionales desarrollan competencias matemáticas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 582 - Bambamarca-2018

### 5.6.2. Objetivos Específicos:

**5.6.2.1.** Identificar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I. N° 582, Bambamarca-2018; antes de la aplicación de la propuesta de los juegos tradicionales.

**5.6.2.2.** Identificar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I. N° 582, Bambamarca-2018; después de la aplicación de la propuesta de los juegos tradicionales.

**5.6.2.3.** Comparar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I. N° 582, Bambamarca-2018; antes y

después de la aplicación de la propuesta de los juegos tradicionales.

## 6. METODOLOGÍA:

### 6.2. Tipo y diseño de investigación

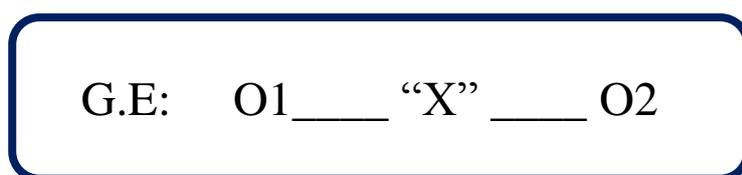
El tipo de investigación del presente trabajo es experimental - explicativa.

Este tipo de investigación se centra en descubrir y analizar las posibles causas que originan los fenómenos o problemática que se pretende analizar y solucionar; ya sea a largo o corto plazo y cuyos fenómenos afectan considerablemente a los sujetos u objetos de un contexto; por lo que urge el planteamiento de estrategias de solución.

El diseño general viene a ser pre experimental; de tipo lineal sobre el grupo de muestra que a la vez es nuestro grupo control

Los diseños pre experimentales también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y relación con la variable dependiente.

Para la investigación este diagrama es la siguiente:



Donde:

G. E.: grupo experimental

O1: Pre test de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

X: Taller de juegos tradicionales.

O2: Post test de la Competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

### 6.3. Población y muestra

#### a. Población

La población para la presente investigación, está constituida por 13 estudiantes de la I.E.I N° 582 Barrio Amazonas – Bambamarca.

#### b. Muestra

El grupo que constituye la muestra ha sido seleccionado de manera no probabilística; de acuerdo a la intención de la presente investigación, constituyendo la totalidad de los niños de la población, vale decir, los 13 alumnos de la Institución Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

EDAD	HOMBRES	MUJERES
3 años	3	2
4 años	2	2
5 años	2	2

TOTAL	13
-------	----

**FUENTE:** Nómina de matrícula 2018-I.E.I. N° 585-Bambamarca

### 6.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

#### Técnica

La observación que permite obtener información sobre los logros obtenidos en la aplicación de juegos tradicionales y sus implicancias en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

#### Instrumentos

Los instrumentos para el presente trabajos son la ficha de observación que permite evaluar la variable dependiente, competencia actúa y piensa

matemáticamente en situaciones de cantidad y la ficha de observación para determinar la variable independiente, juegos tradicionales.

## **7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

En el procesamiento de los resultados obtenidos en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad se tiene en cuenta cuadros, gráficos de barra con medidas de tendencia central. En cuanto a los análisis se compara entre los antecedentes y los resultados obtenidos para de esta manera dilucidar el logro o no de la hipótesis.

### CUADRO N° 01

#### DIMENSIÓN: COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS

**Indicador: Agrupa objetos con un solo criterio.**

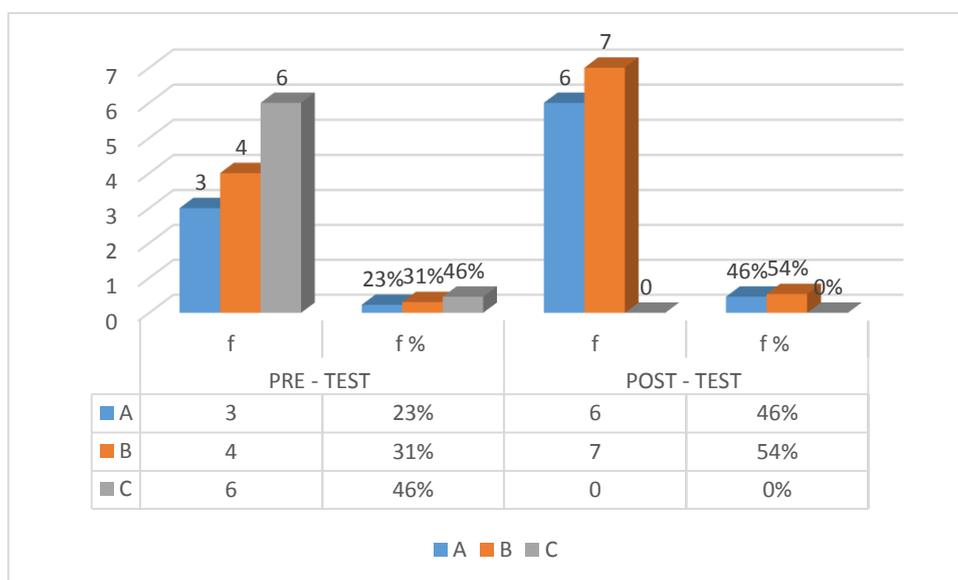
**Ítem: ¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	3	23%	6	46%
B	4	31%	7	54%
C	6	46%	0	0%
TOTAL	13	100%	13	100%

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

### GRAFICO N° 01

**¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?**



**FUENTE:** Cuadro N° 1

**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio puesto que de 46% al 54% existe una diferencia de 8%.

**CUADRO N° 02**

**DIMENSIÓN: COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS**

**Indicador: Expresa en forma oral los números ordinales.**

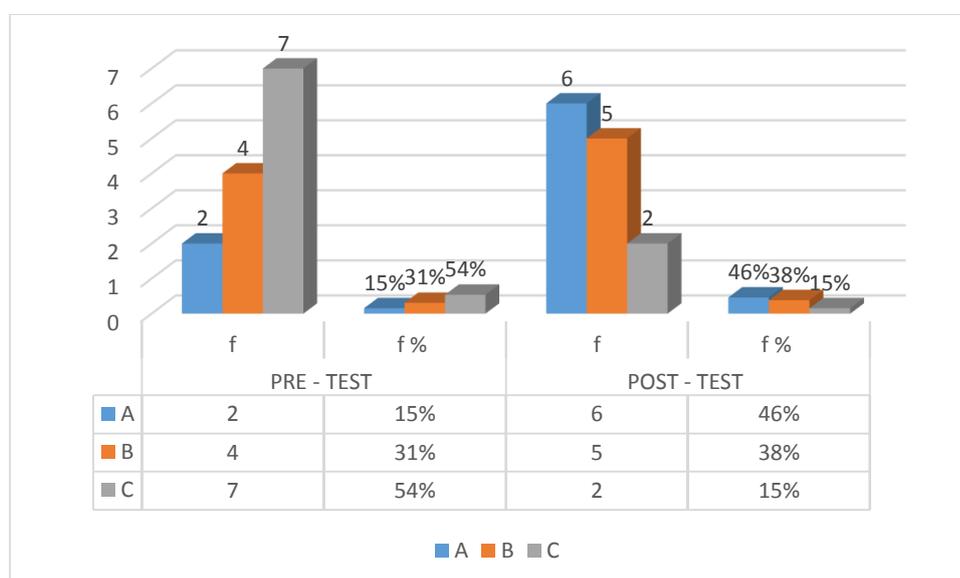
**Ítem: Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar.**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	15%	6	46%
B	4	31%	5	38%
C	7	54%	2	15%
TOTAL	13	100%	13	100%

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018.

**GRAFICO N°02**

**Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar.**



**FUENTE:** Cuadro N° 2

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que del 15% que lograba este indicador en el pre-test, en el Post Test lo lograron el 46%.

### CUADRO N° 03

#### DIMENSIÓN: COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS

**Indicador: Realiza representaciones de cantidades hasta 5**

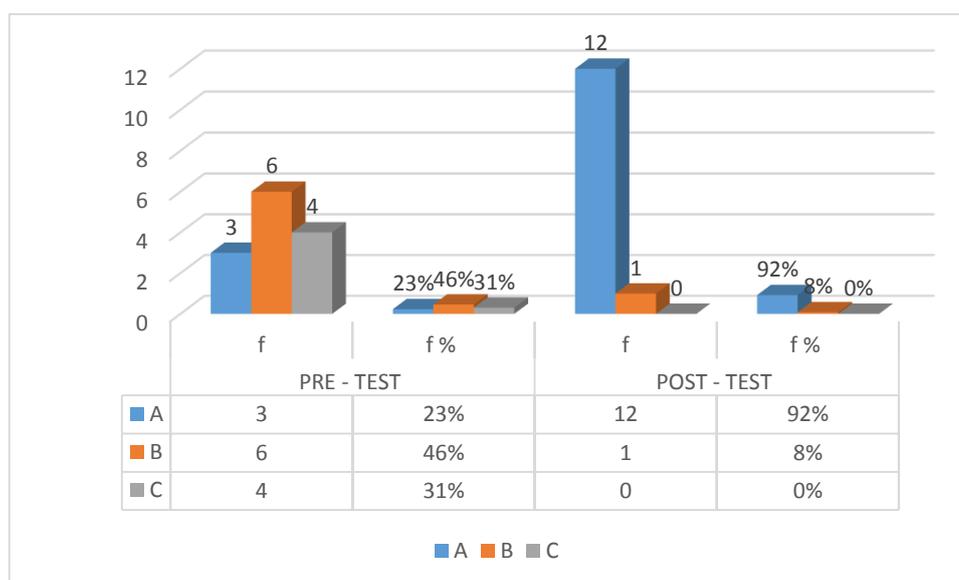
**Ítem: ¿Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5?**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	3	23%	12	92%
B	6	46%	1	8%
C	4	31%	0	0%
TOTAL	13	100%	13	100%

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

### **GRAFICO N°03**

**Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5.**



**FUENTE:** Cuadro N° 3

**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio significativo puesto que de 23% al 92% existe una diferencia de 69%.

### CUADRO N° 4

#### DIMENSIÓN: COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS

**Indicador: Expresa la comparación de cantidades**

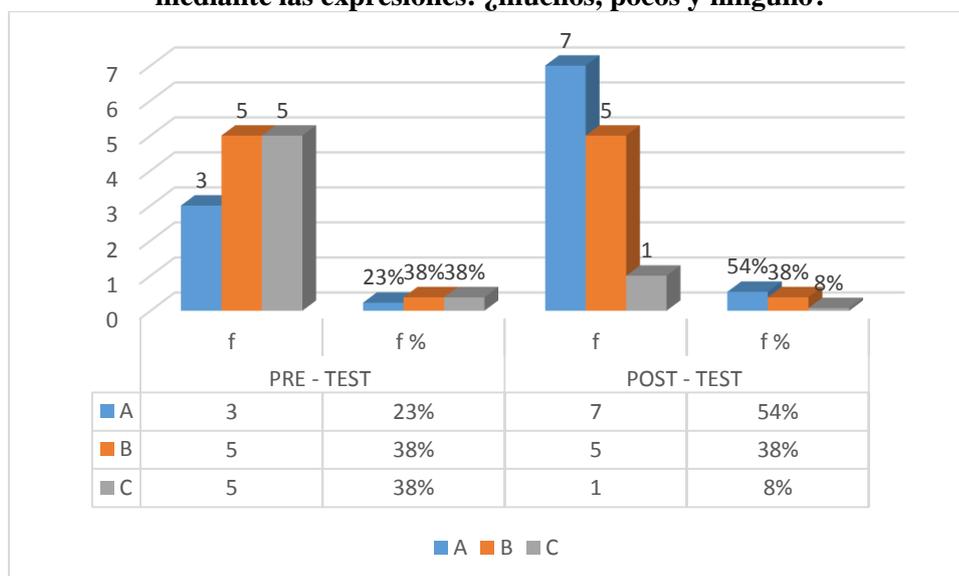
**Ítem: ¿Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: ¿muchos, pocos y ninguno?**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	3	23%	7	54%
B	5	38%	5	38%
C	5	38%	1	8%
TOTAL	13	100%	13	100%

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018.

**GRAFICO N° 04**

**Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: ¿muchos, pocos y ninguno?**



**FUENTE:** Cuadro N° 4

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que del 23% que lograba este indicador en el pre-test, en el Post Test lo lograron el 54%.

## CUADRO N° 5

### DIMENSIÓN: COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS

**Indicador: Expresa el criterio para ordenar objetos por tamaño**

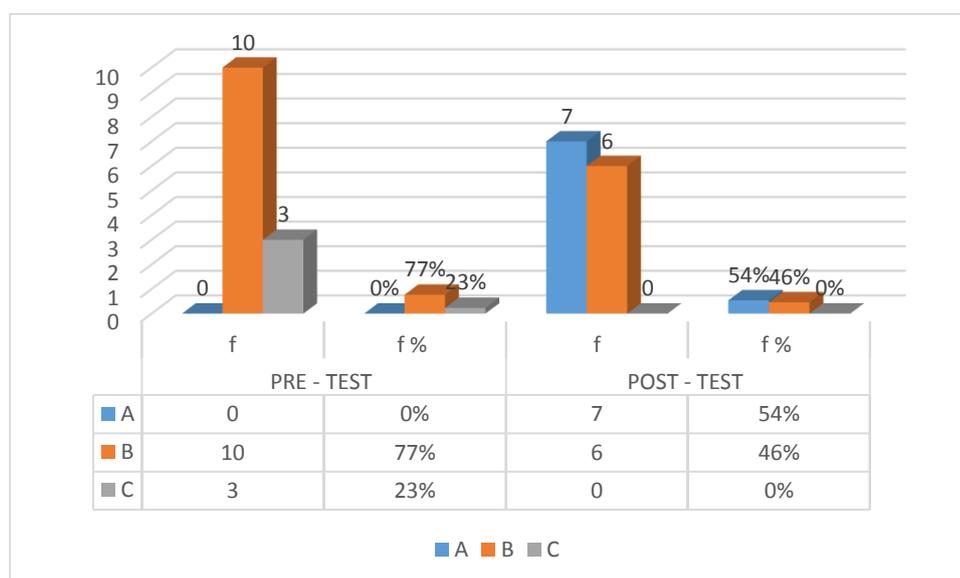
**Ítem: ¿Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño o de largo a corto?**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	0	0%	7	54%
B	10	77%	6	46%
C	3	23%	0	0%
	13	100%	13	100%

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

### GRAFICO N° 05

**Expresa el criterio para ordenar hasta 03 objetos de grande a pequeño o de largo a corto.**



**FUENTE:** Cuadro N° 5

**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador, en cambio en el Post Test el 54% alcanzaron dicho indicador de logro.

## CUADRO N° 6

### DIMENSIÓN: ELABORA Y USA ESTRATEGIAS.

**Indicador: Cuenta objetos hasta el 5**

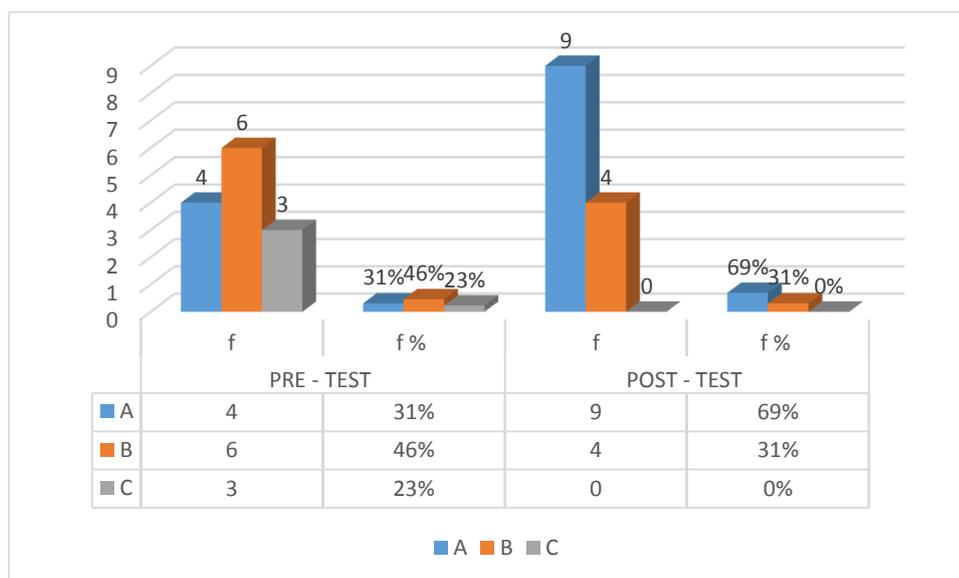
**Ítem: ¿Propone acciones para contar hasta 5?**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	4	31%	9	69%
B	6	46%	4	31%
C	3	23%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

### GRAFICO N° 06

**Propone acciones para contar hasta 05.**



**FUENTE:** Cuadro N° 6

**INTEPRETACIÓN:** Considerando las frecuencias más altas tanto del Pre-Test (46%) como del Post-Test (69%), se deduce que se ha producido un cambio considerable en relación al indicador descrito.

## CUADRO N° 7

### DIMENSIÓN: ELABORA Y USA ESTRATEGIAS.

**Indicador: Emplea estrategias basados en el ensayo error, para resolver problemas para contar hasta 5.**

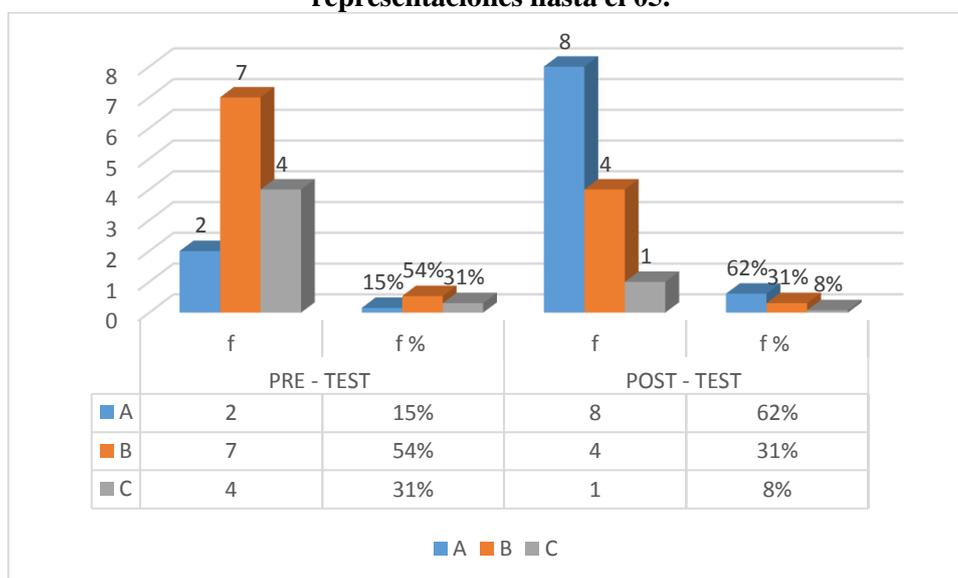
**Ítem: Resuelve en ejercicios problemas prácticos que implica representaciones hasta el 5**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	15%	8	62%
B	7	54%	4	31%
C	4	31%	1	8%
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

### GRAFICO N° 07

**Resuelve en ejercicios problemas prácticos que implica representaciones hasta el 05.**



**FUENTE:** Cuadro N° 7

**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio significativo puesto que de 54% al 62% existe una diferencia de 8%.

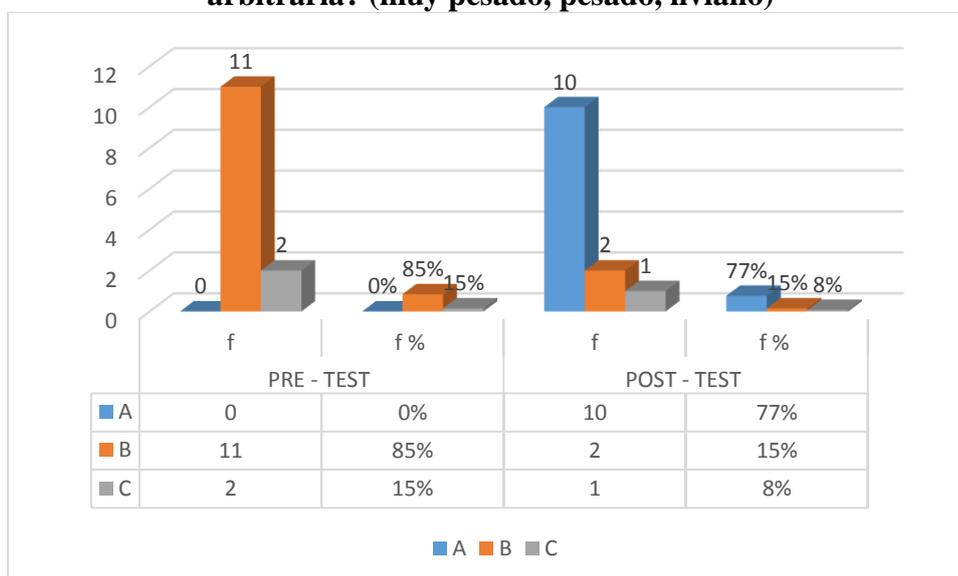
**CUADRO N° 8**  
**DIMENSIÓN: ELABORA Y USA ESTRATEGIAS.**

**Indicador: Compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria. Ítem: ¿Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria? (muy pesado, pesado, liviano)**

INDICADORES	PRE - TEST		POST - TEST	
	f	f %	f	f %
A	0	0%	10	77%
B	11	85%	2	15%
C	2	15%	1	8%
TOTAL	13	100%	13	100%

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018

**GRAFICO N° 08**  
**¿Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria? (muy pesado, pesado, liviano)**



**FUENTE:** Cuadro N° 8

**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 77% alcanzaron dicho indicador de logro.

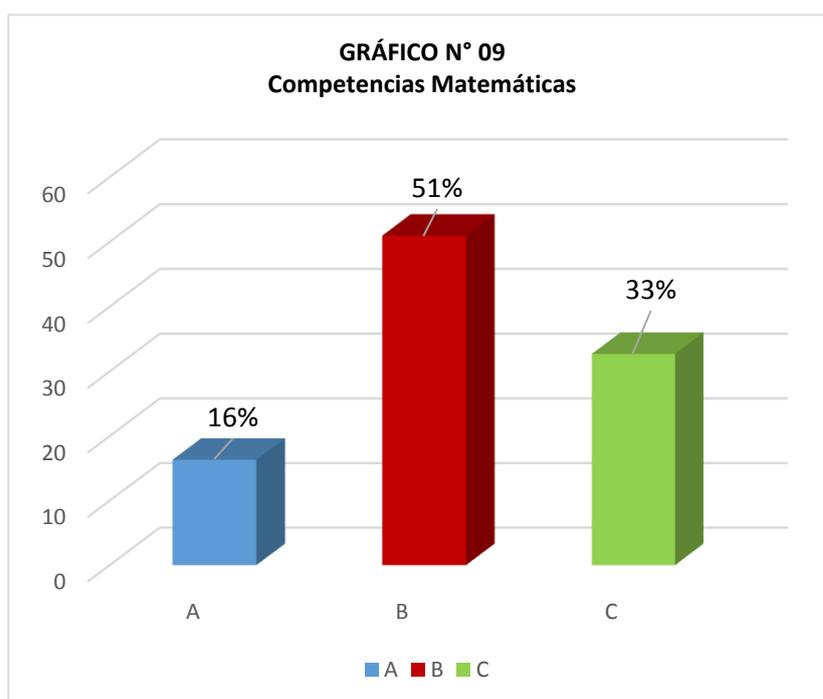
## RESULTADOS: CONSOLIDADO:

Habiendo procesado los resultados obtenidos tanto en la evaluación diagnóstica como en el pos test; podemos consolidar los resultados de la manea siguiente:

**TABLA N° 9**

INDICADORES	PRE-TEST
	f %
A	16
B	51
C	33
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Resultados de Cuadros estadísticos del Pre test a los niños de la I.E.I. N° 582



## INTERPRETACIÓN:

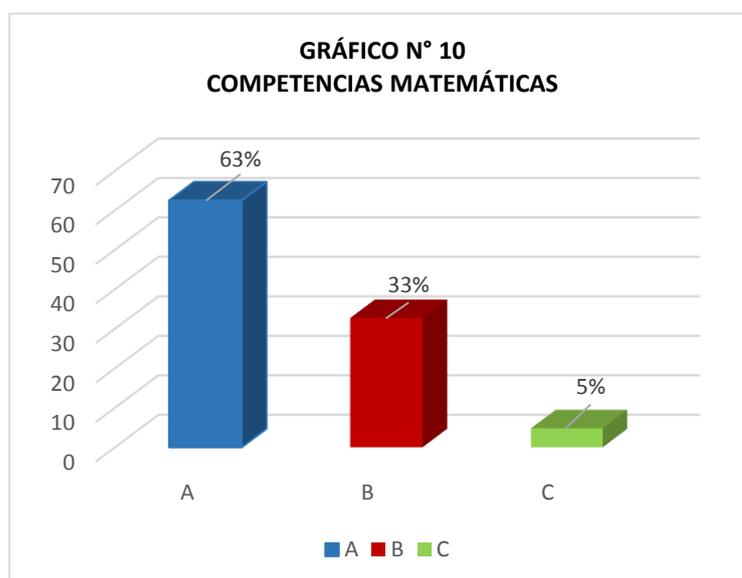
Apreciamos en la tabla 9 y figura 9 que, en el pre test, únicamente el 16% obtenían un nivel satisfactorio; un 51% se encuentra en proceso, y el 33% no ha logrado desarrollar las competencias matemáticas

**TABLA N° 10**

<b>INDICADORES</b>	<b>POST-TEST</b>
	<b>f %</b>
A	63
B	33
C	5
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Resultados de Cuadros estadísticos del Pos test a los niños de la I.E.I. N°

582



**FUENTE:** Resultados de Cuadros estadísticos del Pos test a los niños de la I.E.I.

N° 582.

**INTERPRETACIÓN:**

Apreciamos en la tabla 10 y figura 10 que, en el pos test, únicamente el 63% obtenían un nivel satisfactorio; un 33% se encuentra en proceso, y el 5% no ha logrado desarrollar las competencias matemáticas.

## **8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:**

Guerra, (2017). Programa divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial “Pedro de Osma” 2017; al término de su investigación concluye que: Aplicar y desarrollar actividades pedagógicas con el Programa Divertimati tuvo consecuencias bastante saludables en el desarrollo de los conocimientos en cuanto a las diversas capacidades y dimensiones del área de matemática; en los niños que integran el grupo muestra para el desarrollo de la investigación de la Institución Inicial Pedro de Osma; ya que éstos; fortalecieron significativamente las competencias del área, dichas competencias son las cinco competencias propuestas y planteadas en el Programa Educativo para el nivel inicial, propuesto por el Ministerio de Educación. Estas competencias han sido desarrolladas de acuerdo a su ciclo y nivel educativo; quedando comprobada la hipótesis planteada para dicha investigación como válida.

En nuestro trabajo el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas integrantes del grupo muestra era muy deficiente; sin embargo, con la aplicación de la actividad de los Juegos tradicionales, logramos grandes mejoras en el desarrollo de las diferentes dimensiones e indicadores propuestos para el presente plan; pero logró su objetivo por la forma como se orientó el trabajo en el área de matemática, utilizando una actividad en la que el niño encuentra mayor placer como es el juego.

García, (2013). Juegos matemáticos para el aprendizaje de la matemática, 2013. Concluye en lo siguiente: El empleo de los juegos matemáticos; es una estrategia de muchísima utilidad a ser empleadas, especialmente en los estudiantes de los primeros ciclos escolares; debido a la motivación que causa en ellos y en la disposición que genera hacia la búsqueda de nuevos conocimientos y aprendizajes. De esta forma se materializan los objetivos propuestos en el presente estudio, en el que los juegos matemáticos permiten y favorecen el desarrollo de

los aprendizajes en el área en mención, pero además les facilita poderosamente en el aspecto de su desarrollo personal y social; ya que, al jugar, se integran con más dinamismo en los diferentes grupos de juego o de trabajo.

Si bien en este estudio no utilizamos juegos matemáticos, sino los Juegos Tradicionales; sin embargo, coincidimos con la autora citada anteriormente, en el hecho de que el juego en cualquiera de sus formas o expresiones es una forma de aprendizaje; de adquisición de conocimientos, de interacción en un marco de práctica de valores y respeto de reglas; y si al juego le orientamos al logro de ciertos objetivos, resulta una eficaz herramienta pedagógica para lograr más y mejores conocimientos, tal como ocurrió con los niños de nuestra muestra, quienes a través de los Juegos Tradicionales, debidamente orientados y planificados, lograron mejoras sustanciales en el manejo de competencias matemáticas básicas para el nivel inicial.

Lachi, (2015). *Juegos Tradicionales como estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en niños (as) de 5 años, tesis presentada ante la Universidad San Ignacio de Loyola*; llega a las conclusiones siguientes: El bajo nivel de desarrollo de la competencia matemática de número y relaciones; entre otros factores, se debe principalmente al poco compromiso docente para trabajar estrategias, herramientas, recursos pertinentes que permiten y faciliten a los niños su trabajo en las actividades pedagógicas de clasificar y seriar en situaciones cotidianas.

Además, muchos de los docentes desconocen el enfoque de la matemática en el marco del nuevo Diseño Curricular, teniendo serias debilidades en cuanto a las nociones básicas de la competencia número y relaciones.

En el trabajo se utilizó los juegos tradicionales del contexto socio geográfico; lo que permitió desarrollar la competencia antes mencionada de manera muy eficiente, dinámica, divertida y además muy motivadora para los niños participantes; quienes se involucraban al cien por ciento en las actividades propuestas, desarrollando y fortaleciendo sus conocimientos matemáticos.

Efectivamente, coincidimos con la autora Lachi, ya que los Juegos Tradicionales son una estrategia o herramienta no sólo lúdica, sino que, planificada y trabajada dentro del área curricular de matemática favorece el desarrollo del pensamiento crítico, y la capacidad para resolver problemas matemáticos presentes en su vida cotidiana. Al mismo tiempo que encontramos en los Juegos tradicionales una estrategia valiosísima para trabajar y descubrir una gran gama de competencias y capacidades en los niños y en las diferentes áreas curriculares.

Rivas & Sullca, (2017). Desarrolló su tesis, cuyo objetivo era determinar el impacto que causaba utilizar los Juegos Tradicionales en el desarrollo del Pensamiento matemático en alumnos de educación inicial en Andahuaylas; concluyendo que: Las diferentes investigaciones y estudios; tanto en el ámbito nacional; así como en los países de fuera; exhortan que las actividades lúdicas deben ser herramientas y estrategias imprescindibles en la labor pedagógica dentro del aula; con prioridad en los primeros ciclos de la escolaridad-, pues los juegos siendo actividad principal para los niños les motiva y despierta su curiosidad, abriendo el camino para el desarrollo de nuevos aprendizajes.

La influencia que ejerció la estrategia de los Juegos Tradicionales; fue muy eficiente, ya que como se demuestra en los cuadros y gráficos estadísticos, presentados en la sección anterior, gracias a esta estrategia, se tuvo un gran avance en los diferentes indicadores e ítems planteados para este estudio. Además, es una estrategia dinámica, recreativa y motivadora para desterrar en la mentecita de los niños con la que ya vienen de casa “la matemática es difícil”

## **9. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:**

### **9.1. Conclusiones:**

- a. El nivel de desarrollo de competencias matemáticas de los niños y niñas de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 - Bambamarca, 2018 antes del desarrollo de las actividades pedagógicas de Los Juegos Tradicionales era muy deficiente, puesto que según los resultados en cada

uno de los ítems y desempeños propuestos para cada una de las dimensiones evidenciaban un gran déficit en su desarrollo.

- b. Después de aplicar la propuesta de Los Juegos Tradicionales como estrategia para desarrollar las competencias matemáticas e en niños de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018, ésta había mejorado de manera satisfactoria; así queda demostrado en cada uno de los ítems e indicadores de la Lista de cotejo aplicada durante el Post Test.
- c. Concluimos pues manifestando que hacer uso de Los Juegos Tradicionales, como estrategia pedagógica para desarrollar y mejorar competencias matemáticas en los niños y niñas de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 – Bambamarca, 2018; resulta una excelente herramienta puesto que como se observa en los cuadros y gráficos estadísticos, presentados en la sección anterior; los niños han alcanzado altos índices y porcentajes de logro en cada uno de los ítems e indicadores evaluados; quedando de esta manera comprobada y verificada la hipótesis formulada para la presente investigación, con dichos datos obtenidos se dan como válida dicha hipótesis.

## **9.2. Sugerencias:**

- a. Entendiendo la importancia que tiene la matemática como parte de toda nuestra vida, invito a mis colegas maestros a profundizar el presente estudio para mejorarlo o en su defecto, desarrollar otras investigaciones con estrategias innovadoras que permitan la mejora de la práctica educativa y de la construcción de mejores conocimientos en cuanto a las competencias matemáticas de una manera más motivadora y creativa.
- b. La política actual está dirigida a dar respuesta a las transformaciones que se vienen produciendo en los diferentes niveles de enseñanza del Sistema Nacional de Educación, cuyos objetivos son elevar sustancialmente la calidad de la educación, y contribuir decisivamente a que toda la población

alcance una cultura general integral con una verdadera justicia social, de ahí la urgente necesidad de invocar a diferentes instancias del estado a fin de unir fuerzas para crear y promover diversas estrategias que faciliten al maestro de empoderamiento de nuevas estrategias a fin de garantizar que se cumpla los objetivos propuestos por el MINEDU; pero también tendrá que el maestro pasar por un “mea culpa” a fin de mejorar su labor pedagógica, principalmente en el área de matemática en su quehacer educativo diario.

- c. A las diferentes autoridades directivas y administrativas de las Instituciones Educativas, brindar las facilidades necesarias a la realización de futuras investigaciones, teniendo en cuenta que es en las instituciones educativas donde se encuentra el campo de acción para realizar investigaciones, en pro de mejorar la calidad educativa y los diferentes desempeños de nuestros estudiantes.
- d. A los docentes, ser constantes innovadores en la creación de estrategias, utilizando lo que más a nuestro alcance se encuentre; puesto que para realizar una labor eficiente no únicamente hace falta el actor económico, sino la creatividad del maestro para desarrollar aprendizajes cada vez más significativos, que les permita a nuestros estudiantes enfrentar los constantes cambios de nuestro mundo de competitividad que hoy demanda.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Bunles, F., & Álvares, C. (2004). *Psicología educativa* (3° ed.). Lima: San Marcos.
- Conde, J. (2007). *Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil*. Barcelona: INDE.
- Díaz, H. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGrath-Hill.
- García, (2013). *Juegos matemáticos para el aprendizaje de la matemática*-Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango. México.
- Guerra, (2017). *Programa divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial "Pedro de Osma"*
- Hernandez, R., & Baptista, p. (2008). *Metodología de la investigación* (2° ed.). México: McGraw-Hill.
- Huaranga, R. (2006). *Calidad educativa y enfoque constructivista* (1° ed.). Lima: Sam Marcos.
- Huizinga, J. (2005). *Homo ludens*. Madrid : Alianza.
- Lachi, (2015). *Juegos Tradicionales como estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en niños (as) de 5 años*, Universidad San Ignacio de Loyola-Lima. Perú.
- MINEDU. (2013). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Bruño.
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Metrocolors.
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje* (2° ed.). Lima: MED.
- MINEDU. (2019). *Diseño curricular nacional* (4° ed.). Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2017). *Resultado de la ECE 2016*. Lima.
- Moyles, A. (1990). *El juego en la educación infantil*. Madrid: Edmorada.
- OCDE. (2013). *OECD 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy*. París: OCDE.
- OCDE. (2016). *El programa PISA de la OCDE qué es y para qué sirve*. Lima: Víctor Pasache.
- Piaget, J. (1956). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel.

PISA. (2016). *Pisa 2015 resultados clave*. OCDE.

Reyes, A. (2006). *Teoría de Ausubel del aprendizaje significativo* (1° ed.). México: Trillas.

Recopilado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_tradicionales](http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales) Recopilado de: <http://www.calleb.cult.cu/index.php/pretextos/47-cultura-/398-rescate-de-los-juegos-tradicionales-en-actividades-fisicas-recreativas> Juegos con objetos.

Rivas & Sullca, (2017). *Influencia de los Juegos Tradicionales en el Logro de los Aprendizajes del Pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Santa Teresita" San Jerónimo*. Andahuaylas. Perú.

# **ANEXOS**



## ANEXO N° 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO: “Juegos tradicionales para desarrollar competencias matemáticas en los niños de la institución 582, Bambamarca-2018”.**

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTR. EVAL.
¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollarán la competencia matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°582 Bambamarca-2018?	Los juegos tradicionales; desarrollan significativamente las competencias matemáticas, en los niños y niñas de la I.E.I. N° 582 Bambamarca-2018.	<p><b>Objetivo General:</b> Demostrar que los juegos tradicionales desarrollan competencias matemáticas, en los niños y niñas de la I.E.I N°582 Bambamarca-2018.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Identificar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas, en los niños y niñas de la I.E.I N°582, Bambamarca-2018; antes de la aplicación de la</p>	<b>V.I. JUEGO TRADICIONALES.</b>	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se sustenta en la teoría constructivista.</li> <li>▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget, Groos, Vigotsky y Ausubel</li> <li>▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética que son la que orientan el funcionamiento de la propuesta.</li> </ul>		
				Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los propósitos de la propuesta</li> </ul>		

		<p>propuesta de los Juegos Tradicionales.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas, en los niños y niñas de la I.E.I N°582, Bambamarca-2018; después de la aplicación de la propuesta de los Juegos Tradicionales.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de competencias matemáticas, en los niños y niñas de la I.E.I N°582, Bambamarca-2018; antes y después de la aplicación de la propuesta de los Juegos Tradicionales.</p>			<p>están claramente definidos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Son viables en su ejecución los objetivos.</li> <li>▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos.</li> <li>▪ Son coherentes los propósitos</li> <li>▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.</li> </ul>		
				<p>Diseño de la propuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes.</li> <li>▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias.</li> <li>▪ Busca desarrollar en</li> </ul>		

					los niños competencias matemáticas.		
				Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> <li>▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>▪ Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en el campo de la matemática.</li> </ul>		
			<b>V.D. COMPETENCIAS MATEMÁTICAS</b>				

				<b>Comunica y representa ideas matemáticas.</b>	Agrupar objetos con un solo criterio.			
					Expresa en forma oral los números ordinales.	Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar.		
					Realiza representaciones de cantidades hasta 5	¿Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5?		
					Expresa la comparación de cantidades	¿Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: ¿muchos, pocos y ninguno?		
					Expresa el criterio para ordenar objetos por tamaño	¿Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño o de largo a corto?		
				Elabora y usa estrategias	Cuenta objetos hasta el 5	¿Propone acciones para contar hasta 5?		
					Emplea estrategias basados en el ensayo error, para resolver problemas para contar hasta 5.	Resuelve en ejercicios problemas prácticos que implica representaciones hasta el 5		

					Compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria.	¿Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria? ( muy pesado, pesado, liviano)	
--	--	--	--	--	--	--	--





## FICHA DE OBSEVACIÓN PARA EVALUAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

**I.E.I** : N° 582  
**LUGAR** : Bambamarca  
**Investigadora** : RAICO BUSTAMANTE, Mariela Liceth.  
**Sección** : 3,4 y 5 años

**INSTRUCCIONES:** Escribir el número de estudiantes que ejecutan el ítem, según corresponda.

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS		
			A	B	C
<b>Comunica y representa ideas matemáticas.</b>	Agrupa objetos con un solo criterio.	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?			
	Expresa en forma oral los números ordinales.	Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar.			
	Realiza representaciones de cantidades hasta 5	¿Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5?			
	Expresa la comparación de cantidades	¿Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: ¿muchos, pocos y ninguno?			
	Expresa el criterio para ordenar objetos por tamaño	¿Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño o de largo a corto?			
<b>Elabora y usa estrategias</b>	<b>Cuenta objetos hasta el 5</b>	¿Propone acciones para contar hasta 5?			
	<b>Emplea estrategias basados en el ensayo error, para resolver problemas para contar hasta 5.</b>	Resuelve en ejercicios problemas prácticos que implica representaciones hasta el 5			
	<b>Compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria.</b>	¿Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria? ( muy pesado, pesado, liviano)			
<b>TOTAL</b>					

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**I. TÍTULO:** Agrupamos objetos.

**II. MATERIALES:**

- Juego
- Papel bond
- Lápices

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Realizo la dinámica “Batalla del calentamiento”</p> <p style="padding-left: 20px;">Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con los brazos (movemos las manos mientras cantamos)</p> <p style="padding-left: 20px;">Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con la cabeza (movemos la cabeza mientras cantamos)</p> <p style="padding-left: 20px;">Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con las piernas (movemos las piernas mientras cantamos)</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ Pregunto, ¿Dónde viven las aves? ¿Dónde viven las vacas? ¿Dónde viven las personas?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Hago saber a los estudiantes que tienen que observar todo lo que hay en el aula, para en seguida responder, ¿Qué objetos están a su derecha? ¿Por qué? ¿Por qué sus padres no están en el aula?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Niños y niñas hoy vamos a agrupar objetos o situaciones que tienen parecidos.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>pedra, papel o tijera</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “pedra, papel o tijera” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p>	<b>45´</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Luego leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</li> <li>➤ Pregunto, ¿Quién ganará en este juego? ¿Quiéren saberlo? ¡Vamos a jugar!</li> <li>➤ Realizado el juego varias veces les hago saber que culminamos con el juego, nos sentamos cada uno en nuestra silla.</li> <li>➤ Distribuyo papel bond y lápices de colores, para que los estudiantes dibujen piedra, papel o tijera de acuerdo a las veces que ganaron con cada uno de ellas.</li> <li>➤ Monitoreo los avances de los trabajos de cada uno de los estudiantes y hago la retroalimentación reflexiva.</li> <li>➤ De manera voluntaria los estudiantes mencionan lo representado en su hoja de trabajo relacionado con el juego, sobre todo respondiendo a la pregunta, ¿Con qué ganaste más al jugar? (piedra, papel o tijera) ¿Por qué agrupaste así?</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<b>METACOGNICIÓN</b>	<b>5'</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunidos en asamblea comentamos sobre la actividad realizada, ¿Qué juego aprendimos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Para qué nos sirvió el juego? Recomiendo a los estudiantes dar a conocer a sus familiares lo que aprendimos a jugar con nuestros compañeros.</li> </ul>	

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión en permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### PIEDRA, PAPEL O TIJERA:

**Edad:**

A partir de 3 años

**Jugadores:**

2 personas

**Materiales:**

Las manos1

**Tipo de juego:**

Juego para decidir quién empieza otro juego o hace algo determinado primero.

**¿Cómo se juega a "Piedra, papel, tijera"?**

"Piedra, papel o tijera" es un juego popular que se utiliza para decidir quién empieza a jugar primero a cualquier otro juego.

Para jugar, se necesitan 2 jugadores y basta con una de las manos de cada uno de los participantes.

El juego consiste en sacar la mano de la espalda formando una de las tres figuras, que explicamos a continuación:

Con el **puño cerrado** se forma la **piedra**.

Con la **mano extendida** se forma el **papel**.

Con el **dedo índice y corazón extendidos** y el resto doblados se forma la **tijera**.

- Los jugadores dicen en voz alta "1, 2, 3... piedra, papel, tijera" y se sacan las manos.
- En función de la figura elegida anteriormente, se considera que:
  - El **papel** envuelve a la **piedra**. Gana el papel.
  - La **piedra** dobla la punta de las **tijeras**. Gana la piedra.
  - Las **tijeras** cortan el **papel**. Ganan las tijeras.
- Si los jugadores sacan la misma figura, se produce un empate y se repite el juego.
- Para conocer el ganador, se realiza 3 veces el juego.
- Quien consiga acumular más puntos, ¡gana!

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

**I. TÍTULO:** mencionamos los ordinales.

**II. MATERIALES:**

- Juego
- Costales
- Papel
- Lápices de colores

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Jugamos al trencito chuchuchú.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ De manera voluntaria un estudiante, nos hace saber lo que hizo desde cuando se despertó hasta cuando llegó al inicial.</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Pregunto, recuerdan el orden en que llegaron el día de hoy.</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Hoy vamos a expresar los números ordinales hasta el tercer lugar.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>carrera de encostalados</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “carrera de encostalados” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p> <p>➤ Luego muestro los materiales a utilizar en el juego, un costal.</p> <p>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Quién ganará la carrera? ¿Quiéren saberlo? ¡Vamos a jugar!</p> <p>➤ Realizado el juego unas tres veces, guardamos el material para jugar en una próxima vez.</p> <p>➤ Distribuyo papel bond y lápices de colores, para que los estudiantes dibujen en el orden en que lograron ganar la carrera, el primero, segundo y el tercer lugar.</p>	<b>45´</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Monitoreo los avances de los trabajos de cada uno de los estudiantes y hago la retroalimentación de manera reflexiva.</li> <li>➤ De manera voluntaria los estudiantes mencionan lo representado en su hoja de trabajo relacionado con el juego, sobre todo respondiendo a la pregunta, ¿En qué orden llegaron sus compañeros (primero, segundo y tercer orden)?</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizo preguntas como: ¿Cuál es el nombre del juego aprendido, hoy? ¿Cómo se juega? ¿Quién llegó primero, segundo y tercer lugar?</li> <li>➤ Les hago saber que pueden jugar con sus familiares o amigos.</li> </ul>	<b>5'</b>

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### CARRERA DE ENCOSTALADOS:

La carrera de sacos, es un juego utilizado en los juegos tradicionales de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos o bolsas y terreno suficiente para desplazarse. Sin embargo, la mayoría de las personas terminan cayéndose, porque pisan un lugar que no es debido.

Es importante saber esto:

- Donde se juega: Pistas deportivas, jardines, playas, entre otros.
- Participantes: Más de 2.
- Materiales necesarios: Bolsas, sacos (qué lleguen hasta la cadera de los niños)

Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Modalidades de carreras de sacos:

- *De velocidad.* Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- *De firmeza.* Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- *De resistencia.* El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

**I. TÍTULO:** Representamos acciones hasta 5.

**II. MATERIALES:**

Juego

Soga

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con acciones, hasta 5, dibujos.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Se desarrolla mediante el juego el barco se hunde.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ Hago las siguientes preguntas, ¿Cuántos brazos tenemos? ¿Cómo podemos representar nuestros brazos? ¿Cuántas ventanas hay en el aula?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Pregunto, ¿Cómo podemos representar (dibujo) hasta cinco objetos?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Hoy vamos a representar 5 dibujos de hechos que hagamos.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA.</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado, <b>SALTA LA SOGA</b>, anexo 01.</p> <p>➤ Pregunto, ¿De qué tratará el juego? Los estudiantes darán su respuesta de acuerdo a lo que pueden percibir y los copio en otro papelote, ¿Saben cómo se juega? ¿Por qué? ¿Quiéren saber cómo se juega?</p> <p>➤ Muestro los materiales a utilizar en el juego salta la sogá.</p> <p>➤ Luego doy a conocer las reglas de juego, repito la acción hasta que entendamos los pasos a seguir.</p> <p>➤ Nos desplazamos a un espacio libre donde podamos realizar el juego.</p> <p>➤ De manera libre cada estudiante escoge la sogá para participar de manera individual o grupal.</p> <p>➤ Realizamos la actividad del juego salta la sogá, con la consigna de que cada estudiante cuente el número de saltos seguidos que hace con la sogá, para que luego lo represente. Repetimos el juego por lo menos unos tres veces.</p> <p>➤ Guardamos el material en un lugar determinado del aula, para usar en otro momento.</p>	<b>45´</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En el aula se les distribuye; papel bond, lápices de colores para que puedan representar el número de salto que realizaron con la sogá.</li> <li>➤ Monitoreo las representaciones que realizan los estudiantes, pregunto, ¿Qué estás representando? De acuerdo a sus respuestas, realizo retroalimentación reflexiva con la pregunta ¿Qué es lo que tenemos que representar?</li> <li>➤ Socializamos nuestros trabajos, ¿Qué hemos representado? para esto invito a los estudiantes que deseen hacerlo de manera voluntaria.</li> <li>➤ Colocamos sus trabajos en su folder personal.</li> <li>➤ Realizo la sistematización de los aprendidos: que hemos representado los saltos que hicimos con la sogá.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<b>METACOGNICIÓN</b>	<b>5'</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos reunimos para responder a las siguientes preguntas, ¿Qué juego aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cuántos saltos realizaste con el juego salta la sogá?</li> <li>➤ Les hago saber que compartan con su familia el juego aprendido.</li> </ul>	

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### SALTAR A LA SOGA

El uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños. Los ejercicios con sogas se suelen utilizar como calentamiento deportivo previo a otros ejercicios, y resultan un entrenamiento ideal para los deportes que requieren vigor, coordinación y ritmo. El salto con cuerda endurece y renueva la textura de los músculos, y se considera adecuado para el corazón y los pulmones.

El salto a la soga habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación. Es un juego popular muy conocido en casi todas partes.

#### **INDUMENTARIA:**

Utilizar zapatillas deportivas adecuadas, con suela lisa o partida y que amortigüe adecuadamente los impactos, de esta manera, evitaremos lesiones de tipo muscular y sobre todo de tipo tendinosas. Con respecto a la ropa deportiva, debe ser ligera y que no entorpezca los movimientos de la cuerda.

#### **CON RESPECTO AL MATERIAL:**

Utilizar cuerdas o sogas de longitud adaptada a la persona que realiza el salto. La longitud de la cuerda varía en función de los ejercicios que vayamos a realizar.

#### **¿CUÁLES SON LAS MODALIDADES DEL JUEGO Y SU DESARROLLO?**

##### Según el número de participantes:

- Juego individual: 1 jugador.

El jugador agarra la cuerda o soga por los extremos y la da vueltas para saltarla él sólo.

##### PASOS A SEGUIR:

**1.- Selecciona la cuerda adecuada.** Debes encontrar la cuerda que alcance tus hombros cuando esté doblada por la mitad. Esto te dará suficiente espacio para saltar cómodamente, pero no demasiado como para tropezarte.

- La cuerda debe tener mangos que sean fáciles de agarrar y que no sean demasiado ligeros o pesados.

**2.- Párate y recoge la cuerda.** Sostén la cuerda por los mangos en cada mano. Extiende tus manos y antebrazos al menos a un pie de distancia de tu cuerpo, en un ángulo de 45 grados. Esto creará un arco más largo para que puedas saltar.

**3.- Colócate sobre la cuerda.** La cuerda debe colgar detrás de ti, para que la mitad de la cuerda toque la parte de atrás de tus pies.

**4.- Usa tus manos y muñecas para oscilar la cuerda sobre tu cabeza.** No muevas tus brazos, trata de mantener el movimiento limitado en tus muñecas.

**5.- Cuando la cuerda se aproxime a la parte de enfrente de tus pies, salta sobre ella.** Párate en tus puntillas y empújate con las puntas de los pies.

- Trata de mantener el movimiento en tus tobillos. Dobla las rodillas para saltar hará que el ejercicio sea más difícil.

**6.- Colócate en un espacio adecuado.** Mantén tu espalda recta y fija la mirada a un punto frente a ti para encontrar tu ritmo. Si miras tus pies mientras saltas, perderás el balance.

- Juego por parejas: 2 jugadores.

Es igual que en el juego individual, sólo que se invita a saltar a un compañero para que entre y salten a la vez hasta que uno falle.

- Juego en grupo: 3 jugadores o más.

Dos jugadores agarran la cuerda, uno por cada extremo, para dar vueltas a la misma de forma coordinada. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a “dar a la sogá”. Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da al juego un ritmo diferente. En el juego de la sogá existen muchas variantes, casi siempre acompañado de una canción determinada.

## **PASOS A SEGUIR**

Salto de la sogá en grupo con sogá doble.

**1.- Selecciona cuerdas largas.** Deben ser lo suficientemente largas para que puedan pasar sobre la cabeza del o de los que saltarán mientras los demás se mantienen a una distancia cómoda.

**2.- Salta luego de permanecer un momento entre las personas que sostienen la cuerda.** De frente a ellos y colocando la cuerda a la derecha o izquierda de tus pies. Haz que pasen la cuerda sobre tu cabeza, y salta cuando toque uno de tus lados. Mantén el ritmo.

**3.- Corre hacia la cuerda.** Toma algo de tiempo, pero puedes hacerlo. Cuando te sientas cómoda corre hacia la cuerda, puedes practicar al ver la cuerda en lugar de a los que sostienen la cuerda.

- Uno o dos saltadores pueden unirse mientras tu corres hacia la cuerda, pero deben acercarse a la cuerda uno por uno. Ya que una persona haya encontrado su ritmo, puede ingresar la segunda.

Según el tipo de juego de la soga:

- Balanceo: se mueve la soga de izquierda a derecha sin llegar a completar el giro. Ejemplo, “Al pasar la barca”.
- Cuerda o soga elevada: se juega haciendo un giro por encima de la cabeza del que salta, obligando a éste a que se agache para poder así esquivar la cuerda y seguir saltando.
- Seguir la soga: interviene un grupo que entra y sale de la soga en perfecto orden, sin perder el ritmo de la canción.
- Dobles: consiste en conseguir en un solo salto que la cuerda pase dos veces por debajo de nuestros pies.
  - Una vez que las cuerdas se muevan deberás saltar en cada cuerda mientras estás de frente a los que mueven las cuerdas. Recuerda que deberás saltar dos veces más rápido que si lo harías con una sola cuerda, porque tendrás que saltar en dos.

## **REGLAS DEL JUEGO**

La única regla existente que se aplica al juego en equipo o grupal en este juego es: Si algún jugador/a falla, cambiará su puesto con uno de los jugadores/as que formen parte del grupo, normalmente con el que más tiempo lleve jugando, y se vuelve a empezar desde el principio de la canción.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

**I. TÍTULO:** Comparamos cuantificadores en su representación.

**II. MATERIALES:**

Juego

Papel bond

Lápices de colores

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos y ninguno.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Salimos de aula para observar los árboles, las casas y las lagunas que hay.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ En el aula les pregunto, ¿Qué hemos visto? ¿Encontramos todo lo que salimos a ver? ¿Por qué?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Pregunto, ¿Cómo llamamos cuando hay cantidades como el número de árboles, casas y las lagunas que vimos? ¿Qué son cuantificadores?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Niños y niñas hoy vamos a aprender los cuantificadores, muchos, pocos y ninguno.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>El gato y el ratón</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “el gato y el ratón” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p> <p>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Quiéren jugar? ¡Vamos a jugar!</p> <p>➤ Jugamos las veces necesarias para determinar los cuantificadores.</p> <p>➤ Distribuyo papel bond y lápices de colores, para que los estudiantes dibujen la cantidad de gatos, ratones, niños en el círculo y la cantidad de lobos.</p> <p>➤ Monitoreo los avances de los trabajos de cada uno de los estudiantes y hago la retroalimentación de manera reflexiva.</p>	<b>45´</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De manera voluntaria los estudiantes mencionan lo representado en su hoja de trabajo relacionado con el juego, sobre todo respondiendo a la pregunta, ¿Cuántos gatos, ratones, niños en la ronda y lobos hubo en el juego?</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizo preguntas como: ¿Cuál es el nombre del juego que aprendimos hoy? ¿Cómo se juega? ¿Cuáles son los cuantificadores?</li> <li>➤ Les hago saber que pueden jugar con sus familiares o amigos.</li> </ul>	<b>5'</b>

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### EL GATO Y EL RATON:

El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.

- Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón.
- **Al ritmo de la canción:** - *Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré.*
- El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.
- El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.
- Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

**I. TÍTULO:** Ordena hasta 3 objetos.

**II. FECHA:**

**III. MATERIALES:**

Juego

Cometa

Lápices de colores

Papel

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Cantamos la canción, “sansón” Sansón era un niño así, así, así; tenía uno punches así, así, así; vinieron los filisteos le quisieron atacar, pum y pum y pum sansón los derrotó.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ Pido a los estudiantes que formen grupos de tres, luego pido que cada grupo se ordene de grande a pequeño.</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Un niño de cuatro años quiere saber, ¿Cómo ordenar tres objetos de grade a pequeño? ¿Qué debemos hacer para poder ayudarlo?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Niñas y niños hoy vamos a ordenar situaciones de grande a pequeño.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>Juego de la cometa</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera atenta.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “juego de la cometa” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p> <p>➤ Luego muestro los materiales a utilizar en el juego, una cometa.</p> <p>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</p> <p>➤ Los estudiantes se reúnen los tres integrantes de cada grupo que se ordenaron de grande a pequeño, pero en</p>	<b>45´</b>

	<p>esta vez volarán juntos sus cometas y ver de quien vuela más alto y más bajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En el momento de la ejecución del juego voy observando por cada grupo de tres integrantes y pregunto, ¿DE quién está volando más alto y los demás?</li> <li>➤ Realizado el juego las veces que sea necesaria, guardamos el material para jugar en una próxima vez.</li> <li>➤ Distribuyo papel bond y lápices de colores, para que los estudiantes dibujen las tres cometas que volaron juntos con sus compañeros, pero, ordenando de grande a pequeño.</li> <li>➤ Monitoreo los avances de los trabajos de cada uno de los estudiantes y hago la retroalimentación de manera reflexiva.</li> <li>➤ De manera voluntaria los estudiantes mencionan lo representado en su hoja de trabajo relacionado con el juego, sobre todo respondiendo a la pregunta, ¿Cómo agruparon sus cometas?</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunidos en asamblea comentamos sobre la actividad realizada, ¿Qué juego aprendimos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Para qué nos sirvió el juego?</li> <li>➤ Recomiendo a los estudiantes dar a conocer a sus familiares lo que aprendimos a jugar con nuestros compañeros.</li> </ul>	<b>5'</b>

## VI. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### JUEGO DE LA COMETA

Es un artefacto volador más pesado que el aire, que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo. Es un juego tradicional, pero también se realizan competiciones de cometas en las que participan principalmente adultos; desde 1980 se hacen concursos a la antigua usanza en los que intervienen cientos de concursantes.

#### 1. ORGANIZACIÓN.

Debido a su propia construcción, lo habitual es desplegar las cometas en lugares abiertos y ventosos, como descampados o playas, etc.

#### 2. MATERIAL.

Una cometa y viento.

#### 3. DESARROLLO.

En este apartado nos limitaremos a explicar cómo vuelan las cometas, aunque lo importante será la práctica.

Hay dos principios implicados en la aerodinámica del vuelo de cometas.

*Con el primer principio*, la cometa ejerce una fuerza hacia abajo sobre el aire. El aire pasa sobre el borde superior de la cometa y se desliza hacia abajo en la superficie superior de la cometa. Al empujar hacia abajo, la cometa recibe un empuje del aire de igual magnitud, pero ascendente. ¡Al ocurrir esto, la cometa recibe una fuerza contraria ascendente y vuela! La segunda ley de Newton indica que para cada acción hay una reacción igual y opuesta.

*El segundo principio* viene de un matemático suizo llamado Bernoulli. Bernoulli indicó que cuando el aire pasa por encima de una superficie (como un ala o una cometa), el aire arriba de la tapa cubre una distancia mayor. El aire se mueve más rápidamente y reduce la presión. El aire debajo de la superficie se mueve más lentamente y aumenta la presión. Es el cambio en presiones relativas sobre y debajo de la superficie de la cometa que permite que la cometa se eleve.

Para que una cometa vuele, la elevación debe ser mayor que el peso de la cometa. El conocer los principios básicos puede ayudarnos a aprender cómo volar y cómo diseñar una cometa. También, el saber la fuerza y dirección del viento resulta útil para aprender los movimientos básicos y los trucos de cómo volar una cometa.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

**I. TÍTULO:** Ordenamos hasta 3 cuerdas según su tamaño.

**II. MATERIALES:**

Juego  
Trompo  
Cuerda  
Papel bond  
Lápices de colores

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de largo a corto.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Realizamos mediante la canción “<b>la batalla del calentamiento</b>” Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con los brazos. Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con los hombros. Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con la cabeza. Esta es la batalla del calentamiento todo nuestro cuerpo se pone en movimiento, con las piernas.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ Pregunto, ¿Quién es el más alto del aula? ¿Quién de sus compañeros es más pequeño del aula? ¿Quién es más alto de tu casa?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Les muestro tres cuerdas que encontré en el patio, pido a un estudiante voluntario para que me ayude a extender las tres cuerdas, pregunto, ¿Todas las cuerdas tienen el mismo tamaño? ¿Por qué? ¿En qué se diferencian?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Hoy vamos a ordenar 3 objetos de largo a corto.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>Juego del trompo</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida. ➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p>	<b>45´</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Leo el título del Juego “juego del trompo” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</li> <li>➤ Luego muestro los materiales a utilizar en el juego, el trompo y una cuerda.</li> <li>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</li> <li>➤ Pregunto, ¿Quiénes quieren hacer bailar su trompo? ¿Quiéren saber, cómo se hace? ¡Vamos a jugar!</li> <li>➤ Cada estudiante hace bailar de manera autónoma su trompo, recordando la manera adecuada de ejecutar el juego, repetimos las veces necesarias.</li> <li>➤ Luego con la dinámica el rey manda, formamos equipos de tres, para que en seguida cada estudiante sólo tenga la cuerda de su trompo y lo estire sobre el patio o lugar donde estamos jugando, la ordenen del largo a corto.</li> <li>➤ Pregunto, ¿De quién su cuerda es más largo y corto?</li> <li>➤ Observo en cada grupo lo que ordenaron y pregunto, ¿Por qué ordenaron así?</li> <li>➤ Distribuyo papel bond y lápices de colores, para que los estudiantes dibujen cómo ordenaron las cuerdas de sus trompos.</li> <li>➤ Monitoreo los avances de los trabajos de cada uno de los estudiantes y hago la retroalimentación de manera reflexiva.</li> <li>➤ De manera voluntaria los estudiantes mencionan lo representado en su hoja de trabajo relacionado de cómo ordenaron las cuerdas.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunidos en asamblea comentamos sobre la actividad realizada</li> </ul> <p>¿Qué juego aprendimos hoy? ¿Cómo ordenaron las cuerdas de su trompo? ¿Cuántas cuerdas largas o cortas hubo?</p> <p>Menciono a los estudiantes que compartan el juego aprendido con su familia.</p>	<b>5'</b>

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión en permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### **JUEGO DEL TROMPO:**

El trompo es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.

El juego tiene varios términos que pueden ir variando según el lugar y la época. Pero podemos referirnos al trompo “sedita”, que es el que se queda dormido en la mano o al cucarro, trompo que emite un ruido similar al del telégrafo cuando baila, esto es por tiene la púa chueca.

En general y agrupando todos los juegos del trompo podemos tener los siguientes:

- **Puente o teleférico:** Se coge con una mano los dos extremos del cordel y se estira. En el rail que se forma se hace bailar al trompo. Al levantar una de las dos manos se puede inclinar el cordel de tal manera que el trompo se desplace.
- **Hacerlo bailar en la mano:** Se puede hacer mientras el trompo está girando haciendo que baile en la palma, o recogerlo con el dedo índice en cuyo caso se llama “copita”. Otra forma es darle un certero golpe y hacer que salte en la palma de la mano.
- **Pico al aire:** consiste en lanzar el trompo y antes de que éste haya tocado el suelo y la cuerda se haya desenredado se atraiga hacia la mano, buscando que el trompo quede girando allí.
- **Deslizamiento:** Mientras que el trompo gira con la ayuda del cordel se trata de trasladar de un lugar a otro.
- **Lanzamiento:** Mientras el trompo gira en el suelo se lía el cordel suavemente sobre su punta y se tira hacia arriba. El trompo salta y ha de caer girando de nuevo, ya sea en el suelo o en la mano.

### **ACCESORIOS DEL JUEGO**

- Trompos
- Cuerdas.
- Espacio suficiente de juego que puede ser de tierra o concreto.

Todo el juego se lleva acabo en el espacio, pero se toma un punto de referencia para iniciar el juego a forma de circulo llamado Troya, donde cada uno de los niños lanzando los trompos deberán acercarse al punto señalado y el que este más lejos se pondrá dentro la troya y uno a uno irán intentando sacar el trompo.

En caso de que no lo sacaran el trompo del que lanzo se pondrá en lugar del otro, una vez sacado se lo trasladara a otro punto señalado como punto B, en este caso desde el punto “A” al punto “B” de ida y vuelta en el trascurso se debe golpear al trompo caído, como mínimo una vez, en caso que no se tocara el otro ocupara su lugar.

Una vez llegado el trompo será puesto en la parte media de la troya y será sancionado con golpes al trompo perdedor esto se lo efectuará con las puntas de los trompos ganadores.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

**I. TÍTULO:** Contamos hasta 5.

**II. MATERIALES:**

Juego  
Canicas  
Lápices de color  
Papel bond  
Pelota

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Propone acciones para contar hasta 5.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Se forma dos grupos para salir al patio y realizar patadas con las pelotas.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ De regreso al aula les pregunto, ¿Qué hicimos en el patio? ¿Cuántas patadas diste a la pelota? ¿Cuántas pies tienes?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>En el teatrín muestro a unos de los títeres, donde pide a los estudiantes que ayuden a saber, ¿Cuántos dedos tiene? en una de sus manos ¿Niños podrán ayudarme?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Vamos a contar hasta cinco.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>Canica</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “canica” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p> <p>➤ Luego muestro los materiales a utilizar en el juego, canicas.</p> <p>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</p> <p>➤ Distribuyo cierta cantidad de canicas a cada estudiante.</p> <p>➤ Pregunto, ¿cuántas canicas tienes? ¿Recuerdan cómo se juega? ¡Vamos a jugar!</p>	<b>45´</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizado el juego las veces que sea necesaria, una vez realizada el juego, pregunto, ¿Cuántas canicas tienen cada uno de ustedes? Verificamos la cantidad de canicas que tiene cada estudiante.</li> <li>➤ Luego pregunto, ¿Cuántos dedos tienes en una mano? Y ¿Cuántos dedos tiene el títere en una? ¿Quieren contarlos? ¡Vamos a contarlos!</li> <li>➤ Guardamos el material para jugar en una próxima vez.</li> <li>➤ Distribuyo papel bond y lápices de colores, para que los estudiantes dibujen el número de dedos que tiene en una de sus manos nuestro títere.</li> <li>➤ Monitoreo los avances de los trabajos de cada uno de los estudiantes y hago la retroalimentación de manera reflexiva, ¿Qué estás dibujando? ¿por qué?</li> <li>➤ De manera voluntaria los estudiantes mencionan lo representado en su hoja de trabajo, sobre todo respondiendo a la pregunta, ¿Cuántos dedos tiene el títere en una de sus manos?</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunidos en asamblea comentamos sobre la actividad realizada</li> </ul> <p>¿Qué juego aprendimos hoy? ¿Cómo identificamos el número de dedos de nuestro títere? ¿Cuántos dedos tiene el títere en cada mano?</p> <p>Menciono a los estudiantes que compartan el juego aprendido con su familia.</p>	<b>5'</b>

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### CANICAS

#### **OBJETIVOS**

- Coordinar óculo-manual
- Desarrollar la motricidad fina

**MATERIALES:** Canicas

#### **DESCRIPCIÓN**

Se explicará a los niños el desarrollo del juego con una prueba práctica. El juego consiste en golpear las canicas de los demás tres veces. El primer golpe se le llama chiva, el segundo pie, el jugador tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario y al tercero tute y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la canica.

Normas:

Cada jugador podrá ir a golpear cualquier canica. Si falla, no perderá los golpes conseguidos hasta el momento y pasará el turno a otro jugador.

Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el jugador podrá decir “pido pardo”, que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero por si lo contrario, un jugador que tenga protegida su canica y diga “no vale pardo” no se podrán limpiar los obstáculos existentes. Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica. La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a ñeta) o con la última falange del dedo pulgar. Algunos jugadores jugaban a partidas llamadas “a verdad” o “a mentira”, que significaba que, si jugabas “a verdad” y perdías, tenías que darle una canica a tu rival, si jugabas “a mentira” y perdías no le dabas canica.

#### **VARIANTES**

Hay un tipo de canicas más grandes para los niños más pequeños, en este caso se utilizarán este tipo de canicas.

#### **REGLAS:**

- Dos jugadores compiten uno contra otro. Ambos jugadores tienen que utilizar canicas de color diferente. El objetivo del juego es colocar todas las canicas propias en el hoyo como el primero.
- El partido comienza con un lanzamiento de una canica de la línea de tiro hacia el hoyo. El jugador, cuya canica esté más cerca del hoyo, decide quién vaya a comenzar el primer juego.
- El primer jugador empieza con el lanzamiento de todas sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar al hoyo. Luego hace lo mismo su oponente. El jugador que tenga más canicas en el hoyo (o el jugador que tenga alguna de sus canicas más cerca del hoyo) empieza la segunda parte del juego.
- A continuación, los jugadores siguen en el juego tirando las canicas con un dedo en dirección del hoyo. Es permitido tirar sólo sus propias canicas. Se cambia el turno después de cada tiro (no importa si la canica haya acertado al hoyo o no).
- El tiro correcto está definido como un movimiento de un único dedo que puede tocar sólo una canica. Es posible usar cualquier dedo. La canica puede golpear entonces otras canicas, incluso las del oponente.

- El jugador que consiga meter todas sus canicas en el hoyo como primero, llega a ser el ganador del juego. El ganador del partido es aquél que haya ganado el número determinado de los juegos (generalmente hay que ganar dos o tres juegos).

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

**I. TÍTULO:** Resolvemos problemas hasta 5.

**II. MATERIALES:**

Juego

Pañuelo

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias.	Emplea estrategias basados en el ensayo error, para resolver problemas para contar hasta 5.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se forma dos grupos para salir a recolectar hojas secas, quien regrese con las cinco hojas secas es el ganador o la ganadora.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizo las preguntas siguientes, ¿Cuántas hojas lograste traer? ¿De qué árbol son esas hojas? ¿Cómo se forman las hojas?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pido un estudiante voluntario para que me acompañe y le hago saber que tienen que traer en ese momento cinco zapatos.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hoy vamos usar estrategias para resolver problemas.</li> </ul>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>juego del pañuelo</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida.</li> <li>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</li> <li>➤ Leo el título del Juego “juego del pañuelo” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</li> <li>➤ Luego muestro los materiales a utilizar en el juego, un pañuelo.</li> <li>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</li> <li>➤ Pregunto, ¿Cuál será tu estrategia para ganar el juego? ¡Vamos a jugar!</li> <li>➤ Realizado el juego unas tres veces, guardamos el material para jugar en una próxima vez.</li> <li>➤ Cada estudiante de manera voluntaria, en asamblea, explican la estrategia que utilizaron para ganar el juego del pañuelo.</li> </ul>	<b>45´</b>
<b>CIERRE</b>	<b>METACOGNICIÓN</b>	<b>5´</b>

	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Realizo preguntas como: ¿Cuál es el nombre del juego aprendido, hoy? ¿Cómo se juega? ¿Cuál era tu estrategia para ganar?</li><li>➤ Les hago saber que pueden jugar con sus familiares o amigos.</li></ul>	
--	---	--

## V. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### JUEGO DEL PAÑUELO:

#### **OBJETIVOS**

- Ser rápido
- Tener estrategia para escapar
- Saber los números

**MATERIALES:** Un pañuelo

#### **DESCRIPCIÓN**

Se hacen dos equipos, tiene que haber como mínimo tres jugadores en los equipos, otra persona será la encargada de sujetar el pañuelo y ser la “madre”. El que aguanta el pañuelo deberá colocarse entre los dos equipos, habiendo la misma distancia de un equipo a otro. Entre los equipos deben de ponerse números cada uno de sus jugadores, estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que haya en el equipo.

El que sostiene el pañuelo deberá decir un número, y sale en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado, cuando llegan al punto donde está el pañuelo, este tiene que ser cogido por uno de los participantes, quien lo coge, corre hacia su lado intentando que no le atrape el niño/a del otro equipo. El niño/a que no consigue el pañuelo se queda al lado del que sostiene el pañuelo esperando que lo rescaten, cuando su equipo consiga el pañuelo.

#### **EVALUACIÓN**

- ¿Han sido rápidos?
- ¿Han usado estrategia para escapar?

#### **VARIANTES**

Con dos pañuelos. Salen los números nombrados, cogen sus respectivos pañuelos, los atan en el brazo de un jugador del equipo contrario. Corren a desatarlo para volverlo atar ahora en una pierna de uno de su equipo y por último corren a por su pañuelo para llevarlo a la línea del centro, ganando un punto para su equipo quien llegue primero. Se procura que todos salgan.

#### **Reglas de juego**

- Los dos campos deben estar delimitados por una línea central y ninguno de los jugadores la puede pisar o atravesar mientras el pañuelo lo tenga la madre.
- Una vez que uno de los jugadores ha cogido el pañuelo el otro ya puede atravesar la línea central e intentar cogerlo.
- Si lo coge antes de llegar a su zona lo elimina. Si no es así se elimina el perseguidor.
- En el momento en que un jugador es eliminado su número pasa a otro compañero que en esos casos jugará con dos números.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

**I. TÍTULO:** Resolvemos problemas comparando pesos.

**II. FECHA:**

**III. MATERIALES:**

Juego

Lápices de colores

Papel bond

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias.	Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican compara el peso de los objetos usando unidades de medida arbitraria.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Pido tres estudiantes voluntarios para que puedan hacer lo siguiente, que cuando hacemos luces cámaras acción cada estudiante voluntario traiga una silla, un compañero y una mesa.</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ Una vez que ya regresaron a su lugar les pregunto, ¿Trajiste la silla a tu compañero y mesa sin ningún inconveniente? ¿por qué?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Les menciono que el día de ayer me encontré con un niño de cuatro años de otra institución y él quiere saber, ¿Qué pesa más una gallina o un pato? ¿Cómo podemos explicar sobre cuál pesa más? ¿Qué utilizan sus padres para pesar?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Les hago saber que el día de hoy vamos a comparar pesos.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>Los encantados</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar muy atentos a todo lo mostrado en el papelote.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué perciben? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustaría saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “los encantados” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p> <p>➤ Luego leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros, a un lugar amplio como para poder correr.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Quién quiere ser el brujo? Escogemos de manera libre a uno de sus compañeros, para que lo</p>	<b>45´</b>

	<p>cargue hasta una esquina del espacio que tenemos para correr.</p> <p>➤ Realizado el juego varias veces, pido al estudiante más pequeño si puede trasladar a los lobos con más facilidad que su compañero más grande, pregunto, ¿Por qué no podrá cárgalo con facilidad? ¿Cómo saben? Al estudiante más grande que trasladó con facilidad a sus compañeros que hacían de lobo, ahora trasladen pero a su docente, pregunto a los niños, ¿Podrá trasladarlo? ¿Por qué? Haber que haga el intento.</p> <p>➤ Para culminar invito a otros estudiantes más para que puedan trasladar a su docente, ¿Por qué no podía su compañero sólo? ¿Quién creen que pesa más su compañero o su docente? ¿Cómo lo saben?</p>	
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN</b></p> <p>➤ Reunidos en asamblea comentamos sobre la actividad realizada, ¿Qué juego aprendimos hoy? ¿Cómo jugamos? ¿Para qué nos sirvió el juego? Recomiendo a los estudiantes dar a conocer a sus familiares lo que aprendimos a jugar con nuestros compañeros.</p>	<b>5'</b>

## VI. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión en permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01 LOS ENCANTADOS

Corre y evita ser atrapado con el juego de los encantados. Este juego de niños al aire libre hará que los pequeños se diviertan, puedan controlar su cuerpo e integrarse al grupo de amiguitos.

El objetivo del juego de los encantados será que los niños huyan de las manos del “brujo”, quién los perseguirá para encantarles.

Cómo se juega a Los encantados

- Se establece el espacio de juego y se nombra a la persona que será el “brujo”.
- El estudiante de mayor tamaño, cargará al brujo hasta un lugar distanciado de su compañero, lo repite con todos los brujos antes de jugar a los encantados.
- Él tratará de tocar y encantar a los demás jugadores que correrán a su alrededor.
- Si el brujo toca a algún jugador, este debe quedar totalmente inmovilizado hasta que alguien de su equipo llegue y lo desencante tocándolo.
- El juego termina cuando “el brujo” haya encantado a todos y nuevamente comenzará la persecución.

Observaciones

El próximo niño que perseguirá a sus compañeros para encantarlos será aquel que el brujo tocó al final del juego.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

**I. TÍTULO:** Representamos cantidades con 5 objetos.

**II. FECHA:**

**III. MATERIALES:**

Juego

Pañuelo

Papel

Lápices de colores

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Un papel bond, lo doblamos y colocamos ténpera en la línea del doble, serramos el papel y frotamos la superficie quedada después del doble; abro el papel y les hago que perciban. Pregunto, ¿Qué figura ven?</p> <p style="text-align: center;"><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>➤ Para esto pregunto, ¿Qué necesitamos para realizar un dibujo? ¿Cómo se dibuja?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ ¿Cómo podemos representar cinco niños jugando?</p> <p style="text-align: center;"><b>PROPÓSITO</b></p> <p>➤ Vamos a dibujar cinco objetos.</p>	<b>10´</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>➤ Muestro en un papelote el juego denominado “<b>juego del pañuelo</b>” anexo 01; le menciono que tiene que observar de manera detenida.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Cuál es su nombre? ¿Les gustar saber de qué trata?</p> <p>➤ Leo el título del Juego “juego del pañuelo” y les pregunto, ¿Cómo se jugará?</p> <p>➤ Luego muestro los materiales a utilizar en el juego, un pañuelo.</p> <p>➤ Leo las reglas de juego, repito varias veces hasta haber entendido, luego nos vamos a jugar con nuestros compañeros.</p> <p>➤ Pregunto, ¿Cómo haremos para que gane nuestro equipo? ¡Vamos a jugar!</p> <p>➤ Realizado el juego unas tres veces, guardamos el material para jugar en una próxima vez.</p> <p>➤ Distribuyo material como papel y lápices de colores para que representen el número de integrantes con que</p>	<b>45´</b>

	<p>comenzó su equipo y el número de integrantes con que terminó su equipo.</p> <p>➤ Cada estudiante de manera voluntaria, en asamblea, explican lo que representaron en su dibujo y sobre todo el número.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN</b></p> <p>➤ Realizo preguntas como: ¿Cuál es el nombre del juego aprendido, hoy? ¿Cómo se juega? ¿Con cuántos integrantes inició y culminó su equipo?</p> <p>➤ Les hago saber que pueden jugar con sus familiares o amigos.</p>	<b>5'</b>

## VI. EVALUACIÓN

La evaluación de la sesión es permanente y mediante una ficha de observación.

---

Raico Bustamante Mariela Liceth  
Docente Investigadora



## ANEXO 01

### JUEGO DEL PAÑUELO:

#### **OBJETIVOS**

- Ser rápido
- Tener estrategia para escapar
- Saber los números

**MATERIALES:** Un pañuelo

#### **DESCRIPCIÓN**

Se hacen dos equipos, tiene que haber como mínimo tres jugadores en los equipos, otra persona será la encargada de sujetar el pañuelo y ser la “madre”. El que aguanta el pañuelo deberá colocarse entre los dos equipos, habiendo la misma distancia de un equipo a otro. Entre los equipos deben de ponerse números cada uno de sus jugadores, estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que haya en el equipo.

El que sostiene el pañuelo deberá decir un número, y sale en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado, cuando llegan al punto donde está el pañuelo, este tiene que ser cogido por uno de los participantes, quien lo coge, corre hacia su lado intentando que no le atrape el niño/a del otro equipo. El niño/a que no consigue el pañuelo se queda al lado del que sostiene el pañuelo esperando que lo rescaten, cuando su equipo consiga el pañuelo.

#### **EVALUACIÓN**

- ¿Han sido rápidos?
- ¿Han usado estrategia para escapar?

#### **VARIANTES**

Con dos pañuelos. Salen los números nombrados, cogen sus respectivos pañuelos, los atan en el brazo de un jugador del equipo contrario. Corren a desatarlo para volverlo atar ahora en una pierna de uno de su equipo y por último corren a por su pañuelo para llevarlo a la línea del centro, ganando un punto para su equipo quien llegue primero. Se procura que todos salgan.

#### **Reglas de juego**

- Los dos campos deben estar delimitados por una línea central y ninguno de los jugadores la puede pisar o atravesar mientras el pañuelo lo tenga la madre.
- Una vez que uno de los jugadores ha cogido el pañuelo el otro ya puede atravesar la línea central e intentar cogerlo.
- Si lo coge antes de llegar a su zona lo elimina. Si no es así se elimina el perseguidor.
- En el momento en que un jugador es eliminado su número pasa a otro compañero que en esos casos jugará con dos números.