

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA

“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

**Juegos tradicionales para desarrollar la competencia Resuelve problemas
de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial**

N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023

Presentada por:

AYALA SALAZAR, Olimpia Celena

LIZARBE RAMOS, Ronilda

Asesor

Lic. PORFIRIO INCA DÍAZ

(ORCID: 0009-0005-8593-3700)

Para obtener el título de profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Ayacucho – Perú

2025

.....

Presidente

.....

Secretario

.....

Vocal

DEDICATORIA

A mis padres Pablo y Edith, por darme la vida y enseñarme los valores que me han convertido en la persona que soy. Su guía y ejemplo son un faro en mi camino.

Olimpia Celena

A mis padres José y Fortunata, cuyo amor y apoyo incondicional han sido el motor de mi vida y el impulso para alcanzar mis metas. Su sacrificio y dedicación son un ejemplo de perseverancia y mi mayor fuente de inspiración.

Ronilda

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestro profundo agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho, nuestra Alma Máter, por habernos brindado un espacio académico durante cinco años y por consolidar nuestra formación profesional.

Reconocemos y agradecemos la invaluable labor de las profesoras de la Escuela CLAM, quienes, con su experiencia y dedicación, fortalecieron nuestra vocación por la educación.

Extendemos nuestro sincero agradecimiento al Lic. Porfirio Inca Díaz, por su paciencia, profesionalismo y guía experta en el área de investigación, elementos fundamentales para la culminación exitosa de este trabajo.

Finalmente, agradecemos a las profesoras, niños y padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, por su cálida acogida y colaboración, pilares esenciales para el desarrollo de esta investigación.

PRESENTACIÓN

Estimados miembros del jurado:

En obediencia al reglamento de investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” (Clam), presentamos ante ustedes la tesis titulada: “Juegos tradicionales para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Arcángel San Gabriel - Vinchos, 2023”.

Esta investigación nace a partir de la observación y la motivación por indagar en estrategias pedagógicas que impulsen el desarrollo de habilidades matemáticas en la etapa inicial. Se enfoca particularmente en el contexto de la institución analizada. Se reconoce la relevancia de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" como base esencial en la enseñanza de las matemáticas en los primeros años, y se plantea que los juegos tradicionales pueden representar un recurso significativo para su fortalecimiento.

El propósito central de esta investigación es analizar cómo incide la utilización de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia señalada. Con este fin, se elaboró y aplicó una propuesta pedagógica fundamentada en dichos juegos, evaluando posteriormente su efecto en el rendimiento de los niños al momento de resolver problemas relacionados con la cantidad. A través de esta investigación, buscamos aportar conocimientos y estrategias prácticas que puedan ser útiles para las profesoras de educación inicial, especialmente en contextos interculturales bilingües, como el nuestro. Esperamos que este trabajo cumpla con los requisitos establecidos por la Escuela CLAM para la obtención del título de profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, y que contribuya al enriquecimiento de la práctica pedagógica en la región.

Las autoras

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Olimpia Celena Ayala Salazar, identificada con DNI N.º 70173736 (T1)

Yo, Ronilda Lizarde Ramos, identificada con DNI N.º 77682263 (T2)

Egresadas del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autoras del trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023”, en concordancia con lo establecido en la Ley N.º 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General, y demás disposiciones relacionadas, declaramos bajo juramento lo siguiente:

1. El presente trabajo de investigación ha sido elaborado por nosotras mismas.
2. Hemos cumplido con las normas técnicas requeridas para la elaboración de trabajos académicos, así mismo que el contenido no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos y resultados presentados en el estudio son verídicos y no han sido manipulados o alterados, por lo que representan un aporte genuino a la problemática investigada.
4. En caso de comprobarse algún tipo de fraude (datos falsos), plagio (uso de información sin referenciar a los autores), autoplagio (reutilización de trabajos propios ya publicados), piratería (uso no autorizado de información de terceros) o falsificación (atribuir indebidamente ideas ajenas como propias), aceptamos las consecuencias legales y académicas que se deriven de tales actos, sujetándonos a las sanciones que correspondan según la normativa vigente.

Asimismo, en caso de que el presente trabajo de investigación sea aprobado para su publicación en una revista institucional u otro medio de difusión, autorizamos al Instituto su publicación y distribución, conforme a los procedimientos y medios que la institución determine.

Ayacucho, noviembre de 2024.

OLIMPIA CELENA AYALA SALAZAR
DN N.º 70173736

RONILDA LIZARDE RAMOS
DNI N.º 77682263

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	vi
RESUMEN	x
PISIQILLQA	xi
ABSTRAC	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del contexto sociocultural.....	15
1.1.2. Aspecto histórico	17
1.1.3. Aspecto económico.....	18
1.1.4. Aspecto social.....	22
1.1.5. Aspecto cultural.....	25
1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica	27
1.2.1. Identifica y organiza las categorías de la práctica pedagógica actual	27
1.2.2. Análisis de la práctica pedagógica.....	27
1.3. Formulación del problema	29
1.4. Objetivos de la investigación acción pedagógica	30
1.5. Justificación.....	30

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Diseño de investigación acción.....	32
--	----

2.2. Actores de cambio.....	33
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
2.3.1. Técnicas.....	33
2.3.2. Instrumentos	33
2.4. Técnicas de análisis e interpretación de resultados.....	34

CAPÍTULO III

RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1. Marco teórico referencial.....	35
3.1.1. El Juego	35
3.1.2. Los Juegos tradicionales.....	37
3.1.3. El enfoque resolución de problemas.....	41
3.2. Identificación, organización de las categorías inmersas en la reconstrucción	46
3.2.1. Identifica y organiza las categorías de la práctica pedagógica actual	46
3.3. Plan de acción.....	47
3.4. Diseño de las acciones alternativas.....	50
3.5. Criterios e indicadores para el seguimiento y evaluación de la propuesta pedagógica.....	50

CAPÍTULO IV

EVALUACIÓN DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1. Sistematización de la información (reducción de datos).....	52
4.2. Validación de la información de resultados (triangulación).....	64
4.3. Interpretación y evaluación de resultados.....	68
4.3.1. Interpretación y evaluación de la categoría 1 o 2 y subcategorías	68

4.3.2. Interpretación y evaluación global de categorías	70
4.4. Práctica pedagógica antes durante y ahora	71
4.4.1. Saberes pedagógicos logrados	72
4.4.2. Las lecciones aprendidas	73
CONCLUSIONES.....	75
RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS	77
ANEXOS	81
Instrumentos de recolección de datos	84
Diseño de sesiones interventoras.....	86
Diario de campo investigativo de la reconstrucción.....	160
Matriz de reducción de datos.....	174
Matriz de triangulación.....	176
EVIDENCIAS EXITOSAS EN FOTOGRAFICAS.....	181

RESUMEN

Los juegos tradicionales representan una estrategia didáctica efectiva para fortalecer la competencia matemática en niños de cuatro años, ya que combinan el aprendizaje con la diversión, promoviendo la exploración, la experimentación y el trabajo en equipo. Juegos como la rayuela y los juegos de contar permiten que los niños interactúen con cantidades, formas y secuencias de manera natural, facilitando el desarrollo de habilidades numéricas en un entorno participativo. El objetivo de esta investigación fue determinar la efectividad de la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia "*resuelve problemas de cantidad*" en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023. Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales se consolidan como una herramienta didáctica valiosa en la educación infantil, ya que permiten potenciar el aprendizaje a través de experiencias lúdicas que respetan el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Su adecuada planificación e implementación, considerando sus intereses, necesidades y niveles de desarrollo, contribuye no solo al fortalecimiento de las competencias matemáticas, sino también al desarrollo integral en esta etapa de educación inicial.

Por lo tanto, se recomienda continuar promoviendo el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas, dado su impacto positivo en la motivación, el pensamiento crítico y la autonomía.

Palabras clave: juegos, estrategia, didáctica, desarrollo, competencia, resuelve, problemas

PISIQILLQA

Ñawpamanta pacha pukllaykunaka shuk alli yachachina ñantami rikuchin, tawa watayuk wawakunapak yupay yachayta sinchiyachinkapak, yachayta kushikuywan paktachishkamanta, maskay, rikurayay, equipo llankaykunata ñawpakman pushan. Pukllaykuna hopscotch hinallataq yupay pukllaykuna wawakunaman naturalmente cantidadkunawan, formakunawan, secuenciakunawan ima tinkuchiya atin, chaywanmi yupay yachaykunata wiñachiyta yanapan huk participativo pachamamapi. Kay yachay maskaypa munayninqa karqan, ñawpaqmanta pacha pukllaykuna ruway allin kayninta, huk estrategia didáctica hina, Institución Educativa Inicial No 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023 watapi wawakunapi, yachaykunata wiñachinapaq, chaymi rikuchirqan ñawpaqmantapacha pukllaykuna huk chaniyuq herramienta didáctica hina kallpachasqa kasqankuta, chaymi saqillan chay yachaykunata kallpachayta wawakunapa yuyaypi, yuyaypi wiñariytapas yupaychana. Allin planificacionnin hinaspa implementacionnin, interesninkuta, necesidadninkuta hinaspa niveles de desarrollo nisqakunata qawarispa, manam matematica yachaykunata kallpanchanallapaqchu yanapan, aswanqa kay etapa de educación inicial nisqapi tukuy imapi wiñananpaqpas.

Chayraykun yuyaychakun, matematica yachachiypi pukllana estrategiakunaq utilizakuyninta kallpachanapuni, allin ruwaykunata qhawarispan, kallpachaypi, allin yuyaypi, autonomía nisqapipas.

Sapaq simikuna: pukllaykuna, estrategia, didáctica, wiñariy, atipanakuy, allichan, sasachakuykuna

ABSTRAC

Traditional games represent an effective teaching strategy for strengthening mathematical competence in four-year-old children, as they combine learning with fun, promoting exploration, experimentation, and teamwork. Games such as hopscotch and counting games allow children to interact with quantities, shapes, and sequences in a natural way, facilitating the development of numerical skills in a participatory environment. The objective of this research was to determine the effectiveness of implementing traditional games as a teaching strategy for developing the "solve quantity problems" skill in children at Early Childhood Education Institution No. 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023. The results showed that traditional games are established as a valuable teaching tool in early childhood education, as they enhance learning through playful experiences that respect children's cognitive and emotional development. Their proper planning and implementation, considering their interests, needs, and developmental levels, contributes not only to strengthening mathematical competencies but also to their comprehensive development at this stage of early childhood education.

Therefore, it is recommended to continue promoting the use of playful strategies in mathematics teaching, given their positive impact on motivation, critical thinking, and autonomy.

Keywords: games, strategy, didactics, development, competition, solve, problems

INTRODUCCIÓN

El fortalecimiento de las competencias matemáticas durante la primera infancia representa un componente esencial en la formación educativa, pues establece los cimientos para el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas en etapas educativas futuras. En este contexto, el uso de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza ha demostrado ser una alternativa efectiva, pues permite integrar el aprendizaje con el juego, fomentando la exploración, la experimentación y el trabajo en equipo. Actividades como la rayuela y los juegos de conteo facilitan la interacción de los niños con cantidades, formas y secuencias de manera natural, promoviendo el desarrollo de habilidades numéricas en un entorno participativo y dinámico.

El propósito de esta investigación fue evaluar la eficacia del uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica para promover el desarrollo de la competencia “resolver problemas de cantidad” en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, durante el año 2023. Los resultados obtenidos demostraron que estas actividades lúdicas no solo potencian el aprendizaje matemático, sino que también favorecen el desarrollo integral de los niños, respetando su ritmo tanto cognitivo como emocional.

Dado el impacto positivo de los juegos tradicionales en la enseñanza de las matemáticas, se recomienda su implementación sistemática en el aula, asegurando una planificación adecuada que considere los intereses, necesidades y niveles de desarrollo de los niños. Esto permitirá no solo mejorar sus habilidades numéricas, sino también fomentar la motivación, el pensamiento crítico y la autonomía desde una edad temprana.

En cuanto a la estructura del trabajo, el primer capítulo aborda el problema de investigación, describiendo el contexto sociocultural en el que se desarrolla el estudio. El segundo capítulo se centra en la metodología de investigación, destacando las tres fases de

la investigación-acción pedagógica: deconstrucción, reconstrucción y evaluación. El tercer capítulo expone la reconstrucción de la práctica pedagógica y la propuesta pedagógica alternativa, incluyendo sesiones de aprendizaje, el diario de campo y la triangulación. Finalmente, el cuarto capítulo presenta la evaluación de la ejecución de la propuesta pedagógica alternativa.

El trabajo concluye con las reflexiones finales, donde se presentan las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas, además de los anexos que incluyen la matriz de categorización y los instrumentos de investigación utilizados.

CAPÍTULO I

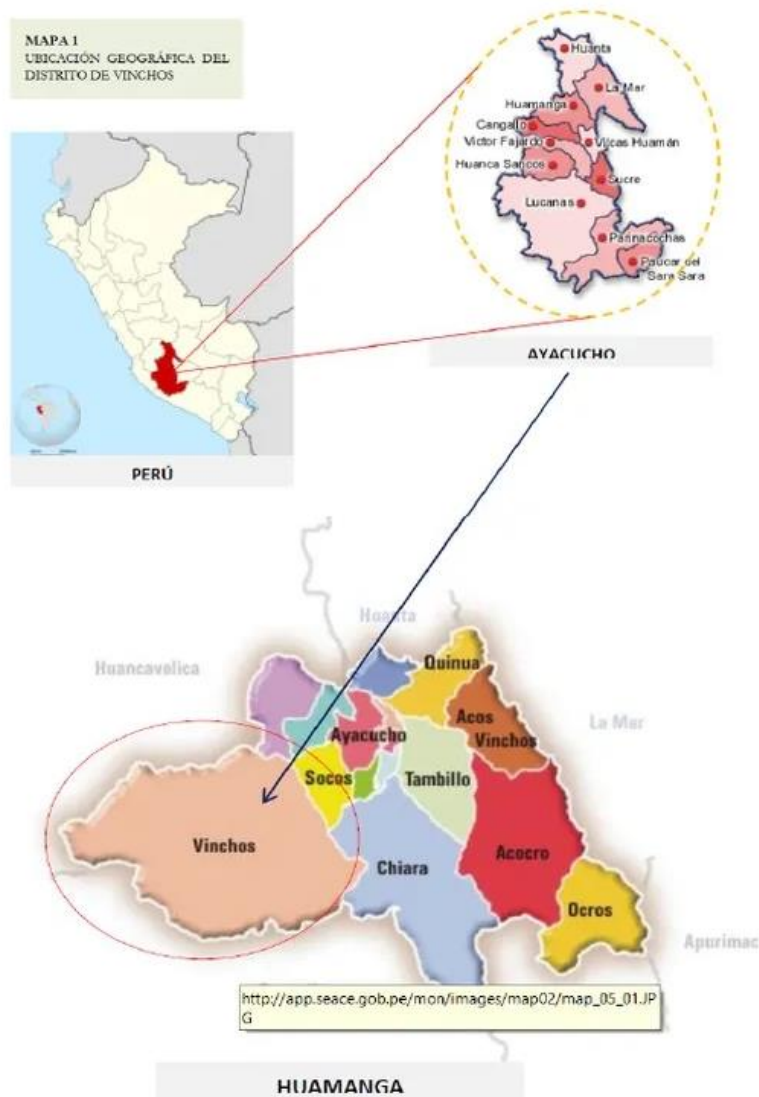
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del contexto sociocultural

1.1.1. Aspecto geográfico

La Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos se localiza en el distrito de Vinchos, al suroeste de la ciudad de Huamanga. Está situada a unos 55 kilómetros del distrito de Ayacucho, formando parte de la jurisdicción provincial de Huamanga, en la región Ayacucho (PDC-M. Vinchos, 2022, p. 6).

El distrito de Vinchos está dividido políticamente en 18 centros poblados o comunidades: Vinchos, Putacca, Millpo, Ccactusurcco, Ingahuasi, Accoccasa, Rosaspata, Totorabamba, Occollo, Arizona, Anchakhuasi, Sallalli, Tranca, Patahuasi, Paccha, San Mateo de Hatumpampa, Andabamba y San Juan de Culluhuancca (PDC, M. Vinchos, 2022).



Fuente: <https://www.google.com/search?q=Ubicaci%C3%B3n+geogr%C3%A1fica+del>

Límites: (PDC, Municipalidad del distrito de Vinchos, 2022).

Por el Norte : Provincia Angaraes-Huancavelica

Sur : Provincia Cangallo

Este : Distrito de Chiara y Socos

Oeste : Provincia de Huaytará-Huancavelica



Fuente: Minedu, Escala (2023). *Imagen satelital del distrito de Vinchos*
Plaza principal del distrito de Vinchos

1.1.2. Aspecto histórico

Vinchos fue fundado el 2 de enero del año 1875 con el nombre de Socos, los primeros pobladores se dedicaron a la recolección y caza, vivían en aldeas de las laderas del valle y quebradas del río Chicllarazo, limitando con Huancavelica. Posteriormente de varios siglos, “estas congregaciones humanas se desarrollaron y descendieron hacia los valles más abrigados, donde desarrolló la cultura Warpa” (PDC-M. Vinchos, 2022, p. 6).

Muchos años después, durante la época del colonialismo, y a pesar de la dificultad para encontrar fuentes y referencias históricas confiables, se conservan antiguos títulos del pueblo de San Francisco de Vinchos, que en ese entonces pertenecía a la Provincia de Huanta y a la Doctrina de Ticllas. Dichos documentos fueron archivados a solicitud de los comuneros y otorgados por el escribano real Don Francisco Navarrete en el año 1596. Este proceso fue gestionado por el Obispo de Quito, Don Diego Ladrón de Guevara, ante el Consejo del Virrey, Gobernador y Capitán General de los Reinos y Provincias del Perú, Tierra Firme y Chile.

Estos títulos abarcan gestiones realizadas hasta el 15 de agosto de 1800. En este contexto, desempeñaron un papel crucial en la conformación del distrito de Vinchos, en el marco de la reorganización política del país al inicio de la etapa republicana. En ese proceso, se creó el distrito denominado Socos-Vinchos mediante la Ley N.º 1201 del 7 de agosto de 1825, durante el gobierno dictatorial del General Simón Bolívar, siendo reconocido junto a otros distritos de la época. Posteriormente, el 2 de enero de 1857, el gobierno del Mariscal Ramón Castilla oficializó su reconocimiento como distrito de Socos-Vinchos. Esta denominación se mantuvo hasta el año 1957, cuando se produjo su división y se establecieron por separado los distritos de Vinchos y Socos. Las leyes que dieron lugar a este proceso fueron normas de carácter general, orientadas a organizar las elecciones municipales en la República, entre ellas la Ley N.º 17041 del 13 de junio de 1968, fecha en la que Vinchos se consolida oficialmente como distrito independiente de Socos (Galdós, 2021, p. 11).

1.1.3. Aspecto económico

Agricultura:

- **Cultivos principales:** Se cultivan principalmente productos como papa, maíz, quinua, habas y trigo. Estos cultivos son básicos para la alimentación de la población local.
- **Tecnología:** La agricultura en Vinchos suele ser de tipo tradicional, con técnicas manuales y poco uso de tecnología moderna. Esto limita la productividad y la capacidad de generar excedentes para la venta.

Ganadería:

- **Especies:** La ganadería se centra en la crianza de ovinos, vacunos y auquénidos (alpacas y llamas). Estos animales son una fuente importante de carne, leche y lana.

- **Pastoreo:** El pastoreo es extensivo, aprovechando los pastizales naturales. Sin embargo, la disponibilidad de pastos puede variar según la época del año.

Actividades complementarias:

- **Artesanía:** La producción artesanal, especialmente textil (tejidos de lana), es una actividad importante para muchas familias. Los productos artesanales se venden en mercados locales y regionales, y pueden generar ingresos adicionales.
- **Comercio:** El comercio en Vinchos es limitado y se centra en productos básicos y algunos bienes manufacturados. El centro poblado de Vinchos concentra la mayor parte de la actividad comercial.

Desafíos económicos:

- **Pobreza:** La economía de Vinchos se caracteriza por altos niveles de pobreza, especialmente en las zonas rurales. La falta de oportunidades económicas y la baja productividad agrícola limitan los ingresos de las familias.
- **Infraestructura:** La infraestructura vial, de riego y de comunicaciones es deficiente, lo que dificulta el desarrollo económico del distrito.
- **Mercados:** El acceso a mercados más amplios es limitado, lo que impide que los productores locales puedan vender sus productos a mejores precios.
- **Cambio climático:** Los efectos del cambio climático, como sequías y heladas más frecuentes e intensas, afectan negativamente la producción agrícola y ganadera.

Potencialidades:

- **Turismo:** Vinchos cuenta con atractivos turísticos naturales y culturales que podrían ser aprovechados para generar ingresos a través del turismo rural y vivencial.

- **Agricultura orgánica:** La producción de cultivos orgánicos y productos agroecológicos podría ser una oportunidad para diferenciarse y acceder a mercados más exigentes.
- **Desarrollo de capacidades:** La capacitación y asistencia técnica a los productores locales podrían mejorar la productividad y la calidad de sus productos.

La crianza de trucha en Vinchos-Huamanga es una actividad económica emergente con potencial para contribuir al desarrollo local. Si bien no es una actividad tan extendida como la agricultura y la ganadería tradicionales, existen iniciativas y proyectos que impulsan su crecimiento.

Potencial y desafíos:

- **Potencial:** Vinchos cuenta con recursos hídricos adecuados para la crianza de trucha, como lagunas y ríos con aguas frías y limpias. Además, la demanda de trucha en el mercado está en aumento, lo que ofrece oportunidades para los productores locales.
- **Desafíos:** Algunos de los desafíos que enfrenta la crianza de trucha en Vinchos incluyen la falta de acceso a financiamiento, la necesidad de mejorar la infraestructura y la tecnificación de las piscigranjas, y la capacitación de los productores en técnicas de manejo y sanidad.

Importancia para la economía local:

- **Generación de ingresos:** La crianza de trucha puede generar ingresos adicionales para las familias y contribuir a la diversificación de la economía local.
- **Creación de empleo:** Esta actividad puede generar empleo en las diferentes etapas de la producción, desde la cría de los alevines hasta la comercialización del producto final.

- **Desarrollo local:** El desarrollo de la acuicultura en Vinchos puede contribuir al desarrollo económico y social del distrito, mejorando la calidad de vida de la población.

Apoyo y perspectivas:

Para impulsar la crianza de trucha en Vinchos, es importante que los productores reciban apoyo técnico y financiero, así como capacitación en buenas prácticas de acuicultura. Además, es necesario fortalecer la asociatividad entre los productores para mejorar su capacidad de producción y comercialización.

Con el apoyo adecuado, la crianza de trucha puede convertirse en una actividad económica importante en Vinchos, generando beneficios para los productores, la comunidad y la región en su conjunto.



Fuente: https://www.google.com/search?sca_esv=026fd76a3624c384&rlz=1C1CHBD



Actividad laboral de las mujeres de Vinchos.

1.1.4. Aspecto social

Pobreza y desigualdad

Vinchos es uno de los distritos más pobres del departamento de Ayacucho. Según el INEI, el 68,8% de la población se encuentra en situación de pobreza y el 34,2% en pobreza extrema. Esta situación se refleja en la falta de acceso a servicios básicos como agua potable, desagüe, electricidad, educación y salud. La desigualdad social también es un problema importante en el distrito, con una brecha significativa entre la población rural y urbana.

Salud

El acceso a servicios de salud en Vinchos es limitado. El distrito cuenta con un centro de salud que no tiene la capacidad para atender todas las necesidades de la población. La falta de personal médico, equipos e infraestructura es un problema importante. Además, la población rural tiene dificultades para acceder a los servicios de salud debido a la distancia y la falta de transporte.

Educación

El analfabetismo en Vinchos es de 15 años de edad a más años, evidenciando que existen varones y mujeres que no pueden leer ni escribir. La educación que se imparte refleja el bajo nivel educativo en la población escolar; no obstante, se observa una mejora gradual de esta, con la modernización de su infraestructura. (Municipalidad del distrito de Vinchos, 2022).

Los niños son afectivos con las personas de su entorno y les gusta contar historias netas de su comunidad, también están inculcados de valores como el respeto que prioriza en la actitud que demuestran en la clase.

La Institución Educativa Inicial N° 432-160/ Mx-U fue instituida el 25 de enero del 2014, con Resolución directoral regional N° 065, entró en funcionamiento el 4 de marzo del mismo año. “Nuestros estudiantes hablan la lengua materna quechua y como segunda lengua el castellano y provienen de familias dedicadas a la agricultura y ganadería” (Municipalidad de Vinchos, 2022, p. 17).



Tesistas en el frontis de la IEI N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos

Niños/edad	Sexo		Total
	M	V	
3	11	9	20
4	8	7	15
5	9	7	16
Total	28	23	51

Fuente: Nómina de matrícula de la IEI N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos (2023).

Organizaciones sociales

En Vinchos existen diversas organizaciones sociales que trabajan en la defensa de los derechos humanos, el desarrollo comunitario y la promoción de la cultura. Estas organizaciones juegan un papel importante en la mejora de las condiciones de vida de la población.

Seguridad ciudadana

La inseguridad ciudadana es un problema que afecta a Vinchos. La falta de presencia policial y la alta tasa de desempleo contribuyen a esta situación. La población se siente insegura y demanda mayor atención por parte de las autoridades.

Conflictos sociales

En Vinchos se han registrado algunos conflictos sociales relacionados con la tenencia de la tierra y los recursos naturales. Estos conflictos han generado tensión y violencia en el distrito. Es importante que las autoridades busquen soluciones pacíficas y dialogadas a estos problemas.

Migración

La migración es un fenómeno presente en Vinchos. La falta de oportunidades económicas y la violencia política han obligado a muchos habitantes a abandonar el distrito.

en busca de mejores condiciones de vida. La migración tiene un impacto negativo en la economía local y en la estructura social del distrito.

Además, la organización familiar en el distrito se caracteriza por ser familias extendidas con padres, hijos, tíos y abuelos, por ello el Estado brinda apoyo asistencial con programa juntos, Qali warma, Vaso de leche y Pensión 65.

Por otra parte, el distrito de Vinchos cuenta con un Centro de Salud a la cual acuden sus pobladores de la jurisdicción y comunidades más cercanas, donde atienden servicios como obstetricia, enfermería y medicina en general.

1.1.5. Aspecto cultural

El centro poblado de Vinchos se caracteriza por que los habitantes en su mayoría practican la religión evangélica y muy pocos pertenecen a la religión católica. En esta comunidad, la actividad culinaria se circunscribe en la preparación de platos típicos, que van de acuerdo a las estaciones del año, éstas son la trucha frita, cuy frito, ataqu picante entre otros.

La comunidad al encontrarse cerca a los poblados dentro de la jurisdicción de una capital de departamento se organiza alrededor de las autoridades como el presidente, secretario y tesorero. En las fiestas religiosas demuestran fe y devoción al Niño Reyes de Ñaupallaccta y la fiesta patronal de Anchak Huasi, además que se caracteriza por sus carnavales, siendo campeones en muchos concursos. (PDC Municipalidad de Vinchos, 2022).

Cultura

La cultura andina está muy arraigada en Vinchos. La población conserva sus tradiciones, costumbres y festividades. La música y la danza son expresiones culturales importantes en el distrito. La producción artesanal también es una actividad relevante para la economía local.



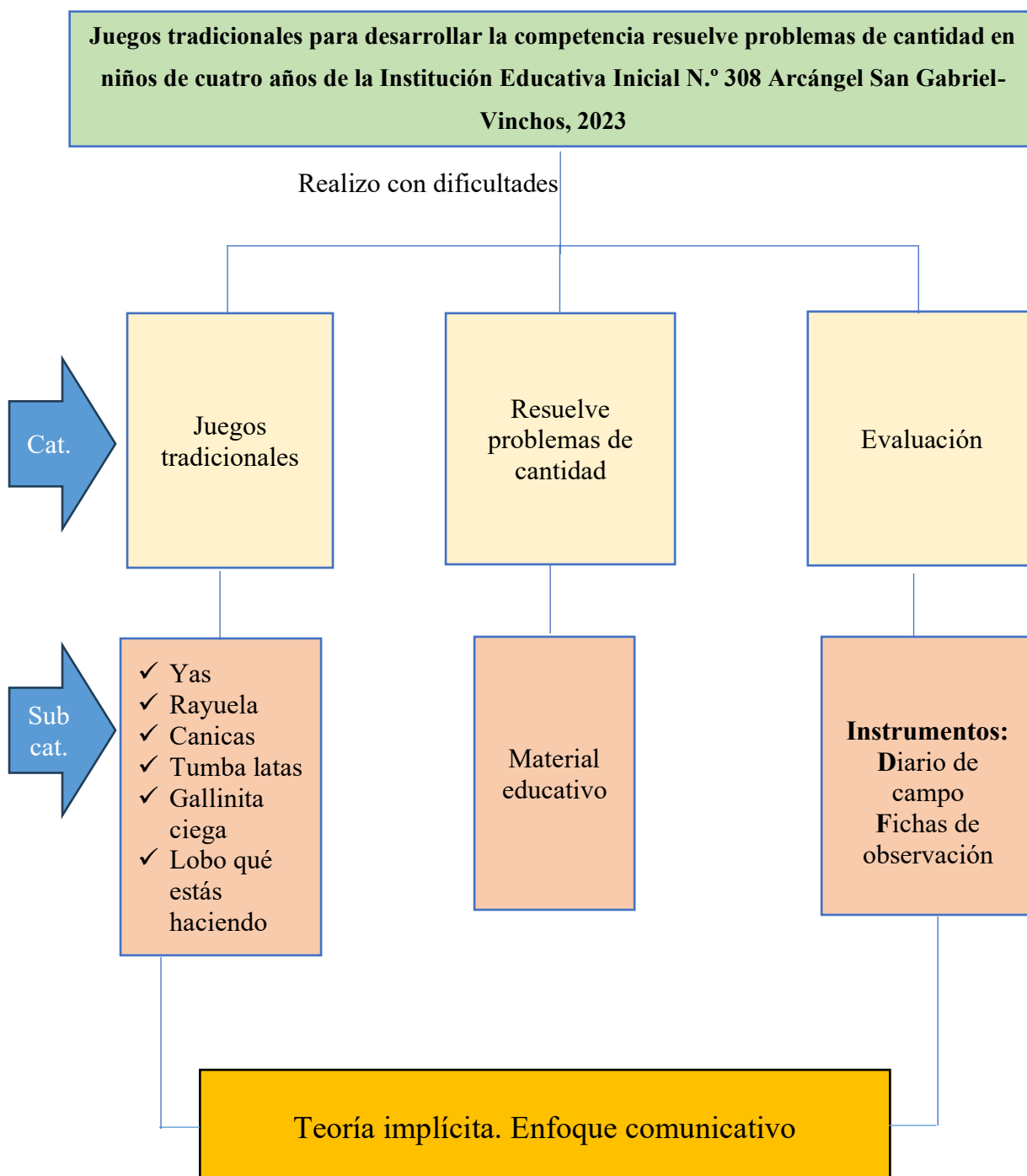
Estampa costumbrista de Carnaval de Vinchos.

Educación

El nivel educativo en Vinchos es bajo en comparación con el promedio nacional. La mayoría de la población solo ha alcanzado la educación primaria y secundaria. La falta de acceso a una educación de calidad es un obstáculo para el desarrollo social y económico del distrito. Existe educación inicial, primaria y secundaria.

1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica

1.2.1. Identifica y organiza las categorías de la práctica pedagógica actual



1.2.2. Análisis de la práctica pedagógica

Según las actividades que realizamos en las aulas y de acuerdo a las prácticas pre profesionales, llegamos a observar y registrar las dificultades que venimos presentando en

nuestra práctica pedagógica, según a ello se debe fortalecer nuestras estrategias para desarrollar la competencia resuelven problemas de cantidad en los infantes.

Juegos tradicionales

En nuestro intento por rescatar la riqueza de los juegos tradicionales, nos hemos encontrado con desafíos y aprendizajes inesperados. A pesar de nuestra poca experiencia en la enseñanza, hemos puesto todo nuestro entusiasmo y dedicación para crear este material. Esperamos que este trabajo sea un aporte valioso para revalorizar estas joyas de nuestra cultura.

Resuelve problemas de cantidad

Se trata de una de las cuatro competencias matemáticas esenciales promovidas en el sistema educativo peruano, conforme al Currículo Nacional de la Educación Básica (2019). Esta competencia se orienta al desarrollo de la capacidad del estudiante para interpretar y aplicar conceptos matemáticos en contextos cotidianos relacionados con cantidades. Sin embargo, en nuestra práctica pedagógica, su implementación ha presentado diversas dificultades.

Evaluación

La evaluación en la educación inicial es un proceso continuo y organizado de recopilación de datos sobre el desarrollo integral de los niños, que facilita a las docentes tomar decisiones pedagógicas orientadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo adecuado de cada niño. Sin embargo, en la práctica, no hemos empleado la técnica completa, sino únicamente los instrumentos, como el diario de campo y la ficha de observación de los niños en estudio.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Evaluar la eficacia de la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel - Vinchos, 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cómo se pueden aplicar los juegos tradicionales para promover el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023?
- ¿De qué manera se pueden implementar sesiones de intervención para utilizar los juegos tradicionales con el fin de fortalecer la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023?
- ¿Cómo impacta la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, durante el año 2023?
- ¿Qué tan efectivos son los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, durante el año 2023?

1.4. Objetivos de la investigación acción pedagógica

1.4.1. *Objetivo general*

Determinar la efectividad de la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia "resuelve problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.

1.4.2. *Objetivos específicos*

- Implementar los juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.
- Diseñar e implementar sesiones interventoras para aplicar los juegos tradicionales para fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.
- Emplear los juegos tradicionales como una estrategia en las sesiones de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.
- Evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.

1.5. Justificación

Esta investigación se enfoca en la aplicación de juegos tradicionales como una estrategia pedagógica para mejorar la práctica docente y favorecer el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de 4 años. La propuesta nace de la necesidad de innovar en la enseñanza de las matemáticas, con el objetivo de lograr un aprendizaje más relevante, práctico y ajustado al contexto.

¿Por qué?

- ✓ **Requerimiento de optimizar la enseñanza de las matemáticas:** Existe una preocupación generalizada sobre las dificultades que enfrentan los niños en el aprendizaje de las matemáticas, especialmente en la resolución de problemas.
- ✓ **Importancia de un enfoque lúdico:** Los juegos tradicionales ofrecen un enfoque lúdico y motivador para el aprendizaje de las matemáticas, lo que puede aumentar el interés y la participación de los niños.
- ✓ **Fortalecimiento de la práctica docente:** La investigación busca proporcionar a los docentes estrategias y recursos innovadores para mejorar su práctica pedagógica y promover un aprendizaje más efectivo.

¿Para qué?

- **Desarrollar estrategias metodológicas:** Se espera que la investigación genere estrategias metodológicas innovadoras y recursos didácticos basados en juegos tradicionales que puedan ser utilizados por otros docentes.
- **Fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas:** Se busca fortalecer la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en los niños, brindándoles herramientas para desenvolverse en situaciones cotidianas que involucren números y cantidades.
- **Fomentar la formación integral:** Además de las habilidades matemáticas, se espera que los juegos tradicionales promuevan el desarrollo de habilidades sociales, la autonomía, la solidaridad y la tolerancia en los niños.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Diseño de investigación acción

La Investigación-Acción (IA) es un diseño de investigación que busca transformar la práctica profesional y mejorar la comprensión de un problema específico a través de la acción y la reflexión. Se caracteriza por ser un proceso cíclico y colaborativo que involucra a los participantes en la identificación del problema, la planificación de la acción, la implementación, la evaluación y la reflexión. Existen autores que expresan:

- ✓ **Kurt Lewin (1946):** Se considera el precursor de la investigación-acción. Lewin, un psicólogo social, desarrolló el modelo de "investigación-acción participativa" que enfatizaba la colaboración entre investigadores y participantes para abordar problemas sociales.
- ✓ **Stephen Corey (1953):** Corey aplicó la investigación-acción en el campo de la educación, promoviendo la participación de los docentes en la investigación de sus propias prácticas.
- ✓ **John Elliot (1990):** Elliot jugó un papel clave en la difusión y avance de la investigación-acción en el campo educativo, resaltando su capacidad para optimizar la práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes.

- ✓ **Kemmis y McTaggart (1988):** Estos autores propusieron un tipo de investigación-acción en espiral que enfatiza la reflexión crítica y la mejora continua de la práctica.

2.2. Actores de cambio

- Docentes investigadoras egresadas del Instituto Superior Privado CLAM.
- 15 niños de 4 años de la IEI N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.3.1. Técnicas

Son pautas que se deben seguir para estudiar una determinada realidad.

a) Observación

Esta permite registrar información a través de manera directa, empírica, sistemática y confiada del objeto estudiado, enmarcados a los objetivos que se tiene en un contexto natural; con el propósito de describir, interpretar y comprender el fenómeno estudiado.

b) Entrevista

Es una técnica de conversación, con la que se obtiene los datos en relación directa con los participantes, permitiendo adherirse los significados, pensamientos y emociones de su realidad.

2.3.2. Instrumentos

Es el soporte físico de cada técnica, en la cual se va a registrar o con ella se registra la información requerida en el proceso de investigación.

a. Diario de campo

Es un instrumento que permite registrar información experimentada en la investigación acción. Caracterizándose por tener carácter personal, en ella se registran acontecimientos ocurridos de manera precisa y detallada.

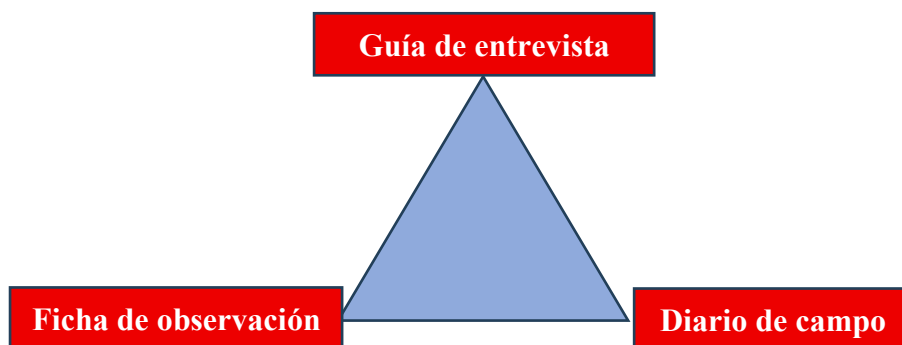
b. Lista de cotejo

Instrumento con valores dicotómicos, es un instrumento de fácil aplicación por tener dos valores.

2.4. Técnicas de análisis e interpretación de resultados

La técnica que se va a utilizar en el procesamiento de datos es sistematización y triangulación.

- **La sistematización** es el proceso de análisis que se realizará para los diarios de campo y la entrevista realizada, en ella se categorizarán y subcategorizarán el objeto de estudio.
- **La triangulación** es una técnica que permite comparar las categorías y subcategorías de estudio, mediante el análisis sistemático.



CAPÍTULO III

RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1.Marco teórico referencial

3.1.1. *El Juego*

De acuerdo con Zamora (2020), el juego es considerado "un componente fundamental en la educación escolar" (p. 42).

Además, Torres (2002) comenta que:

Para facilitar el aprendizaje en el aula, el juego debe ser planificado y permitan el afianzamiento de valores como la tolerancia, confianza en sí mismo, solidaridad, responsabilidad, amor, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas y construyan un aprendizaje significativo (p. 57).

Es por ello, que al juego se le considera como una actividad pedagógica, la más agradable y muy divertida, aquello que requiere concentración y expectativa; el juego tiene un carácter universal desde tiempos remotos y para todas las condiciones socioculturales.

3.1.1.1. Clasificación de los juegos.

Según la UNICEF (2018), manifiesta que existen juegos relacionados a la formación y desarrollo de capacidades, entre ellas tenemos:

a. Juego interactivo

Este tipo de juego permite que el niño pueda comunicar sus ideas al interactuar con los demás; así mismo, le ayuda a entender las ideas de los demás, de esta manera, construye conocimientos profundos y afirma sus relaciones sociales.

b. Juego funcional

Este tipo de juego tiene que ver desde los primeros años de vida del niño, hasta el predominio en el estadio sensorio motor (hasta los dos años), consiste en la repetición, donde el niño realiza las mismas acciones una y otra vez hasta obtener un resultado agradable. Estas acciones se pueden realizar con objetos o usando el cuerpo, por eso se le conoce también como juego de ejercicio, estas acciones van a ir evolucionando cuando el niño vaya desarrollando sus capacidades.

c. Juego de reglas

Por otra parte, Cornago (2020), opina sobre el juego de reglas de la siguiente manera:

Este juego se realiza entre dos o más integrantes, y las acciones a realizar serán siguiendo normas desde el primer momento, el niño entenderá que son reglas que debe respetar ya sean las que acordaron entre los participantes o las reglas ya establecidas del juego. Este tipo de juego predomina en el estadio de operaciones concretas (entre 6 a 7 hasta 11 a 12 años de edad) (p. 3).

d. Juego simbólico

Según Cornago (2020), menciona que:

Este juego es el más característico en la infancia, predomina en el estadio pre operacional (de 2 a 7 años). Consiste en la representación de objetos, realizar acciones o

imitar personajes sin tener un modelo. Con este juego el niño desarrolla sobre todo la imaginación (p. 5).

3.1.1.2. La importancia de los juegos en el desarrollo de los niños.

Según López (2020) se refiere a que:

El juego siempre ha sido asociado a los niños y a la infancia, cuando en realidad está presente en toda la vida del hombre, porque representa un papel muy importante en el constante aprendizaje para desarrollar múltiples capacidades intelectuales, y fortalecer valores humanos como la afectividad y sociabilidad (p. 20).

Siendo el juego una acción divertida, abierta, natural; además, que el niño usa gran parte de su tiempo en esta actividad, se logrará desarrollar su personalidad y su desenvolvimiento social, asimismo sus habilidades psicomotoras y en especial su autonomía. El juego es una actividad que permite al estudiante a vivir nuevas experiencias, a conocer sus potencialidades y limitaciones.

3.1.2. Los juegos tradicionales

Son juegos que han perdurado a lo largo de los años, pasando de una generación a otra, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos. Adopta algunos cambios, pero sin perder la esencia. Estos juegos son practicados en muchas regiones de nuestro país y en zonas donde el acceso a internet y a la tecnología no son perfectas.

De acuerdo con Jiménez (2009), "comprender el contexto sociocultural en el que surgieron los juegos tradicionales puede facilitar a los estudiantes una mejor interpretación de la historia, un conocimiento más profundo de las costumbres de sus antepasados y un mayor aprecio por las tradiciones" (p. 58).

Es decir que, los juegos tradicionales están muy ligados a la vida de las personas y que no es posible realizar una explicación sobre la condición humana sin los juegos, debido a que es una expresión social y cultural que le permite adaptarse a su entorno.

En nuestro país, más que todo, los juegos se impartían con los vecinos y amigos del barrio, quedando en la memoria colectiva, siendo parte del desarrollo personal y afectivo de los niños, ayudando al fortalecimiento del cuerpo.

¿Cómo podemos orientar metodológicamente los juegos?

Cuando hablamos de aprendizaje, nos referimos a la interacción que existe entre el niño y la profesora, y este se basa en el principio de aprender a reflexionar y actuar. Para tal efecto, una actividad lúdica es importante para el desarrollo integral del ser humano.

Sailema (2018) menciona que “antes de enseñar debemos planificar y organizar los objetivos que deseamos lograr, y es necesario utilizar etapas de mediación tomando en cuenta estas preguntas: ¿el qué? (idea central del juego) ¿con qué? (materiales y recursos) ¿el quién? (participantes) ¿cómo?” (p. 33).

3.1.2.1. Características de los juegos tradicionales.

Según Yagüe (2002), "los juegos tradicionales representan un verdadero patrimonio cultural. Son reflejos de un modo de vivir, de actuar, de interactuar con el entorno y de comunicarse con los demás" (p. 30).

Este último autor, destaca una serie de características como son:

- a. Impulsa la educación en valores.
- b. Desarrolla el intercambio cultural entre los miembros de una sociedad educativa.
- c. Desarrolla la motricidad.
- d. Ayuda en la toma de decisiones de los niños.

3.1.2.2. Importancia del juego tradicional en niños de 3 a 5 años de edad.

Se destaca los siguientes puntos más importantes de los juegos en los infantes:

- Son actores desde el inicio, permitiéndoles recabar información sobre los juegos.

- Beneficia la interrelación entre generaciones.
- Ayuda a socializarse, porque actúan de forma natural.
- Propicia la competencia sana, del mismo modo la cooperación.
- Fortalece el trabajo en equipo.
- Ayuda en la comunicación.

3.1.2.3. Juegos tradicionales dentro de nuestro país peruano.

Estos benefician a los infantes a ayudarse de manera más fructuosa con sus pares.

Entre los juegos tradicionales destacan:

a) Los yaces

Se puede jugar en el patio del jardín o dentro del aula. El juego de los yaces es uno de esos pasatiempos tradicionales que pondrá a prueba las habilidades de coordinación y respuesta.

Para este juego primero se debe extender los yaces en el piso y luego soltar una pelota pequeña elástica en el piso. Cuando la pelotita rebota y está en el aire se debe coger todos los yaces que pueda y luego tomar la pelota antes de que caiga al piso. Este juego tiene niveles que incluyen incorporar palmadas y otras dificultades. En algunas zonas rurales, este juego es más conocido como el “pis pis”, y los elementos pueden variar con objetos que se tiene en cada zona, como: pepitas de eucalipto, piedras pequeñas y pelotitas pequeñas de plástico o de otro material que pueda rebotar.

b) Tumba lata

Este tipo de juego es el más utilizado en los jardines de nivel inicial, en especial en las zonas rurales le dan valor a este tipo de juegos. Este juego no solo es para temas de conteo y diferenciaciones, sino también ayuda a desarrollar sus habilidades motrices, ya que los niños lanzan las pelotas, atrapan y los niños corren. Otro nombre con es más conocido como “kiwi” en algunos lugares de nuestro país peruano.

c) Las canicas

Uno de los juegos más populares de nuestro país son las canicas, para jugar este juego es necesario dos o más jugadores, y necesitaremos un círculo o agujero y un par de canicas, también es llamado en algunos lugares como “daños”.

Es sencillo: cada niño tendrá una cantidad de canicas, las cuales lanzarán hacia un círculo o agujero, los niños que logren introducir más canicas recolectarán las canicas de sus oponentes. El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de canicas.

En contextos donde no haya canicas, pueden ser reemplazadas por porotos o piedras pequeñas, eso demuestra la habilidad de los niños de crear o adecuarse a su contexto y recursos con los que cuentan. Este juego pondrá a prueba la concentración y la coordinación óculo manual.

d) Lobo, ¿estás?

Para las personas que les gusta jugar en grupo con sus compañeros, este pasatiempo es una opción ideal. El juego es muy sencillo: antes de empezar eligen a un niño para que represente al lobo y los demás cantarán en ronda, haciendo preguntas, como: ¿lobo que estás haciendo?, y el lobo debe responder y los demás deberán huir y evitar ser devorados por éste.

En el contexto rural, los niños reemplazan al lobo con seres de mitos creados en su realidad, pero utilizan el mismo procedimiento las mismas reglas y secuencias del juego.

e) Gallinita ciega

Este pasatiempo tradicional se juega con varios participantes, consiste en elegir a un participante para que sea la gallinita ciega, luego le vendan los ojos con un pañuelo y le dan un par de vueltas y los participantes deben evitar ser capturados; cuando alguno es cogido, ésta toma el lugar de la gallinita ciega y sigue el juego hasta el cansancio.

Con este juego se desarrolla la exploración, concentración y aprendizaje de la agudeza auditiva, porque el niño deberá guiarse por los sonidos para poder ubicar a los participantes.

3.1.3. *El enfoque resolución de problemas*

El enfoque que guía la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas se enfoca en la resolución de problemas.

Según el Minedu (2016) refiere que la resolución de problemas surge a partir de situaciones cotidianas en diferentes entornos. Cuando los estudiantes se ven frente a un problema no obtienen solución de forma inmediata, sino deben desarrollar procesos como la indagación y reflexión, de esta manera podrán organizar sus ideas y plantear estrategias de solución.

Según Coveñas (2015), "el enfoque basado en la resolución de problemas orienta la educación matemática con el objetivo de desarrollar en los individuos la capacidad de pensar y actuar matemáticamente para resolver distintos tipos de problemas, además de dirigir la metodología en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas" (p. 7).

Estos enfoques además recaen en actividades matemáticas que están organizadas en: equivalencia, cantidad, regularidad, cambio, forma, movimiento, localización, datos e incertidumbres.

3.1.3.1. ¿Qué se entiende por competencia Resuelve problemas de cantidad?

Esta capacidad involucra a que el niño se relacione con objetos explorando sus características, para construir sus propias percepciones matemáticas, reconociendo para qué sirven y cómo son, de esta manera, se inician los procesos de comparar, agrupar, agregar, quitar, contar y se introduce en las nociones de cantidad, asimismo identifica expresiones relacionadas al tiempo y espacio.

Según el Minedu (2016), en las instituciones educativas se busca generar retos, desafíos y situaciones que permitan a los niños poner en práctica sus ideas y estrategias, estableciendo relaciones entre conceptos matemáticos como comparar, agrupar, ordenar, agregar y quitar, de manera vivencial y utilizando materiales concretos. Posteriormente, los niños pueden compartir su proceso utilizando su propio lenguaje y diferentes representaciones.

La competencia tiene implicación en estas cuatro capacidades como sigue:

a. Traduce cantidades a expresiones numéricas

Consiste en convertir las relaciones condicionales de un problema y sus datos en una expresión numérica denominada modelo, que refleje la relación entre ellos. Este modelo opera dentro de un sistema compuesto por operaciones, números y propiedades. Implica plantear problemas significativos a partir de una situación o una expresión numérica extraída de la realidad. Además, incluye realizar una evaluación para verificar si el resultado obtenido o la expresión numérica formulada cumplen con las condiciones iniciales del problema.

b. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Consiste en expresar la comprensión de los números, sus propiedades, las operaciones de las unidades de medida y la relación entre ellos, utilizando un lenguaje numérico y diversas representaciones. También implica interpretar y comprender sus representaciones e información con contenido numérico.

c. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo:

Se llevan a cabo selecciones, adaptaciones, combinaciones o la creación de diversas estrategias y procedimientos que guíen el cálculo mental y escrito, la estimación, la

aproximación y medición, así como la comparación de cantidades, utilizando diferentes recursos.

d. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones:

Consiste en formular ideas sobre las posibles relaciones entre los números naturales, reales, racionales y enteros, así como sus propiedades y operaciones. Estas formulaciones se fundamentan en experiencias y comparaciones que resaltan propiedades a partir de casos específicos, y se explican mediante analogías, justificando, validando o refutando las afirmaciones con ejemplos y contraejemplos.

3.1.3.2. ¿Qué desempeños y criterios se realizan en la competencia de matemática?

a) Cantidad

Según Arias (2018) menciona que: “Cuando hablamos de noción de cantidad, implica comprender que las cantidades permanecen constantes a pesar de que se observen cambios de forma o posición de sus partes. Por tanto, este proceso debe ser interiorizado por los estudiantes” (p. 32).

b) Correspondencia

Esta noción permite que los niños puedan comparar y contar elementos de dos grupos y aparear cada elemento, de esta manera puede establecer la equivalencia, cuando ambos grupos.

c) Agrupación

Es donde el niño formará grupos de objetos caracterizándolos según su forma, tamaño, color grosor y entre otros. Cuando el niño se encuentra frente a un objeto, él no limita su criterio para agrupar, son muchos aspectos que tomará en cuenta: color (azul, amarillo, o rojo) tamaño (grande, mediano, pequeño) forma (círculo, cuadrado, triángulo) grosor (grueso, delgado).

d) Seriación

Donde los niños identifican distintos aspectos que diferencia a los objetos para formar relaciones y ordenar según el criterio elegido. La característica más visible y concreto para los niños es el tamaño, tomando este criterio pueden empezar realizando el ordenamiento de forma creciente o decreciente y conocer el orden que ocupa un objeto determinado.

e) Conteo

Según Miller (2015) nos dice que: tiene la misma cantidad

Es un proceso que ayuda al niño a descubrir cuántos elementos hay en un conjunto, el conteo relaciona la noción de correspondencia, (número y cantidad) el conteo se puede realizar de forma verbal o mental, esto en objetos que están presentes, se puede contar utilizando marcas para contar acciones, y también se pueden usar los dedos para ayudarnos a contar en cantidades pequeñas u operaciones sencillas, en situaciones cotidianas. El resultado del conteo siempre será un número (p. 152).

En el nivel inicial los niños aprenden sobre el conteo de manera oral y lo representa usando sus propios símbolos, luego expresarlo en numerales; cada niño lo expresa de acuerdo a su madurez mental y no es bueno forzarlos en su aprendizaje; es importante que, poco a poco, vayan descubriendo que el número representa una cantidad.

3.1.3.3. ¿Qué significa el enfoque socio constructivista?

Según Ferrari (2019) manifiesta que:

El socio constructivismo es donde los niños tienen la capacidad de construir conocimientos, teniendo como punto de partida sus intereses, la curiosidad y su relación con el medio ambiente. El aprendizaje es un proceso que se da cuando se interactúa con personas de su entorno, el ser humano tiene potencial para poder ser capaz de diseñar su propio

aprendizaje, con esta teoría descartamos que el ser humano es un simple receptor y reproductor de conocimiento (p. 92).

En educación, el socio constructivismo ubica al niño como un ente social responsable de su propio aprendizaje, éste es un enfoque efectivo para aplicarlo en actividades de aula, que se desenvuelve en su contexto.

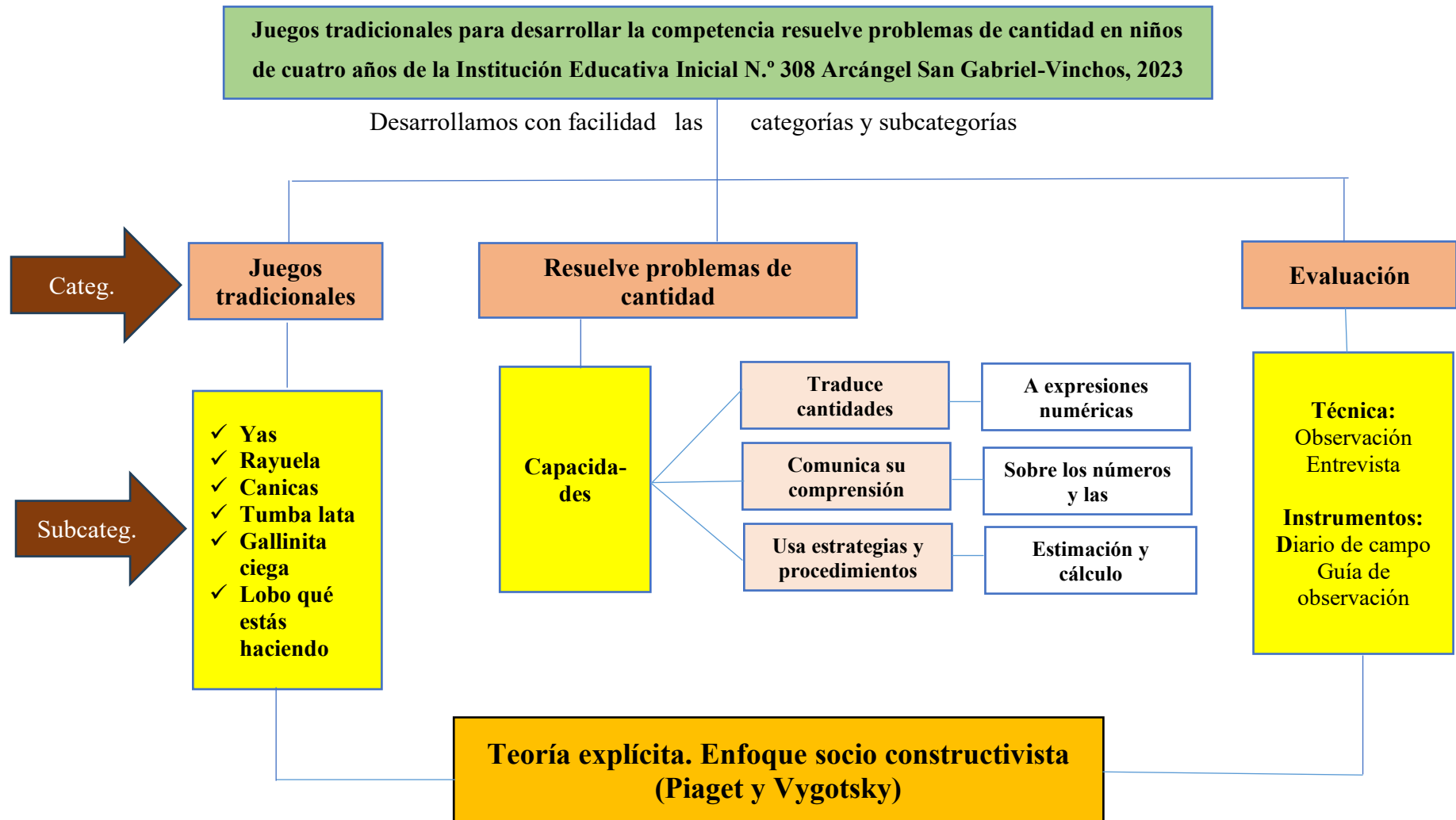
3.1.3.4. ¿Qué es el enfoque intercultural?

Este enfoque referencia a la diversidad sociocultural y lingüística en nuestro contexto y se entiende como un proceso de interacción entre individuos de diferentes culturas, orientado a una convivencia basada en el respeto a la propia identidad y a las diferencias y la complementariedad. Podemos entender que no existen culturas incomunicadas ni estáticas, están en constante interrelación formando cambios que contribuyen a su perfeccionamiento siempre y cuando no pierdan sus esencias e identidad cultural.

Según Vásquez (2019) dice que: “En una sociedad intercultural debemos descartar las prácticas de discriminación y racismo, ya que muchas veces se presentan casos relacionados con la inequidad de género” (p. 22).

3.2. Identificación, organización de las categorías inmersas en la reconstrucción

3.2.1. Identifica y organiza las categorías de la práctica pedagógica actual



3.3. Plan de acción

PLAN DE ACCIÓN N.º 01									
Primer objetivo: Implementar los juegos tradicionales para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.									
ESTRATEGIAS DE ACCIÓN					TIEMPO/SEMANAS				RESPONSA- BLE
					1-2	3-4	5-6	7-8	
ACTIVIDADES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	RECURSOS						
Revisión de la literatura en físico y virtual, empleando técnicas de fichaje.	• Lectura • Fichaje	▪ Fichas textuales y paráfrasis.	○ Laptop, libros, informes de investigación, cuaderno, lapiceros e impresora.	X	X			Investigadoras: Olimpia y Ronilda	
Organización y sistematización de la información sobre las categorías de estudio.	Organizadores visuales. Fichaje	✓ Mapa conceptual. ✓ Mapa mental. ✓ Mapa semántico. ✓ Fichas.	○ Laptop, papel bond, cuaderno, lapiceros, impresora, internet, textos de consultas.	X	X			Investigadoras: Olimpia y Ronilda	
Identificación de las estrategias sobre las categorías de estudio.	Organizador cognitivo. Fichaje	✓ Mapa conceptual. ✓ Fichas	○ Computadora, papel bond, cuaderno, lapiceros, impresora, internet, textos de consultas.			X		Investigadoras: Olimpia y Ronilda	
EVALUACIÓN									
¿Se ha cumplido los objetivos?									Investigadoras:
¿Qué actividades se han cumplido?								X	Olimpia y
¿Qué dificultades se han encontrado en el cumplimiento del objetivo?									Ronilda

PLAN DE ACCIÓN N.º 02								
Segundo objetivo: Diseñar e implementar sesiones interventoras para aplicar los juegos tradicionales para fortalecer la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos, 2023.								
ESTRATEGIAS DE ACCIÓN				TIEMPO/SEMANAS				RESPONSA- BLE
ACTIVIDADES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	RECURSOS	9-12	13 - 15	16 - 18	19 - 22	
Establecer la estructura o esquema de las estrategias basadas en juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.	• Organizadores visuales.	✓ Mapa conceptual.	○ Computadora, libros, revistas, internet, cuaderno, lapiceros, impresora y fichas.	X	X			Investigadoras: Olimpia y Ronilda
Aprobando las estrategias metodológicas basadas en juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.	• Observación.	✓ Diario de campo.	○ Computadora, cuaderno, lapiceros, impresora, internet, textos de consultas.	X	X			Investigadoras: Olimpia y Ronilda
Corrigiendo las debilidades de las estrategias metodológicas basadas en juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad innovada y pertinente.	• Observación.	✓ Diario de campo.	○ Computadora, cuaderno, lapiceros, impresora, internet, textos de consultas.		X			Investigadoras: Olimpia y Ronilda
EVALUACIÓN ¿Se ha cumplido el objetivo? ¿Se han cumplido las actividades? ¿Qué dificultades se han encontrado en el logro del objetivo?						X		Investigadoras: Olimpia y Ronilda

PLAN DE ACCIÓN N.º 03								
-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Tercer objetivo: Emplear los juegos tradicionales como una estrategia en las sesiones de aprendizaje para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.								
ESTRATEGIAS DE ACCIÓN				TIEMPO/SEMANAS				RESPONSA- BLE
ACTIVIDADES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	RECURSOS	23 -	29 - 34	35-	41-45	
Desarrollando sesiones de enseñanza y aprendizaje aplicando la propuesta pedagógica.	• Observación.	✓ Diario de campo.	○ Computadora, libros, informes de investigación, internet,	X	X	X	X	Investigadora: Olimpia y Ronilda
Identificando permanentemente las debilidades y fortalezas de la propuesta pedagógica.	• Observación.	✓ Diario de campo.	○ Computadora, cuaderno, lapiceros, impresora, internet,	X	X	X	X	Investigadora: Olimpia y Ronilda
Superando las debilidades de la las categorías de estudio.	• Observación.	✓ Diario de campo.	○ Computadora, cuaderno, impresora, internet, textos de	X	X	X	X	Investigadora: Olimpia y Ronilda
Evaluando los logros de aprendizaje de los niños al inicio, durante el proceso y finalizando la aplicación de la propuesta	• Evaluación • Observación	✓ Rúbrica. ✓ Lista de cotejo.	○ Computadora, cuaderno, lapiceros, impresora, internet, textos de consultas.		X	X	X	Investigadora: Olimpia y Ronilda
EVALUACIÓN ¿Se ha cumplido el objetivo? ¿Se han cumplido las actividades? ¿Qué dificultades se han encontrado en el logro del objetivo?						X	X	Investigadoras: Olimpia y Ronilda

3.4. Diseño de las acciones alternativas

SESIONES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	FECHA	RESPONSABLE
Primera sesión	Me divierto jugando con los yaces.	19/06/2023	Investigadoras
Segunda sesión	Contamos nuestras canicas mientras jugamos.	23/06/2023	Investigadoras
Tercera sesión	Me divierto jugando a la tumba latas.	26/06/2023	Investigadoras
Cuarta sesión	Me divierto saltando y contado con el juego el mundo.	30/06/2023	Investigadoras
Quinta sesión	Pienso, cuento y corro jugando el kiwi.	03/07/2023	Investigadoras
Sexta sesión	Nos divertimos jugando al San Miguel.	07/07/2023	Investigadoras
Séptima sesión	Pienso y calculo la fuerza de mis canicas.	25/10/2023	Investigadoras
Octava sesión	Me divierto jugando con los yaces.	26/10/2023	Investigadoras
Noveno sesión	Descubrimos los números jugando a la rayuela.	30/10/2023	Investigadoras
Decimo sesión	Jugando a la gallinita ciega	31/10/2023	Investigadoras

3.5. Criterios e indicadores para el seguimiento y evaluación de la propuesta pedagógica

Se emplearon juegos tradicionales como estrategias para fomentar el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en niños de 4 años. Además, se analizarán las categorías y subcategorías dentro de la estructura de información mutua. De esta manera, se presentan los indicadores y objetivos para la evaluación de la propuesta de cambio.

Juegos tradicionales	Competencia resuelve problemas de cantidad
Indicadores objetivos	Indicadores objetivos
Utiliza diversos juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad.	Emplea materiales apropiados para fomentar el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad".
Indicadores subjetivos	Indicadores subjetivos
Logra utilizar como estrategias didácticas los juegos tradicionales.	Emplea juegos tradicionales para promover el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad".

CAPÍTULO IV

EVALUACIÓN DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1. Sistematización de la información (reducción de datos)

Implica organizar, depurar y simplificar los datos recolectados para facilitar su análisis e interpretación. Según Bryman (2018), este proceso es fundamental para convertir los datos sin procesar en información significativa que pueda analizarse y compararse de manera más eficiente. Incluye técnicas como la clasificación, la codificación temática y la creación de matrices de datos, las cuales ayudan a identificar tendencias, patrones y conexiones relevantes entre los elementos investigados. Además, resalta la importancia de la triangulación, sugiriendo que el uso de diversas fuentes y tipos de datos mejora la validez de los resultados obtenidos en la investigación.

Este enfoque permite confirmar las conclusiones obtenidas y garantiza una comprensión más amplia y detallada del fenómeno estudiado.

a) Reducción de datos del diario de campo

La información obtenida durante la práctica pedagógica, registrada en los 10 diarios de campo y organizada en categorías y subcategorías, fue sistematizada en una matriz de reducción conforme a los ejes de análisis establecidos.

Matriz de reducción de datos del diario de campo

Categorías	Subcategorías	DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	Conclusión
Actividad lúdica	Planificación de la actividad lúdica	Jugando a las canicas en el jardín.	Jugando a la gallinita ciega	Jugando a Lobo ¿estás?	Jugamos el juego del mundo	Jugamos agrupando los yaces por colores	El uso de juegos tradicionales como: jugando a las canicas en el jardín, la gallinita ciega, Lobo, ¿estás?, el mundo, los yaces por colores, Kiwi y rayuela; demostró ser una estrategia efectiva para desarrollar la competencia de resolver problemas de cantidad en niños. Estas actividades lúdicas permitieron a los niños interactuar de manera significativa con conceptos matemáticos básicos, como el conteo, la agrupación, la comparación y la identificación de cantidades, todo dentro de un contexto dinámico y divertido.
		DC6	DC7	DC8	DC9	DC10	
		Jugando tumba latas	Jugando a las canicas	Jugando a la rayuela	Jugando a los yaces	Jugando a la gallinita ciega	

Categorías	Subcategorías	DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	Conclusión
Actividad lúdica	Implementación de la actividad lúdica	Uso de canicas de colores: rojo, azul y amarillo en un frasco de botella transparente donde los niños contarán	Para despertar el interés de los niños se les muestra un video de la gallinita ciega https://youtu.be/wghBFiE-Et0	Se utilizó máscara de lobo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usa los yaces como estrategia y procedimiento de estimación y cálculo para combinar o crear una variedad de colores y tamaños a través de juegos.	Estos juegos no solo permiten estimular habilidades motoras y cognitivas, sino que también refuerzan valores como la cooperación, el respeto por las reglas y la tolerancia. A través de estas actividades, los niños desarrollan su creatividad, fortalecen vínculos afectivos con sus compañeros y adquieren aprendizajes significativos en un ambiente de diversión y exploración.
		DC6	DC7	DC8	DC9	DC10	
		Se utilizó latas de colores y pelotas	Se utilizó una botella de canicas y colores.	Uso de cartón y tiza, para realizar figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo enumerados	Utilización de materiales como el dedo para dibujar los cuadros en el suelo; piedras pequeñas o marcador para lanzar y marcar la casilla. Descubrimos los números	Un pañuelo, venda o cualquier tela opaca, cómoda para que no le cause molestias. Estos son elementos principales, ya que se utiliza para tapar los ojos del	

				das de 1 al 10.	jugando a la rayuela.	jugador que hará de "gallinita ciega".	
--	--	--	--	-----------------	-----------------------	--	--

Categorías	Subcategorías	DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	Conclusión
Actividad lúdica	Reflexión y consolidación del aprendizaje	Se inicio la breve explicación de las cantidades de canicas por tamaño y colores donde se escuchará diferentes respuestas se procura la participación de todos los niños y niñas.	Una vez terminado volverán responder lo que se les preguntó a los niños: ¿Cuántas veces hemos jugado el juego de la gallinita ciega? ¿Cuántos niños se agarró en el primer juego?	Una vez terminado volverán responder lo que se les preguntó a los niños: ¿Cuántas veces hemos jugado el juego?	Se inicio la breve explicación de los jugos tradicionales de la rayuela y se escuchará diferentes respuestas se procura la participación de todos los niños y niñas.	Se inicio la breve explicación de las cantidades de yaces por colores donde se escuchará diferentes respuestas se procura la participación de todos los niños y niñas.	Estos juegos no solo ofrecen un espacio para la diversión, sino que son herramientas efectivas para la consolidación del aprendizaje en los niños de cuatro años. A través de la reflexión y la práctica constante, los niños refuerzan sus aprendizajes de una manera activa y significativa, favoreciendo un desarrollo integral que incluye habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales.
		DC6	DC7	DC8	DC9	DC10	
		Se inicio la breve explicación de los jugos tradicionales	Se comenzó con una breve explicación sobre las cantidades de	Mientras avanzaban por los cuadros numerados,	Nos permitió comprender a fondo el valor y el impacto que tienen	Los juegos activos mejoran la coordinación, el equilibrio	

		de la tumba lata y se escuchará diferentes respuestas se procura la participación de todos los niños y niñas.	canicas, clasificándolas por tamaño y color, fomentando la participación de todos los niños y niñas mientras se escuchaban diversas respuestas.	se fomentó la reflexión sobre el esfuerzo, la perseverancia y el respeto por turnos.	estas actividades en el desarrollo humano. Los juegos estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad; fomentan la concentración, la memoria y la toma de decisiones.	y la motricidad. Fomentan un estilo de vida saludable y previenen el sedentarismo. Los juegos hacen que el aprendizaje sea divertido y motivador.	
--	--	---	--	--	--	--	--

b) Reducción de datos de guía de observación

Los datos recolectados sobre el aprendizaje de los niños, fueron analizados e interpretados y agrupados en sus respectivas categorías y subcategorías de estudio, en la matriz de reducción de datos.

Matriz de reducción de datos de la ficha de observación

Categorías	Subcategorías	Hallazgo	Conclusión
Actividades lúdicas	Planificación de las actividades lúdicas	Se identificó que las profesoras diseñan las actividades considerando los intereses y niveles de desarrollo de los niños, aunque en algunos casos la planificación es flexible y se adapta en el momento. La planificación se ve influenciada por la disponibilidad de materiales y el espacio físico del aula, lo que impacta en la estructura de la sesión lúdica.	El presente análisis evidencia que la planificación e implementación de actividades lúdicas en el aula está influenciada por diversos factores, como los intereses y niveles de desarrollo de los niños, la disponibilidad de materiales y el espacio físico. Aunque las profesoras diseñan las actividades con base en estos aspectos, en algunos casos deben adaptarlas de manera fluida.
	Implementación de la actividad lúdica		
	Reflexión y consolidación del aprendizaje		
Resolución de problemas de cantidad	Exploración de las características de objeto	Durante la ejecución, se controla que los niños muestren mayor motivación cuando la profesora incorpora elementos. La participación de los niños varía dependiendo del tipo de actividad. Se evidencia que algunas profesoras permiten mayor exploración libre, mientras que otros guían la actividad de manera más estructurada. En algunas sesiones, los niños verbalizan lo aprendido con apoyo del docente, mientras que en otras. En ciertos contextos, la falta de tiempo impide una adecuada consolidación del aprendizaje.	Se observa que la motivación y participación de los niños varían según el tipo de actividad y la estrategia utilizada por la profesora. La exploración libre fomenta la
	Establece relaciones que le permita la construcción de ideas matemáticas		
	Comprende y comunica el significado de la idea matemática		
	Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo.		

		Se identificó que los niños tienden a explorar los objetos inicialmente de manera sensorial antes de categorizarlos o analizarlo. La orientación de la profesora influye en el nivel de exploración; cuando se fomenta la curiosidad y el cuestionamiento, los niños profundizan en su análisis. Se evidencia que los niños hacen conexiones espontáneas con experiencias previas cuando las actividades incluyen elementos familiares. Las estrategias utilizadas por la profesora (preguntas guía, comparación de objetos, uso de patrones) facilitan la construcción de concepto. Algunos niños logran expresar sus razonamientos matemáticos a través del lenguaje verbal y gestual, mientras que otros requieren apoyo visual. La confianza y la seguridad en la participación influyen en la capacidad de los niños. Se observó que los niños recurren a estrategias como el contacto con los dedos, el uso de objetos concretos o la repetición verbal para resolver problemas matemáticos. La experimentación libre permite el descubrimiento de estrategias propias, mientras que la instrucción guiada favorece la aplicación de procedimientos convencionales.	curiosidad y el descubrimiento de estrategias propias, mientras que la instrucción guiada facilita la aplicación de procedimientos convencionales. Asimismo, la incorporación de elementos familiares en las dinámicas permite que los niños establezcan conexiones con experiencias previas, lo que favorece la construcción de conceptos matemáticos. Otro hallazgo relevante es que los niños inicialmente exploran los objetos de manera sensorial antes de analizarlos y categorizarlos, y que la orientación de la profesora influye en la profundidad de su exploración. En cuanto a la expresión del razonamiento matemático, se
--	--	---	--

Evaluación	Ficha de observación	Se observará que la profesora emplea diferentes estrategias para la implementación de las actividades lúdicas. En la mayoría de los casos, las dinámicas comienzan con una breve introducción que busca captar la atención de los niños, utilizando preguntas o relaciones relacionadas con la actividad. Sin embargo, en algunos casos, la falta de una introducción estructurada genera dificultades para que los niños comprendan el propósito de la actividad. Durante la ejecución, se identifican tres formas principales de interacción entre docentes y niños: 1. Guía estructurada: La profesora explica paso a paso la actividad y supervisa constantemente a los niños. 2.Exploración libre: Los niños tienen mayor autonomía para interactuar con los materiales, mientras la profesora interviene solo cuando es necesario. 3. Interacción mixta: Se combinan momentos de guía estructurada con espacios de exploración libre. Un aspecto relevante es que en los casos donde la exploración libre es promovida, los niños muestran mayor motivación y curiosidad, aunque algunos requieren más tiempo para comprender la actividad.	identifican diferencias individuales: algunos niños logran comunicar sus ideas de manera verbal y gestual, mientras que otros requieren apoyo visualizada. En general, los resultados sugieren que una planificación estructurada, junto con la flexibilidad para adaptarse a las necesidades de los niños, contribuye a un mejor desarrollo del aprendizaje a través del juego. La combinación de estrategias, como la exploración libre y la guía estructurada, permite equilibrar el descubrimiento autónomo con la aplicación de conocimientos de manera más formal. Finalmente, se destaca la importancia del tiempo disponible para consolidar el aprendizaje y propiciar espacios de reflexión que
-------------------	----------------------	--	---

	Durante la actividad	Ejecutan movimientos y saben sumar.	Coordinan y toman decisión para dar solución.	Al inicio muestran recelo de cometer errores.	Mantienen el equilibrio durante el juego.	Interactúan con sus pares de manera cooperativa.	Mejoran el control de autoestima.	Respetan las reglas del juego.	Realizan movimientos con mayor precisión.	Colaboran activamente en juegos grupales.	Participan con entusiasmo sostenido.
	Conclusión parcial	Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se fortalecen la coordinación, si resuelven las competencias de problemas de cantidad.									
	Después de la actividad	Relatan la experiencia vivida con entusiasmo.	Describen los movimientos realizados.	Expresan lo aprendido durante el juego.	Manifiestan emociones positivas como alegría y satisfacción.	Comparan el juego con otros conocidos.	Expresan cuál fue el juego que más les gustó.	Cantan o imitan movimientos del juego.	Muestran orgullo por haber participado.	Se despiden con gestos afectivos.	Reflexionan sobre la actividad destacando lo aprendido.
	Conclusión parcial	Los niños consolidan sus aprendizajes y expresan emociones positivas, demostrando satisfacción y valoración de los juegos tradicionales.									

Categoría	Sub-categorías	EGF1	EGF2	EGF3	EGF4	EGF5	EGF6	EGF7	EGF8	EGF9	EGF10
Resuelve problemas de cantidad	Exploración de las características de objeto	Mantienen equilibrio al iniciar los juegos.	Se sostienen al cambiar de posición.	Al inicio pierden estabilidad, luego mejoran.	Mantienen postura al desplazarse.	Controlan su cuerpo en superficies irregulares.	Se desplazan con mayor seguridad.	Mantienen equilibrio al detenerse.	Mejoran estabilidad en juegos grupales.	Se mueven con confianza.	Ejecutan movimientos sin caídas.
		Se evidenció una mejora progresiva del equilibrio durante la ejecución de los juegos tradicionales.									
		Coordinan brazos y piernas al correr.	Sincronizan movimiento al saltar.	Mejoran coordinación con la práctica.	Coordinan movimientos al interactuar.	Ejecutan desplazamientos continuos.	Controlan movimientos amplios.	Coordinan acciones en grupo.	Mejoran fluidez motora.	Ejecutan secuencias de movimiento.	Integran movimientos de forma armónica.

Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo.	Los juegos tradicionales fortalecieron la estimulación y calculo en los niños mediante movimientos amplios y continuos.									
Establece relaciones que le permita la construcción de ideas matemáticas	Aplican sumas y restas para avanzar.	Saltan con mayor impulso y suman.	Resisten más tiempo en actividad física.	Controlan la fuerza al desplazarse.	Mantienen postura corporal firme.	Mejoran resistencia física.	Regulan la intensidad de movimientos.	Ejecutan movimientos con firmeza.	Controlan su cuerpo en juegos activos.	Demuestran dominio corporal.
Comprende y comunica el significado de la idea matemática	Se evidenció una mejora progresiva de la idea de matemática durante la ejecución de los juegos tradicionales.									

4.2. Validación de la información de resultados (triangulación)

Para determinar la relevancia y pertinencia de la ejecución del plan se utilizaron los indicadores propuestos en la etapa de planificación utilizando la técnica de triangulación de datos conseguidos y la valoración de la efectividad del plan de acción en cada tramo; los resultados obtenidos de diferentes fuentes de información se cruzaron para determinar la correlación entre los resultados, con la ayuda de las técnicas utilizadas, se podrá exponer la pertinencia y el nivel de relevancia de la investigación realizada.

CATEGORIAS SUBCATEGORIAS	GUÍA DE OBSERVACIÓN	ENTREVISTA A LA PROFESORA	DIARIO DE CAMPO INVESTIGADORAS	CONCLUSIÓN
JUEGOS TRADICIONALES	La mayoría lograron el conteo con los juegos tradicionales	La profesora afirma que el uso de juegos tradicionales como estrategia ha favorecido el desarrollo de la competencia "resuelve problemas de cantidad" en los niños.	El fortalecimiento del uso de juegos tradicionales por parte de las docentes investigadoras contribuyó al desarrollo de la competencia "resuelve problemas de cantidad".	Se observa que la implementación de juegos tradicionales en el aula ha sido una estrategia pedagógica exitosa, tanto para el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños como para el fortalecimiento de las competencias profesionales de la profesora. Esto resalta la importancia de rescatar y utilizar juegos tradicionales como herramientas educativas valiosas.

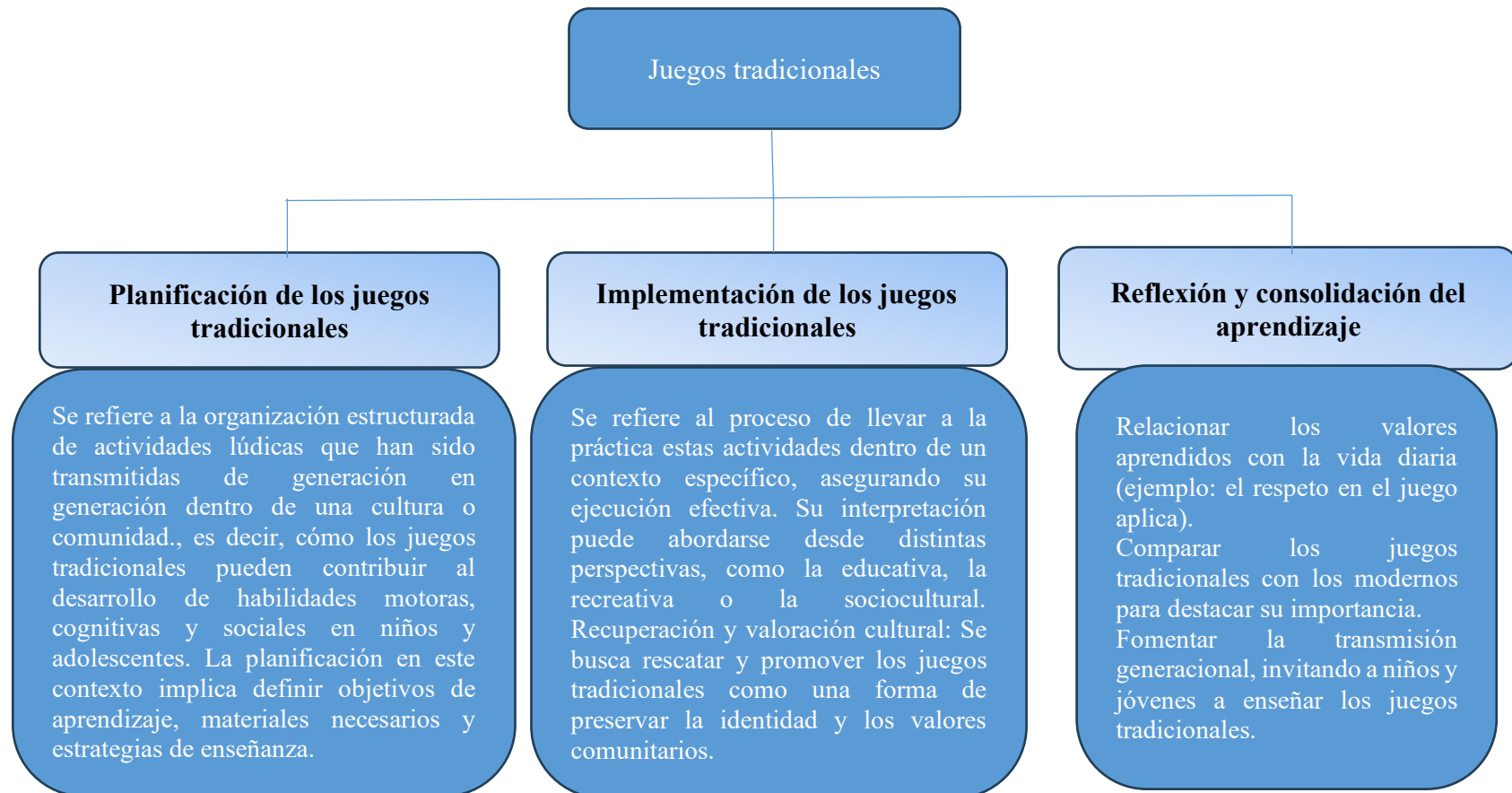
YAS	La mayoría de los niños lograron la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas. mediante el yas.	La profesora mantiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas por mediante el juego de yas.	El fortalecimiento del uso del juego del yas por parte de las docentes investigadoras favoreció el desarrollo de la capacidad para traducir cantidades en expresiones numéricas.	La empoderación del juego de yas como estrategia en las docentes investigadoras lograron desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.
RAYUELA	La mayoría de los niños lograron la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones mediante la rayuela.	La profesora sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones mediante el juego de la rayuela.	La empoderación del juego de rayuela en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	La empoderación del juego de rayuela como estrategia en las profesoras investigadoras lograron desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
CANICAS	La mayoría de los niños lograron la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante las canicas.	La profesora sustenta que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante el juego de las canicas.	La empoderación del juego de canicas en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	La empoderación del juego de canicas como estrategia en las profesoras investigadoras lograron desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
TUMBA LATA	La mayoría de los niños lograron la capacidad traduce cantidades a	La profesora mantiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones mediante el juego de tumba lata.	La empoderación del juego de tumba latas en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad	La empoderación del juego de tumba latas como estrategia en las profesoras investigadoras

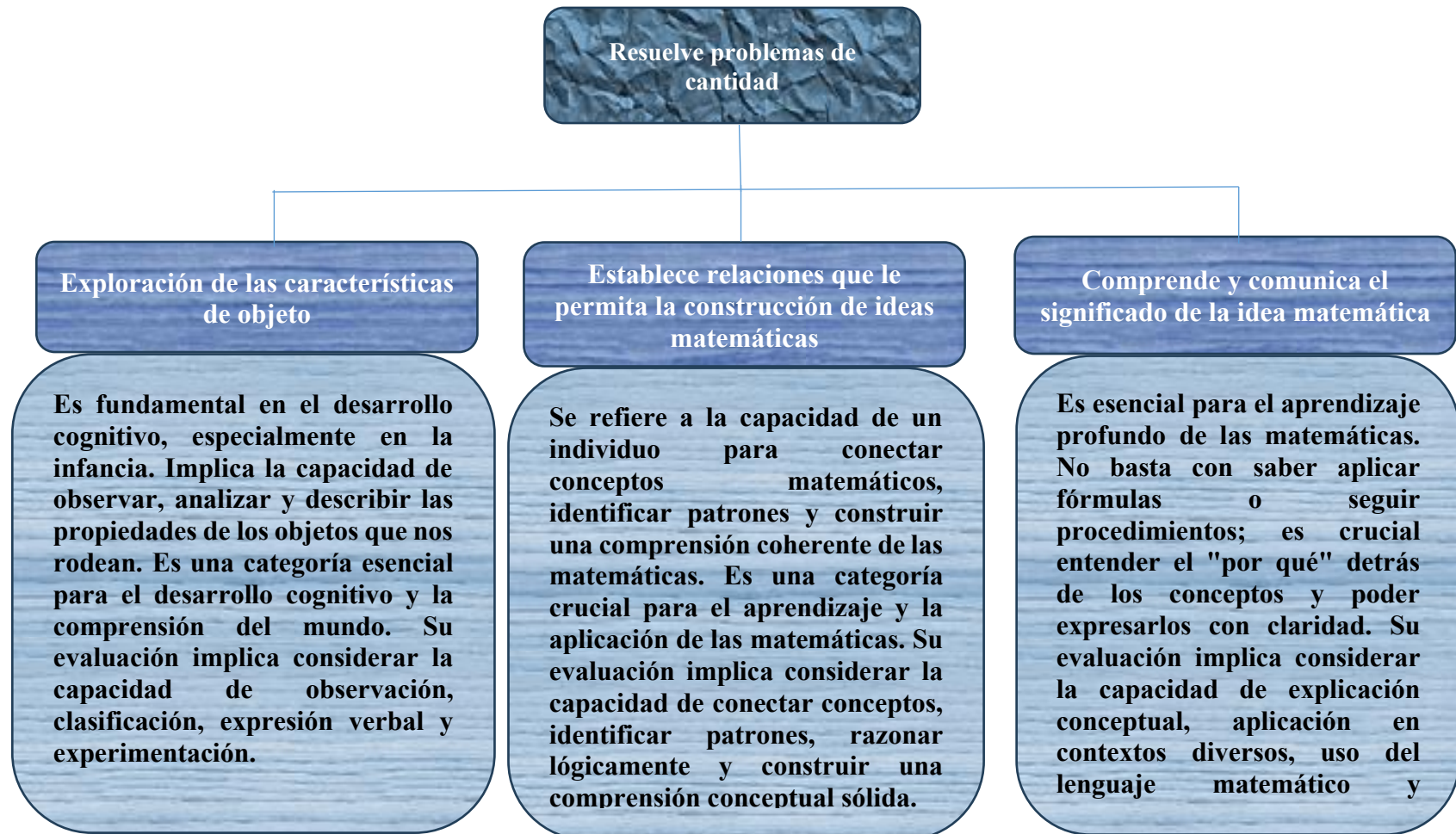
	expresiones numéricas. mediante el juego tumba lata.		Traduce cantidades a expresiones numéricas.	lograron desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.
GALLINITA CIEGA	La mayoría de los niños lograron la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante la gallinita ciega.	La profesora sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante el juego de gallinita ciega.	La empoderación del juego de gallinita ciega en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	La empoderación del juego de gallinita ciega como estrategia en las profesoras investigadoras lograron desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
LOBO ¿ESTAS?	La mayoría de los niños lograron la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones mediante el lobo ¿estás?	La profesora sustenta que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Mediante el juego de lobo ¿estás?	La empoderación del juego de lobo ¿estás? en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	La empoderación del juego de lobo ¿estás? como estrategia en las profesoras investigadoras lograron desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	La mayoría de los niños lograron desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.	La profesora afirma que la estrategia de los juegos ha sido útil para el aprendizaje y el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad".	Implemento los juegos tradicionales para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad.	La implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica ha demostrado ser altamente efectiva para el desarrollo de la competencia "resuelve problemas de cantidad"

				en los niños. Tanto la observación directa de los niños, como la percepción de la profesora y la experiencia de las investigadoras, convergen en un mismo punto: los juegos tradicionales facilitan y potencian el aprendizaje de conceptos matemáticos fundamentales.
--	--	--	--	--

4.3. Interpretación y evaluación de resultados

4.3.1. Interpretación y evaluación de la categoría 1 o 2 y subcategorías





4.3.2. Interpretación y evaluación global de categorías

La conexión entre los juegos tradicionales y la resolución de problemas de cantidad ofrece una perspectiva rica y valiosa en el ámbito educativo. Por razones siguientes:

- a. Los juegos tradicionales actúan como un puente natural entre el mundo lúdico y el aprendizaje matemático.
- b. Proporcionan un contexto motivador y significativo para que los niños exploren y desarrollen habilidades de resolución de problemas de cantidad.
- c. Muchos juegos tradicionales implican la manipulación de objetos, el conteo, la comparación y la medición.
- d. Estas experiencias concretas permiten a los niños construir una comprensión sólida de los conceptos matemáticos.
- e. Los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de habilidades esenciales para la resolución de problemas de cantidad, como:
 - Conteo y estimación.
 - Clasificación y comparación.
 - Razonamiento lógico.
 - Resolución de problemas.
- f. Los juegos tradicionales están arraigados en la cultura y la historia, lo que les confiere un valor social y emocional.
- g. Al participar en estos juegos, los niños no solo aprenden matemáticas, sino que también se conectan con su patrimonio cultural.
- h. La naturaleza lúdica de los juegos tradicionales aumenta la motivación y la participación de los niños en el aprendizaje de las matemáticas.
- i. El aprendizaje se convierte en una experiencia divertida y atractiva, lo que favorece la retención y la aplicación de los conceptos.

- Los juegos tradicionales proporcionan un contexto práctico para que los niños apliquen sus conocimientos matemáticos.
- A través del juego, los niños aprenden a resolver problemas de cantidad de manera intuitiva y creativa.
- La interacción social que se produce durante los juegos tradicionales también fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y colaboración, que son esenciales para la resolución de problemas.

En resumen, la integración de los juegos tradicionales en la enseñanza de las matemáticas ofrece una oportunidad valiosa para que los niños desarrollen habilidades de resolución de problemas de cantidad de manera significativa y divertida.

4.4. Práctica pedagógica antes durante y ahora

Antes	Durante	Ahora	Conclusión
Poco dominio de conocimiento sobre los procedimientos y beneficios de los juegos tradicionales. El limitado dominio de procesos pedagógicos condujo a estrategias de enseñanza poco efectivas. Limitada desconocimiento del CNEB de Educación	Análisis del sustento teórico relacionado con los juegos tradicionales como medio para potenciar la competencia de resolución de problemas de cantidad. Diseño e implementación de sesiones y talleres educativos basados	Mejora de proceso de aprendizaje y uso adecuado del programa curricular de educación inicial. Identificación de los procesos de aprendizaje. Se tuvo más claro el trabajo con los niños. Se buscó la autonomía de los niños, mediada por	Comprensión del enfoque por competencias. Propósitos de aprendizaje, identificación de evidencias y realimentación permanente. Articulación de competencias, propósito, criterios y evidencias.

Inicial que generó las prácticas pedagógicas que no se ajustan a los lineamientos y competencias establecidos, afectando la calidad de la educación. La dependencia de la propuesta de la profesora, derivada del desconocimiento de enfoques participativos, limitó la autonomía y el protagonismo de los niños en su propio aprendizaje, restringiendo su desarrollo integral.	en juegos tradicionales, orientados al desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, durante el año 2023.	los padres de familia. Planificación en base a necesidades de aprendizaje identificadas de los niños.	Identificación de necesidades de aprendizaje, criterios y propósitos. Criterios, interpretación de evidencias, identificación de brechas de aprendizaje. Determinación de criterios y elaboración de instrumentos de evaluación.
---	--	--	---

4.4.1. Saberes pedagógicos logrados

a. Fundamentos Teóricos

- **Saberes pedagógicos:** Conceptualización y su construcción en la práctica pedagógica.
- **Investigación acción pedagógica:** Cómo las profesoras generan conocimiento a partir de la reflexión sobre su práctica.
- **Juegos tradicionales:** Su valor cultural y pedagógico en el aprendizaje.

- **Resolución de problemas matemáticos:** Estrategias para mejorar el pensamiento lógico y crítico.

b. Relación entre Juegos Tradicionales y la Matemática

- ¿Cómo los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de habilidades matemáticas?
- Ejemplos de juegos que favorecen la resolución de problemas (rayuela para el conteo, trompo para la probabilidad, etc.).

c. Saberes Pedagógicos Logrados

- **Didácticos:** Estrategias innovadoras construidas a partir de la experiencia con juegos tradicionales.
- **Epistemológicos:** Cómo cambia la percepción de la profesora sobre la enseñanza de matemáticas a través del juego.
- **Socioculturales:** La revalorización de los juegos tradicionales en el aula como un medio de aprendizaje significativo.

4.4.2. Las lecciones aprendidas

a. El juego tradicional potencia el aprendizaje significativo

- Los niños aprenden mejor cuando están inmersos en actividades lúdicas, ya que asocian conceptos matemáticos con experiencias concretas.
- Juegos como la rayuela o el sapo permiten trabajar el conteo y las nociones espaciales de manera natural.

b. Desarrollo del pensamiento lógico a través de la exploración

- Juegos como el dominó, loterías o palitos chinos fomentan la observación de patrones y la toma de decisiones estratégicas.
- Permiten que los niños prueben diferentes soluciones para alcanzar un objetivo, fortaleciendo su capacidad para resolver problemas.

c. Mejora en la socialización y la colaboración

- La interacción en juegos grupales como el lazo o las rondas ayuda a los niños a negociar turnos, compartir estrategias y aprender de los demás.
- Esto no solo desarrolla habilidades matemáticas, sino también habilidades sociales clave.

d. Construcción de autonomía en el aprendizaje

- Juegos que involucran reglas simples pero flexibles permiten que los niños **descubran estrategias por sí mismos**, favoreciendo la independencia en la resolución de problemas.

e. Vinculación de las matemáticas con la realidad cotidiana

- Los juegos tradicionales acercan la matemática a la vida diaria, mostrando que los números y los cálculos no son abstractos, sino que están en su entorno.
- Por ejemplo, en el juego de la **mercadita**, los niños aprenden sobre **cantidades, sumas y restas** de manera natural.

f. Motivación y reducción del miedo a las matemáticas

- El uso del juego disminuye la ansiedad ante los números, haciendo que los niños **disfruten del proceso de aprendizaje** sin sentirse evaluados constantemente.

En suma, los juegos tradicionales no solo enriquecen la enseñanza de las matemáticas en niños de jardín, sino que también desarrollan el pensamiento lógico, la autonomía y la interacción social, promoviendo un aprendizaje integral y significativo.

CONCLUSIONES

1. La presente investigación-acción pedagógica permitió constatar que la incorporación de juegos tradicionales representa una estrategia eficaz para fortalecer la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos. Mediante el diseño y desarrollo de sesiones de intervención, se integraron actividades lúdicas al proceso educativo, promoviendo el pensamiento lógico-matemático en un entorno estimulante y con sentido.
2. Los resultados de la intervención evidenciaron que la utilización de juegos tradicionales no solo fomentó la participación activa de los estudiantes, sino que también impulsó la exploración, la resolución autónoma de situaciones problemáticas y la construcción gradual de nociones matemáticas. La enseñanza guiada facilitó el uso de procedimientos formales, mientras que la exploración libre promovió el ingenio y el surgimiento de estrategias propias.
3. Del mismo modo, la evaluación de esta propuesta permitió identificar avances significativos en el desempeño de los niños frente a actividades relacionadas con la resolución de problemas de cantidad. El uso de elementos cercanos a su realidad fortaleció la vinculación entre lo aprendido en el aula y sus experiencias previas, favoreciendo una mayor comprensión y aplicación de conceptos matemáticos.
4. Los juegos tradicionales se consolidan, así como una alternativa didáctica efectiva para el desarrollo de habilidades matemáticas en la educación inicial. Su implementación adecuada, tomando en cuenta los intereses y niveles evolutivos de los niños, contribuye a un aprendizaje activo y significativo, promoviendo su desarrollo integral durante esta etapa formativa clave.

RECOMENDACIONES

1. Fortalecer la planificación de actividades lúdicas mediante diseño de sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales considerando los intereses, niveles de desarrollo y necesidades de los niños, asegurando que la implementación de estas dinámicas sea coherente con los objetivos pedagógicos. Promover un equilibrio entre instrucción guiada y exploración libre. Para optimizar el aprendizaje de los niños, es recomendable combinar la exploración libre, que fomenta la creatividad y el descubrimiento de estrategias propias, con la instrucción guiada, que ayuda a consolidar procedimientos matemáticos convencionales.
2. Incorporar elementos familiares y contextualizados para fortalecer la conexión entre el aprendizaje escolar y la vida cotidiana de los niños, se sugiere incluir materiales y situaciones familiares en los juegos tradicionales, favoreciendo la comprensión y aplicación de los conceptos matemáticos.
3. Evaluar constantemente la efectividad de la estrategia. Se recomienda aplicar instrumentos de observación y evaluación formativa para monitorear el impacto de los juegos tradicionales en la competencia "Resuelve problemas de cantidad", permitiendo ajustes y mejoras en la metodología utilizada.
4. Fomentar la participación de las familias. Se sugiere involucrar a los padres en la enseñanza de los juegos tradicionales, promoviendo su práctica en el hogar y reforzando los aprendizajes adquiridos en el aula. Esto contribuirá a un desarrollo más integral y a la continuidad del proceso educativo; y Garantizar la disponibilidad de materiales y espacios adecuados. Para una implementación efectiva de los juegos tradicionales, es importante que las instituciones educativas cuenten con espacios físicos adecuados y materiales accesibles que permitan la ejecución de las actividades de manera segura y efectiva.

REFERENCIAS

Arias, S. (2018). *Teoría del desarrollo*.

<http://www.psicologicamentehablando.com/la-teoria-de-la-conservacion/>

Avelino, J. (1994). *Educación, axiología y utopía*. Universidad de Cueto.

<https://books.google.com.pe/books?id=FE4HyUArBEC&pg=PA39&dq=que+es+la+axiologia&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwj7vbm0fzzAhX1QjABHcUJBPYQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=que%20es%20la%20axiologia&f=false>

Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. 3ª ed. Colombia: Pearson Educación.

Cofre, A., Tapia, L. (2003). *Como desarrollar el pensamiento lógico matemático*. Universitaria. <https://books.google.com.pe/>

Cornago, A. (2010). *El libro del juego*. <https://es.slideshare.net/anabelcor/el-libro-del-juego>

Cruz, M. (2018). *Revista chakiñan de ciencias sociales y humanidades*.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222018000100119

De Ferrari, F. (2019). Centro de desarrollo profesional.

<https://www.dinamica.edu.pe/blog/socioconstructivismo-una-teoria-de-aprendizaje-transversal-por-fiorella-de-ferrari/>

Estermann, J. (2021). *Filosofía andina. Sabiduría indígena para un mundo nuevo*. (4º ed.). Arkho.

Fondo de las naciones unidas para la infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego*.

Grossmann, R. (2010). *Ontología realismo y empirismo*. Encuentro S.A. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=SSXOrYz2KhoC&printsec=frontcover&dq=que+es+ontol%C3%B3gico+grossmann&hl=es->

419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=que%20es%20ontol%C3%B3gico%20grosso
ssmann&f=false

Guerrero, J. (2019). *Docentes al día*.

<https://docentesaldia.com/2019/01/31/teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky-como-aplicarla-en-el-aula/>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2008). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*.

México D.F: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.

Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas*.

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/

Lara, J. (2006). *El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales*. <http://books.google.es/books?id=>

López, P. (2004). *Población, muestra y muestreo*.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*.

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Miller, Heeren y Hornsby (2005). *Matemática razonamiento y aplicaciones*.

<https://www.pearsoneducacion.net/ecuador/Inicio/matem%C3%A1tica-miller-12ed-ebook1>

Ministerio de educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

Ministerio de educación.(2015). *Rutas de aprendizaje*.

Miranda. (2019). *Dirección de Educación Coordinación General de Docencia*,

Moreno, P. (2008). *Epistemología social y estudios de la información*. México D.F.

https://books.google.com.pe/books?id=aN1xQnsrvn8C&printsec=frontcover&dq=que+es+epistemol%C3%B3gica+pilar+maria&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=que%20es%20epistemol%C3%B3gica%20pilar%20maria&f=false

Orton, A. (1998). *Didáctica de las matemáticas*. (4° ed.). Morata S.L.

<https://books.google.com.pe/>

Perelló, S. (2011). *Metodología de la investigación social*. DYKINSON S.L.

https://books.google.com.pe/books?id=5Yvr80Axz10C&printsec=frontcover&dq=que+es+lo+metodologia+social&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=que%20es%20lo%20metodologia%20social&f=false

Pérez, B. (2020). *Proyecto Educativo Institucional*.

Piaget, J. (1954). *The child's conception of number*. *Journal of consulting psychology*.

<https://books.google.com.pe/>

Sailema ySailema (2018). *Juegos tradicionales y populares de Ecuador*. Universitaria.

<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>

Sáinz y Argos (2005). *Educación infantil: contenidos. Procesos y experiencias*. Narcea S.A.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=101501>

San Feliciano, A. (2019). *Psicología educativa y del desarrollo*.

<https://lamenteesmaravillosa.com/el-socioconstructivismo-en-la-educacion/>

Torres, C. (2002). *El juego una estrategia importante*. Eucere.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Trigo, E. (1995). *El juego tradicional en el currículum de Educación Física*.

<http://www.grao.com/revistas/aula/>

Vásquez, J. (2011). *Enfoque Intercultural. Para una Educación Básica Regular*

Intercultural y Bilingüe. <https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/090617.pdf>.

Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*.

https://books.google.com.pe/books/about/Juegos_de_ayer_y_de_siempre.html?id=Xr5HAAAACAAJ&redir_esc=y

Yuni, J. (2014). *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*. Brujas.

<https://books.google.com.pe/books?id=XWikBfrJ9SoC&printsec=frontcover&dq=yuni+2014&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwibm9CTtvP0AhVrRzABHQxGBvYQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false>

Zapata, O. (199). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

ANEXOS

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Título: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308

Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023

Autoras: AYALA SALAZAR, Olimpia Celena y LIZARBE RAMOS, Ronilda

Situación problemática	Problema	Objetivo	Situación categorial		Metodología
			Categorías	Subcategorías	
La implementación efectiva de juegos tradicionales en la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, enfrenta diversas dificultades que afectan su aprovechamiento como herramienta pedagógica. Uno de los principales problemas es la adaptación e inclusión; además, existe un desequilibrio entre competencia y cooperación., donde falta de espacios adecuados y materiales apropiados limita. Otro aspecto relevante es la necesidad de capacitación docente. Estos desafíos interrelacionados dificultan la implementación óptima de los juegos tradicionales, afectando su impacto	General ¿Evaluar la eficacia de la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel - Vinchos, 2023? Específicos: o¿Cómo se pueden aplicar los juegos tradicionales para promover el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023? o¿De qué manera se pueden implementar sesiones de intervención para utilizar los juegos tradicionales con el fin de fortalecer	General Determinar la efectividad de la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia "<i>resuelve problemas de cantidad</i>" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023. Específicos: Implementar los juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023. Diseñar e implementar sesiones interventoras para aplicar los juegos tradicionales para fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º	Juegos tradicionales	Yas Rayuela Canicas Tumba lata Gallinita ciega Lobo ¿Estas?	Tipo de estudio: Básico Nivel: Exploratorio Método: Inductivo Diseño: Investigación-acción pedagógica Unidad de estudio: 10 niños de la IEI N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos. Técnica: Entrevista Encuesta Observación Instrumento: Guía de observación Ficha de análisis documental Atlas ti.

positivo en el aprendizaje y desarrollo.	la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023? o¿Cómo impacta la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, durante el año 2023? o¿Qué tan efectivos son los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de la competencia "resolver problemas de cantidad" en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, durante el año 2023?	308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023. Emplear los juegos tradicionales como una estrategia en las sesiones de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023. Evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023.		idea matemática.	
--	--	--	--	------------------	--

Instrumentos de recolección de datos

Categoría		Resuelve problemas de cantidad									
Estudiantes		Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Puntaje	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.		Puntaje	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.		Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “ pesa mucho”, “ pesa poco”, “ antes” o “ des - pués” – en situaciones cotidianas.		Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza los números ordinales “ primero”, “ segundo” y “ tercero” para establecer la posición de un objeto o persona	Puntaje	Puntaje total
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES										
01	PEÑA YARANGA, Alicia	2	3	5	3	4	7	1	2	3	15
02	SALAZAR YUCRA, Alex	3	2	5	2	1	3	3	3	6	14
03	LANDOS PRADO, Karla	4	3	7	2	2	4	1	1	2	13
04	CUSI CUSI, Milagros	4	2	6	2	2	4	2	2	4	14

05	ALFARO ÑAÑAC, Mirla	2	3	5	2	3	5	3	3	6	16
06	LOPEZ FLORES, Angelo	3	3	6	3	3	6	1	1	2	14
07	TORNEZ CURI, Edgar	2	3	5	3	3	6	3	1	4	15
08	CANCHARI VILA, Rihana	1	2	3	3	2	5	4	2	6	14
09	ORE DE LA PAZ, Junior	3	2	5	3	2	5	1	2	3	13
10	CUADROZ FITO, Luana	2	2	4	2	5	7	4	1	5	15

Leyenda:

4 = AD Logro destacado

3 = A Logro esperado

2 = B En proceso

1 = C En inicio

Diseño de sesiones interventoras

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 1

I. INFORMACIÓN GENERAL

TITULO DE LA SESION	Jugando a las canicas en el jardín
FECHA	Lunes, 19 de junio de 2023
NOMBRE DE LA IEI	Nº 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LAS INVESTIGADORAS	AYALA SALAZAR, Olimpia Celena LIZARBE RAMOS, Ronilda
NOMBRE DE LA PRROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después” - en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad y expresa el conteo de las canicas.	Cuaderno de campo.
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”,			

	“ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.
ENFOQUE TRANSVER-SAL	ENFOQUE INTERCULTURAL ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Desarrollar la capacidad de comparación de cantidades en los niños a través de juegos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas en cada botella.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	- Recepción de niños, niñas, padres de familia. - Damos la bienvenida a los niños. - Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente de recepción
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N.º 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN Se llevará una botella de canicas, luego se pondrán al suelo para que los niños observen, se pondrá en el primer vaso 3 canicas, el siguiente vaso 4 canicas y 5 canicas en el tercer vaso transparente de plástico, por lo que se les pedirá a los niños que formen un círculo entorno a las canicas de vasos. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Cuántas canicas tenemos en los vasos? ¿Luego dibujo unos 9 triángulos en el piso para colocar las canicas agrupadas de 3, 4, 5 Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Qué pasaría si los uno las canicas del primer con el tercer triángulo? ¿En cuál de los triángulos hay más canicas? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Desarrollar la capacidad de comparación de cantidades en los niños a través de juegos.	- Limpia tipo
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer las cantidades requeridas, basados en el juego simbólico piagetiano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo. - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños tres colores de canicas: rojo, azul en un frasco de botella transparente donde los niños contarán y luego se les plantea las siguientes interrogantes: - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Cuántos colores de canicas observamos? ¿Para qué vamos a usar las canicas? ¿Cuántas canicas tenemos de color rojo? ¿Cuántas canicas hay de cada color?	-Silueta

	- REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente a lo que explicare, se le reparte a cada niño una canica y forman dos grupos de canicas azules y rojas a unos metros se inicia a formar los 10 soldados con una trinchera que sirve de barrera del grupo azul dos metros también va formando 10 soldados de color rojo y los niños tienen que lanzar la canica al derribar la cantidad de soldados van acumulando puntos y si no logra derribar el siguiente niño espera nuevamente su turno, el que termina de derribar de uno de los grupos automáticamente es ganador CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas de cada vaso - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cuántas canicas hay en cada grupo? ¿Cómo lo agruparon? ¿Cuántas cantidades de canicas hay en primer grupo? ¿Cuántas canicas colores de canicas hay?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicación de las cantidades de canicas por tamaño y colores donde se escuchara diferentes respuestas se procura la participación de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responder las siguientes preguntas. ¿Qué trabajamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿De qué forma podemos agrupar las canicas?	Registro auxiliar

TALLER

TÍTULO	Jugando con las canicas de diferentes colores
FECHA	Lunes, 19 de junio de 2023

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Desarrolla la competencia matemática al resolver problemas que implican clasificar, agrupar, ordenar y comparar objetos según características perceptuales, cantidad, peso y tiempo. Utiliza el conteo, representaciones concretas o gráficas, cuantificadores y nociones temporales básicas.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después” - en situaciones cotidianas.	Usan expresiones de cantidad jugando con las canicas de colores.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO	
Motivación	
- Mostrare las canicas de diferentes colores. - ¿Les gustaría jugar con las canicas de colores?	
Exploración del Material	
-Entregó a cada niño una canica de diferente color -Mostrare 5 soldados de juguete de color verde militar. - Luego se preguntará que colores tienen en la mano, para que inicien a jugar.	-Canicas

DESARROLLO
Ejecución

- Los niños saldrán en una fila al patio del jardín y la maestra comienza a trazar una línea recta e inicia a formar los soldados de juguete en el piso para que jueguen por turnos primero iniciara el grupo de color rojo y el segundo de color amarillo lanzando directamente la canica y anota más puntaje quien tuvo más soldados y siguiendo las indicaciones que les da la docente.
- Golpear las canicas lo más lejos posible para sacarlas del círculo.
- Jugar con canicas de cualquier color (pero deben ser distintas a la de tu rival).
- Alternar el turno con tu competidor.
- Respetamos a nuestros compañeros al momento de jugar a las canicas
- Los dos grupos realizan entusiasmados el juego de canicas.

CIERRE

Verbalización

- Los niños guardan los materiales
- Dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto más.

ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. “Hasta luego jardincito”.	Útiles

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 2

I. INFORMACIÓN GENERAL

TITULO DE LA SESIÓN	Jugamos agrupando los yaces por colores.
FECHA	Viernes, 23 de junio de 2023
NOMBRE DE LA IEI	N.º 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LAS INVESTIGADORAS	AYALA SALAZAR, Olimpia Celena LIZARBE RAMOS, Ronilda
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRACTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCION	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPE- TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	INSTRU- MENTO DE EVALUA- CIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve problemas de cantidad y expresa la agrupación de los yaces por colores.	Cuaderno de campo.
ESTAN- DAR DE APRENDI- ZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.			

ENFOQUE TRANS-VERSAL	Enfoque de orientación al bien común
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Usa los yaces como estrategia y procedimiento de estimación y cálculo para combinar o crear una variedad de colores y tamaños a través de juegos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Agrupar los yaces de 2 en 2. Luego, coloreamos del mismo color los yaces agrupados

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN	-Canicas -Botellas

	Se llevará una caja de sorpresa, y dentro de la caja habrá 2 estuches de bolsas pequeñas que contendrá en el primer estuche 6 yaces pequeñas y en la otra, 6 yaces grandes. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Qué tendré dentro de la caja?, después de llamar a un niño para que muestre lo que hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿Cuál es el nombre de este juego? ¿Para qué nos sirve los yaces? ¿Cómo podemos jugar con estos yaces? Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Cuántos yaces le tocara si cada uno tiene un color de su preferencia? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Usa los yaces como estrategia y procedimiento de estimación y cálculo para combinar o crear una variedad de colores y tamaños a través de juegos.	
DESA- RROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer la agrupación de objetos de acuerdo con alguna dimensión que comparten, basados en el juego simbólico piagetiano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo 02 - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños una canasta donde observaran 20 yaces pequeños – grandes, de 3 colores diferentes: rojo, azul y amarillo donde los niños combinaran o crearan una variedad de colores y tamaños y luego se les plantea las siguientes interrogantes: - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Cuántos colores de yaces observamos? ¿Cuántos tamaños de yaces observamos? ¿Todos los yaces están combinados? ¿Cómo podemos agrupar los yaces? - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente lo que se va a realizar en el piso, para lo cual pediré a los niños que se pongan en	Yaces Caja

	semicírculo para poder explicar en el piso como podemos agrupar los yaces, donde agrupare los yaces por colores y tamaños. Luego de haber explicado, llamo a 3 niños para que realicen la explicación que realice, luego se les pide que vuelvan a sus sitios, donde se formaran 3 grupos y a cada grupo se les entregara 10 yaces de diferentes colores en una caja, cada niño agrupara los yaces por el color que ellos deseen y por tamaño. CONSIGNA: agrupar los yaces de 2 en 2 en la hoja de aplicación. Luego, coloreamos del mismo color los yaces agrupados - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cuántos tamaños de yaces observaron? ¿Cómo lo agruparon? ¿Cuántos yaces agruparon en el primer conjunto? ¿Cuántas yaces hay de tamaño grande y pequeño?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicacion de como podemos agrupar por tamaño, colores y forma, donde se escuchara diferentes respuestas de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo agrupamos los yaces? ¿De qué forma podemos agrupar los yaces?	Registro

TALLER N° 02

TÍTULO	Jugamos con los yaces y el pin pon
FECHA	Viernes, 23 de junio del 2023

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usan expresiones de conteo jugando con los yaces de colores.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

INICIO

Motivación

- Mostrare los yaces y varios pines pones.	
- Les gustaría jugar con los yaces de colores.	

Exploración del Material

-Entrego a cada niño 4 yaces de dos colores iguales. - Entrego un pin pon a cada niño - Luego se les pregunta: ¿Qué colores de yaces tienen en la mano? ¿Qué color de pelota les toco? - Luego se alistan para jugar.	Yaces Pin pon
--	------------------

DESARROLLO

Ejecución

- Los niños hacen un semicírculo para explicarles cómo se realizará el juego, para lo cual todos se sientan en el piso, encima de sus cojines y observan lo que hare. - Este juego consiste en tirar despacio los yaces en el piso, luego se inicia recogiendo los yaces 1 por 1 mientras el pin pon va rebotando, cuando cojan todos los yaces volverán a lanzar los yaces, pero en este caso cogerán 2 del mismo color, así sucesivamente hasta coger todos los yaces. - Se les recuerda las reglas del juego, lo cual es no tocar los yaces cuando se está cogiendo un yaz, cuando el niño pierde, se le da al otro niño para desarrollar la secuencia. - Todos respetamos a nuestros compañeros al momento de jugar a los yaces - Los niños realizan entusiasmados el juego de yaces.

CIERRE

Verbalización

- Los niños guardan los materiales - Dialogamos acerca de lo que hicimos y que les gusto más.
--

ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RE-CUR-SOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.” Hasta luego jardincito ”.	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESION	Damos saltos y descubrimos los números jugando a la rayuela
FECHA	Lunes, 26 de junio de 2023
NOMBRE DE LA IEI	N.º 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LAS INVESTIGADORAS	AYALA SALAZAR, Olimpia Celena LIZARBE RAMOS, Ronilda
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRACTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCION	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo de los números jugando a dar saltos en la rayuela.	Cuaderno de campo.
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa			

	menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE INTERCULTURAL ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Desarrollar la cantidad de conteo con los números jugando a la rayuela.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CONSIGNA: Indicar en el interior de la rayuela en cada figura geométrica los números de 1 al 10 sucesivamente y colorear.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente de recepción
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N.º 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN Se llevará una caja sorpresa y en el interior tendré una silueta de una rayuela enumerada de 1 al 10 y cada número con diferentes colores para ello hare que adivinen el material que tengo en el interior de la caja, después de unos minutos al escuchar las diferentes respuestas llamaré a un niño para que saque de la caja y muestre a sus compañeros. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Qué tengo en el interior de caja?, después de llamar a un niño para que muestre lo que hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿Qué forma tiene la silueta? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué habrá en las figuras geométricas? ¿Hasta qué número esta enumerado? Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Les gustaría jugar dando saltos y descubriendo los números en la rayuela? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Desarrollar la cantidad de conteo con los números jugando a la rayuela.	-Limpia tipo -Caja -Silueta
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran el conteo de números en el interior de la rayuela relacionado a las cantidades requeridas, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo. - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños los números de 1 al 10 (1, 2,3,4,5,6,7,8,9,10) elaborados de cartulina de muchos colores como soporte los números están de cartón y a 10 niños se llamará hacia adelante para entregar los números indistintamente y se les indica que tienen que ordenar los	-Silueta de números

	números en secuencia de 1 al 10 para contar posteriormente y luego se les plantea las siguientes interrogantes: - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Qué tienen en la mano? ¿Qué podemos hacer con estos números? ¿Cómo lo ordenaron los números? ¿Pudieron contar los números de 1 al 10? - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente a lo que explicare, primero se acomoda los muebles para tener un espacio libre en el aula. Comenzaré, en el suelo dibujare con una tiza blanca normalmente una plataforma con diversos cuadros parecido al ser humano usando las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo enumeradas de 1 al 10. La partida comienza cuando el primer jugador tira una piedra pequeña en el primer cuadro o al primer número trazado en el suelo. Luego, debes saltar en un pie hacia un cuadrado o número por delante de la piedra y llegar al final (el número diez) darte la vuelta con un salto y volver a un número por delante del que tiene la piedra recogerla siempre en un pie, sin poner las manos en el suelo y volver hacia el punto de partida a un pie, Si lo consigues, pasaras al segundo número y así sucesivamente; si no, cederá su turno, si no desde el número que no pasaste en el turno anterior, por eso tienes que estar muy pendiente de los otros jugadores no te engañen. Cuando llegues al número cuatro y cinco podrás descansar poniendo los dos pies, excepto cuando este la piedra en uno de estos dos números, siete y ocho ocurrirá lo mismo que en los dos anteriores. Los niños forman filas para iniciar a jugar con entusiasmo. CONSIGNA: Indicar en el interior de la rayuela en cada figura geométrica los números de 1 al 10 sucesivamente y colorear. - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Qué observan en el suelo? ¿Qué agregamos en cada figura geométrica? ¿Cómo esta enumerado la rayuela? ¿Cómo inician a contar los números? ¿Cómo hicieron para descubrir los números en la rayuela?	
--	--	--

CIERRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicacion de los jugos tradicionales de la rayuela y se escuchara diferentes respuestas se procura la participacion de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabajamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos sirve contar los números? ¿Qué hicieron para jugar a la rayuela?	Útiles
--------	--	--------

TALLER

TÍTULO	Jugando con la rayuela y colocamos la cantidad de frutas en cada número de la figura geométrica.
FECHA	Lunes, 26 de junio del 2023

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	El niño resuelve problemas matemáticos simples al clasificar, agrupar, ordenar, y comparar objetos según características perceptuales, cantidad, peso y tiempo. Utiliza el conteo, representaciones concretas o gráficas, cuantificadores y nociones temporales básicas.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo de los números colocando las frutas en cada figura geométrica en el interior de la rayuela.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

INICIO	
Motivación	
- Iniciar con una canción de la rayuela para ellos les invitare a que se pongan de pie a los niños. Jugando la rayuela en mi jardincito A la rayuela jugamos en el jardín Con una piedrita y con una tiza dibujo en el suelo Pinto un camino, con números. ¡Invito a mis amigos! (Bis) Tiro la piedra, cae en un casillero Voy siempre a los saltitos con uno o dos piecitos Haciendo equilibrio con alas de avioncito Si piso una raya, es turno de otro amigo Pasamos muchos tiempos jugando en el recreo. (Bis) - ¿Les gustaría cantar? - ¿De qué trata la canción?	-Canción
Exploración del Material	
-Entregó a cada niño una tiza de diferentes colores para que enumeren de 1 al 10 en el interior de la rayuela que se dibujara en el suelo. -Entrego la silueta de diferentes frutas para que contabilizan la cantidad de número que está en cada figura geométrica como cuadrado, rectángulo y círculo.	-Tiza
DESARROLLO	
Ejecución	
- Los niños observaran atentamente, tomare una tiza de color rojo para dibujar en el suelo la rayuela con las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo al culminar les indicare a los niños que tienen que enumerar de 1 al 10 en cada recuadro. -Luego al dibujar cada número en los recuadros de 1 al 10 de manera secuencial se les reparte los objetos del sector indistintamente a cada niño. -En cada recuadro hay un diferente entonces colocaran en el primer recuadro un bloque porque indica el número y en el segundo recuadro indica número dos y colocaran contabilizando dos rompe cabezas y así sucesivamente jugaran colocando las frutas en las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo de la rayuela hasta que terminen. - Respetamos a nuestros compañeros al momento de jugar a la rayuela - Los dos grupos realizan entusiasmados el juego de canicas.	
CIERRE	
Verbalización	
- Los niños guardan los materiales - Dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto más.	

ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. “Hasta luego jardincito” .	Útiles

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugando a la Gallinita Ciega en el patio
FECHA	Viernes, 30 de junio de 2023
NOMBRE DE LA IEI	N° 308 “Arcángel San Gabriel” - Vinchos
NOMBRE DE LAS PRACTICANTES INVESTIGADORAS	Olimpia Ayala Salazar Ronilda Lizarbe Ramos
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRACTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Resuelve problemas a través de actividades lúdicas, Utilizando el conteo hasta 5.	Cuaderno de campo.
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa			

	menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los niños y niñas aprenden el conteo de cantidades, donde ellos participan en la acción del juego para saber la noción de cantidad que presentan los niños.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Usa material concreto para realizar conteo de cantidades teniendo en cuenta un criterio (del conteo en situaciones cotidianas) y representa gráficamente.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente de recepción
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación,	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

metacognición y orden		
-----------------------	--	--

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel – Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN – RESCATE DE SABERES PREVIOS Para despertar el interés de los niños se les muestro una bolsa de color negro, pero en el interior tendré una chalina de color rojo ¿Qué habrá en el interior de la bolsa? Llamo a un niño que está atento para que saque la chalina y muestre a todos ¿Qué podemos hacer con esta chalina? ¿Cómo podemos jugar? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños se necesita para jugar la gallinita ciega? PROBLEMATIZACIÓN Ya que observaron la chalina: ¿Cómo podemos jugar la gallinita ciega? ¿Qué material podemos utilizar para jugar la gallinita ciega? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresando se de manera libre. PROPÓSITO: Que los niños y niñas aprenden el conteo de cantidades, donde ellos participan en la acción del juego para saber la noción de cantidad que presentan los niños.	- Bolsa -Chalina
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer la agrupación de objetos de acuerdo con alguna dimensión que comparten, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo 03 - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Los niños formaran dos grupos de tren, cada uno estará detrás de otro conformando un tren de cadena donde contara cuantos integrantes tiene, luego un integrante realiza 10 saltos y al ganador se lo muestra una caja donde hay dos colores de chalina elige uno de su preferencia para iniciar el juego, después se les explica	-Chalinas -Canasta -Crayolas

	cómo se realizará el juego. Habiendo observado bien se le preguntara. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: ¿Qué es lo que observamos? ¿Qué es lo que vamos a hacer con esta chalina? ¿podemos realizar un juego con esta chalina? ¿Cuántos niños tenemos en el primer grupo de tren? ¿Cuántos niños hay en el segundo grupo del tren? Se escucha diferentes respuestas. - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Para ello hacen dos filas para salir al patio y los niños observando la demostración que realizare conjuntamente con ellos, eligen a un miembro de cada grupo para que represente la gallina, luego se le vendará los ojos con la chalina, donde formaran un círculo, la gallina estará en el centro del círculo con la chalina de color verde, luego se forma otro grupo para utilizar la chalina de color azul, ya que tienen los ojos vendados se les entrega a cada grupo una canasta con 5 unidades de crayola y una pinza antes de iniciar el juego se retira las crayolas al piso y ellos cogen la pinza y todos comienzan a contar la cantidad de 1 al 5 al culminar inicial se le dará 10 vueltas a las gallinitas de los diferentes círculos donde harán un conteo hasta 10, después el resto inicia a correr y las gallinas tienen que atrapar a sus compañeros, luego cada gallina contará la cantidad de niños atrapados, para cual pedirá la ayuda de sus compañeros. Representación: luego de eso, los niños pintaran todo lo que hicieron. - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cómo jugamos la gallinita ciega? ¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina roja? ¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina amarilla? ¿Cuántos niños se agarró en total?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: una vez terminado volverán responder lo que se les preguntó a los niños: ¿Cuántas veces hemos jugado el juego de la gallinita ciega? ¿Cuántos niños se agarró en el primer juego? - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responder las siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy?	Registro

	¿Cómo lo hicimos? ¿Qué cantidad de niños jugamos en el grupo del niño de chalina color amarillo? ¿Cuántos grupos fórmanos?	
--	--	--

TALLER

TÍTULO	Cuento y adivino quien es jugando la gallinita ciega
FECHA	Viernes, 30 de junio de 2023

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Resuelve problemas relacionados con la clasificación, ordenación, comparación de cantidad y peso de objetos, y operaciones simples como agregar o quitar elementos. Usa el conteo, cuantificador es y nociones temporales básicas.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usan expresiones de conteo jugando a la gallinita ciega.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO

Motivación

- Se les muestra una máscara de gallinita ciega
- Se les pregunta: ¿Qué estamos observando? ¿Qué podemos jugar con esta máscara? ¿Para qué sirve esta máscara?
- ¿Les gustaría jugar a la gallinita ciega?

Exploración del Material

- Todos observan y manipulan la máscara de la gallinita ciega

Luego se les pregunta: ¿Quién quiere ser la gallinita? ¿Con que otros materiales más podemos jugar la gallinita ciega?

DESARROLLO

Ejecución

- En una asamblea en primer lugar, se debe elegir al niño que se va a poner la máscara, esto nos quiere decir, el niño que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto.
- El resto de los niños se ponen el círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de la mano, la gallina ciega debe darse 5 vueltas en el mismo lugar, donde todos contarán la cantidad de vueltas.
- La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos.
- Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles, pero si no acierta seguirá.

CIERRE

Verbalización

- Los niños responden algunas preguntas que se hará luego del juego realizado.
- ¿En cuantos niños acertó la gallinita ciega?
- Dialogamos acerca de lo que hicimos y que les gusto más.

ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALI- DA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.” Gavilancito”	Útiles

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESION	Jugamos a contar números en la tumba lata
FECHA	Lunes, 3 de julio de 2023
NOMBRE DE LA I.E.	N.º 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LA INVESTIGADORA	Lizarbe Ramos Ronilda
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPE- TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPE- ÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU- MENTO DE EVALUA- CIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo de números y jugando en la tumba lata.	Cuaderno de campo.
ESTAN- DAR DE APRENDI- ZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.			

ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE INTERCULTURAL ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Desarrollar la cantidad de conteo con los números al jugar la tumba lata.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CONSIGNA: Enumerar en una hoja, donde está dibujado 6 círculos (del 1 al 6) los estudiantes escribirán los números mencionados, para colorearlo después,

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023.	

	MOTIVACIÓN Iniciare indicando que los niños formaran media luna para escuchar la canción que motivare para ellos llevaran las sillas hacia adelante y cantar todos con una canción titulado Tumba Latas de números Armo una torre de muchos colores A base de latas de mil colores Juego y juego con mis amiguitos en el patio de mi jardín. Iniciaremos armar con números que me gustan 2, 4 y 6 son mis favoritos. Hoy quiero decirte que aprendí a contar los números al tumbar latas con mi pelota. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Qué tendré en el interior de caja?, después de llamar a un niño para que muestre lo que hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿De qué trata la canción? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué hemos aprendido a cantar? ¿Qué usa para tumbar latas? Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Les gustaría jugar a contar los números en la tumba lata? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Desarrollar la cantidad de conteo con los números al jugar la tumba lata.	-Limpia tipo
DESA- RRO- LLO	-SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran el conteo de números en la tumba lata y las cantidades requeridas, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo. -COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños las latas enumeradas de 1 al 6 (1,2,3,4,5 y 6) tendré tres latas de color amarillo, dos latas de color azul y una lata de color rojo y se llamará hacia adelante para entregar las latas indistintamente y se les	-Latas

	indica que tienen que ordenar los números en secuencia de 1 al 6 para contar posteriormente y luego se les plantea las siguientes interrogantes: -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Qué tendré en la mano? ¿Cómo podemos ordenar los números? ¿Pueden contar los números? ¿Cuántos números ordenaron? - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente a lo que explicare, primero se acomoda los muebles para tener un espacio libre en el aula. Comenzaré, en el piso a colocar las 6 latas (3 latas en la base, 2 latas encima, luego 1 y finalmente, formando una pirámide). Se establece una marca en el suelo, debe estar a una distancia adecuada (pasos) según la capacidad de cada niña o niño, que servirá de referencia como punto de lanzamiento del elemento (pelota de papel). La actividad consiste en lanzar el elemento hacia las latas que se encuentran ordenadas en pirámide, sin sobrepasar la marca establecida. - Cada jugador tendrá tres intentos (donde los niños contarán los intentos) de lanzamiento hacia las latas con la finalidad de derribarlas. Luego, estas se vuelven a ordenar para dar turno al siguiente jugador. Las puntuaciones serán acordadas por los participantes antes de comenzar el juego. Gana el jugador que obtenga el puntaje más alto. Los niños forman filas para iniciar a jugar con entusiasmo. CONSIGNA: Enumerar en el círculo de las latas los números de 1 al 6. - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Qué observan en el suelo? ¿Qué hicimos con las latas? ¿Cómo esta enumerado las latas? ¿Cuántas latas están enumeradas? ¿Cómo hicieron para armar la torre?	
--	--	--

CIERRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicacion de los jugos tradicionales de la tumba lata y se escuchara diferentes respuestas se procura la participacion de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos sirve contar los números? ¿Qué hicieron para jugar a tumba latas?	Registro
---------------	--	----------

TALLER

TÍTULO	Tumba latas de colores
FECHA	Lunes, 3 de julio de 2023

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	Matemática			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Resuelve problemas relacionados con la clasificación, ordenación, comparación de cantidades, pesos y nociones temporales, utilizando estrategias como el conteo, representaciones concretas y expresiones de cantidad y tiempo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo de los números.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO	
Motivación	
-Mostrare las latas de colores a todos los niños.	
Exploración del Material	
-Entregó a cada niño una lata de color azul, amarillo y rojo e inician a formar un círculo para jugar	
DESARROLLO	
Ejecución	
-Los niños observaran atentamente cuando inicio a formar filas. -Luego se le reparte a cada niño una lata de diferentes colores. -Cada niño tiene latas en la mano de color rojo, azul y amarillo comienzan a contar los números que se repartió. - Respetamos a nuestros compañeros al momento de jugar a tumba latas de números, - Los dos grupos realizan entusiasmados el juego de tumba lata.	
CIERRE	
Verbalización	
- Los niños guardan los materiales - Dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto más.	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)	
DE SALIDA	RECURSOS
- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. ” Hasta luego jardincito”.	Útiles

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESIÓN:	Lobo ¿estás?
FECHA:	Viernes, 7 de julio de 2023
NOMBRE DE LA I.E.	N° 308 “Arcángel San Gabriel” - Vinchos
NOMBRE DE LA PRACTICANTE INVESTIGADORAS	Olimpia Ayala Salazar Ronilda Lizarbe Ramos
NOMBRE DE LA PRROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTOR (A)	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD:	4 años
SECCIÓN:	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPE- TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUA- CIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUA CIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos	Resuelve problemas representando formas vivenciales con material concreto.	Cuaderno de campo.
ESTAND- AR DE APRENDI ZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.			
ENFO- QUE TRANS- VERSAL	Enfoque de orientación al bien común			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los niños y niñas descubran formas de clasificar por textura y tamaño, donde ellos participan en la acción del juego para identificar la textura y tamaño que presentan los niños.			
EVIDEN- CIA DE APRENDI ZAJE	Usa material concreto para realizar clasificar teniendo en cuenta un criterio (textura y tamaño) y representa gráficamente.			

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZA- CIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATE- RIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materia-les de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN: A los niños se le incentivar a cantar “El Lobo” En el patio de mi jardín, vi un lobo de color azul Le gusta dar un salto a la izquierda Ahora es el turno del lobo rojo que le gusta dar dos saltos A la derecha Vino comiendo el papá lobo de color negro que le gusta dar 3 saltos cortos hacia adelante.	-Limpia tipo

	Y la mamá loba muy triste de color verde dio 4 saltos largos hacia atrás todos felices y alegres comenzaron a dar 10 saltos. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿De qué trata la canción? ¿A que podemos jugar? ¿Cuántos saltos hicieron los lobos? ¿Cuántos colores de lobos hay? PROBLEMATIZACIÓN Ya que escucharon la canción ¿Qué juego podemos realizar? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Que los niños y niñas descubran formas de clasificar por textura y tamaño, donde ellos participan en la acción del juego para identificar la textura y tamaño que presentan los niños.	
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer la agrupación de objetos de acuerdo con alguna dimensión que comparten, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo 03 - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Luego se les presenta a los niños botellas de diferentes tamaños (grande mediano y pequeño) y colores de textura diferente, tamaño, color al interior de la caja y luego se les preguntará. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: ¿Qué es lo que estamos observando? ¿Cuántas botellas habrá de textura gruesa? ¿Cuántos colores habrá en la caja? Luego se les recuerda de la máscara del lobo y se les pregunta: ¿Qué juego podemos realizar con mascara del lobo? Se escucha diferentes respuestas. - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos nos organizamos para salir al patio en dos filas, llevo un peluche de tortuga yo seré en salir primero porque tendré sosteniendo la tortuga con una pita en la mano entonces los niños observando la demostración que realizare con ellos, antes de iniciar todos caminaremos como una tortuga en cuclillas hasta 10 veces contaremos un grupo de niños de textura gruesa (alto) formaran un	Máscara del lobo

	círculo y otro de contextura delgado (bajo) y el lobo estará fuera del círculo y los niños cantaran lobo ¿estás? Y a medida que ingresa al círculo los niños comienzan a dispersarse en el área para que no les atrape el lobo, preguntando a los niños lo siguiente: ¿De qué manera nos separamos? ¿A cuál de los grupos comió más el lobo? ¿El lobo habrá comido más a los niños de contextura gruesa?, luego de eso los niños responderán Representación: luego de eso, ellos dibujaran todo lo que hicieron, y la profesora dirá: ¿Cómo hemos jugado el juego lobo ¿estás? - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cómo jugamos el juego de lobo ¿éstas? ¿Cuántos niños de contextura gruesa atrapo el lobo? ¿Cuántos niños agarro el lobo de contextura pequeña? ¿Cuántos niños se agarró en total?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: Una vez terminado volverán responder lo que se les preguntó a los niños: ¿Cuántas veces hemos jugado el juego? - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responder las siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cuántos grupos fórmanos?	

TALLER

TÍTULO	Hacemos una circunferencia jugando a lobo ¿estás?
FECHA	Viernes, 7 julio del 2023

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Los niños pequeños desarrollan habilidades matemáticas	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere	Usan expresiones de conteo haciendo una circunferencia

	✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	como clasificar, ordenar, crear series, comparar cantidades y pesos, contar hasta 10, y comprender conceptos de cantidad y tiempo.	contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	y jugando a lobo ¿estás?
--	---	--	---	--------------------------

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

INICIO

Motivación

- Se les muestra una máscara de un lobo

Se les pregunta: ¿Qué estamos observando? ¿Qué podemos jugar con esta máscara? ¿Para qué sirve esta máscara?

- ¿Les gustaría jugar a lobo ¿estás?

Exploración del Material

- Todos observan y manipulan la máscara de lobo

Luego se les pregunta: ¿Quién quiere ser el lobo? ¿Con que otros materiales más podemos jugar al lobo?

DESARROLLO

Ejecución

- En una asamblea en primer lugar, se les pregunta de manera voluntaria ¿quién desea ser lobo? y ponerse la máscara luego cuando un niño dice yo se le coloca la máscara del lobo en el rostro.

- Después que les indica a los niños para que formen una circunferencia entre todos tomados de la mano y el lobo enumera a cada niño de 1 al 10 al terminar iniciara contando del (1 al 10) y los niños correrán para huir y el lobo al atrapar su presa comerá, pero a los números pares (2, 4, 6, 8, 20).

CIERRE

Verbalización

- Los niños responden algunas preguntas que se hará luego del juego realizado.

¿En cuántos niños comió el lobo?

- Dialogamos acerca de lo que hicimos y que les gusto más.

ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.” Gavilancito”	Útiles

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugando a las canicas
FECHA	Miércoles, 25 de octubre de 2023
NOMBRE DE LA IEI	N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LAS INVESTIGADORAS	AYALA SALAZAR, Olimpia Celena LIZARBE RAMOS, Ronilda
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPE- TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	INSTRUMEN TO DE EVALUA- CIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después” - en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad y expresa el conteo de las canicas.	Cuaderno de campo.
ESTAN- DAR DE APRENDI- ZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.			

ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE INTERCULTURAL ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Desarrollar la capacidad de comparación de cantidades en los niños a través de juegos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas en cada botella.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden.	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMEN- TOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN Se llevará una botella de canicas, luego se pondrán al suelo para que los niños observen, se pondrán en una cantidad de múltiplos de tres (3 daños, 6 daños, 9, etc.), por lo que se les pedirá a los niños que formen un círculo entorno a las canicas. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Cuántas canicas tenemos en el suelo? ¿Luego dibujo unos 9 cuadros en el piso para colocar las canicas agrupadas de 3, 6, 9 Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Qué pasaría si los uno los daños del primer con el segundo cuadro? ¿En cuál de los cuadros hay más daños? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Desarrollar la capacidad de comparación de cantidades en los niños a través de juegos.	-Limpia tipo
DESA- RROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer las cantidades requeridas, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo. - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños tres colores de canicas: rojo, azul y amarillo en un frasco de botella transparente donde los niños contarán y luego se les plantea las siguientes interrogantes: - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Cuántos colores de canicas observamos? ¿Para qué vamos a usar las canicas? ¿Cuántas canicas tenemos de color rojo? ¿Cuántas canicas hay de cada color?	-Silueta

	- REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente a lo que explicare, se le reparte a cada niño una canica grade y pequeño entonces los niños al coger observan agrupan por tamaños haciendo dos conjuntos de pequeño y grande para que contabilicen. CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas de cada botella. - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cuántas canicas hay en cada conjunto? ¿Cómo lo agruparon? ¿Cuántas cantidades de canicas hay en el primer conjunto? ¿Cuántas canicas hay de tamaño grande y pequeño?	
CIE-RRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicacion de las cantidades de canicas por tamaño y colores donde se escuchara diferentes respuestas se procura la participacion de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿De qué forma podemos agrupar las canicas?	Útiles

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESIÓN	Me divierto jugando con los yaces
FECHA	Jueves, 26 de octubre de 2023
NOMBRE DE LA IE	N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LAS INVESTIGADORAS	AYALA SALAZAR, Olimpia Celena LIZARBE RAMOS, Ronilda
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPE- TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPE- ÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU- MENTO DE EVALUA- CIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve problemas de cantidad y expresa la agrupación de los yaces por colores.	Cuaderno de campo.
ESTAN- DAR DE APRENDI- ZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones:			

	“más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Usa los yaces como estrategia y procedimiento de estimación y cálculo para combinar o crear una variedad de colores y tamaños a través de juegos.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Agrupar los yaces de 2 en 2. Luego, coloreamos del mismo color los yaces agrupados

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden.	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN Se llevará una caja de sorpresa, y dentro de la caja habrá 2 estuches de bolsas pequeñas que contendrá en el primer estuche 6 yaces pequeñas y en la otra, 6 yaces grandes. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Qué tendré dentro de la caja?, después de llamar a un niño para que muestre lo que hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿Cuál es el nombre de este juego? ¿Para qué nos sirve los yaces? ¿Cómo podemos jugar con estos yaces? Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Cuántos yaces le tocara si cada uno tiene un color de su preferencia? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Usa los yaces como estrategia y procedimiento de estimación y cálculo para combinar o crear una variedad de colores y tamaños a través de juegos.	-Canicas -Botellas
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer la agrupación de objetos de acuerdo con alguna dimensión que comparten, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo 02 - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños una canasta donde observaran 20 yaces pequeños – grandes, de 3 colores diferentes: rojo, azul y amarillo donde los niños combinaran o crearan una variedad de colores y tamaños y luego se les plantea las siguientes interrogantes: - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Cuántos colores de yaces observamos?	Yaces Caja

	¿Cuántos tamaños de yaces observamos? ¿Todos los yaces están combinados? ¿Cómo podemos agrupar los yaces? - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente lo que se va a realizar en el piso, para lo cual pediré a los niños que se pongan en semicírculo para poder explicar en el piso como podemos agrupar los yaces, donde agrupare los yaces por colores y tamaños. Luego de haber explicado, llamo a 3 niños para que realicen la explicación que realice, luego se les pide que vuelvan a sus sitios, donde se formaran 3 grupos y a cada grupo se les entregara 10 yaces de diferentes colores en una caja, cada niño agrupara los yaces por el color que ellos deseen y por tamaño. CONSIGNA: agrupar los yaces de 2 en 2 en la hoja de aplicación. Luego, coloreamos del mismo color los yaces agrupados - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cuántos tamaños de yaces observaron? ¿Cómo lo agruparon? ¿Cuántos yaces agruparon en el primer conjunto? ¿Cuántas yaces hay de tamaño grande y pequeño?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicacion de como podemos agrupar por tamaño, colores y forma, donde se escuchara diferentes respuestas de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo agrupamos los yaces? ¿De qué forma podemos agrupar los yaces?	Registro

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESIÓN	Descubrimos los números jugando a la rayuela
FECHA	Lunes, 30 de octubre de 2023
NOMBRE DE LA IEI	N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LA INVESTIGADORA	AYALA SALAZAR, Olimpia Celena LIZARBE RAMOS, Ronilda
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTOR (A)	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo de los números jugando a dar saltos en la rayuela.	Cuaderno de campo.
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.			

ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE INTERCULTURAL ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Desarrollar la cantidad de conteo con los números jugando a la rayuela.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CONSIGNA: Indicar en el interior de la rayuela en cada figura geométrica los números de 1 al 10 sucesivamente y colorear.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden.	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN Se llevará una caja sorpresa y en el interior tendré una silueta de una rayuela enumerada de 1 al 10 y cada número con diferentes colores para ello hare que adivinen el material que tengo en el interior de la caja, después de unos minutos al escuchar las diferentes respuestas llamaré a un niño para que saque de la caja y muestre a sus compañeros. Luego se les formulara preguntas retadoras basadas en la teoría de Piaget. RESCATE DE SABERES PREVIOS ¿Qué tengo en el interior de caja?, después de llamar a un niño para que muestre lo que hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿Qué forma tiene la silueta? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué habrá en las figuras geométricas? ¿Hasta qué número esta enumerado? Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos PROBLEMATIZACIÓN ¿Les gustaría jugar dando saltos y descubriendo los números en la rayuela? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Desarrollar la cantidad de conteo con los números jugando a la rayuela.	-Limpia tipo -Caja -Silueta
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran el conteo de números en el interior de la rayuela relacionado a las cantidades requeridas, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo. - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Presentare a los niños los números de 1 al 10 (1, 2,3,4,5,6,7,8,9,10) elaborados de cartulina de muchos colores como soporte los números están de cartón y ha 10	-Silueta de números

	niños se llamará hacia adelante para entregar los números indistintamente y se les indica que tienen que ordenar los números en secuencia de 1 al 10 para contar posteriormente y luego se les plantea las siguientes interrogantes: - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La maestra hace preguntas: ¿Qué tienen en la mano? ¿Qué podemos hacer con estos números? ¿Cómo lo ordenaron los números? ¿Pudieron contar los números de 1 al 10? - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Todos los niños observarán atentamente a lo que explicare, primero se acomoda los muebles para tener un espacio libre en el aula. Comenzaré, en el suelo dibujare con una tiza blanca normalmente una plataforma con diversos cuadros parecido al ser humano usando las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo enumeradas de 1 al 10. La partida comienza cuando el primer jugador tira una piedra pequeña en el primer cuadro o al primer número trazado en el suelo. Luego, debes saltar en un pie hacia un cuadrado o número por delante de la piedra y llegar al final (el número diez) darte la vuelta con un salto y volver a un número por delante del que tiene la piedra recogerla siempre en un pie, sin poner las manos en el suelo y volver hacia el punto de partida a un pie, Si lo consigues, pasaras al segundo número y así sucesivamente; si no, cederá su turno, si no desde el número que no pasaste en el turno anterior, por eso tienes que estar muy pendiente de los otros jugadores no te engañen. Cuando llegues al número cuatro y cinco podrás descansar poniendo los dos pies, excepto cuando este la piedra en uno de estos dos números, siete y ocho ocurrirá lo mismo que en los dos anteriores. Los niños forman filas para iniciar a jugar con entusiasmo. CONSIGNA: Indicar en el interior de la rayuela en cada figura geométrica los números de 1 al 10 sucesivamente y colorear. - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Qué observan en el suelo? ¿Qué agregamos en cada figura geométrica?	
--	--	--

	¿Cómo esta enumerado la rayuela? ¿Cómo inician a contar los números? ¿Cómo hicieron para descubrir los números en la rayuela?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: Se iniciara la breve explicacion de los jugos tradicionales de la rayuela y se escuchara diferentes respuestas se procura la participacion de todos los niños y niñas. - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos sirve contar los números? ¿Qué hicieron para jugar a la rayuela?	Registro

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. INFORMACIÓN GENERAL

TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugando a la Gallinita Ciega
FECHA	Martes, 31 de octubre de 2023
NOMBRE DE LA IEI	N° 308 “Arcángel San Gabriel” – Vinchos
NOMBRE DE LA PRACTICANTE INVESTIGADORAS	Olimpia Ayala Salazar Ronilda Lizarbe Ramos
NOMBRE DE LA PROFESORA DE AULA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DEL DIRECTORA	Aurelia Curi Carrasco
NOMBRE DE LA DOCENTE DE PRÁCTICA	Nancy Iraida Gálvez Saldaña
EDAD	4 años
SECCIÓN	Cariñosos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPE- TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUA- CIÓN
Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Resuelve problemas a través de actividades lúdicas, Utilizando el conteo hasta 5.	Cuaderno de campo.
	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidad de objetos y pesos, agregar y quitar hasta			

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los niños y niñas aprenden el conteo de cantidades, donde ellos participan en la acción del juego para saber la noción de cantidad que presentan los niños.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Usa material concreto para realizar conteo de cantidades teniendo en cuenta un criterio (del conteo en situaciones cotidianas) y representa gráficamente.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD PERMANENTE		15 min	RECURSOS
DE ENTRADA	-Recepción de niños, niñas, padres de familia. -Damos la bienvenida a los niños. -Rutinas: Saludo, oración, uso de carteles de asistencia, tiempo, calendario.		Ambiente
	ACTIVIDAD DE RUTINA	20 min	
DE ORGANIZACIÓN	- Asamblea: Organizamos el trabajo del día dando a conocer el tema de interés que se desarrollará en el día.		
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		60 min	RECURSOS Y MATERIALES
PRIMER MOMENTO Planificación y Organización	- Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. - Cada niño elige en que sector desea jugar.		Materiales de los sectores
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del Juego	- Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. - Ordenan el material utilizado.		
TERCER MOMENTO Socialización, representación, metacognición y orden	- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. - Puede realizarse grupal o individual, dibujan lo realizado.		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	- Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la IEI N° 308 Arcángel San Gabriel –Vinchos, 2023. MOTIVACIÓN – RESCATE DE SABERES PREVIOS Para despertar el interés de los niños se les muestra un video de la gallinita ciega https://youtu.be/wghBFiE-Et0 ¿Qué es lo que hemos observado en el video? ¿Qué juego era? ¿Cómo lo han jugado? ¿Cuántos niños se necesita para jugar la gallinita ciega? PROBLEMATIZACIÓN Ya que observaron la chalina: ¿Cómo podemos jugar la gallinita ciega? ¿Qué material podemos utilizar para jugar la gallinita ciega? Se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. PROPÓSITO: Que los niños y niñas aprenden el conteo de cantidades, donde ellos participan en la acción del juego para saber la noción de cantidad que presentan los niños.	-Canicas -Botellas
DESARROLLO	SUSTENTO PSICOPEDAGÓGICO La propuesta pedagógica se fundamenta en los estudios de Piaget, enfatizando el estadio preoperacional, donde los usaran objetos concretos para abstraer la agrupación de objetos de acuerdo con alguna dimensión que comparten, basados en el juego simbólico piagetano. La aplicación de la propuesta pedagógica tiene una secuencia propia que se mostrara en el anexo 03 - COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Los niños formaran dos grupos, donde se les mostrara dos colores de chalina (rojo, amarillo) cada grupo contara cuantos integrantes tiene, luego un integrante de cada grupo saldrá a realizar una competencia de carrera para que el grupo del ganador escoja la chalina de su preferencia, después se les explica cómo se realizara el juego. Habiendo observado bien se le preguntara. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: ¿Qué es lo que observamos? ¿Qué es lo que vamos a hacer con esta chalina? ¿podemos realizar un juego con esta chalina? ¿Cuántos niños tenemos en el	Chalinas

	primer grupo? ¿Cuántos niños hay en el segundo grupo? Se escucha diferentes respuestas. - REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO) Los niños observando la demostración que realizare conjuntamente con ellos, eligen a un miembro de cada grupo para que represente la gallina, luego se le vendará los ojos con la chalina, donde formaran un círculo, la gallina estará en el centro del círculo con la chalina de color amarillo, luego se forma otro grupo para utilizar la chalina de color rojo, al iniciar el juego se le dará 10 vueltas a las gallinitas de los diferentes círculos donde harán un conteo hasta 10, después el resto inicia a correr y las gallinas tienen que atrapar a sus compañeros, luego cada gallina contará la cantidad de niños atrapados, para cual pedirá la ayuda de sus compañeros. Representación: luego de eso, los niños pintaran todo lo que hicieron. - FORMALIZACIÓN: Los niños y niñas inician explicando las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cómo jugamos la gallinita ciega? ¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina roja? ¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina amarilla? ¿Cuántos niños se agarró en total?	
CIERRE	- REFLEXIÓN: una vez terminado volverán responder lo que se les preguntó a los niños: ¿Cuántas veces hemos jugado el juego de la gallinita ciega? ¿Cuántos niños se agarró en el primer juego? - TRANSFERENCIA: Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responder las siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué cantidad de niños jugamos en el grupo del niño de chalina color amarillo? ¿Cuántos grupos fórmanos?	Registro

DIARIO DE CAMPO N° 1

DIARIO DE CAMPO INVESTIGADO		
NOMBRE DE LA IEI :N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA :Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS :AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. :LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA :Lunes, 19 de Junio del 2023 HORA :8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugando a las canicas en el jardín ÁREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
N.º	DESCRIPCIÓN (registro detallado de la práctica pedagógica) (DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN)	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1 – L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños muy	
3	cordialmente con un abrazo y un beso. Luego los niños	
4	jugaron en forma libre y espontáneamente en los	DESATENTO (DS), P2L6 – L10
5	sectores del aula.	
6	Siendo las 9:00 a.m. canté la canción “vamos a	
7	guardar todos los juguetes”, los niños estaban	ASEÓ PERSONAL (AP), P3, L11 – L13
8	distraídos y no acataban la orden_ que daba, luego les	
9	expliqué que era hora de guardar los juguetes en su	
10	lugar.	MOTIVACIÓN (MT), P4L14 – L21
11	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las	
12	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	
13	higiénicos.	SABERES PREVIOS (SP) P5L22 – L30
14	Al retornar al aula siendo las 9.35 a.m. empecé a	
15	desarrollar la actividad jugando con las canicas.	
16	Se llevará una botella de canicas, luego se pondrán al	
17	suelo para que los niños observen, se pondrá en el	
18	primer vaso 3 canicas, el siguiente vaso 4 canicas y 5	
19	canicas en el tercer vaso transparente de plástico, por	
20	lo que se les pedirá a los niños que formen un círculo	
21	entorno a las canicas de vasos.	
22	Luego se les formulara preguntas: ¿Cuántas canicas	
23	tenemos en los vasos?, Anguilo responde 3 canicas,	
24	muy bien estas atento a la clase, ¿Luego dibujo unos 9	
25	triángulos en el piso para colocar las canicas agrupadas	
26	de 3, 4, 5 Y los niños responden de acuerdo a sus	
27	saberes previos ¿Qué pasaría si los uno las canicas del	
28	primer con el tercer triangulo?, ¿En cuál de los	
29	triángulos hay más canicas? Edgar responde habría	
30	muchas canicas al juntar 12 canicas, excelente.	

31	Presentare a los niños tres colores de canicas: rojo,	ESTRATEGIA (ET) P6L31–L38
32	azul en un frasco de botella transparente donde los	
33	niños contarán y luego se les plantea las siguientes	DIALOGO (DL) P7L39–L50
34	interrogantes:	
35	La maestra hace preguntas: ¿Cuántos colores de	JUGANDO A LAS CANICAS (JC) P8L51 –L61
36	canicas observamos?, ¿Para qué vamos a usar las	
37	canicas?, ¿Cuántas canicas tenemos de color rojo?,	EVALUACIÓN (EL) P9L62–L72
38	¿Cuántas canicas hay de cada color?	
39	Todos los niños observarán atentamente a lo que	REFLEXIÓN CRÍTICA (reflexión sobre las debilidades y fortalezas registradas)
40	explicare, se le reparte a cada niño una canica y forman	
42	dos grupos de canicas azules y rojas a unos metros se	Debilidades:
43	inicia a formas los 10 soldados con una trinchera que	
44	sirve de barrera del grupo azul dos metros también va	Fortalezas:
45	formando 10 soldados de color rojo y los niños tienen	
46	que lanzar la canica al derribar la cantidad soldados	Lleve los recursos necesarios para el aprendizaje de los niños y hacer participar en los juegos de las canicas
47	van acumulando puntos y si no logra derribar el	
48	siguiente niño espera nuevamente su turno, el que	
49	termina de derribar de uno de los grupos	
50	automáticamente es ganador.	
51	CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas de cada	
52	vaso. Los niños y niñas inician explicando las acciones	
53	que realizaron del trabajo:	
54	¿Cuántas canicas hay en cada grupo?, ¿Cómo lo	
55	agruparon?, ¿Cuántas cantidades de canicas hay en	
56	primer grupo?, ¿Cuántas canicas colores de canicas	
57	hay?	
58	Se iniciara la breve explicacion de las cantidades de	
59	canicas por tamaño y colores donde se escuchara	
60	diferentes respuestas se procura la participacion de	
61	todos los niños y niñas.	
62	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para	
63	que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué	
64	trabamos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo	
65	hicimos?, ¿De qué forma podemos agrupar las	
66	canicas? Al finalizar el juego los niños guardan los	
67	materiales, donde dialogamos acerca de lo hicimos y	
68	que les gusto más. Cuando llego la hora de la salida	
69	nos despedimos con una canción." Hasta luego	
70	jardincito"	
71		
72		

24	Camila me respondió: “3 colores de pis pis profesora, rojo	
25	azul y amarillo”, muy bien Camila le respondí. Seguí	
26	preguntando ¿Cuántos tamaños de yaces observamos?	
27	Y todos mencionaron y dijeron 2 profesora, uno grande y	
28	pequeño, cuando les pregunte: ¿Cómo podemos agrupar	
29	los yaces? el niño Eli dijo: por colores, rojo con rojo, azul	
30	con azul y también por tamaños profesora.	
31	Entonces les dije muy bien...	
32	Luego todos los niños observarán atentamente lo que	
33	explicare en el piso, para lo cual les pedí a los niños que se	DIALOGO (DL)
34	pongan en semicírculo para poder explicar en el piso de	P5L31-L41
35	cómo podemos agrupar los yaces, donde agrupare los	
36	yaces por colores y tamaños, coloque 3 círculos de	
37	cartulina en el piso para poder agrupar los yaces por	
38	colores. Luego de haber explicado, llame a Camila para	
39	que realice la agrupación de yaces, Camila lo hizo muy	
40	bien y pregunte a sus compañeritos si Camila lo había	
41	realizado bien y todos dijeron si... así pase llamando a	
42	todos los niños y todos lo realizaron bien.	EVALUACIÓN (EV)
43	Después de haber terminado con la participación de todos	P6L42-L47
44	les pase a entregar la hoja de aplicación para que puedan	
45	agrupar los yaces de 2 en 2. Luego, coloreen del mismo	
46	color los yaces agrupados, Después de terminar los	
47	trabajos los niños y niñas inician explicando las acciones	
48	que realizaron del trabajo.	
49	A las 10:45 los niños tomaron su lonchera y cuando iban	LONCHERA (LC)
50	terminando salían al patio a jugar hasta las 11:15	P7L48-L49
51	A las 11:15 retornan al salón, luego comence con el taller	
52	que era “Jugamos con los yaces y el pin pon” en la	
53	motivación presente los yaces y el pin pon, los niños hacen	
54	un semicírculo para explicarles cómo se realizará el juego,	
55	para lo cual todos se sentaron en el piso, encima de sus	
56	cojines y observaron lo que hare. Les explico que este	JUGANDO A LOS
57	juego consiste en tirar despacio los yaces en el piso, luego	YACES (JY)
58	se inicia recogiendo los yaces 1 por 1 mientras el pin pon	P8L50 -64
59	va rebotando, cuando cojan todos los yaces volverán a	
60	lanzar los yaces, pero en este caso cogerán 2 del mismo	
61	color, así sucesivamente hasta coger todos los yaces,	
62	donde se les recuerda las reglas del juego, lo cual es no	
63	tocar los yaces cuando se está cogiendo un yas, cuando el	
64	niño pierde, se le da al otro niño para desarrollar la	
65	secuencia.	METACOGNICIÓN
66	Al finalizar el juego los niños guardan los materiales,	(MT)
67	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto	P9L65-L68
68	más. Cuando llego la hora de la salida nos despedimos con	
	una canción.” Gavilancito ”.	
	REFLEXIÓN CRÍTICA (reflexión sobre las debilidades	
	y fortalezas registradas)	
	Debilidades:	

Para desarrollar la clase me faltó organizarme bien a la hora de desarrollar la clase. Fortalezas: Lleve los recursos necesarios para el aprendizaje de los niños y hacer participar en los juegos de la gallinita ciega. INTERVENCIÓN (propuesta para superar las debilidades) Llegar más temprano para ordenar los materiales y desarrollar muy bien la clase.	
---	--

DIARIO DE CAMPO N° 3

NOMBRE DE LA IEI	: N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LA PROFESORA	: Aurelia Curi Carrasco
INVESTIGADORAS	: AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda.
FECHA	: Lunes, 26 de junio del 2023
HORA	: 8:00 am – 12:00 pm
AULA/ EDAD	: Cariñosos /4 años
ACTIVIDAD	: Damos saltos y descubrimos los números jugando a la rayuela
ÁREA	: Matemática
COMPETENCIA	: Resuelve problemas de cantidad
CAPACIDAD	: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Línea	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
1	A las 7:40 a. m. llegué a la Institución, Edgar ya	SALUDO DE BIENVENIDA (SB) P1L1-L7
2	estaba esperando en la puerta del salón con su papá,	
3	me Saludó: “Buenos días profesora” y yo le	
4	respondí con un fuerte abrazo: “buenos días Edgar”	
5	y pasamos al salón. A la 9:20 a. m. canté la canción	
6	“vamos a lavarnos las manos con jabón” y nos	
7	dirigimos a los servicios higiénicos.	
8	A las 9:30 am inicié presentando una caja sorpresa	MOTIVACIÓN (MT) P2L8-L33
9	y en el interior tendré una silueta de una rayuela	
10	enumerada de 1 al 10 y cada número con diferentes	
11	colores para ello hare que adivinen el material que	
12	tengo en el interior de la caja, después de unos	
13	minutos al escuchar las diferentes respuestas	
14	llamaré a un niño para que saque de la caja y muestre	
15	a sus compañeros. Luego se les formulara preguntas	
16	¿Qué tengo en el interior de caja? Ruth dice dulces,	
17	después de llamar a un niño para que muestre lo que	
18	hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿Qué	
19	forma tiene la silueta? Ruth responde se parece a	
20	una persona y se jugar ese juego profesora me	
21	sorprendió escuchar, ¿Cómo se llama el juego?,	
22	continúa respondiendo dice Rayuela ¿Qué habrá en	
23	las figuras geométricas? Solo cuadro dijo Alex,	

24	¿Hasta qué número esta enumerado? Hasta 10	PROBLEMATIZACIÓN (PB) P3L34-L45
25	profesora dijo Alex Y los niños responden de	
26	acuerdo a sus saberes previos. Luego se les pregunta	
27	a los niños ¿Les gustaría jugar dando saltos y	
28	descubriendo los números en la rayuela? A todo	
29	grito respondió Alex si me gusta mucho, se escucha	REGLAS (RG) P4L46-L71
30	atentamente las distintas respuestas de los niños	
31	expresándose de manera libre. Doy a conocer el	
32	tema de la sesión “Damos saltos y descubrimos los	
33	números jugando a la rayuela”.	
34	Presentare a los niños los números de 1 al 10	METACOGNICIÓN (MT) P5L72-80
35	(1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) elaborados de cartulina de	
36	muchos colores como los números están de cartón y	
37	a 10 niños se llamará hacia adelante para entregar	
38	los números indistintamente y se les indica que	
39	tienen que ordenar los números en secuencia de 1 al	TALLER (TLL) P6-L81-L104
40	10 para contar posteriormente y luego se les plantea	
41	las siguientes interrogantes: ¿Qué tienen en la	
42	mano?, ¿Qué podemos hacer con estos números?,	
43	¿Cómo lo ordenaron los números?, ¿Pudieron	
44	contar los números de 1 al 10?, Alex responde si se	
45	contar pero lento.	
46	Luego a las 10: 00 am todos los niños observarán	
47	atentamente a lo que explicare, primero se acomoda	
48	los muebles para tener un espacio libre en el aula.	
49	Comenzaré, en el suelo dibujare con una tiza blanca	
50	normalmente una plataforma con diversos cuadros	
51	parecido al ser humano usando las figuras	
52	geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo	
53	enumeradas de 1 al 10. La partida comienza cuando	
54	el primer jugador tira una piedra pequeña en el	
55	primer cuadro o al primer número trazado en el	
56	suelo. Luego, debes saltar en un pie hacia un	
57	cuadrado o número por delante de la piedra y llegar	
58	al final (el número diez) darte la vuelta con un salto	
59	y volver a un número por delante del que tiene la	
60	piedra recogerla siempre en un pie, sin poner las	
61	manos en el suelo y volver hacia el punto de partida	
62	a un pie, Si lo consigues, pasaras al segundo número	
63	y así sucesivamente; si no, cederá su turno, si no	
64	desde el número que no pasaste en el turno anterior,	
65	por eso tienes que estar muy pendiente de los otros	
66	jugadores no te engañen. Cuando llegues al número	
67	cuatro y cinco podrás descansar poniendo los dos	
68	pies, excepto cuando este la piedra en uno de estos	
69	dos números, siete y ocho ocurrirá lo mismo que en	
70	los dos anteriores. Los niños forman filas para	
71	iniciar a jugar con entusiasmo.	
72	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños	
73	para que puedan responderlas siguientes preguntas.	
74	¿Qué trabamos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Alex	
75	responde jugando bonito.	
76	A las 11:30 am inicie trabajando el taller “jugando	
77	con la rayuela y colocamos la cantidad de frutas en	
78	cada número de la figura geométrica”. Iniciare con	
79	una canción de la rayuela para ellos les invitare a	
80	que se pongan de pie a los niños.	
81		

82	-Entregó a cada niño una tiza de diferentes colores	
83	para que enumeren de 1 al 10 en el interior de la	
84	rayuela que se dibujara en el suelo. -Entrego la	
85	silueta de diferentes frutas para que contabilizan la	
86	cantidad de número que está en cada figura	
87	geométrica como cuadrado, rectángulo y círculo.	
88	Los niños observaran atentamente, tomare una tiza	
89	de color rojo para dibujar en el suelo la rayuela con	
90	las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo	
91	y círculo al culminar les indicare a los niños que	
92	tienen que enumerar de 1 al 10 en cada recuadro. -	
93	Luego al dibujar cada número en los recuadros de 1	
94	al 10 de manera secuencial se les reparte los objetos	
95	del sector indistintamente a cada niño. -En cada	
96	recuadro hay un diferente entonces colocaran en el	
97	primer recuadro un bloque porque indica el número	
98	y en el segundo recuadro indica número dos y	
99	colocaran contabilizando dos rompe cabezas y así	
100	sucesivamente jugaran colocando las frutas en las	
101	figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y	
102	círculo de la rayuela hasta que terminen. -	
103	Respetamos a nuestros compañeros al momento de	
104	jugar a la rayuela. - Los dos grupos realizan	
	entusiasmados el juego de canicas.	
	REFLEXION CRITICA	
	❖ Fortalezas ✓ Use los recursos necesarios para desarrollan mi actividad y lograr el aprendizaje. ❖ Debilidades ✓ No me organice bien para desarrollar mis clases	
	REGISTRO INTERVENTIVO	
	No dosifique mi tiempo adecuado y la docente intervino que tengo que desarrollar mi clase un poco más acelerada porque dilato el tiempo, con estas falencias mejoraré para la siguiente clase.	

DIARIO DE CAMPO N° 4

DIARIO DE CAMPO INVESTIGADO	
NOMBRE DE LA IEI	: N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LA PROFESORA	: Aurelia Curi Carrasco
INVESTIGADORAS	: AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda.
FECHA	: Viernes 30 de junio del 2023
HORA	: 8:00 am – 12:00 pm
AULA/ EDAD	: Cariñosos /4 años
ACTIVIDAD	: Jugando a la Gallinita Ciega en el patio
AREA	: Matemática
COMPETENCIA	: Resuelve problemas de cantidad

CAPACIDAD		: Traduce cantidades a expresiones numéricas.
N.º	DESCRIPCIÓN (registro detallado de la práctica pedagógica) (DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN)	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1–L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños	
3	muy cordialmente con un abrazo y un beso. Luego	
4	los niños jugaron en forma libre y espontáneamente	SECTORES (SR) P2 L5–L8
5	en los sectores del aula.	
6	Siendo las 9:00 a.m. canté la canción “vamos a	
7	guardar todos los juguetes”, los niños guardaron los	ASEO PERSONAL (AP) P3Lp–L11
8	juguetes en su lugar.	
9	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las	
10	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	MOTIVACIÓN (MT) P4L12–L16
11	higiénicos.	
12	Al volver del servicio higiénico les presente un	
13	video para despertar el interés de los niños, el video	SABERES PREVIOS (SP) P5L17–L29
14	se trataba de la gallinita ciega	
15	https://youtu.be/wghBFiE-Et0 luego de terminar de	
16	ver el video les pregunte:	ESTRATEGIA (ET) P6L30–L50
17	Para despertar el interés de los niños se les muestro	
18	una bolsa de color negro, pero en el interior tendré	
19	una chalina de color rojo ¿Qué habrá en el interior	
20	de la bolsa? Llamo a un niño que está atento para	
21	que saque la chalina y muestre a todos ¿Qué	
22	podemos hacer con esta chalina? ¿Cómo podemos	
23	jugar? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños se	
24	necesita para jugar la gallinita ciega? Podemos	
25	jugar con las chalinas al vendarnos los ojos dijo	
26	Alex. Ya que observaron la chalina:	
27	¿Cómo podemos jugar la gallinita ciega? ¿Qué	
28	material podemos utilizar para jugar la gallinita	
29	ciega?	
30	Se escucha atentamente las distintas respuestas de	
31	los niños expresando se de manera libre. María	
32	responde al vendar los ojos a uno de nosotros el	
33	resto corre para que no lo atrape. Los niños	
34	formaran dos grupos de tren, cada uno estará detrás	
35	de otro conformando un tren de cadena donde	
36	contara cuantos integrantes tiene, luego un	
	integrante realiza 10 saltos y al ganador se lo	

37	muestra una caja donde hay dos colores de chalina	
38	elige uno de su preferencia para iniciar el juego,	
39	después se les explica cómo se realizará el juego.	
40	Habiendo observado bien se le preguntara.	
41	¿Qué es lo que observamos? ¿Qué es lo que vamos	
42	a hacer con esta chalina? ¿podemos realizar un	
43	juego con esta chalina? ¿Cuántos niños tenemos en	
44	el primer grupo de tren? ¿Cuántos niños hay en el	
45	segundo grupo del tren? Se escucha diferentes	
46	respuestas. María responde nuevamente	
47	caminares en el tren, pero cubierto los ojos,	
48	¿verdad profesora? Así es María le respondí de	
49	inmediato.	
50	Para ello hacen dos filas para salir al patio y los	DIALOGO (DL) P7L51–L70
51	niños observando la demostración que realizare	
52	conjuntamente con ellos, eligen a un miembro de	
53	cada grupo para que represente la gallina, luego se	
54	le vendará los ojos con la chalina, donde formaran	
55	un círculo, la gallina estará en el centro del círculo	
56	con la chalina de color verde, luego se forma otro	
57	grupo para utilizar la chalina de color azul, ya que	
58	tienen los ojos vendados se les entrega a cada grupo	
59	una canasta con 5 unidades de crayola y una pinza	
60	antes de iniciar el juego se retira las crayolas al piso	
61	y ellos cogen la pinza y todos comienzan a contar la	
62	cantidad de 1 al 5 al culminar inicial se le dará 10	
63	vueltes a las gallinitas de los diferentes círculos	
64	donde harán un conteo hasta 10, después el resto	
65	inicia a correr y las gallinas tienen que atrapar a sus	
66	compañeros, luego cada gallina contará la cantidad	
67	de niños atrapados, para cual pedirá la ayuda de sus	
68	compañeros. Los niños y niñas inician explicando	
69	las acciones que realizaron del trabajo.	
70	¿Cómo jugamos la gallinita ciega?	EVALUACIÓN (EL) P8L71–L77
71	¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina roja?	
72	¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina	
73	amarilla?	
74	¿Cuántos niños se agarró en total?	
75	Alex dijo agarro 7 de mis amigos y me gusto jugar	
76	muchísimo, me canse al correr.	METACOGNICIÓN (MT) P9L78-L88
77	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños	
78	para que puedan responder las siguientes preguntas.	
79	¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué	
80	cantidad de niños jugamos en el grupo del niño de	
81	chalina color amarillo? ¿Cuántos grupos fórmanos?	
82	Formanos tres grupos dijo en vos baja Rocio. Al	
83	finalizar el juego los niños guardan los materiales,	
84	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les	
85	gusto más.	

86 87 88	Cuando llego la hora de la salida nos despedimos con una canción.” Gavilancito”. REFLEXIÓN CRÍTICA (reflexión sobre las debilidades y fortalezas registradas) Debilidades: Para desarrollar la clase me faltó poner orden a los niños porque estaban haciendo desorden Fortalezas: Lleve los recursos necesarios para el aprendizaje de los niños y hacer participar en los juegos de la gallinita ciega. INTERVENCIÓN (propuesta para superar las debilidades) Poner más estrategias para que los niños estén más atentos y entiendan la clase realizando juegos.	
----------------	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 5

NOMBRE DE LA IEI : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Lunes 3 julio del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugamos a contar números en la tumba lata AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
N.º	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	A las 7:40 a.m. llegué a la Institución, Brisia ya estaba esperando en la puerta del salón con su mamá, me Saludó: “Buenos días profesora” y yo le respondí con un fuerte abrazo: “buenos días Brisia” y pasamos al salón. A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios higiénicos. 9:30 am Iniciare indicando que los niños formaran media luna para escuchar la canción que motivare para ellos llevaran las sillas hacia adelante y cantar todos con una canción titulado Tumba Latas de números, Armo	SALUDO DE BIENVENIDA (SB) P1L1-L5 HIGIENE (HG) P2L6-L8 MOTIVACIÓN (MT) P3L9-L27

13	una torre de muchos colores, A base de latas de mil	
14	colores, Juego y juego con mis amiguitos, en el patio de	
15	mi jardín. Iniciaremos armar con números que me	
16	gustan, 2, 4 y 6 son mis favoritos. Hoy quiero decirte	
17	que aprendí, a contar los números, al tumbar latas con	
18	mi pelota. Luego se les formulara preguntas retadoras.	
19	¿Qué tendré en el interior de caja?, después de llamar a	
20	un niño para que muestre lo que hay en la caja se les	
21	pregunta la siguiente. ¿De qué trata la canción?, ¿Cómo	
22	se llama el juego?, ¿Qué hemos aprendido a cantar?,	
23	¿Qué usa para tumbar latas?, Y los niños responden de	
24	acuerdo a sus saberes previos. ¿Les gustaría jugar a	
25	contar los números en la tumba lata? Se escucha	
26	atentamente las distintas respuestas de los niños	
27	expresándose de manera libre.	
28	Presentare a los niños las latas enumeradas de 1 al 6	ESTRATEGIAS (ET)
29	(1,2,3,4,5 y 6) tendré tres latas de color amarillo, dos	P4L29-L36
30	latas de color azul y una lata de color rojo y se llamará	
31	hacia adelante para entregar las latas indistintamente y	
32	se les indica que tienen que ordenar los números en	
33	secuencia de 1 al 6 para contar posteriormente y luego	
34	se les plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué tendré	
35	en la mano?, ¿Cómo podemos ordenar los números?,	
36	¿Pueden contar los números? De uno iniciamos hasta.	
37	Todos los niños observarán atentamente a lo que	REGLAS DEL JUEGO
38	explicare, primero se acomoda los muebles para tener	(RDJ)
39	un espacio libre en el aula. Comenzaré, en el piso a	P5L37-L59
40	colocar las 6 latas (3 latas en la base, 2 latas encima,	
41	luego 1 y finalmente, formando una pirámide). Se	
42	establece una marca en el suelo, debe estar a una	
43	distancia adecuada (pasos) según la capacidad de cada	
44	niña o niño, que servirá de referencia como punto de	
45	lanzamiento del elemento (pelota de papel). La	
46	actividad consiste en lanzar el elemento hacia las latas	
47	que se encuentran ordenadas en pirámide, sin	
48	sobrepasar la marca establecida. – Cada jugador tendrá	
49	tres intentos (donde los niños contarán los intentos) de	
50	lanzamiento hacia las latas con la finalidad de	
51	derribarlas. Luego, estas se vuelven a ordenar para dar	
52	turno al siguiente jugador. -Latas puntuaciones serán	
53	acordadas por los participantes antes de comenzar el	
54	juego. Gana el jugador que obtenga el puntaje más alto.	
55	Los niños forman filas para iniciar a jugar con	
56	entusiasmo. Se iniciará la breve explicación de los juegos	
57	tradicionales de la tumba lata y se escuchará diferentes	
58	respuestas se procura la participación de todos los niños	
59	y niñas.	METACOGNICIÓN
60	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para	(MT)
61	que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué	P6L60-L64
62	trabamos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué nos sirve	
63	contar los números?, ¿Qué hicieron para jugar a tumba	
64	latas? Ruth dijo trabajamos con la lata para divertirnos.	TALLER (TLL)
65	A las 11:30 inicio Mostrando las latas de colores a todos	P7-L65-L81
66	los niños. Entregó a cada niño una lata de color azul,	
67	amarillo y rojo e inician a formar un círculo para jugar.	
68	-Los niños observaran atentamente cuando inicio a	
69	formar filas. Luego se le reparte a cada niño una lata de	
70	diferentes colores. Cada niño tiene latas en la mano de	

71	color rojo, azul y amarillo comienzan a contar los	
72	números que se repartió. Respetamos a nuestros	
73	compañeros al momento de jugar a tumba latas de	
74	números, los dos grupos realizan entusiasmados el	
75	juego de tumba lata. Los niños guardan los materiales.	
76	Dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto más.	
77	Los niños, niñas y docente se preparan para la salida,	
78	ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se	
79	forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día	
80	de hoy? Nos despedimos con una canción. "Hasta luego	
81	jardincito".	
REFLEXIÓN CRÍTICA		
	❖ Fortalezas ✓ Use los recursos necesarios para desarrollan mi actividad y lograr el aprendizaje. ❖ Debilidades ✓ No me organice bien para desarrollar mis clases	
REGISTRO INTERVENTIVO		
	No dosifique mi tiempo adecuado y la docente intervino que tengo que desarrollar mi clase un poco más acelerada porque dilato el tiempo, con estas falencias mejoraré para la siguiente clase.	

DIARIO DE CAMPO N° 6

:		
NOMBRE DE LA IEI : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Viernes 07de julio del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Lobo ¿estás? AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
Línea	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
1	A las 7:40 a.m. llegué a la Institución, Brisia ya estaba	SALUDO DE BIENVENIDA (SB) P1L1-L5 HIGIENE (HG) P2L6-L8 MOTIVACIÓN (MT) P3L9-L30
2	esperando en la puerta del salón con su mamá, me	
3	Saludó: "Buenos días profesora" y yo le respondí con	
4	un fuerte abrazo: "buenos días Brisia" y pasamos al	
5	salón.	
6	A la 9.20 am canté la canción "vamos a lavarnos las	
7	manos con jabón" y nos dirigimos a los servicios	
8	higiénicos.	
9	9:30 am A los niños se le incentiva mostrando. A los	
10	niños se le incentivar a cantar "El Lobo"- En el patio de	
11	mi jardín, vi un lobo de color azul. Le gusta dar un salto	
12	a la izquierda. hora es el turno del lobo rojo que le gusta	
13	dar dos saltos. A la derecha. Vino comiendo el papá	
14	lobo de color negro que le gusta dar 3 saltos cortos	

15	hacia adelante. Y la mamá loba muy triste de color	
16	verde dio 4 saltos largos hacia atrás todos felices y	
17	alegres comenzaron a dar 10 saltos. ¿De qué trata la	
18	canción?, ¿A que podemos jugar?, ¿Cuántos saltos	
19	hicieron los lobos?, ¿Cuántos colores de lobos hay? Ya	
20	que escucharon la canción ¿Qué juego podemos	
21	realizar? Se escucha atentamente las distintas	
22	respuestas de los niños expresándose de manera libre	
23	Milagros interrumpe y responde hicimos muchos saltos	
24	como 10 saltos. ¿Qué es lo que estamos observando?	
25	¿Cuántas botellas habrá de contextura gruesa?	
26	¿Cuántos colores habrá en la caja? Luego se les	
27	recuerda de la máscara del lobo y se les pregunta: ¿Qué	
28	juego podemos realizar con mascara del lobo? Se	
29	escucha diferentes respuestas. Sería bonito hacer la	
30	máscara del lobo para jugar: Milagros.	
31	Todos nos organizamos para salir al patio en dos filas,	ESTRATEGIAS (ET) P4L31-L47
32	llevo un peluche de tortuga yo seré en salir primero	
33	porque tendré sosteniendo la tortuga con una pita en la	
34	mano entonces los niños observando la demostración	
35	que realizare con ellos, antes de iniciar todos	
36	caminaremos como una tortuga en cuclillas hasta 10	
37	veces contaremos un grupo de niños de contextura	
38	gruesa (alto) formaran un círculo y otro de contextura	
39	delgado (bajo) y el lobo estará fuera del círculo y los	
40	niños cantaran lobo ¿estás? Y a medida que ingresa al	
41	círculo los niños comienzan a dispersarse en el área	
42	para que no les atrape el lobo, preguntando a los niños	
43	lo siguiente: ¿De qué manera nos separamos? ¿A cuál	
44	de los grupos comió más el lobo ¿El lobo habrá comido	
45	más a los niños de contextura gruesa?, luego de eso los	
46	niños responderán y Alex interviene y dice el lobo	
47	comió más a los niños de contextura gruesa.	DEMOSTRACIÓN (DM) P5L38-L36
48	Los niños y niñas inician explicando las acciones que	
49	realizaron del trabajo. ¿Cómo jugamos el juego de lobo	
50	¿éstas? ¿Cuántos niños de contextura gruesa atrapo el	
51	lobo? ¿Cuántos niños agarro el lobo de contextura	
52	pequeña? ¿Cuántos niños se agarró en total? Luego se	
53	les presenta a los niños botellas de diferentes tamaños	
54	(grande mediano y pequeño) y colores de contextura	
55	diferente, tamaño, color al interior de la caja y luego se	
56	les preguntará.	
	REFLEXIÓN CRITICA	
	❖ Fortalezas ✓ Use los recursos necesarios para desarrollan mi actividad y lograr el aprendizaje. ❖ Debilidades ✓ No me organice bien para desarrollar mis clases	
	REGISTRO INTERVENTIVO	

	No dosifique mi tiempo adecuado y la docente intervino que tengo que desarrollar mi clase un poco más acelerada porque dilato el tiempo, con estas falencias mejoraré para la siguiente clase.	
--	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 7

DIARIO DE CAMPO INVESTIGADO		
NOMBRE DE LA IEI	:N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos	
NOMBRE DE LA PROFESORA	:Aurelia Curi Carrasco	
INVESTIGADORAS	:AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. :LIZARBE RAMOS, Ronilda.	
FECHA	:Miercoles 25 de octubre del 2023	
HORA	:8:00 am – 12:00 pm	
AULA/ EDAD	:Cariñosos /4 años	
ACTIVIDAD	:Jugando a las canicas	
AREA	:Matemática	
COMPETENCIA	:Resuelve problemas de cantidad	
CAPACIDAD	:Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	
N.º	DESCRIPCIÓN (registro detallado de la práctica pedagógica) (DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN)	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a. m. los niños llegaron con sus mamás y algunos niños con sus papás, los recibí a los niños muy cordialmente con un abrazo y un beso. Luego los niños jugaron en forma libre y espontáneamente en los sectores del aula. Siendo las 9:00 a. m. canté la canción “vamos a guardar todos los juguetes”, los niños estaban distraídos y no acataban la orden_ que daba, luego les expliqué que era hora de guardar los juguetes en su lugar. A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios higiénicos. Al retornar al aula siendo las 9:35 a. m. empecé a desarrollar la actividad jugando con las canicas. Se llevará una botella de canicas, luego se pondrán al suelo para que los niños observen, se pondrá en el primer vaso 3 canicas, el siguiente vaso 4 canicas y 5 canicas en el tercer vaso transparente de plástico, por lo que se les pedirá a los niños que formen un círculo entorno a las canicas de vasos. Luego se les formulara preguntas: ¿Cuántas canicas tenemos en los vasos?, Anguilo responde 3 canicas, muy bien estas atento a la clase, ¿Luego dibujo unos 9 triángulos en el piso para colocar las canicas agrupadas de 3, 4, 5 Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos ¿Qué pasaría si los uno las canicas del primer con	VALORES (VL) P1L1–L5
2		
3		
4		
5		
6		DESATENTO (DS) P2L6–L9
7		
8		
9		
10		ASEÓ PERSONAL (AP) P3L10–L12
11		
12		
13		MOTIVACIÓN (MT) P4L13–L20
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		SABERES PREVIOS (SP) P5L21 - L29
22		
23		
24		
25		
26		

27	el tercer triangulo?, ¿En cuál de los triángulos hay más	
28	canicas? Edgar responde habría muchas canicas al juntar	
29	12 canicas, excelente.	
30	Presentare a los niños tres colores de canicas: rojo, azul	ESTRATEGIA (ET)
31	en un frasco de botella transparente donde los niños	P6L30–L36
32	contaran y luego se les plantea las siguientes	
33	interrogantes: La maestra hace preguntas: ¿Cuántos	
34	colores de canicas observamos?,¿Para qué vamos a usar	
35	las canicas?, ¿Cuántas canicas tenemos de color rojo?,	
36	¿Cuántas canicas hay de cada color?	
37	Todos los niños observarán atentamente a lo que	DIALOGO (DL)
38	explicare, se le reparte a cada niño una canica y forman	P7L37–L47
39	dos grupos de canicas azules y rojas a unos metros se	
40	inicia a formas los 10 soldados con una trinchera que sirve	
42	de barrera del grupo azul dos metros también va	
43	formando 10 soldados de color rojo y los niños tienen que	
44	lanzar la canica al derribar la cantidad soldados van	
45	acumulando puntos y si no logra derribar el siguiente niño	
46	espera nuevamente su turno, el que termina de derribar de	
47	uno de los grupos automáticamente es ganador.	
48	CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas de cada	JUGANDO A LAS
49	vaso. Los niños y niñas inician explicando las acciones	CANICAS (JC)
50	que realizaron del trabajo. ¿Cuántas canicas hay en cada	P8L48–L56
51	grupo?, ¿Cómo lo agruparon?,¿Cuántas cantidades de	
52	canicas hay en primer grupo?,¿Cuántas canicas colores de	
53	canicas hay? Se iniciara la breve explicacion de las	
54	cantidades de canicas por tamaño y colores donde se	
55	escuchara diferentes respuestas se procura la participacion	
56	de todos los niños y niñas.	
57	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para	EVALUACIÓN (EL)
58	que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué	P9L57–L64
59	trabamos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?,¿Para qué lo	
60	hicimos?, ¿De qué forma podemos agrupar las canicas?	
61	Al finalizar el juego los niños guardan los materiales,	
62	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto	
63	más. Cuando llego la hora de la salida nos despedimos	
64	con una canción.” Hasta luego jardincito”	
	REFLEXIÓN CRÍTICA (reflexión sobre las	
	debilidades y fortalezas registradas)	
	Debilidades:	
	Para desarrollar la clase no me organice bien porque me	
	falto llevar una botella con un pico más amplió	
	Fortalezas:	
	Lleve los recursos necesarios para el aprendizaje de los	
	niños y hacer participar en los juegos de las canicas	
	INTERVENCIÓN (propuesta para superar las	
	debilidades)	
	Por la premura de tiempo no busque los recursos	
	adecuados para mi clase	

DIARIO DE CAMPO N° 8

DIARIO DE CAMPO INVESTIGADO		
NOMBRE DE LA IEI : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Jueves 26 de octubre del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Me divierto jugando con yaces AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
N.º	DESCRIPCIÓN (registro detallado de la práctica pedagógica) (DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN)	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1–L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños	
3	muy cordialmente con un abrazo y un beso. Luego	
4	los niños jugaron en forma libre y espontáneamente	
5	en los sectores del aula.	
6	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las	ASEÓ PERSONAL (AP) P2L6–L8
7	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	
8	higiénicos.	
9	Al volver se les hace ver una caja de sorpresa, y	MOTIVACIÓN (MT) P3L9–L19
10	dentro de la caja habrá 2 estuches de bolsas	
11	pequeñas que contendrá en el primer estuche 6	
12	yaces pequeñas y en la otra, 6 yaces grandes, donde	
13	les pregunte ¿Qué tendré dentro de la caja?, Omar	
14	me respondió: “Caramelos... profesora” y le	
15	respondí: ¿será caramelo?, ummmm haber sigan	
16	adivinado que tendré dentro de la caja.	
17	Pasé a darles pistas, de que era algo para jugar con	ESTRATEGIA (ET) P4L20–L34
18	pin pon, en eso Eli dijo con una voz muy alta pis	
19	pis ..., muy bien le dije.	
20	Después presente a los niños una canasta donde	
21	observaran 20 yaces pequeños – grandes, de 3	
22	colores diferentes: rojo, azul y amarillo donde los	
23	niños combinaran una variedad de colores y	
24	tamaños y luego les plantee algunas preguntas:	
25	¿Cuántos colores de yaces observamos?	
26	Camila me respondió: “3 colores de pis pis	
27	profesora, rojo azul y amarillo”, muy bien Camila	
28	le respondí. Seguí preguntando ¿Cuántos tamaños	
29	de yaces observamos?	
30	Y todos mencionaron y dijeron 2 profesora, uno grande y pequeño, cuando les pregunte: ¿Cómo	

31	podemos agrupar los yaces? el niño Eli dijo: por	
32	colores, rojo con rojo, azul con azul y también por	
33	tamaños profesora. Entonces les dije muy bien...	
34	Luego todos los niños observarán atentamente lo	DIALOGO (DL)
35	que explicare en el piso, para lo cual les pedí a los	P5L35-47
36	niños que se pongan en semicírculo para poder	
37	explicar en el piso de cómo podemos agrupar los	
38	yaces, donde agrupare los yaces por colores y	
39	tamaños, coloque 3 círculos de cartulina en el piso	
40	para poder agrupar los yaces por colores. Luego de	
41	haber explicado, llame a Camila para que realice la	
42	agrupación de yaces, Camila lo hizo muy bien y	
43	pregunte a sus compañeritos si Camila lo había	
44	realizado bien y todos dijeron si... así pase	
45	llamando a todos los niños y todos lo realizaron	
46	bien.	
47	Después de haber terminado con la participación de	EVALUACIÓN (EL)
48	todos les pase a entregar la hoja de aplicación para	P6L48-L54
49	que puedan agrupar los yaces de 2 en 2. Luego,	
50	coloreen del mismo color los yaces agrupados,	
51	Después de terminar los trabajos los niños y niñas	
52	inician explicando las acciones que realizaron del	
53	trabajo.	
54	A las 10:45 a. m. los niños tomaron su lonchera y	LONCHERA (LC)
55	cuando iban terminando salían al patio a jugar hasta	P7L55-58
56	las 11:15 a. m.	
57	A las 11:15 retornan al salón, luego comence con el	
58	taller que era “Jugamos con los yaces y el pin pon”	JUGANDO A LOS
59	en la motivación presente los yaces y el pin pon, los	YACES (JY)
60	niños hacen un semicírculo para explicarles cómo	P8L59-L74
61	se realizará el juego, para lo cual todos se sentaron	
62	en el piso, encima de sus cojines y observaron lo	
63	que hare. Les explico que este juego consiste en	
64	tirar despacio los yaces en el piso, luego se inicia	
65	recogiendo los yaces 1 por 1 mientras el pin pon va	
66	rebotando, cuando cojan todos los yaces volverán a	
67	lanzar los yaces, pero en este caso cogerán 2 del	
68	mismo color, así sucesivamente hasta coger todos	
69	los yaces, donde se les recuerda las reglas del juego,	
70	lo cual es no tocar los yaces cuando se está	
71	cogiendo un yas, cuando el niño pierde, se le da al	
72	otro niño para desarrollar la secuencia.	
73	Al finalizar el juego los niños guardan los	
74	materiales, donde dialogamos acerca de lo hicimos	METACOGNICIÓN
75	y que les gusto más. Cuando llego la hora de la	(MT)
76	salida nos despedimos con una canción.”	P9L75-L80
77	Gavilancito”.	
78		
79	REFLEXIÓN CRÍTICA (reflexión sobre las debilidades y fortalezas registradas)	

22	llama el juego?, continúa respondiendo dice	
23	Rayuela ¿Qué habrá en las figuras geométricas?	
24	Solo cuadro dijo Alex, ¿Hasta qué número esta	
25	enumerado? Hasta 10 profesora dijo Alex Y los	
26	niños responden de acuerdo a sus saberes previos.	
27	Luego se les pregunta a los niños ¿Les gustaría jugar	
28	dando saltos y descubriendo los números en la	
29	rayuela? A todo grito respondió Alex si me gusta	
30	mucho, se escucha atentamente las distintas	
31	respuestas de los niños expresándose de manera	
32	libre. Doy a conocer el tema de la sesión “Damos	
33	saltos y descubrimos los números jugando a la	
34	rayuela”.	
35	Presentare a los niños los números de 1 al 10	PROBLEMATIZACIÓN
36	(1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) elaborados de cartulina de	(PB)
37	muchos colores como los números están de cartón y	P3L35-L46
38	ha 10 niños se llamará hacia adelante para entregar	
39	los números indistintamente y se les indica que	
40	tienen que ordenar los números en secuencia de 1 al	
41	10 para contar posteriormente y luego se les plantea	
42	las siguientes interrogantes: ¿Qué tienen en la	
43	mano?, ¿Qué podemos hacer con estos números?,	
44	¿Cómo lo ordenaron los números?, ¿Pudieron	
45	contar los números de 1 al 10?, Alex responde si se	
46	contar pero lento.	
47	Luego a las 10: 00 am todos los niños observarán	REGLAS (RG)
48	atentamente a lo que explicare, primero se acomoda	P4L47-L72
49	los muebles para tener un espacio libre en el aula.	
50	Comenzaré, en el suelo dibujare con una tiza blanca	
51	normalmente una plataforma con diversos cuadros	
52	parecido al ser humano usando las figuras	
53	geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo	
54	enumeradas de 1 al 10. La partida comienza cuando	
55	el primer jugador tira una piedra pequeña en el	
56	primer cuadro o al primer número trazado en el	
57	suelo. Luego, debes saltar en un pie hacia un	
58	cuadrado o número por delante de la piedra y llegar	
59	al final (el número diez) darte la vuelta con un salto	
60	y volver a un número por delante del que tiene la	
61	piedra recogerla siempre en un pie, sin poner las	
62	manos en el suelo y volver hacia el punto de partida	
63	a un pie, Si lo consigues, pasaras al segundo número	
64	y así sucesivamente; si no, cederá su turno, si no	
65	desde el número que no pasaste en el turno anterior,	
66	por eso tienes que estar muy pendiente de los otros	
67	jugadores no te engañen. Cuando llegues al número	
68	cuatro y cinco podrás descansar poniendo los dos	
69	pies, excepto cuando este la piedra en uno de estos	
70	dos números, siete y ocho ocurrirá lo mismo que en	
71	los dos anteriores. Los niños forman filas para	
72	iniciar a jugar con entusiasmo.	
73	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños	METACOGNICIÓN (MT)
74	para que puedan responderlas siguientes preguntas.	P5L73-L81
75	¿Qué trabajamos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Alex	
76	responde jugando bonito.	
77	A las 11:30 am inicie trabajando el taller “jugando	
78	con la rayuela y colocamos la cantidad de frutas en	
	cada número de la figura geométrica”. Iniciare con	

79	una canción de la rayuela para ellos les invitare a	TALLER (TLL) P6L82-L105
80	que se pongan de pie a los niños.	
81	-Entregó a cada niño una tiza de diferentes colores	
82	para que enumeren de 1 al 10 en el interior de la	
83	rayuela que se dibujara en el suelo. -Entrego la	
84	silueta de diferentes frutas para que contabilizan la	
85	cantidad de número que está en cada figura	
86	geométrica como cuadrado, rectángulo y círculo.	
87	Los niños observaran atentamente, tomare una tiza	
88	de color rojo para dibujar en el suelo la rayuela con	
89	las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo	
90	y círculo al culminar les indicare a los niños que	
91	tienen que enumerar de 1 al 10 en cada recuadro. -	
92	Luego al dibujar cada número en los recuadros de 1	
93	al 10 de manera secuencial se les reparte los objetos	
94	del sector indistintamente a cada niño. -En cada	
95	recuadro hay un diferente entonces colocaran en el	
96	primer recuadro un bloque porque indica el número	
97	y en el segundo recuadro indica número dos y	
98	colocaran contabilizando dos rompe cabezas y así	
99	sucesivamente jugaran colocando las frutas en las	
100	figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y	
101	círculo de la rayuela hasta que terminen. -	
102	Respetamos a nuestros compañeros al momento de	
103	jugar a la rayuela. - Los dos grupos realizan	
104	entusiasmados el juego de canicas.	
105		
	REFLEXION CRITICA	
	❖ Fortalezas ✓ Use los recursos necesarios para desarrollan mi actividad y lograr el aprendizaje. ❖ Debilidades ✓ No me organice bien para desarrollar mis clases	
	REGISTRO INTERVENTIVO	
	No dosifique mi tiempo adecuado y la docente intervino que tengo que desarrollar mi clase un poco más acelerada porque dilato el tiempo, con estas falencias mejoraré para la siguiente clase.	

DIARIO DE CAMPO N° 10

DIARIO DE CAMPO INVESTIGADO	
NOMBRE DE LA IE	: N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LA PROFESORA	: Aurelia Curi Carrasco
INVESTIGADORAS	: AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda.
FECHA	: Martes 31 de octubre del 2023
HORA	: 8:00 am – 12:00 p. m.
AULA/ EDAD	: Cariñosos /4 años
ACTIVIDAD	: Jugando a la Gallinita Ciega

AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Traduce cantidades a expresiones numéricas..		
N.º	DESCRIPCIÓN (registro detallado de la práctica pedagógica) (DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN)	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1–L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños	
3	muy cordialmente con un abrazo y un beso. Luego	
4	los niños jugaron en forma libre y espontáneamente	
5	en los sectores del aula.	SECTORES (SR) P2L6–L8
6	Siendo las 9:00 a.m. canté la canción “vamos a	
7	guardar todos los juguetes”, los niños guardaron los	
8	juguetes en su lugar.	
9	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las	ASEÓ PERSONAL (AP) P3L9–L11
10	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	
11	higiénicos.	
12	Al volver del servicio higiénico les presente un	
13	video para despertar el interés de los niños, el video	MOTIVACIÓN (MT) P4L12–L16
14	se trataba de la gallinita ciega	
15	https://youtu.be/wghBFiE-Et0 luego de terminar de	
16	ver el video les pregunte:	
17	Para despertar el interés de los niños se les muestro	SABERES PREVIOS (SP) P5L17–L28
18	una bolsa de color negro, pero en el interior tendré	
19	una chalina de color rojo ¿Qué habrá en el interior	
20	de la bolsa? Llamo a un niño que está atento para	
21	que saque la chalina y muestre a todos ¿Qué	ESTRATEGIA (ET) P6L29–L49
22	podemos hacer con esta chalina? ¿Cómo podemos	
23	jugar? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños se	
24	necesita para jugar la gallinita ciega? Podemos jugar	
25	con las chalinas al vendarnos los ojos dijo Alex.	
26	Ya que observaron la chalina: ¿Cómo podemos	
27	jugar la gallinita ciega? ¿Qué material podemos	
28	utilizar para jugar la gallinita ciega?	
29	Se escucha atentamente las distintas respuestas de	
30	los niños expresando se de manera libre. María	
31	responde al vendar los ojos a uno de nosotros el	
32	resto corre para que no lo atrape. Los niños	
33	formaran dos grupos de tren, cada uno estará detrás	
34	de otro conformando un tren de cadena donde	
35	contara cuantos integrantes tiene, luego un	
36	integrante realiza 10 saltos y al ganador se lo	
37	muestra una caja donde hay dos colores de chalina	
38	elige uno de su preferencia para iniciar el juego,	
39	después se les explica cómo se realizará el juego.	
40	Habiendo observado bien se le preguntara.	
41	¿Qué es lo que observamos? ¿Qué es lo que vamos	
42	a hacer con esta chalina? ¿podemos realizar un	
43	juego con esta chalina? ¿Cuántos niños tenemos en	
44	el primer grupo de tren? ¿Cuántos niños hay en el	

45	segundo grupo del tren? Se escucha diferentes	
46	respuestas. María responde nuevamente	
47	camínaremos en el tren, pero cubierto los ojos,	
48	¿verdad profesora? Así es María le respondí de	
49	inmediato.	
50	Para ello hacen dos filas para salir al patio y los	
51	niños observando la demostración que realizare	DIALOGO (DL)
52	conjuntamente con ellos, eligen a un miembro de	P7L50–L69
53	cada grupo para que represente la gallina, luego se	
54	le vendará los ojos con la chalina, donde formaran	
55	un círculo, la gallina estará en el centro del círculo	
56	con la chalina de color verde, luego se forma otro	
57	grupo para utilizar la chalina de color azul, ya que	
58	tienen los ojos vendados se les entrega a cada grupo	
59	una canasta con 5 unidades de crayola y una pinza	
60	antes de iniciar el juego se retira las crayolas al piso	
61	y ellos cogen la pinza y todos comienzan a contar la	
62	cantidad de 1 al 5 al culminar inicial se le dará 10	
63	vueltas a las gallinitas de los diferentes círculos	
64	donde harán un conteo hasta 10, después el resto	
65	inicia a correr y las gallinas tienen que atrapar a sus	
66	compañeros, luego cada gallina contará la cantidad	
67	de niños atrapados, para cual pedirá la ayuda de sus	
68	compañeros. Los niños y niñas inician explicando	
69	las acciones que realizaron del trabajo.	
70	¿Cómo jugamos la gallinita ciega?	
71	¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina roja?	
72	¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina	
73	amarilla?	EVALUACIÓN (EL)
74	¿Cuántos niños se agarró en total?	P8L70–L76
75	Alex dijo agarro 7 de mis amigos y me gusto jugar	
76	muchísimo, me canse al correr.	
77	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños	
78	para que puedan responder las siguientes preguntas.	
79	¿Qué trabamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué	METACOGNICIÓN
80	cantidad de niños jugamos en el grupo del niño de	(MT)
81	chalina color amarillo? ¿Cuántos grupos fórmanos?	P9L77-78
82	Formanos tres grupos dijo en vos baja Rocio. Al	
83	finalizar el juego los niños guardan los materiales,	
84	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les	
85	gusto más.	
86	Cuando llego la hora de la salida nos despedimos	
87	con una canción.” Gavilancito”.	
	REFLEXIÓN CRÍTICA (reflexión sobre las	
	debilidades y fortalezas registradas)	
	Debilidades:	
	Para desarrollar la clase me faltó poner orden a los	
	niños porque estaban haciendo desorden	

	Fortalezas: Lleve los recursos necesarios para el aprendizaje de los niños y hacer participar en los juegos de la gallinita ciega. INTERVENCIÓN (propuesta para superar las debilidades) Poner más estrategias para que los niños estén más atentos y entiendan la clase realizando juegos.	
--	---	--

Diario de campo investigativo de la reconstrucción

DIARIO DE CAMPO N° 1

NOMBRE DE LA IE : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Martes 16 de octubre del 2023 HORA : 8:00 a. m – 12:00 p. m. AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugando a las canicas en el jardín AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo		
N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1–L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños muy	
3	cordialmente con un abrazo y un beso. Luego los niños	
4	jugaron en forma libre y espontáneamente en los sectores	
5	del aula.	
6	Siendo las 9:00 a. m. canté la canción “vamos a guardar	SECTORES (SR) P2L6–L11
7	todos los juguetes”, los niños estaban distraídos y no	
8	acataban la orden que daba, luego les expliqué que era	
9	hora de guardar los juguetes en su lugar. A la 9:20 a. m.	
10	canté la canción “vamos a lavarnos las manos con jabón”	
11	y nos dirigimos a los servicios higiénicos.	ASEO PERSONAL (AP) P3L12–L19
12	Al retornar al aula siendo las 9:35 a. m. empecé a	
13	desarrollar la actividad jugando con las canicas. Se	
14	llevará una botella de canicas, luego se pondrán al suelo	
15	para que los niños observen, se pondrá en el primer vaso	
16	3 canicas, el siguiente vaso 4 canicas y 5 canicas en el	MOTIVACIÓN (MT)
17	tercer vaso transparente de plástico, por lo que se les	
18	pedirá a los niños que formen un círculo entorno a las	
19	canicas de vasos.	
20	Luego se les formulara preguntas: ¿Cuántas canicas	

21	tenemos en los vasos?, Anguilo responde 3 canicas, muy	P4L20–L31
22	bien estas atento a la clase, ¿Luego dibujo unos 9	
23	triángulos en el piso para colocar las canicas agrupadas	
24	de 3, 4, 5 Y los niños responden de acuerdo a sus saberes	
25	previos ¿Qué pasaría si los uno las canicas del primer con	
26	el tercer triangulo?, ¿En cuál de los triángulos hay más	
27	canicas? Edgar responde habría muchas canicas al juntar	
28	12 canicas, excelente. Presentare a los niños tres colores de	
29	canicas: rojo, azul en un frasco de botella transparente	
30	donde los niños contarán y luego se les plantea las siguientes	
31	interrogantes:	
32	La maestra hace preguntas: ¿Cuántos colores de canicas	
33	observamos?,¿Para qué vamos a usar las canicas?,	SABERES PREVIOS SP,
34	¿Cuántas canicas tenemos de color rojo?, ¿Cuántas	P5L32–L45
35	canicas hay de cada color?	
36	Todos los niños observarán atentamente a lo que	
37	explicare, se le reparte a cada niño una canica y forman	
38	dos grupos de canicas azules y rojas a unos metros se	
39	inicia a formas los 10 soldados con una trinchera que sirve	
40	de barrera del grupo azul dos metros también va formando	
41	10 soldados de color rojo y los niños tienen que lanzar la	
42	canica al derribar la cantidad soldados van acumulando	
43	puntos y si no logra derribar el siguiente niño espera	
44	nuevamente su turno, el que termina de derribar de uno de	
45	los grupos automáticamente es ganador.	
46	CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas de cada	ESTRATEGIA (ET)
47	vaso. Los niños y niñas inician explicando las acciones	P6L46–L51
48	que realizaron del trabajo. ¿Cuántas canicas hay en cada	
49	grupo?, ¿Cómo lo agruparon?,¿Cuántas cantidades de	
50	canicas hay en primer grupo?,¿Cuántas canicas colores de	
51	canicas hay? Se iniciará la breve explicación de las	
52	cantidades de canicas por tamaño y colores donde se	DIALOGO (DL)
53	escuchará diferentes respuestas se procura la	P7L52–L54
54	participación de todos los niños y niñas.	
55	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que	
56	puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos	EVALUACIÓN (EL)
57	hoy?, ¿Cómo lo hicimos?,¿Para qué lo hicimos?, ¿De qué	P8L55–L58
58	forma podemos agrupar las canicas?	
59	Al finalizar el juego los niños guardan los materiales,	METACOGNICIÓN
60	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto	(MT)
61	más. Cuando llego la hora de la salida nos despedimos	P9L59-L62
62	con una canción.” Hasta luego jardincito”	

DIARIO DE CAMPO N° 2

NOMBRE DE LA IE : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA: Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Martes 17 de octubre del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugando a la Gallinita Ciega AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Traduce cantidades a expresiones numéricas		
N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y algunos	VALORES (VL) P1L1–L4
2	niños con sus papás, los recibí a los niños muy cordialmente	
3	con un abrazo y un beso. Luego los niños jugaron en forma	
4	libre y espontáneamente en los sectores del aula.	
5	Siendo las 9:00 a.m. canté la canción “vamos a guardar todos	SECTORES (SR) P2L5–L8
6	los juguetes”, los niños guardaron los juguetes en su lugar.	
7	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las manos	ASEÓ PERSONAL (AP) P3L9–L20
8	con jabón” y nos dirigimos a los servicios higiénicos.	
9	Al volver del servicio higiénico les presente un video para	
10	despertar el interés de los niños, el video se trataba de la	
11	gallinita ciega https://youtu.be/wghBFiE-Et0 luego de	MOTIVACIÓN (MT) P4L21– L26
12	terminar de ver el video les pregunte:	
13	Para despertar el interés de los niños se les muestro una bolsa	
14	de color negro, pero en el interior tendré una chalina de color	
15	rojo ¿Qué habrá en el interior de la bolsa? Llamo a un niño	SABERES PREVIOS (SP) P5L27–L33
16	que está atento para que saque la chalina y muestre a todos	
17	¿Qué podemos hacer con esta chalina? ¿Cómo podemos	
18	jugar? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños se necesita	
19	para jugar la gallinita ciega? Podemos jugar con las chalinas	
20	al vendarnos los ojos dijo Alex.	
21	Ya que observaron la chalina: ¿Cómo podemos jugar la	
22	gallinita ciega? ¿Qué material podemos utilizar para jugar la	
23	gallinita ciega? Se escucha atentamente las distintas	
24	respuestas de los niños expresando se de manera libre. María	
25	responde al vendar los ojos a uno de nosotros el resto corre	
26	para que no lo atrape.	
27	Los niños formaran dos grupos de tren, cada uno estará	
28	detrás de otro conformando un tren de cadena donde contara	
29	cuantos integrantes tiene, luego un integrante realiza 10	
30	saltos y al ganador se lo muestra una caja donde hay dos	
31	colores de chalina elige uno de su preferencia para iniciar el	
32	juego, después se les explica cómo se realizará el juego.	
33	Habiendo observado bien se le preguntara.	
34		

35	¿Qué es lo que observamos? ¿Qué es lo que vamos a hacer	ESTRATEGIA (ET) P6L34–L40
36	con esta chalina? ¿podemos realizar un juego con esta	
37	chalina? ¿Cuántos niños tenemos en el primer grupo de tren?	
38	¿Cuántos niños hay en el segundo grupo del tren? Se escucha	DIALOGO (DL) P7L41 – L56
39	diferentes respuestas. María responde nuevamente	
40	camínaremos en el tren, pero cubierto los ojos, ¿verdad	
41	profesora? Así es María le respondí de inmediato.	EVALUACIÓN (EL) P8L57–L58
42	Para ello hacen dos filas para salir al patio y los niños	
43	observando la demostración que realizare conjuntamente	
44	con ellos, eligen a un miembro de cada grupo para que	METACOGNICIÓN (MT) P9L59-L73
45	represente la gallina, luego se le vendará los ojos con la	
46	chalina, donde formaran un círculo, la gallina estará en el	
47	centro del círculo con la chalina de color verde, luego se	
48	forma otro grupo para utilizar la chalina de color azul, ya que	
49	tienen los ojos vendados se les entrega a cada grupo una	
50	canasta con 5 unidades de crayola y una pinza antes de	
51	iniciar el juego se retira las crayolas al piso y ellos cogen la	
52	pinza y todos comienzan a contar la cantidad de 1 al 5 al	
53	culminar inicial se le dará 10 vueltas a las gallinitas de los	
54	diferentes círculos donde harán un conteo hasta 10, después	
55	el resto inicia a correr y las gallinas tienen que atrapar a sus	
56	compañeros, luego cada gallina contará la cantidad de niños	
57	atrapados, para cual pedirá la ayuda de sus compañeros.	
58	Los niños y niñas inician explicando las acciones que	
59	realizaron del trabajo.	
60	¿Cómo jugamos la gallinita ciega?	
61	¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina roja?	
62	¿Cuántos niños agarro el niño de la chalina amarilla?	
63	¿Cuántos niños se agarró en total?	
64	Alex dijo agarro 7 de mis amigos y me gusto jugar	
65	muchísimo, me canse al correr.	
66	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que	
67	puedan responder las siguientes preguntas. ¿Qué trabamos	
68	hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué cantidad de niños jugamos	
69	en el grupo del niño de chalina color amarillo? ¿Cuántos	
70	grupos fórmanos? Formanos tres grupos dijo en vos baja	
71	Rocio. Al finalizar el juego los niños guardan los materiales,	
72	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto más.	
73	Cuando llego la hora de la salida nos despedimos con una	
	canción.” Gavilancito ”.	

DIARIO DE CAMPO N° 3

NOMBRE DE LA IEI : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Martes 18 de octubre del 2023 HORA : 8:00 a. m – 12:00 p. m. AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Lobo ¿estás? AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1	A las 7:40 a. m. llegué a la Institución, Brisia ya estaba	VALORES (VL) P1L1–L7 SECTORES (SR) P2L8–L12 ASEO PERSONAL (AP) P3L13–L17 MOTIVACIÓN (MT) P4L18–L30 SABERES PREVIOS (SP) P5L31–L40
2	esperando en la puerta del salón con su mamá, me	
3	Saludó: “Buenos días profesora” y yo le respondí con un	
4	fuerte abrazo: “buenos días Brisia” y pasamos al salón.	
5	A la 9:20 a. m. canté la canción “vamos a lavarnos las	
6	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	
7	higiénicos.	
8	9:30 a. m. A los niños se le incentiva mostrando. A los	
9	niños se le incentivar a cantar “El lobo” En el patio de mi	
10	jardín, vi un lobo de color azul Le gusta dar un salto a la	
11	izquierda. Ahora es el turno del lobo rojo que le gusta dar	
12	dos saltos.	
13	A la derecha. Vino comiendo el papá lobo de color negro	
14	que le gusta dar 3 saltos cortos hacia adelante.	
15	Y la mamá loba muy triste de color verde dio 4 saltos	
16	largos hacia atrás todos felices y alegres comenzaron a	
17	dar 10 saltos.	
18	¿De qué trata la canción?, ¿A que podemos jugar?,	
19	¿Cuántos saltos hicieron los lobos?, ¿Cuántos colores de	
20	lobos hay? Ya que escucharon la canción ¿Qué juego	
21	podemos realizar? Se escucha atentamente las distintas	
22	respuestas de los niños expresándose de manera libre	
23	Milagros interrumpe y responde hicimos muchos saltos	
24	como 10 saltos. ¿Qué es lo que estamos observando?	
25	¿Cuántas botellas habrá de contextura gruesa?	
26	¿Cuántos colores habrá en la caja? Luego se les recuerda	
27	de la máscara del lobo y se les pregunta: ¿Qué juego	
28	podemos realizar con mascara del lobo? Se escucha	
29	diferentes respuestas. Sería bonito hacer la máscara del	
30	lobo para jugar: Milagros.	
31	Todos nos organizamos para salir al patio en dos filas,	
32	llevo un peluche de tortuga yo seré en salir primero	
33	porque tendré sosteniendo la tortuga con una pita en la	
34		

35	mano entonces los niños observando la demostración	
36	que realizare con ellos, antes de iniciar todos	
37	caminaremos como una tortuga en cucliyas hasta 10	
38	veces contaremos un grupo de niños de contextura	
39	gruesa (alto) formaran un círculo y otro de	
40	contextura delgada (bajo) y el lobo estará fuera del	
41	círculo y los niños cantaran lobo ¿estás?	
42	Y a medida que ingresa al círculo los niños comienzan a	
43	dispersarse en el área para que no les atrape el lobo,	DIALOGO (DL)
44	preguntando a los niños lo siguiente: ¿De qué manera nos	P6L41–L53
45	separamos? ¿A cuál de los grupos comió más el lobo ¿El	
46	lobo habrá comido más a los niños de contextura	
47	gruesa?, luego de eso los niños responderán y Alex	
48	interviene y dice el lobo comió más a los niños de	
49	contextura gruesa. Los niños y niñas inician explicando	
50	las acciones que realizaron del trabajo. ¿Cómo	
51	jugamos el juego de lobo ¿Estas? ¿Cuántos niños de	EVALUACIÓN (EL)
52	contextura gruesa atrapo el lobo? ¿Cuántos niños	P8L54–L57
53	agarro el lobo de contextura pequeña? ¿Cuántos	
54	niños se agarró en total?	
55	Luego se les presenta a los niños botellas de diferentes	
56	tamaños (grande mediano y pequeño) y colores de	
57	contextura diferente, tamaño, color al interior de la caja	
	y luego se les preguntará.	

DIARIO DE CAMPO N° 4

NOMBRE DE LA IE : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA: Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Martes 19 de octubre del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugamos el juego del mundo AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Traduce cantidades a expresiones numéricas.		
N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES, VL, P1 L1 – L4
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños muy	
3	cordialmente con un abrazo y un beso. Luego los niños	
4	jugaron en forma libre y espontáneamente en los sectores	SECTORES, SR, P2 L5 – L8
5	del aula.	
6	Siendo las 9:00 a.m. canté la canción “vamos a guardar	
7	todos los juguetes”, los niños estaban distraídos y no	ASEÓ PERSONAL AP, P3, L9 – L12
8	acataban la orden que daba, luego les expliqué que era	
9	hora de guardar los juguetes en su lugar.	
10	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las	MOTIVACIÓN MT, P4, L13 – L17
11	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	
12	higiénicos.	
13	Al retornar al aula siendo las 9.35 a.m. empecé a	SABERES PREVIOS SP, P5, L18– L23
14	desarrollar la actividad Jugamos el juego del mundo.	
15	Se presentará una adivinanza hacer de la rayuela, luego	
16	se les formulará preguntas: ¿De qué trataba la	ESTRATEGIA ET P6, L24 – L32
17	adivinanza? Edgar respondió la rayuela profesora,	
18	porque ya les había dado pistas, les seguí haciendo	
19	preguntas: ¿Les gustaría jugar? Y todos los niños	
20	gritaron: Siiiiiii	
21	De acuerdo a las opiniones comencé a explicar de que	
22	hoy se jugara “La rayuela” reconociendo los números al	
23	saltar los casilleros.	
24	Luego les invito a los niños que busquen números dentro	
25	del jardín, puede ser en sus cuadernos o libros del salón,	
26	donde les preguntare:	
27	¿Todos los números son iguales?, Y cristina estaba	
28	atenta y me respondió: No profesora porque cada número	
29	son de diferentes cantidades, muy bien le dije para eso	
30	juntamente con los niños y niñas, contamos los materiales	
31	que se encuentran en el salón como: juguetes, los bloques,	
32	chapitas y colores que hay dentro del jardín, luego les	
33	preguntare ¿Hasta qué número contaron?, todos los	
34	niños respondieron: Hasta 10 profesora.	

35	Nos organizaremos con los niños y niñas para jugar en el	
36	aula, donde se llevará una rayuela hecha de cartulina, todos	
37	ubicamos mesas y sillas alrededor del espacio, dejando	DIALOGO DL P7, L3 –
38	libre el centro del aula. Luego explicaré el juego.	L43
39	Seguidamente los niños participarán por turnos: El primer	
40	jugador/a se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado)	
41	y lanza el objeto (bolita de papel), dentro del primer	
42	cuadrado con el número 1, intentando que caiga dentro de	
43	él. Saltando los casilleros hasta llegar al número 10, se	
44	debe evitar pisar el casillero donde está la pelota de papel.	
45	Una vez superado, se regresa saltando nuevamente los	
46	casilleros para retirar la bolita de papel y se da el pase al	EVALUACIÓN EL, P8,
47	siguiente jugador.	L44 – L50
48	Luego se les da la hoja de aplicación donde contarán los	
49	números de la rayuela y colocamos los números que	
50	faltan.	
51	A las 11.30 al finalizar el juego los niños guardan los	
52	materiales, donde dialogamos acerca de lo hicimos y que	METACOGNICIÓN
53	les gusto más. Cuando llego la hora de la salida nos	MT, P9, L10 - 54
54	despedimos con una canción. “Hasta luego jardincito”.	

DIARIO DE CAMPO N° 5

NOMBRE DE LA IE : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Jueves 23 de octubre del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugamos agrupando los yaces por colores. AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8.00 a.m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1–L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños muy	
3	cordialmente con un abrazo y un beso. Luego los niños	
4	jugaron en forma libre y espontáneamente en los sectores	ASEO PERSONAL (AP) P2L6–L8
5	del aula.	
6	A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las	
7	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	MOTIVACIÓN (MT) P3L9–L15
8	higiénicos.	
9	Al volver se les hace ver una caja de sorpresa, y dentro de	
10	la caja habrá 2 estuches de bolsas pequeñas que contendrá	ESTRATEGIA (ET) P4L16–L30
11	en el primer estuche 6 yaces pequeñas y en la otra, 6 yaces	
12	grandes, donde les pregunte ¿Qué tendré dentro de la	
13	caja?, Omar me respondió: “Caramelos... profesora” y le	DIALOGO (DL) P5L31–42
14	respondí: ¿será caramelo?, ummmm haber sigan	
15	adivinado que tendré dentro de la caja.	
16	Pasé a darles pistas, de que era algo para jugar con pin	
17	pon, en eso Eli dijo con una voz muy alta pis pis ..., muy	
18	bien le dije. Después presente a los niños una canasta	
19	donde observaran 20 yaces pequeños – grandes, de 3	
20	colores diferentes: rojo, azul y amarillo donde los niños	
21	combinaran una variedad de colores y tamaños y luego	
22	les plantee algunas preguntas: ¿Cuántos colores de yaces	
23	observamos? Camila me respondió: “3 colores de pis pis	
24	profesora, rojo azul y amarillo”, muy bien Camila le	
25	respondí. Seguí preguntando ¿Cuántos tamaños de yaces	
26	observamos? Y todos mencionaron y dijeron 2 profesora,	
27	uno grande y pequeño, cuando les pregunte: ¿Cómo	
28	podemos agrupar los yaces? el niño Eli dijo: por colores,	
29	rojo con rojo, azul con azul y también por tamaños	
30	profesora.	
31	Entonces les dije muy bien... Luego todos los niños	
32	observarán atentamente lo que explicare en el piso, para	
33	lo cual les pedí a los niños que se pongan en semicírculo	
34	para poder explicar en el piso de cómo podemos agrupar	
35	los yaces, donde agrupare los yaces por colores y	

36	tamaños, coloque 3 círculos de cartulina en el piso para	EVALUACIÓN (EL) P6L43–L48 LONCHERA (LC) P7L49–L62 JUGANDO A LOS YACES (JY) P8L63–66
37	poder agrupar los yaces por colores. Luego de haber	
38	explicado, llame a Camila para que realice la agrupación	
39	de yaces, Camila lo hizo muy bien y pregunte a sus	
40	compañeritos si Camila lo había realizado bien y todos	
41	dijeron si... así pase llamando a todos los niños y todos	
42	lo realizaron bien.	
43	Después de haber terminado con la participación de todos	
44	les pase a entregar la hoja de aplicación para que puedan	
45	agrupar los yaces de 2 en 2. Luego, coloreen del mismo	
46	color los yaces agrupados, Después de terminar los	
47	trabajos los niños y niñas inician explicando las acciones	
48	que realizaron del trabajo.	
49	A las 10:45 los niños tomaron su lonchera y cuando iban	
50	terminando salían al patio a jugar hasta las 11:15. A las	
51	11:15 retornan al salón, luego comence con el taller que era	
52	“Jugamos con los yaces y el pin pon” en la motivación presente	
53	los yaces y el pin pon, los niños hacen un semicírculo para	
54	explicarles cómo se realizará el juego, para lo cual todos se	
55	sentaron en el piso, encima de sus cojines y observaron lo que	
56	hace. Les explico que este juego consiste en tirar despacio los	
57	yaces en el piso, luego se inicia recogiendo los yaces 1 por 1	
58	mientras el pin pon va rebotando, cuando cojan todos los yaces	
59	volverán a lanzar los yaces, pero en este caso cogerán 2 del	
60	mismo color, así sucesivamente hasta coger todos los yaces,	
61	donde se les recuerda las reglas del juego, lo cual es no tocar	
62	los yaces cuando se está cogiendo un yace, cuando el niño	
63	pierde, se le da al otro niño para desarrollar la secuencia.	
64	Al finalizar el juego los niños guardan los materiales,	
65	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto	
66	más. Cuando llega la hora de la salida nos despedimos con	
	una canción.” Gavilancito ”.	
NOMBRE DE LA IEI : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Martes 24 de octubre del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugando tumbalatas AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Traduce cantidades a expresiones numéricas		

Nº	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44	A las 7:40 a.m. llegué a la Institución, Edgar ya estaba esperando en la puerta del salón con su papá, me Saludó: “Buenos días profesora” y yo le respondí con un fuerte abrazo: “buenos días Edgar” y pasamos al salón. A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios higiénicos. Invitaré a los niños y niñas a participar en el juego: “Nos agrupamos al ritmo de la música, para contar las cantidades” el juego consiste en que los niños y niñas deberán seguir las indicaciones, donde les dirá: • Se van agrupar de 3 personas. (contamos juntos con ellos.) Se van agrupar de 2 personas. (contamos juntos con ellos.) Luego les preguntaré: ¿Cómo se llamó nuestro juego?, Ruth respondió: Nos hemos agrupado con mis compañeros, ¿En qué cantidad se agruparon al inicio del juego?, Edgar respondió: yo me agrupé con Anguilo, Luz y Keysi, y estuvimos 4, y yo le respondí muy bien Edgar. Presentare a los niños las latas enumeradas de 1 al 6, tendré 3 latas color amarillo y otros 3 de color rojo y se llamará hacia adelante a cada niño para entregar las latas indistintamente y se les indica que tienen que ordenar los números en secuencia de 1 al 6 para contar posteriormente, luego se les pregunta: ¿Qué cantidad de latas observan?, Keysi me respondió: 6 profesora, muy bien le dije porque estaba correcto, luego pase a realizar otra pregunta: ¿Cuántos colores diferentes de lata observan?, Alex estaba atento y respondió 2 colores, amarillo y rojo, muy bien le dije. Luego a las 10: 00 am se indica a los niños y niñas que hoy jugaremos un juego que se llama a tumbar latas, utilizando latas y pelotas. Preguntaré: ¿Cuántas latas tenemos?, Keysi respondió: 6 latas profesora. Para iniciar a jugar estableceremos el orden y las reglas en los jugadores, después determinaremos la distancia marcando en el piso el punto desde el cual se ha decidido lanzar la pelota. Registrarán en la tabla la cantidad de latas que han tumbado representando con palotes. A las 11.30 al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Alex responde: jugando bonito, tumbando las latas.	VALORES (VL) P1L1–L4 DESATENTO (DS) P2L5–L11 ASEO PERSONAL (AP) P3L12–L14 MOTIVACIÓN (MT) P4L15–L20 SABERES PREVIOS (SP) P5L21–L31 ESTRATEGIA (ET) P6L32–L40 DIALOGO (DL) P7L41–L44

DIARIO DE CAMPO N° 7

NOMBRE DE LA IE : N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos NOMBRE DE LA PROFESORA : Aurelia Curi Carrasco INVESTIGADORAS : AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. : LIZARBE RAMOS, Ronilda. FECHA : Miercoles 25 de octubre del 2023 HORA : 8:00 am – 12:00 pm AULA/ EDAD : Cariñosos /4 años ACTIVIDAD : Jugando a las canicas en el jardín AREA : Matemática COMPETENCIA : Resuelve problemas de cantidad CAPACIDAD : Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN
1	A las 8:00 a. m. los niños llegaron con sus mamás y	VALORES (VL) P1L1–L5
2	algunos niños con sus papás, los recibí a los niños muy	
3	cordialmente con un abrazo y un beso. Luego los niños	
4	jugaron en forma libre y espontáneamente en los sectores	
5	del aula.	
6	Siendo las 9:00 a. m. canté la canción “vamos a guardar	DESATENTO (DS) P2L6–L9
7	todos los juguetes”, los niños estaban distraídos y no	
8	acataban la orden_ que daba, luego les expliqué que era	
9	hora de guardar los juguetes en su lugar.	ASEO PERSONAL (AP) P3L10–L12
10	A la 9:20 a. m. canté la canción “vamos a lavarnos las	
11	manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios	
12	higiénicos.	MOTIVACIÓN (MT) P4L13–L20
13	Al retornar al aula siendo las 9:35 a. m. empecé a	
14	desarrollar la actividad jugando con las canicas. Se	
15	llevará una botella de canicas, luego se pondrán al suelo	
16	para que los niños observen, se pondrá en el primer vaso	
17	3 canicas, el siguiente vaso 4 canicas y 5 canicas en el	
18	tercer vaso transparente de plástico, por lo que se les	
19	pedirá a los niños que formen un círculo entorno a las	
20	canicas de vasos.	SABERES PREVIOS (SP) P5L21-L29
21	Luego se les formulara preguntas: ¿Cuántas canicas	
22	tenemos en los vasos?, Anguilo responde 3 canicas, muy	
23	bien estas atento a la clase, ¿Luego dibujo unos 9	
24	triángulos en el piso para colocar las canicas agrupadas	
25	de 3, 4, 5 Y los niños responden de acuerdo a sus saberes	
26	previos ¿Qué pasaría si los uno las canicas del primer con	
27	el tercer triangulo?, ¿En cuál de los triángulos hay más	
28	canicas? Edgar responde habría muchas canicas al juntar	
29	12 canicas, excelente.	ESTRATEGIA (ET) P6L30–L36
30	Presentare a los niños tres colores de canicas: rojo, azul	
31	en un frasco de botella transparente donde los niños	
32	contaran y luego se les plantea las siguientes	
33	interrogantes: La maestra hace preguntas: ¿Cuántos	
34	colores de canicas observamos? ¿Para qué vamos a usar	

35	las canicas?, ¿Cuántas canicas tenemos de color rojo?,	DIALOGO (DL) P7L37–L48
36	¿Cuántas canicas hay de cada color?	
37	Todos los niños observarán atentamente a lo que	
38	explicare, se le reparte a cada niño una canica y forman	JUGANDO A LAS CANICAS (JC) P10L49–L54
39	dos grupos de canicas azules y rojas a unos metros se	
40	inicia a formas los 10 soldados con una trinchera que	
42	sirve de barrera del grupo azul dos metros también va	EVALUACIÓN (EL) P8L55–L66
43	formando 10 soldados de color rojo y los niños tienen	
44	que lanzar la canica al derribar la cantidad soldados van	
45	acumulando puntos y si no logra derribar el siguiente	
46	niño espera nuevamente su turno, el que termina de	
47	derribar de uno de los grupos automáticamente es	
48	ganador.	
49	CONSIGNA: Colorear la cantidad de canicas de cada	
50	vaso. Los niños y niñas inician explicando las acciones	
51	que realizaron del trabajo. ¿Cuántas canicas hay en cada	
52	grupo?, ¿Cómo lo agruparon?,¿Cuántas cantidades de	
53	canicas hay en primer grupo?,¿Cuántas canicas colores	
54	de canicas hay?	
55	Se iniciara la breve explicacion de las cantidades de	
56	canicas por tamaño y colores donde se escuchara	
57	diferentes respuestas se procura la participacion de todos	
58	los niños y niñas. Al finalizar la clase se les llama a todos	
59	los niños para que puedan responderlas siguientes	
60	preguntas. ¿Qué trabamos hoy?, ¿Cómo lo	
61	hicimos?,¿Para qué lo hicimos?, ¿De qué forma	
62	podemos agrupar las canicas?	
63	Al finalizar el juego los niños guardan los materiales,	
64	donde dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto	
65	más. Cuando llego la hora de la salida nos despedimos	
66	con una canción.” Hasta luego jardincito”	

DIARIO DE CAMPO N° 8

NOMBRE DE LA IE	: N° 308 Arcángel San Gabriel- Vinchos
NOMBRE DE LA PROFESORA	: Aurelia Curi Carrasco
INVESTIGADORAS	: AYALA SALAZAR, Olimpia Celena. LIZARBE RAMOS, Ronilda.
FECHA	: Lunes 30 de octubre del 2023
HORA	: 8:00 am – 12:00 pm
AULA/ EDAD	: Cariñosos /4 años
ACTIVIDAD	: Damos saltos y descubrimos los números jugando a la rayuela
AREA	: Matemática
COMPETENCIA	: Resuelve problemas de cantidad
CAPACIDAD	: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

N°	DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55	A las 7:40 a.m. llegué a la Institución, Edgar ya estaba esperando en la puerta del salón con su papá, me Saludó: “Buenos días profesora” y yo le respondí con un fuerte abrazo: “buenos días Edgar” y pasamos al salón. A la 9.20 am canté la canción “vamos a lavarnos las manos con jabón” y nos dirigimos a los servicios higiénicos. A las 9:30 am inicie presentando una caja sorpresa y en el interior tendré una silueta de una rayuela enumerada de 1 al 10 y cada número con diferentes colores para ello hare que adivinen el material que tengo en el interior de la caja, después de unos minutos al escuchar las diferentes respuestas llamaré a un niño para que saque de la caja y muestre a sus compañeros. Luego se les formulara preguntas ¿Qué tengo en el interior de caja? Ruth dice dulces, después de llamar a un niño para que muestre lo que hay en la caja se les pregunta la siguiente. ¿Qué forma tiene la silueta? Ruth responde se parece a una persona y se jugar ese juego profesora me sorprendió escuchar, ¿Cómo se llama el juego?, continúa respondiendo dice Rayuela ¿Qué habrá en las figuras geométricas? Solo cuadro dijo Alex, ¿Hasta qué número esta enumerado? Hasta 10 profesora dijo Alex Y los niños responden de acuerdo a sus saberes previos. Luego se les pregunta a los niños ¿Les gustaría jugar dando saltos y descubriendo los números en la rayuela? A todo grito respondió Alex si me gusta mucho, se escucha atentamente las distintas respuestas de los niños expresándose de manera libre. Doy a conocer el tema de la sesión “Damos saltos y descubrimos los números jugando a la rayuela”. Presentare a los niños los números de 1 al 10 (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) elaborados de cartulina de muchos colores como los números están de cartón y a 10 niños se llamará hacia adelante para entregar los números indistintamente y se les indica que tienen que ordenar los números en secuencia de 1 al 10 para contar posteriormente y luego se les plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué tienen en la mano?, ¿Qué podemos hacer con estos números?, ¿Cómo lo ordenaron los números?, ¿Pudieron contar los números de 1 al 10?, Alex responde si se contar pero lento. Luego a las 10: 00 am todos los niños observarán atentamente a lo que explicare, primero se acomoda los muebles para tener un espacio libre en el aula. Comenzaré, en el suelo dibujare con una tiza blanca normalmente una plataforma con diversos cuadros parecido al ser humano usando las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo y circulo enumeradas de 1 al 10. La partida comienza cuando el primer jugador tira una piedra pequeña en el primer cuadro o al primer número trazado en el suelo. Luego, debes saltar en un pie hacia un cuadrado o número por delante de la piedra y llegar al final (el número diez) darte la vuelta con un salto y volver a un número por delante del que tiene la piedra recogerla siempre en un pie, sin poner las manos en el suelo y volver hacia el punto de partida a un pie, Si lo consigues, pasaras al segundo número y así sucesivamente; si no, cederá su turno, si no desde el número que no pasaste	SALUDO DE BIENVENIDA (SB) P1L1-L6 MOTIVACIÓN (MT) P2L7-L28 PROBLEMATIZACIÓN (PB) P3L29-L39 REGLAS (RG) P4L40-L62

56	en el turno anterior, por eso tienes que estar muy pendiente	METACOGNI- CIÓN (MT) P5L63-L69
57	de los otros jugadores no te engañen. Cuando llegues al	
58	número cuatro y cinco podrás descansar poniendo los dos	TALLER (TLL) P6L70-L89
59	pies, excepto cuando este la piedra en uno de estos dos	
60	números, siete y ocho ocurrirá lo mismo que en los dos	
61	anteriores. Los niños forman filas para iniciar a jugar con	
62	entusiasmo.	
63	Al finalizar la clase se les llama a todos los niños para que	
64	puedan responderlas siguientes preguntas. ¿Qué trabamos	
65	hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Alex responde jugando bonito.	
66	A las 11:30 am inicie trabajando el taller “jugando con la	
67	rayuela y colocamos la cantidad de frutas en cada número de	
68	la figura geométrica”. Iniciare con una canción de la rayuela	
69	para ellos les invitare a que se pongan de pie a los niños.	
70	Entregó a cada niño una tiza de diferentes colores para que	
71	enumeren de 1 al 10 en el interior de la rayuela que se	
72	dibujara en el suelo. -Entrego la silueta de diferentes frutas	
73	para que contabilizan la cantidad de número que está en cada	
74	figura geométrica como cuadrado, rectángulo y círculo. Los	
75	niños observaran atentamente, tomare una tiza de color rojo	
76	para dibujar en el suelo la rayuela con las figuras	
77	geométricas como cuadrado, rectángulo y círculo al	
78	culminar les indicare a los niños que tienen que enumerar de	
79	1 al 10 en cada recuadro. -Luego al dibujar cada número en	
80	los recuadros de 1 al 10 de manera secuencial se les reparte	
81	los objetos del sector indistintamente a cada niño. -En cada	
82	recuadro hay un diferente entonces colocaran en el primer	
83	recuadro un bloque porque indica el número y en el segundo	
84	recuadro indica número dos y colocaran contabilizando dos	
85	rompe cabezas y así sucesivamente jugaran colocando las	
86	frutas en las figuras geométricas como cuadrado, rectángulo	
87	y círculo de la rayuela hasta que terminen. - Respetamos a	
88	nuestros compañeros al momento de jugar a la rayuela. - Los	
89	dos grupos realizan entusiasmados el juego de canicas.	

Matriz de reducción de datos

Sistematización de la entrevista a la profesora de aula

N.º	Entrevista a la profesora	Respuesta
1	¿Profesora, que percepción tiene sobre las estrategias que hemos utilizado para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad?	Las actividades que han realizado a dado resultado en los niños y han logrado desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad por medio de los juegos tradicionales que han utilizado como: canicas, yaces, tumba lata, rayuela, gallinita y lobo ¿estás? Por ejemplo, en el juego de yas utilizan el conteo de 1, 2, 3 hasta el numero 10 teniendo

		en cuenta los materiales concretos, así mismo también los otros juegos que han utilizado mejoró en el conteo.
2	¿Profesora, que errores hemos tenido, en que ha visto la mejora en mis materiales o desenvolvimiento?	En los materiales concretos que los niños han logrado apreciar y ha sido del interés, les ha servido para el aprendizaje y desenvolvimiento para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.
3	¿Profesora, alguna recomendación nos puede dar para seguir mejorando?	Trabajar más con materiales concretos de la zona o contexto para que los niños identifiquen porque ya saben que materiales hay y que les sirva en su aprendizaje acerca del conteo de las cantidades en matemática.
4	¿Profesora en que aspectos podemos mejorar?	Mejorar y desarrollar en los niños el pensamiento crítico.
5	¿Profesora, usted cómo ha visto la aplicación o el uso de los juegos tradicionales para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad?	La aplicación ha sido muy buena, porque ha sido a base de juegos tradicionales ya que desde los antepasados se ha ido jugando y también los padres de familia fueron participando y de gran importancia e interés de los niños. Y la competencia se ha desarrollado y han logrado realizar y cumplir con la competencia exigida en cada uno de los juegos aplicados.
6	¿Profesora alguna sugerencia que nos puede dar sobre este tema del juego tradicional tumba lata?	La tumba lata es un juego muy interesante e importante para los niños, porque ellos mientras van jugando van tumbando las latas hacen el conteo, cuantas latas tumbaron, y aún falta por tumbar y escriben los números y la cantidad por medio de palotes. La sugerencia seria se haga jugar por lo menos una vez a la semana las tumbas latas porque reconocen los números y la cantidad por medio de palotes.
7	¿Profesora, usted que percepción tiene sobre las capacidades de matemática?	La matemática en la vida diaria de los niños es muy importante, porque los niños tienen que plasmar a su vida diaria o cotidiana. En la actualidad ya no se utilizan las planas sino con el juego usando en la tienda y en la casa van aplicando la matemática mediante el conteo.
8	¿Profesora, los niños con estos juegos tradicionales habrán desarrollado la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas?	Sí, los niños lograron desarrollar esa competencia porque identifican los números y la cantidad realizando los conteos y siempre están reconociendo. En el Centro Educativo (jardín) utilizan el conteo observando logran traducir números y cantidades.

Matriz de triangulación

CATEGORIAS SUBCATEGORÍAS	RUBRICA DE NIÑOS	ENTREVISTA A LA PROFESORA	DIARIO DE CAMPO DOCENTE INVESTIGA- DORAS	CONCLU- SIÓN
JUEGOS TRADICIONALES	La mayoría lograron el conteo con los juegos tradiciona- les	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad por medio de los juegos tradicionales,	La moderación de los juegos tradicionales en las docentes investigadoras ayudó a desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.	La moderación de juegos tradicionales como estrategia en las profesoras investigado-ras, lograron desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.
YAS	La mayoría de los niños lograron la capacidad traduce cantidades a expresione s numéricas. mediante el yas.	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas por mediante el juego de yas.	La moderación del juego de yas en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.	La moderación del juego de yas como estrategia en las profesoras investigado-ras lograron desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.
RAYUELA	La mayoría de los niños lograron la capacidad comunica su comprensió n sobre los números y las operacione s mediante la rayuela.	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones mediante el juego de la rayuela.	La moderación del juego de rayuela en las docentes investigadoras ayudó a desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	La moderación del juego de rayuela como estrategia en las profesoras investigado-ras lograron desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
	La mayoría de los niños lograron la capacidad	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado	La moderación del juego de canicas en las docentes	La moderación del juego de canicas como estrategia en las

CANICAS	usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante las canicas.	desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante el juego de las canicas.	investigadoras ayudó a desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	profesoras investigado-ras lograron desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimiento de estimación y cálculo.
TUMBA LATA	La mayoría de los niños lograron la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas. mediante el juego tumba lata.	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones mediante el juego de tumba lata.	La moderación del juego de tumba latas en las docentes investigadoras ayudó a desarrollar la capacidad Traduce cantidades a expresiones numéricas.	La moderación del juego de tumba latas como estrategia en las profesoras investigadoras lograron desarrollar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.
GALLINITA CIEGA	La mayoría de los niños lograron la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante la gallinita ciega.	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo mediante el juego de gallinita ciega.	La moderación del juego de gallinita ciega en las docentes investigadoras ayudó a desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	La moderación del juego de gallinita ciega como estrategia en las profesoras investigado-ras lograron desarrollar la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
LOBO ¿ESTAS?	La mayoría de los niños lograron la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	La docente sostiene que la estrategia en los niños ha logrado desarrollar la capacidad Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Mediante el juego de lobo ¿estás?	La moderación del juego de lobo ¿estás? en las docentes investigadoras ayudaron a desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	La moderación del juego de lobo ¿estás? como estrategia en las profesoras investigado-ras lograron desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 011-2024-D-EESPPr."CLAM"-AYAC.

Ayacucho, 2024 marzo 14.

Visto, el expediente N.º 0168 de fecha 27 enero 2024, sobre la aprobación del proyecto de investigación titulado "Juegos tradicionales para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023", presentado por las egresadas Olimpia Celena Ayala Salazar y Ronilda Lizarbe Ramos, del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho;

CONSIDERANDO:

Que, es política institucional del Instituto de Educación Superior Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; garantizar mediante la resolución directoral, el normal desarrollo de las actividades académicas y administrativas de la institución de conformidad a normas legales vigentes;

Estando a lo actuado y establecido por el Jefe de Unidad de Investigación y Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; y

De conformidad a la Ley N.º 30512, Nueva Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por DS N.º 010-2010-MINEDU, DS N.º 41-95-ED., Creación del Instituto Superior de Educación Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho, OFICIO N.º 1853-2014-MINEDU/VMGP-DIGESUTP, que Autoriza a desarrollar la carrera profesional experimental de Educación Inicial Intercultural Bilingüe; RDSR N.º 000696-2018, Conversión del ISE a Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho y la RD N.º 025-2018-ISEPr."CLAM"-D-AYAC., Aprobación del Reglamento Institucional, capítulo VI, Investigación, Innovación y Titulación, numeral 53.13 del proyecto de investigación.

SE RESUELVE:

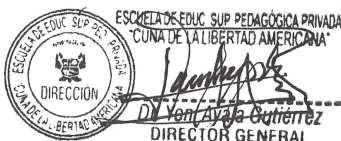
ARTÍCULO 1º. Aprobar el proyecto de investigación titulado **Juegos tradicionales para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 308 Arcángel San Gabriel-Vinchos, 2023**, presentado por las egresadas OLIMPIA CELENA AYALA SALAZAR y RONILDA LIZARBE RAMOS, del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho.

ARTÍCULO 2º. Nombrar como asesor del trabajo de investigación al Mg. REGYS JOSÉ GAMARRA SULCA, a fin de garantizar el desarrollo del proyecto y el informe final de la tesis.

ARTÍCULO 3º. Encargar a la secretaria de la institución la entrega de la presente a los interesados.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

YAG/DIR
EGG/JUI
PID/JUA
GAPC/Sec



¡CLAM, siempre adelante en formación pedagógica!

EVIDENCIAS EXITOSAS EN FOTOGRÁFICAS

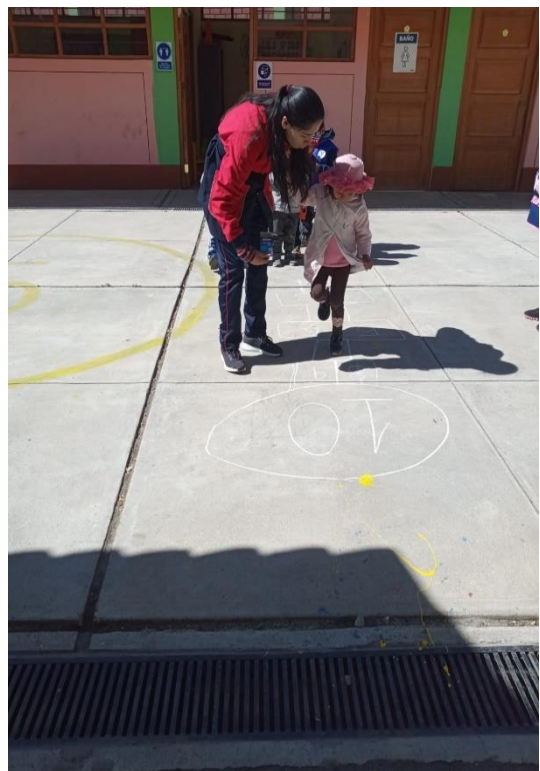
Sesión “jugando a las canicas”



Sesión “Jugando agrupamos los yaces por colores”



Sesión “Damos saltos y descubrimos los números jugando a la Rayuela”



Sesión “Jugando a la gallinita ciega”



Sesión “Jugando a contar números en la tumba lata”



Sesión “Lobo ¿estás?”



Tesis Ronilda-Olimpia-2025. (1)

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	15%	6%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	passagetonirvana.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.donboscochacas.org Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unprg.edu.pe	

	Fuente de Internet	<1 %
10	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
18	"International Handbook of Early Childhood Education", Springer Science and Business Media LLC, 2018 Publicación	<1 %

19	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
21	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	www.162-241-125-80.cprapid.com Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV Trabajo del estudiante	<1 %
25	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
28	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 29 | repositorio.usanpedro.edu.pe
Fuente de Internet | <1 % |
| 30 | Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo
Trabajo del estudiante | <1 % |
| 31 | repositorio.unp.edu.pe
Fuente de Internet | <1 % |
| 32 | Submitted to Escuela de Posgrado Newman
Trabajo del estudiante | <1 % |
| 33 | María Soledad Barbón. "Never seen before, and never to be seen": Fray Francisco's La conquista del Perú and the Royal Celebrations for Ferdinand VI", Romanistisches Jahrbuch, 2014
Publicación | <1 % |
| 34 | Pasesa Pascuala Quispe Torrez, Maria Rita Bertolozzi, Francisco Oscar de Siqueira França. "Vulnerabilities and clinical manifestations in scorpion envenomations in Santarém, Pará, Brazil: a qualitative study", Revista da Escola de Enfermagem da USP, 2020
Publicación | <1 % |
| 35 | "Contemporary Mexico", University of California Press, 1976
Publicación | <1 % |

36	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Dayanis Aguas-Viloria, Ramón Benjamín Buelvas-Sierra. "Hacia un aprendizaje significativo de matemáticas: identificación y superación de dificultades en números enteros", Revista Multidisciplinaria Voces de América y el Caribe, 2024 Publicación	<1 %
38	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	www.buonarroti.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	"Educação de Jovens e Adultos: avanços e retrocessos em pesquisa", Editora Científica Digital, 2024 Publicación	<1 %
44	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos	<1 %

Humanos, Volume 11 (1995)", Brill, 1998

Publicación

45

"Relación entre la formación inicial, las creencias y las prácticas de instrucción matemática desplegadas por docentes en formación de educación básica.", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2020

Publicación

<1 %

46

"Reviews of books", Bulletin of Spanish Studies, 2004

Publicación

<1 %

47

J & E CONSULTORES GENERALES S.R.L.. "EIA-SD del Proyecto Instalación de la Línea de Transmisión en 60 kV Pongo de Caynarachi - Yurimaguas y Subestaciones-IGA0002612", R.D. N° 196-2017-MEM/DGAAE, 2020

Publicación

<1 %

48

repositorio.uncp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

49

www.siteal.iiep.unesco.org

Fuente de Internet

<1 %

50

GOLDER ASSOCIATES PERU S.A.. "EIA-SD de la Modificación del Proyecto de Exportación de Gas Natural Licuado - Pampa Melchorita - Perú-IGA0011336", R.D. N° 550-2006-MEM/AAE, 2021

Publicación

<1 %

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

Ayacucho, 30 de marzo de 2025.

INFORME N.º 005-2025-AT/D-EESPPr.”CLAM”-AYAC.

Señor : Dr. YONI AYALA GUTIÉRREZ
Director de la EESPPr.”CLAM” de Ayacucho
(Unidad de Investigación)

Asunto : Opinión favorable de la Tesis

Por medio del presente en mi condición de asesor del trabajo de investigación que lleva por título “Uso de estrategias pedagógicas para mejorar el comportamiento en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-58 de Uchuypampa, Tambillo-Huamanga, 2023”, emito la opinión favorable en el siguiente término:

I. Aspecto formal

1. La tesis cumple con los requisitos exigidos por el esquema del proyecto de investigación de conformidad a la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 023-2024-EESPPr.”CLAM”-D-AYAC.
2. Se observa un contenido adecuado, organizado en relación a la variable de estudio.
3. Existe una coherencia entre el planteamiento del problema, importancia y justificación, marco referencial y el marco teórico.
4. La tesis responde a las actividades y temáticas propias a la formación profesional.

II. Análisis de contenido

- a) El problema está limitado en el contexto teórico, espacial y temporal.
- b) Los problemas específicos operativizan el problema general, guardando la coherencia con los objetivos y las hipótesis.
- c) El contenido teórico está agrupado en una sola variable en el marco teórico, empleando una bibliografía actualizada.
- d) La referencia bibliográfica tiene en cuenta la especialidad del tema y área.

Es todo cuanto informo para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lic. PORFIRIO INCA DÍAZ
Asesor