

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JULIACA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303
NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

IVON MARIELA FLORES RAMOS

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-8483-1769>

ASESOR: Dr. MARIO AGUILAR FRUNA

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7198-2860>

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ

2024

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"**

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303
NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

IVON MARIELA FLORES RAMOS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO

: 
Dr. Balvino Arias Quispe

PRIMER MIEMBRO DEL JURADO:

: 
Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani

SEGUNDO MIEMBRO DEL JURADO

: 
Prof. Ciro Anatalio Ramos Jara

ASESOR

: 
Dr. MARIO AGUILAR FRUNA

LINEA DE INVESTIGACIÓN

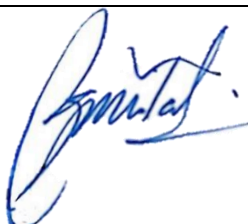
: Desarrollo personal social.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **MARIO AGUILAR FRUNA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”, asesor (a) del **Trabajo de Investigación** titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022**, del (a) autor (a), constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, 22 enero del 2024.


Apellidos y nombres del asesor: AGUILAR FRUNA, MARIO
DNI 02398950
ORCID https://orcid.org/0000-0002-7198-2860
FIRMA: 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **IVON MARIELA FLORES RAMOS**, con DNI: 46320454 egresado (a) del programa de estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022. Es de mí autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca” y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, 22 de enero del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a):
Flores Ramos, Ivon Mariela
DNI
46320454
ORCID
https://orcid.org/0009-0006-8483-1769
FIRMA:




MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA
CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P
INSTITUCIÓN LICENCIA POR R.M.N° 507-2020-MINEDU
"Rumbo a la Excelencia"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 096-2024-ME-DREP/DG/EESPPJ

San Miguel, 07 de febrero del 2024.

Visto el dictamen de los jurados evaluadores de fecha 06 de febrero del 2024, acta de aprobación de los trabajos de investigación, de acuerdo al Reglamento de Investigación e innovación de la Escuela de educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca" se emite la Resolución Directoral de aprobación del trabajo de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación de IVON MARIELA FLORES RAMOS del Programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL; con expediente N° 206-2024.

Visto los requisitos exigidos de aprobación del trabajo de investigación del (la) interesado (a), que es egresado (a) del programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL.

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de ley General de Educación 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior de la Carrera Pública de sus Docentes en lo que concierne a su principios y Régimen Académico. Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, TUO de la ley N° 27444 de Procedimiento Administrativo General, Resolución Ministerial N° 507-2020-MINEDU licenciamiento institucional como Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y otros, dispone que la Dirección General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica pública "Juliaca", está facultado para aprobar mediante resolución directoral los trabajos de investigación conducente a la obtención del grado académico de Bachiller en Educación. -----

SE RESUELVE:

1.- NOMBRAR, al jurado evaluador conformado por:

Presidente : Dr. Balvino Arias Quispe
Primer miembro : Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani
Segundo Miembro : Prof. Ciro Anatolio Ramos Jara


2.- APROBAR, el trabajo de investigación a fin de optar el Grado Académico de Bachiller en Educación denominado: JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022. *Asesorado por el Dr. Mario Aguilar Fruna.* -----

3.- COMUNICAR A la dirección general, jefatura de la Unidad Académica, secretaria Académica, jefatura de la Unidad de Investigación, y demás dependencias de la EESPPJ sobre el cumplimiento de la presente Resolución. -----

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

BAQ//DG-EESPPJ
SA/ NRZM
C.c. Arch. (1)
Interesado (a) (1)
Cargo (1)





Dr. Balvino Arias Quispe
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUC. SUP. PEDAGÓGICA PÚBLICA
JULIACA

Dedicatoria

A mi adorado hijo Jair que fue mi motor y motivo para decidirme a estudiar y culminar mi carrera profesional.

A mis apreciados padres Policarpo y Genoveva por el apoyo incondicional en el desarrollo de mi formación profesional.

A mi querido hermano Dennis Paul que eres y siempre serás una parte fundamental en mi vida, y aunque ya no pueda verte, abrazarte y besarte te llevo siempre en mi corazón.

Ivon Mariela.

Agradecimiento

A, Dios que no me desampara, a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, a los docentes formadores, en especial al Dr. Mario Aguilar Fruna, que hicieron de mi un profesional con responsabilidad y cultura investigativa.

Ivon Mariela.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de investigación es describir los Juegos tradicionales en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca, durante el año 2022. Para este propósito, se emplearon diversos recursos educativos, tales como el currículo nacional, el Programa de Aprendizaje Integral (PAI) y el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la institución, así como también artículos e investigaciones pertinentes. Se utilizaron materiales como la unidad didáctica, sesiones de aprendizaje y talleres. La metodología de investigación adoptada fue de tipo preexperimental, con una muestra constituida por 20 estudiantes de la sección "A", todos ellos de 4 años de edad. Se aplicó la técnica de observación y recolección de datos, utilizando instrumentos como la ficha de observación y la ficha de datos, además de sesiones de aprendizaje y talleres. El procesamiento de la información se llevó a cabo utilizando la herramienta Excel. Los resultados obtenidos fueron positivos, demostrando la importancia de la aplicación del método de juegos tradicionales en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina en Juliaca durante el año 2022. Esto lleva a la conclusión de que los juegos tradicionales son un enfoque integral para mejorar el pensamiento matemático en esta población estudiantil.

Palabras claves: Desarrollo de aprendizaje, juegos tradicionales, pensamiento matemático.

ABSTRACT

The objective of this research work is to evaluate traditional games among the students of the Initial Educational Institution No. 303 Niño de la Espina in Juliaca, during the year 2022. For this purpose, various educational resources were used, such as the national curriculum, the Comprehensive Learning Program (PAI) and the Institutional Educational Project (PEI) of the institution, as well as relevant articles and research. Materials such as the teaching unit, learning sessions and workshops were used. The research methodology adopted was pre-experimental, with a sample consisting of 20 students from section "A", all of them 4 years old. The observation and data collection technique was applied, using instruments such as the observation sheet and the data sheet, in addition to learning sessions and workshops. The information processing was carried out using the Excel tool. The results obtained were positive, demonstrating the effectiveness of the application of the traditional games method in the 4-year-old students of the Initial Educational Institution No. 303 Niño de la Espina in Juliaca during the year 2022. This leads to the conclusion that the Traditional games are a comprehensive approach to improving mathematical thinking in this student population.

Keywords: Learning development, traditional games, mathematical thinking.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son "actividades lúdicas pertenecientes a una comunidad, que han sido transmitidos de generación en generación, y que forman parte de su patrimonio e identidad cultural" (Lavega et al. 2021).

En México, los juegos tradicionales son aquellos que "han perdurado de generación en generación por muchos años, décadas y hasta siglos, los cuales forman parte importante de nuestra cultura e idiosincrasia" (Nava, 2020).

A nivel local, en [ubicar estado o ciudad], los juegos tradicionales como la lotería, el trompo y las canicas, son prácticas lúdicas arraigadas "que los niños han aprendido de la tradición familiar y comunitaria como parte de su patrimonio cultural" (Saldívar, 2020).

El pensamiento matemático es "la capacidad para formular, plantear, interpretar y resolver problemas matemáticos en una variedad de contextos, utilizando conceptos, procedimientos, hechos y herramientas para describir, explicar y predecir fenómenos" (Inprasitha, 2003).

"El pensamiento matemático implica poseer la capacidad de plantear y resolver problemas matemáticos, comunicarlos, razonar y argumentar al hacer matemáticas (...) comprender y representar las relaciones matemáticas" (Díaz & Poblete, 2001).

A nivel local, el pensamiento lógico matemático permite al estudiante "analizar situaciones, contextualizar problemas y plantear estrategias óptimas de resolución, utilizando el razonamiento deductivo e inductivo" (Juárez & Contreras, 2018).

El presente trabajo de investigación está estructurado en tres capítulos los cuales describen: Capítulo I; generalidades en el capítulo II el marco teórico y en el capítulo III respecto de la planificación y ejecución de actividades precedida de las conclusiones, sugerencias y anexos respectivos.

INDICE

RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
INDICE	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	1
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTÓ LA PRÁCTICA.....	1
1.2.1. DURACIÓN	4
1.2.2. SECCIÓN Y NÚMERO DE ESTUDIANTES.....	4
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	5
1.4. OBJETIVOS.....	5
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	5
1.4.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
2.1.1. Antecedente internacional	7
2.1.2. Antecedente nacional	7
2.1.3. Antecedente local.....	8
2.2. BASES TEÓRICAS	9

2.2.1. Juegos tradicionales.....	9
2.2.2. Pensamiento Matemático.....	10
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	11

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	13
3.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE.....	14
3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE	17
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES	37
CONCLUSIONES.....	39
RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS.....	41
ANEXOS	45

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

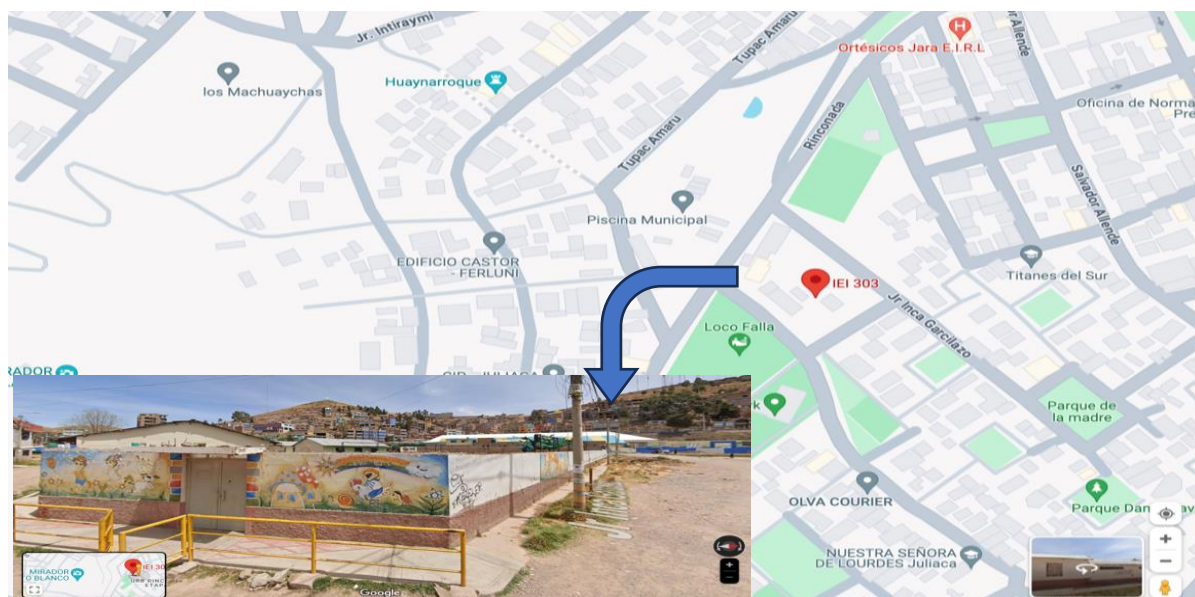
1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juegos tradicionales en niños de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 303 “ Niño de la Espina” Juliaca, 2022

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTÓ LA PRÁCTICA

N.º	Datos	Descripción
1	DRE	: Puno
2	UGEL	: San Román
3	Nombre / N° de la I. E. I.	: 303 Niño de la Espina
4	Nivel / Modalidad	: Inicial
5	Distrito	: Juliaca
6	Provincia	: San Román
7	Departamento	: Puno
8	Tipo de gestión	: Pública De Gestión Directa
9	Género de los alumnos	: Mixto
10	Turno de atención	: Mañana

Ubicación de la Institución Educativa Inicial N° 303



Ubicado en La Rinconada, dentro de la provincia de Juliaca, se encuentra el estimado establecimiento educativo conocido como Jardín 303 Niño de la Espina. Esta institución está bajo la supervisión de la UGEL SAN ROMÁN, órgano rector encargado de supervisar su funcionamiento. Además, la Gerencia Regional de Educación del DRE PUNO es la autoridad que supervisa el funcionamiento general de esta institución educativa.

La institución del Jardín 303 Niño De La Espina tiene como objetivo identificar y nutrir a personas que posean una fuerte autoestima, habilidades de razonamiento, habilidades sociales y una base sólida de desarrollo académico, moral y emocional. Esta formación integral los preparará para prosperar en una sociedad moderna y dinámica, tanto a nivel personal como profesional.

En Juliaca, nuestra institución educativa se dedica a brindar educación de alta calidad dentro de un ambiente seguro e instructivo. Aquí, nuestros estudiantes pueden lograr un crecimiento integral que abarca su desarrollo espiritual, físico, social, intelectual, moral y emocional.

La creación de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina se remonta a mediados de 1957, marcando el inicio del primer Jardín de Infancia en Juliaca. Esta institución fue establecida como jardín piloto mediante la Resolución Ministerial N° 16814 del 26 de agosto del mismo año, acumulando 64 años desde su fundación. Fue reconocido como ganador del concurso escolar en el área de comunicación, lo que refuerza su enfoque en estimular la comprensión y producción de textos entre los niños. Situado en la Urbanización La Rinconada, Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, con coordenadas geográficas de latitud -15.49323 y longitud -70.13554, se encuentra en una zona urbana rodeada de áreas verdes y parques.

La infraestructura, aunque antigua y en estado regular, consta de siete aulas espaciales con adecuada iluminación y ventilación. Todas las aulas están equipadas con mobiliario apropiado y material didáctico, así como con recursos audiovisuales como TV y DVD. Además, el plantel cuenta con extensas áreas verdes y zonas de recreación seguras. Se proporcionan servicios higiénicos separados por género para estudiantes y docentes.

En su mayoría de los padres de familia son profesionales, con un veinte por ciento dedicado al comercio teniendo una situación económica considerada media. El idioma predominante es el castellano, y alrededor del diez por ciento de la población habla

quechua como segundo idioma. La zona cuenta con diversas Instituciones Educativas Privadas en todos los niveles, desde inicial hasta secundaria, así como un centro de educación especial, un centro de salud y la piscina municipal. Además, hay una compañía de bomberos, la escuela de grado de la UANCV y una estación de policía. Se han establecido alianzas colaborativas con la Policía Nacional, el Centro de Salud y los Bomberos, quienes han llevado a cabo talleres dirigidos a padres, docentes y estudiantes para asegurar condiciones de seguridad y salud. Desde el punto de vista cultural, cada hogar sigue las costumbres locales, como las festividades de carnaval y la celebración de las cruces, entre otras.

Según el comité está compuesto por nueve docentes formadores, el plan de acción se orienta hacia el aprendizaje crítico y significativo de las matemáticas para 187 niños y niñas de tres, cuatro y cinco años. Este proceso está bajo la dirección pedagógica de una directora comprometida con el desarrollo del liderazgo escolar y la promoción de un ambiente solidario y democrático en la escuela. El plan busca obtener el respaldo de los padres y de agencias aliadas en el entorno educativo. La experiencia del plan de acción destaca el papel del director en el liderazgo educativo, asumiendo el reto de transformar la institución en espacios donde los niños experimentan un aprendizaje reflexivo y significativo. Además, se trabaja en colaboración con los docentes para mejorar continuamente sus habilidades. La mejora del desarrollo profesional se logra mediante la supervisión y la asociación sistemática en un ambiente de cooperación y respeto.

Así mismo se busca fomentar un perfil docente adecuado para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y establecer un ambiente escolar democrático, inclusivo y respetuoso que favorezca la comprensión significativa de los estudiantes. Esto es esencial para que los docentes puedan entender las necesidades específicas de los alumnos, teniendo en cuenta el espacio y contexto, y así formular desafíos de aprendizaje apropiados. Para fomentar una cultura de cooperación entre los docentes, estos desarrollan principalmente sus habilidades de observación para monitorear y retroalimentar, tomar decisiones y sugerir soluciones a los problemas de aprendizaje de los estudiantes. En relación con el perfil ideal que se espera obtener de los estudiantes, se sugiere cumplir con las competencias y estándares de aprendizaje establecidos por el currículo nacional al finalizar el ciclo del nivel.

1.2.1. DURACIÓN

Se ejecutaron las practicas pedagógicas en la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina la Rinconada- Juliaca, en el aula de 4 años “A”, en el décimo semestre , se inició con las practicas el 13 de septiembre del año 2022, donde se realizaron acciones de sesiones de aprendizaje, talleres asimismo se ejecutó el trabajo de investigación juegos tradicionales en sesiones del área de matemática y talleres en la que se inició el martes 13 de setiembre y finalizo el 13 de diciembre del 2022, con una duración de cuatro meses.

1.2.2. SECCIÓN Y NÚMERO DE ESTUDIANTES

La edad asignada fue cuatro años “A” del turno mañana con 7 niños y 13 niñas sumado en total 20 estudiantes a cargo de la profesora Sonia Luque Ccala.

Tabla 1

Estudiantes de 4 años de la IEI N° 303, Juliaca 2022

Aula	Sección	Niños y Niñas
3 años	A	23
4 años	A	20
	B	20
	C	20
	D	20
5 años	A	20
	B	21
	C	22
	D	20
Total	9	187

Nota: Datos tomados de la nómina de matrículas de la IEI. 303, Juliaca 2022

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento matemático en los primeros años de vida escolar son fundamental, ya que influye en los aprendizajes posteriores. Los juegos tradicionales, al ser divertidos y motivadores, pueden contribuir de manera significativa con este objetivo. Esta investigación es relevante dado que determinará la influencia de los juegos tradicionales (variable independiente) en el mejoramiento del pensamiento matemático (variable dependiente), área importante en el nivel inicial pero que usualmente tiene dificultades.

Los resultados del estudio aportan como evidencia de los beneficios de una estrategia didáctica valiosa como los juegos tradicionales sobre el desarrollo de habilidades matemáticas. Serán útiles para que docentes la apliquen. Se analizarán teorías sobre pensamiento matemático infantil (Piaget, Van Hiele, etc.) y los fundamentos de juego como medio de aprendizaje (teoría de Groos, Bruner, Vygotsky, entre otros destacados.).

Se empleó una metodología cuantitativa cuasiexperimental con grupo control y experimental, pre y post test, para generar conocimiento válido y confiable sobre la variable en estudio. Se espera que los hallazgos permitan reconocer el valor de los juegos tradicionales y se generalice su uso como estrategia didáctica para mejorar el rendimiento en matemática de los niños de 4 años.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Describir los Juegos tradicionales en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca, 2022.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar el nivel de juegos tradicionales en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca.

- b) Diseñar y aplicar un programa de juegos tradicionales dirigido a desarrollar las habilidades del pensamiento matemático en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca.
- c) Comparar el nivel de juegos tradicionales en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedente internacional

González & Ramírez (2021). El objetivo es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de inicial II. La metodología aplicada es descriptivo correlacional de tipo cuantitativo, diseño: No experimental de corte transversal Población y muestra: 60 estudiantes de 4-5 años; las técnicas e instrumentos son Test de Diagnóstico del desarrollo de Pensamiento Lógico Matemático (TODD), guía de observación. Estadísticas aplicadas Medidas de tendencia central y Chi cuadrado con nivel de significancia de 0,05. Resultados: El 83,33% de estudiantes mejoraron su desarrollo del pensamiento lógico matemático luego de la aplicación de juegos tradicionales. Se encontró relación significativa entre las variables. La conclusión de Los juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños.

2.1.2. Antecedente nacional

Según Ccoicca (2022), que tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de juegos con material concreto en la mejora del razonamiento matemático en estudiantes de 4 años de una institución educativa de Cusco en el año 2021. La metodología empleada fue de nivel explicativo con un tipo de investigación aplicada y un diseño preexperimental. La población y muestra fueron 15 estudiantes de 4 años. Se utilizó una prueba de entrada y salida sobre razonamiento matemático como instrumento de recolección de datos. Para el análisis estadístico se emplearon baremos interpretativos y la prueba de rangos de Wilcoxon. Los resultados demostraron que la aplicación de juegos con material concreto mejora significativamente el razonamiento matemático infantil. Se concluyó que existe una influencia positiva de los juegos con material concreto en el razonamiento matemático de estudiantes de 4 años.

La investigación de Chávez (2020), que planteó como objetivo determinar la influencia de los juegos recreativos en la mejora de las habilidades matemáticas de

niños y niñas de 4 años. El nivel de investigación fue explicativo, con un tipo de estudio aplicado y un diseño preexperimental. La población fueron 60 estudiantes, con una muestra de 20 niños de 4 años. Se utilizó una ficha de observación como instrumento de recolección de datos. Los resultados evidenciaron que el grupo experimental que participó en los juegos recreativos mejoró significativamente sus habilidades matemáticas en comparación al grupo control, demostrando la efectividad de esta estrategia.

2.1.3. Antecedente local

En su investigación Ventura (2019), que planteó como objetivo determinar la influencia del programa de juegos lúdicos en el desarrollo del pensamiento matemático de estudiantes de 4 años de una institución educativa de Comas. La metodología fue de tipo aplicada con nivel explicativo, un diseño cuasiexperimental y una muestra de 40 estudiantes divididos en grupo experimental y control. Se utilizó una ficha de observación y una prueba de pensamiento matemático como instrumentos. Los resultados evidenciaron que el grupo experimental logró un mayor nivel de desarrollo del pensamiento matemático tras la aplicación del programa. Se concluyó que los juegos lúdicos influyen significativamente en el pensamiento matemático infantil.

Para Cruz (2020), que planteó como objetivo determinar la influencia de los juegos recreativos en la mejora del razonamiento matemático de estudiantes de 4 años de una institución educativa de Los Olivos. La investigación fue de tipo aplicada con nivel explicativo, un diseño preexperimental y una muestra de 25 estudiantes. Se empleó una ficha de observación y una prueba de entrada y salida sobre razonamiento matemático. Los resultados demostraron que los juegos recreativos mejoraron significativamente el razonamiento matemático de los estudiantes. Se concluyó que existe influencia significativa de los juegos recreativos en el razonamiento matemático infantil.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son aquellos conjuntos de actividades lúdicas características de una comunidad que se transmiten de generación en generación (Gonzales et al., 2019). Se destacan por promover la interacción social y brindar la oportunidad de vincularse con la cultura y tradiciones locales.

- Definición de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquel conjunto de actividades lúdicas características de una comunidad que se transmite de generación en generación (Gonzales et al., 2019). Se destacan por promover la interacción social y brindar la oportunidad de vincularse con la cultura y tradiciones locales.

- Características de los juegos tradicionales

Según Peralta (2021), los juegos tradicionales presentan características como: origen ancestral, transmisión oral de procedimientos, sencillez de reglas, uso de materiales del entorno, promueven identidad cultural, fácil reproducción.

- Clasificación de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se pueden clasificar de acuerdo a diferentes criterios.

Según Peralta (2021), una clasificación es por el espacio donde se practican:

- Juegos de sala: Se realizan en espacios cerrados, como la rayuela, trompos, yoyos, canicas, etc.
- Juegos de patio o calle: Se practican al aire libre en patios, calles o parques. Incluye juegos como el huayruropi, la pisada, la pela, el zorro y el gallinero, etc.
- Juegos acuáticos: Se desarrollan en el agua, como guerras de agua, relevo, pesca de patos, etc.

Por otra parte, Huanca (2020) clasifica a los juegos tradicionales según el número de participantes:

- Individuales: Participa una sola persona, como juegos de trompos, yoyos o canicas.
- En equipos o grupales: Intervienen dos o más equipos, como la pela, el huayrurupi o el zorro y el gallinero.
- Colectivos: Participan varias personas sin división de equipos, como las guerras de agua o los encantados.

2.2.2. Pensamiento Matemático

- **Definición de pensamiento matemático**

El pensamiento matemático es la capacidad para formular, plantear, interpretar y resolver problemas matemáticos a partir de la aplicación de conceptos, procedimientos y herramientas en distintos contextos (MINEDU, 2017).

- **Características del pensamiento matemático infantil**

El pensamiento matemático en los niños de 4 años presenta algunas características particulares (MINEDU, 2017):

- Se encuentra ligado al desarrollo evolutivo del niño, por lo que depende directamente de sus procesos cognitivos.
- Se sustenta en las experiencias y conocimientos previos que posee el infante sobre su entorno.
- Avanza de lo concreto a lo representativo o abstracto. El niño primero interactúa con materiales físicos y luego es capaz de utilizar representaciones mentales.
- Está íntimamente relacionado al desarrollo del lenguaje, en especial de conceptos y vocabulario matemático.
- Tiene un carácter lúdico, por lo que se ve favorecido por ambientes activos donde puedan explorar libremente.

- **Definición del pensamiento matemático**

El Ministerio de Educación del Perú (2017) plantea 3 dimensiones o capacidades fundamentales que componen el pensamiento matemático:

a) Razonamiento matemático

Implica la formulación y uso de estrategias y procesos mentales para interpretar situaciones matemáticas y sustentar conclusiones.

b) Resolución de problemas

Consiste en traducir un problema a lenguaje matemático, desarrollar estrategias flexibles de solución e interpretar críticamente los resultados.

c) Comunicación matemática

Es la capacidad de comprender mensajes matemáticos y expresar conceptos e ideas matemáticas aplicando el lenguaje simbólico y formal.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Andamiaje educativo: Estrategia de guía y apoyo temporal por parte del docente al aprendizaje, ajustada al nivel de competencia del estudiante (Matos, 2017).

Atención dispersa: Dificultad para mantener la atención de forma continuada en una actividad debido a distracción de estímulos externos o falta de motivación (Ramírez, 2022).

Competencia matemática: Capacidad de los estudiantes para analizar, razonar y comunicarse de forma matemática en situaciones diversas (Ramírez, 2022).

Comunicación matemática: Habilidad que involucra traducir, interpretar y expresar información mediante lenguaje verbal y simbólico matemático (Huarcaya, 2021).

Conocimientos previos: Nociones, experiencias e ideas adquiridos con anterioridad sobre objetos, eventos o conceptos matemáticos (Castro et al., 2020).

Cultura lúdica: Conjunto de saberes, tradiciones, expresiones y actitudes de una comunidad alrededor del juego (Jiménez, 2019).

Educación Inicial: Primer nivel de la educación básica regular dirigido a niños menores de 6 años para potenciar su desarrollo cognitivo, social y psicomotor (MINEDU, 2017).

Estrategia didáctica: Métodos, técnicas y recursos pedagógicos planificados por el docente para facilitar el aprendizaje significativo (Huarcaya, 2021).

Estrategia heurística: Procedimiento que consiste en descubrir, ensayar opciones sistemáticamente y aprender de los errores (González et al., 2019).

Evaluación diagnóstica: Proceso que permite determinar los conocimientos previos o dificultades antes de iniciar la instrucción matemática (Núñez, 2019).

Inteligencia kinestésica: Habilidad para utilizar todo el cuerpo en la resolución de problemas o elaboración de productos (Torres, 2015).

Juego lúdico: Actividad placentera orientada hacia la diversión, el esparcimiento y el entretenimiento bajo determinadas reglas (Torres, 2015).

Juego tradicional: Tipo de juego con orígenes ancestrales que es transmitido entre generaciones de una comunidad, mediante reglas y formas de juego moldeadas culturalmente (Jiménez, 2019).

Material concreto: Objetos, materiales físicos y elementos manipulables que facilitan la representación de conceptos matemáticos (Matos, 2017).

Motivación intrínseca: Motivación interna que parte de los intereses y satisfacción personal del estudiante hacia el aprendizaje (Núñez, 2019).

Pensamiento matemático: Conjunto de capacidades cognitivas de razonamiento, resolución de problemas y comunicación requeridas para el uso significativo de matemáticas en distintos contextos (Díaz & Castro, 2018).

Procesos didácticos: Conjunto articulado de acciones desarrolladas para mediar y facilitar el aprendizaje del estudiante (Torres, 2015).

Razonamiento matemático: Capacidad que implica formular hipótesis, hacer y verificar conjeturas, emplear métodos inductivos y deductivos al analizar situaciones matemáticas (Núñez, 2019).

Recursos educativos: Medios, materiales físicos o digitales empleados para asistir el aprendizaje de conceptos y desarrollo de capacidades (Castro et al., 2020).

Resolución de problemas: Capacidad de entender un problema, ejecutar estrategias matemáticas y argumentar el proceso seguido al hallar soluciones (Ramírez, 2022).

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Para realizar el presente trabajo académico, se planifico y elaboro distintas actividades de aprendizaje el cual detallamos en la siguiente tabla:

Actividades realizadas	Horas programadas	Cronograma por mes - 2022							
		Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8
Coordinación con el docente de práctica	2	X							
Coordinación con el docente del aula	2	X							
Presentación a los niños y niñas	6		X						
Actividades de Aprendizaje	1				X				
	2				X				
	3				X				
	4					X			
	5					X			
	6					X			
	7						X		
	8						X		
	9						X		
	10						X		
	11							X	
Presentación del informe de práctica pre profesional	7 días							X	
Sistematización para el trabajo académico	4 meses					X	X	X	X

3.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE

Para realizar la aplicación de las actividades de aprendizaje, se ha llevado a cabo la unidad de aprendizaje y talleres, en donde detalla la planificación de procesos de enseñanza como un buen desempeño docente practicante.

■ UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

■
I. NOMBRE: “Jugando con la clasificación de objetos”

II. DATOS GENERALES:

DRE	: Puno
I.E.I.	: N° 303 “Niño de la Espina”
UGEL	: San Román
DOCENTE DE AULA	: Lic. Sonia LUQUE CCALA
DOCENTE PRÁCTICANTE	: Ivon Mariela FLORES RAMOS
EDAD	: 4 años
DURACIÓN	: Del 29 de setiembre al 13 de octubre de 2022

TEMA TRANSVERSAL: Formación en valores.

III. JUSTIFICACIÓN

La clasificación de objetos es una habilidad importante que los niños de 4 años están desarrollando. Les ayuda a entender cómo agrupar cosas que son similares, lo cual es la base para desarrollar conceptos más avanzados. Al clasificar objetos, los niños de 4 años practican la observación detallada, la comparación, y el razonamiento. Tienen que fijarse en las características de cada objeto como el tamaño, color, forma, textura y uso. Luego tienen que decidir en qué grupos van según sus semejanzas y diferencias. Todo esto estimula su pensamiento analítico. Además, la clasificación de objetos expande su vocabulario al tener que nombrar categorías y propiedades. También refuerza los conceptos de orden y organización.

IV. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS CAPACIDADES E INDICADORES

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMÁTICA	Número y relaciones	<ul style="list-style-type: none"> Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las diferencias y cuantifica a los miembros de su familia.

V. ANÁLISIS DEL PROBLEMA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS

¿Por qué existe el problema?	¿Qué podemos averiguar del problema?	¿Dónde averiguamos?	¿Cómo averiguamos?
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades cognitivas aún en desarrollo: A esta edad, su función ejecutiva y su capacidad de razonamiento analítico abstracto aún se están desarrollando. Se les dificulta entender conceptos más complejos. Atención limitada: Tienen períodos de atención cortos, por lo 	<ul style="list-style-type: none"> Nos indica que se encuentran en una etapa crucial de desarrollo cognitivo. Están trabajando en habilidades claves como la atención, razonamiento, memoria y control de impulsos. Poder observar sus dificultades aquí nos permite identificar áreas específicas para enfocar trabajo con ellos. El tipo de errores que cometen y cómo los clasificamos entrega pistas sobre cómo están 	<ul style="list-style-type: none"> Los profesores que trabajan directamente con esta edad tienen mucha experiencia observando cómo se desempeñan los niños en tareas de clasificación y los retos que enfrentan. Pueden proveer ejemplos concretos. Los especialistas en desarrollo y aprendizaje infantil saben 	<ul style="list-style-type: none"> Verlos clasificar distintos objetos en tiempo real, tomando nota de sus criterios, lo que se les hace fácil/difícil, frustraciones. Hacer preguntas abiertas sobre lo que han notado respecto a la habilidad del niño para clasificar, tipos de errores, qué factores perciben que les dificultan más la tarea. Aplicar test diseñados para medir el desarrollo cognitivo en

<p>que enfocarse en los detalles de cada objeto para clasificar puede resultar difícil. Su concentración se distrae fácilmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dificultad con la memoria de trabajo: Retener varias características en mente para comparar los objetos y categorizar demanda mucho de su aún limitada memoria de trabajo. 	<p>interpretando las características de los objetos. Esto nos ayuda a entender su lógica actual y cómo ven el mundo que les rodea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se hace evidente la necesidad crítica de ejercitar más estas habilidades a través del juego. Entre más clasifiquen objetos con una guía adecuada, más rápido progresarán en el pensamiento analítico necesario para la etapa escolar. 	<p>explicar con precisión qué procesos y habilidades cognitivas entran en juego en la clasificación a esta edad. Pueden detectar retrasos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hay varios estudios científicos dedicados a entender la progresión de las funciones ejecutivas como la memoria de trabajo, atención y razonamiento analítico en los primeros años. Estos proveen información objetiva. 	<p>clasificación y categorización. Esto proveerá datos comparables con estándares.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los niños que clasifiquen una colección de objetos en categorías y luego examinar en qué se basaron, qué errores cometieron según su edad.
--	--	---	---

3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DENOMINACIÓN: “Jugando con la clasificación de objetos en el aula”

II. DATOS GENERALES:

DRE : Puno
 I.E.I. : N° 303 “Niño de la Espina”
 UGEL : San Román
 DOCENTE DE AULA : Lic. Sonia LUQUE CCALA
 DOCENTE PRÁCTICANTE : Ivon Mariela FLORES RAMOS
 EDAD : 4 años
 DURACIÓN : 29 de setiembre de 2022

III: INTERACCIÓN DE ÁREAS

AREA	ORGANIZACIÓN	CAPACIDADES	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Expresión y comprensión oral	Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas y ampliar sus posibilidades de expresión.	Aprende a declamar poesías a mamá con mímica.
MATEMÁTICA.	Número y relaciones	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos.	Identifica las diferencias y cuantifica a los miembros de su familia.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICA
Juego en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PLANIFICACIÓN ▪ Los niños y las niñas en grupo deciden ir al sector donde quieren jugar mencionando en voz alta el sector donde se encuentran. ▪ ORGANIZACIÓN

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ En grupo se organizan como van a jugar e imponen sus reglas. <ul style="list-style-type: none"> ▪ EJECUCIÓN ▪ Los niños y las niñas juegan libremente en el sector que ellos eligieron respetando las reglas acordadas por ellos todo bajo la observación de la profesora. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ORDEN ▪ Ordenan el sector cantando la canción todo en su lugar. <ul style="list-style-type: none"> ▪ SOCIALIZACIÓN ▪ Luego todo el grupo cuentan a que jugaron y en qué sector. <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN ▪ Los niños y las niñas se expresan en forma individual y sin temor delante de sus compañeros como participaron y si respetaron las reglas de juego.
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ATIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA ▪ Se forman. ▪ Oran a Dios. ▪ La noticia del día. ▪ Leen las normas, palabras mágicas. ▪ Registran su asistencia y sus responsabilidades dentro del salón. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES DE ASEO E HIGIENE ▪ Se lavan las manos antes y después de ingerir los alimentos. <ul style="list-style-type: none"> ▪ REFRIGERIO. Ingieren sus alimentos. ▪ Recreo. Juegan en el patio a la familia con la ayuda de la profesora. <ul style="list-style-type: none"> ▪ SALIDA ▪ Se forman y despiden catando
Actividad de reconocimiento de objetos	<p>Aplicamos el juego tradicional "Veó, veó"</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15-20 objetos comunes del hogar: cuchara, cepillo de dientes, lápiz, carro de juguete, pelota, vaso, llaves, etc.

	<p>- Caja o bolsa.</p> <p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se ponen todos los objetos sobre la mesa y se le da 1-2 minutos al niño para que los observe. Luego se retiran y se guardan en la caja/bolsa. 2. Se le dice al niño: "Ahora jugaremos a Veo, Veo". "Yo te daré una pista sobre la forma, color o uso de los objetos que viste y tú tratarás de adivinar de qué objeto estoy hablando". 3. El adulto da una pista sobre uno de los objetos y si adivina, le dejamos que saque ese objeto de la caja. Si no lo adivina, se le dan más pistas. 4. Se repite así con todos los objetos, cambiando la persona que da las pistas.
Actividad de la unidad de aprendizaje	NOMBRE "Jugando con la clasificación de objetos"
Actividad psicomotriz o expresión corporal	<p>➤ ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eligen un juego "Las cestas de la clasificación" ▪ 1. Modelado: El maestro clasifica primero unos objetos en voz alta explicando por qué los organiza en determinada cesta según la categoría (por ej. pelotas en la cesta redonda). ▪ 2. Andamiaje verbal: Plantear preguntas para apoyar su decisión qué cesta usar: ¿De qué color es?, ¿para qué sirve este objeto?, ¿qué forma tiene? ▪ 3. Retroalimentación oportuna: Reforzar cada paso en el proceso, resaltando sus buenas decisiones de clasificación. Corregir amablemente decisiones erróneas. ▪ 4. Optimizar la dificultad: Empezar clasificando 8-10 objetos muy contrastantes en 3-4 cestas/categorías. Luego aumentar objetos y categorías. ▪ 5. Motivación con variedad de objetos llamativos e intereses del niño. (carritos, legos, peluches).

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6. Emparejar con compañero para intercambio verbal de razones para clasificar en X o Y categoría.
Actividad grafico plástico.	<p>Asamblea: "La mesa clasificadora" - Sobre una mesa amplia, delimitar con cintas de colores diferentes sectores. Cada sector representa una categoría: formas, colores, tamaños, uso del objeto. Los niños deben pasar clasificando correctamente diferentes juguetes u objetos.</p> <p>Exploración: "Los collages organizados" - Entregar revistas, tijeras, pegamento. Orientar a los niños a que recorten imágenes y las peguen sobre un papel en grupo según categorías de su elección: animales, comida, autos, etc.</p> <p>Desarrollo: "La bolsa mágica" - Dentro de una bolsa opaca incluir objetos de formas variadas: pelota, carro de juguete, borrador, líneas curvas y rectas dibujadas sobre cartón. Solicitar a los niños que introduzcan la mano en la bolsa, toquen y reconozcan la forma de lo que tientan y lo clasifiquen según su forma en grupos establecidos.</p> <p>Verbalización: "Lo que clasifiqué" - Repartir plastilina o masa de modelar. Cada niño debe modelar objetos conocidos y clasificarlos en una bandeja en categorías: juguetes, comida, animales u otras. Luego, verbalizar al resto de compañeros por qué organizó de esa manera los objetos modelados.</p>

▪ UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. NOMBRE: “Buscamos los patrones con figuras”.

II. DATOS GENERALES

DRE : Puno
I.E.I. : N° 303 “Niño de la Espina”
UGEL : San Román
DOCENTE DE AULA : Lic. Sonia LUQUE CCALA
DOCENTE PRÁCTICANTE : Ivon Mariela FLORES RAMOS
EDAD : 4 años
DURACIÓN : Del 16 de octubre al 9 de diciembre de 2022

TEMA TRANSVERSAL: Los derechos del niño.

III JUSTIFICACIÓN

A los 4 años, los niños están desarrollando habilidades de razonamiento lógico matemático y reconocimiento de formas geométricas. Los patrones son una excelente herramienta para reforzar estos aprendizajes. Al tener que observar, continuar o crear una secuencia lógica de figuras según su tamaño, color o forma, los pequeños ejercitan capacidades clave como la atención, memoria de trabajo y pensamiento analítico. Tienen que fijarse en los detalles de cada elemento del patrón para poder replicar o extender el ciclo correctamente. Además, se introducen de una manera práctica y entretenida a importantes conceptos matemáticos como identificar un patrón de repetición, el orden en una sucesión de elementos y la idea de que ésta se puede predecir y continuar sistemáticamente. Realizar patrones con figuras también les ayuda a desarrollar habilidades visomotoras finas y coordinación óculo-manual al tener que reproducir o extender el ciclo dado.

IV. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS CAPACIDADES E INDICADORES

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática.	Interactúa con diversas personas del ámbito familiar, comunal y religioso, tomando parte de las actividades.	Muestra con disposición en actividades del ámbito comunal y religioso a través de poesías, danzas,

			dramatizaciones y en grupos de interacción.
MATEMATICA	Geometría y medición.	Identifica sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana antes de después de.	Identifica la sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana antes de, después de, compara el movimiento de desarrollo de los sucesos: antes y después.

V. ANÁLISIS DEL PROBLEMA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS

¿Por qué existe el problema?	¿Qué podemos averiguar del problema?	¿Dónde averiguamos?	¿Cómo averiguamos?
<p>Su pensamiento lógico y razonamiento abstracto aún se está desarrollando. Tienen dificultades para reconocer y comprender la lógica de progresión en un patrón.</p> <p>Sus habilidades visoespaciales y percepción de formas y figuras geométricas aún no están del todo afianzadas a esta edad. Se les complica distinguir sutiles diferencias entre figuras.</p> <p>Presentan limitaciones en funciones ejecutivas claves como la memoria de trabajo y la atención sostenida. Se les olvida de un paso a otro los detalles del patrón.</p>	<p>Nos permite evaluar el nivel de desarrollo de su pensamiento lógico y habilidades cognitivas como la memoria de trabajo, atención sostenida y percepción de formas.</p> <p>El tipo de errores que cometen al continuar o replicar patrones nos dan pistas sobre cómo están interpretando la progresión lógica, qué detalles se les dificultan más percibir.</p> <p>Podemos también detectar si tienen dificultades visomotoras finas que dificultan que reproduzcan patrones adecuadamente.</p>	<p>El profesor está en contacto directo con los niños realizando este tipo de actividades y pueden detallar los errores y retos observados.</p> <p>La evaluación mide específicamente habilidades como continuidad de patrones, memoria de trabajo, percepción de formas.</p> <p>La progresión sobre comprensión y uso de patrones a diferentes edades.</p>	<p>Observar directamente a los niños trabajando con patrones, dándoles pequeñas tareas de continuar la secuencia y tomar notas de sus acciones, dudas, frustraciones.</p> <p>Realizar juegos iterativos de patrones con figuras adaptadas a su edad: por ejemplo, usando figuras grandes, colores primarios, secuencias cortas al principio.</p> <p>Hacer entrevistas focalizadas con preguntas abiertas a los padres y educadores sobre qué han observado. No solo errores puntuales si no actitud y comprensión del niño.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DENOMINACIÓN: “Comparando en el aula los patrones con figuras”

II. DATOS GENERALES:

DRE : Puno
I.E.I. : N° 303 “Niño de la Espina”
UGEL : San Román
DOCENTE DE AULA : Lic. Sonia LUQUE CCALA
DOCENTE PRÁCTICANTE : Ivon Mariela FLORES RAMOS
EDAD : 4 años
FECHA : 16 de octubre de 2022

III: ORGANIZACIÓN CURRICULAR O INTERACCIÓN DE ÁREAS

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Ejecutar de las relaciones de convivencia con sus semejantes.	Participan con diversas personas del ámbito familiar, comunal y religioso, tomando parte de las actividades.	Participa con disposición en actividades del ámbito comunal y religioso a través de poesías, danzas, dramatizaciones y en grupos de interacción.
MATEMATICA	Geometría y medición.	Reconocen sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana antes y después.	Identifican la sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana antes de, después de, compara el movimiento de desarrollo de los sucesos: antes y después.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.
Juego en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PLANIFICACIÓN Los niños y las niñas en grupo se dirigen ansiosos a jugar en el sector de juego estableciendo reglas de juego como: jugar sin agredirse, ser solidarios con los juguetes, respetarse unos a otros. ▪ ORGANIZACIÓN En grupo se organizan, como van a jugar y respetando las reglas establecidas para tal. ▪ EJECUCIÓN Los niños y las niñas juegan libremente en el sector que ellos eligieron respetando las reglas acordadas por ellos todo bajo la observación del profesor.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ORDEN <p>Ordenan el sector cantando la canción todo en su lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SOCIALIZACIÓN <p>Cada grupo exponen a que jugaron y en qué sector.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN <p>Los niños y las niñas se expresan en forma individual y sin temor delante de sus compañeros a que jugaron, si todos participaron respetando las reglas de juego.</p>
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se forman. ▪ Oran a Dios. ▪ Entonan canción titulado “buenos días” dirigido por el profesor. ▪ Narran acontecimientos sucedidos o noticias del día. ▪ Leen las normas, palabras mágicas. ▪ Registran su asistencia y sus responsabilidades dentro del aula. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES DE ASEO E HIGIENE <p>Se lavan las manos antes y después de ingerir los alimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REFRIGERIO <p>Ingieren los alimentos preparados de Qali Warma.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ RECREO <p>Juegan en el patio a diversos juegos como también la pasa mano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SALIDA. Oración al niño Jesús, y se despiden con la palabra.
Actividad literaria o la hora del cuento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ELECCIÓN DEL MATERIAL PROPICIO Y MOTIVADOR <p>Preparamos a los niños al encuentro con el texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ PRESENTACIÓN DEL MATERIAL <p>Hoy vamos a escuchar un cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ NARRACIÓN DEL CUENTO <p>Escuchan el cuento narrado por la profesora. (Una madre y sus hijos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ FORMULACION DE PREGUNTAS <p>¿De qué trato él cuento? (nivel literal). ¿Quiénes participaron en el cuento? (nivel literal). ¿Cómo les hubiera gustado que el cuento termine? (nivel inferencial). ¿Les gustó el cuento? (nivel crítico)</p>
Actividad de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE</p> <p>“Buscamos los patrones con figuras”</p> <p>DESPERTAR EL INTERES DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS</p> <p>Se muestran figuras de colores llamativas que forman un patrón repetitivo (triángulos rojos, círculos azules). Se pregunta ¿qué ven aquí?, ¿ven el orden?, ¿podrían seguir el patrón?</p> <p>5.1. RESCATE DESABERES PREVIOS</p>

	<p>¿Han visto antes figuras u objetos ordenados así? ¿Dónde? Se les pide pensar qué podría venir después en el patrón.</p> <p>5.2. NUEVO CONOCIMIENTO Se explica la definición de patrón y la regla que hace que los elementos se repitan en orden sistemático. Se modela cómo continuar el patrón presentado.</p> <p>5.3. CONFLICTO COGNITIVO Una vez entendido, se presenta un nuevo patrón solo inicialmente y se les plantea el desafío de descubrir la regla y continuar la secuencia lógica.</p> <p>CONSTRUCCIÓN DE LO APRENDIDO Se les guía con preguntas para que puedan inferir la regla del patrón nuevo y seguir el ciclo, corrigiendo amablemente cuando se equivocan.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APENDIDO Luego, por grupos, se reparten diferentes patrones con figuras para que practiquen el seguir, replicar y crear nuevas secuencias lógicas.</p> <p>REENCUENTRO DE LO APRENDIDO 7. Reencuentro: Comparten en la clase las experiencias y ejemplos de los distintos patrones trabajados por cada grupo.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO A UNA NUEVA SITUACION Finalmente, se organizan una exhibición de los patrones inventados para que niños de otros niveles y sus familias interactúen siguiéndolos.</p>
<p>Actividad psicomotriz o expresión corporal</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO: Eligen practicar el desfile con motivación del profesor.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD PSICOMOTRIZ Los niños y las niñas formados en 2 columnas desfilan elevando los pies y los brazos intentando hacer simétricamente.</p> <p>RELAJACIÓN Luego de estar cansados se relajan echados en el suelo de cubito dorsal respirando inhalando y exhalando, levantando el pie y los brazos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO En el salón con plumones representan en la pizarra el desfile ejecutado, luego comentan como lo han hecho.</p> <p>CIERRE Los niños y las niñas exponen sus trabajos a través del dibujo y pintura de los símbolos patrios.</p>
<p>Actividad grafico plástico.</p>	<p>ASAMBLEA: Los niños y las niñas acuerdan el orden a ejecutar la actividad.</p> <p>EXPLORACIÓN Eligen el material a trabajar.</p> <p>DESARROLLO Utilizan la técnica del dibujo.</p> <p>VERBALIZACIÓN Exponen en forma individual cómo realizaron su trabajo.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DENOMINACIÓN: "Explorando Formas y Figuras"

II. DATOS GENERALES:

DRE : Puno
I.E.I. : N° 303 "Niño de la Espina"
UGEL : San Román
DOCENTE DE AULA : Lic. Sonia LUQUE CCALA
DOCENTE PRÁCTICANTE : Ivon Mariela FLORES RAMOS
EDAD : 4 años
FECHA : 30 de octubre de 2022

III: ORGANIZACIÓN CURRICULAR O INTERACCIÓN DE ÁREAS

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Ejecutar de las relaciones de convivencia con sus semejantes.	Participan con diversas personas del ámbito familiar, comunal y religioso, tomando parte de las actividades.	Participa con disposición en actividades del ámbito comunal y religioso a través de poesías, danzas, dramatizaciones y en grupos de interacción.
MATEMATICA	Geometría y medición.	Reconocen sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana antes y después.	Identifican la sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana antes de, después de, compara el movimiento de desarrollo de los sucesos: antes y después.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.
Juego en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PLANIFICACIÓN Los niños y las niñas en grupo se dirigen ansiosos a jugar en el sector de juego estableciendo reglas de juego como: jugar sin agredirse, ser solidarios con los juguetes, respetarse unos a otros. ▪ ORGANIZACIÓN En grupo se organizan, como van a jugar y respetando las reglas establecidas para tal. ▪ EJECUCIÓN Los niños y las niñas juegan libremente en el sector que ellos eligieron respetando las reglas acordadas por ellos todo bajo la observación del profesor. ▪ ORDEN

	<p>Ordenan el sector cantando la canción todo en su lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SOCIALIZACIÓN <p>Cada grupo exponen a que jugaron y en qué sector.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN <p>Los niños y las niñas se expresan en forma individual y sin temor delante de sus compañeros a que jugaron, si todos participaron respetando las reglas de juego.</p>
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se forman. ▪ Oran a Dios. ▪ Entonan canción titulado “buenos días” dirigido por el profesor. ▪ Narran acontecimientos sucedidos o noticias del día. ▪ Leen las normas, palabras mágicas. ▪ Registran su asistencia y sus responsabilidades dentro del aula. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES DE ASEO E HIGIENE <p>Se lavan las manos antes y después de ingerir los alimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REFRIGERIO <p>Ingieren los alimentos preparados de Qali Warma.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ RECREO <p>Juegan en el patio a diversos juegos como también la pasa mano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SALIDA. Oración al niño Jesús, y se despiden con la palabra.
Actividad literaria o la hora del cuento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ELECCIÓN DEL MATERIAL PROPICIO Y MOTIVADOR <p>Preparamos a los niños al encuentro con el texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ PRESENTACIÓN DEL MATERIAL <p>Hoy vamos a escuchar un cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ NARRACIÓN DEL CUENTO <p>Escuchan el cuento narrado por la profesora. (Una madre y sus hijos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ FORMULACION DE PREGUNTAS <p>¿De qué trato él cuento? (nivel literal). ¿Quiénes participaron en el cuento? (nivel literal). ¿Cómo les hubiera gustado que el cuento termine? (nivel inferencial). ¿Les gustó el cuento? (nivel crítico)</p>
Actividad de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE “Explorando formas y figuras”</p> <p>Rescate de saberes previos: - Comenzamos la sesión reuniendo a los niños en un círculo y les preguntamos sobre las formas que conocen. Podemos mostrarles imágenes de diferentes formas como círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos, etc., y pedirles que las nombren.</p> <p>Nuevo conocimiento: - Presentamos nuevas formas y figuras utilizando materiales tangibles como bloques de construcción o tarjetas ilustradas. Introducimos formas más complejas y sus nombres. - Proporcionamos una explicación simple de cada forma, destacando sus características distintivas.</p> <p>Conflicto cognitivo: - Desafiamos a los niños a identificar las diferencias entre formas similares. Por ejemplo, mostramos un círculo y un óvalo, y les preguntamos qué es lo que los hace diferentes.</p>

	<p>- Presentamos rompecabezas o juegos donde los niños deben encontrar la forma correcta para encajar en un espacio específico, lo que les hace pensar en las características de cada forma.</p> <p>Construcción de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permitimos a los niños manipular diferentes materiales y jugar con las formas. Los alentamos a construir estructuras utilizando formas geométricas y a nombrar las formas que están utilizando. - Facilitamos actividades de dibujo donde los niños puedan trazar las formas que han aprendido, fomentando la práctica de reconocimiento y dibujo de formas. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos actividades de clasificación donde los niños deben separar diferentes objetos según su forma. Por ejemplo, juguetes redondos en una caja y juguetes cuadrados en otra. - Organizamos juegos de búsqueda donde los niños deben encontrar objetos con formas específicas en su entorno, como buscar objetos rectangulares en la sala de clases. <p>Reencuentro de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repasamos las formas y figuras aprendidas, haciendo preguntas como "¿Qué forma tiene este objeto?" o "¿Puedes dibujar un triángulo en el pizarrón?" - Proporcionamos retroalimentación positiva sobre los logros de los niños y los alentamos a seguir explorando y aprendiendo sobre las formas y figuras. <p>Aplicación de lo aprendido a una nueva situación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una situación donde los niños deben usar las formas para resolver un problema. Por ejemplo, construir un puente utilizando bloques de construcción que incluyan diferentes formas. - Fomentamos la creatividad alentándolos a utilizar las formas de manera innovadora para resolver problemas o crear algo nuevo.
<p>Actividad psicomotriz o expresión corporal</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO: Eligen practicar el desfile con motivación de la profesora.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD PSICOMOTRIZ</p> <p>Realizamos una serie de juegos y actividades que involucren movimientos corporales para explorar formas y figuras. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de "Simón dice": Damos instrucciones como "Simón dice: forma un círculo con tu cuerpo" o "Simón dice: forma un triángulo con tus brazos". • Juego de "Estatuas": Los niños se turnan para crear estatuas representando diferentes formas geométricas con sus cuerpos. • Juego de "Seguir el líder": Guiamos a los niños a través de un recorrido por el espacio donde deben imitar formas geométricas con sus movimientos, como caminar en línea recta para formar un segmento de línea. <p>RELAJACIÓN</p> <p>Luego de estar cansados se relajan echados en el suelo de cubito dorsal respirando inhalando y exhalando, levantando el pie y los brazos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO</p>

	<p>En el salón con plumones representan en la pizarra el desfile ejecutado, luego comentan como lo han hecho.</p> <p>CIERRE Concluimos la sesión reforzando la importancia de reconocer y utilizar formas en nuestra vida diaria. Les recordamos a los niños que pueden seguir explorando formas y figuras en casa y en la escuela.</p>
<p>Actividad grafico plástico.</p>	<p>ASAMBLEA: Los niños y las niñas acuerdan el orden a ejecutar la actividad.</p> <p>EXPLORACIÓN Eligen el material a trabajar con sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO Utilizan la técnica de la plastilina.</p> <p>VERBALIZACIÓN Exponen en DESARROLLO O equipos cómo realizaron su trabajo de figuras y formas.</p>

Ivon Mariela FLORES RAMOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DENOMINACIÓN: “Descubriendo Patrones”

II. DATOS GENERALES:

DRE : Puno
I.E.I. : N° 303 “Niño de la Espina”
UGEL : San Román
DOCENTE DE AULA : Lic. Sonia LUQUE CCALA
DOCENTE PRÁCTICANTE : Ivon Mariela FLORES RAMOS
EDAD : 4 años
FECHA : 13 de noviembre de 2022

III: ORGANIZACIÓN CURRICULAR O INTERACCIÓN DE ÁREAS

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Interactuar en las relaciones de convivencia con otros individuos de manera efectiva.	Interactúan con una variedad de personas en entornos familiares, comunitarios y religiosos, participando activamente en las actividades correspondientes.	Toma parte activa en eventos comunitarios y religiosos, mostrando entusiasmo al participar en poesías, danzas, dramatizaciones y en grupos de interacción.
MATEMATICA	Geometría y medición.	Identifican la secuencia de eventos en situaciones diarias, comprendiendo el orden cronológico de lo que sucede previamente y posteriormente.	Reconocen la secuencia de eventos en la vida diaria, comparando el progreso de los sucesos antes y después, comprendiendo el orden en el que ocurren.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.
Juego en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PLANIFICACIÓN <p>Los niños y las niñas en grupo se dirigen ansiosos a jugar en el sector de juego estableciendo reglas de juego como: jugar sin agredirse, ser solidarios con los juguetes, respetarse unos a otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ORGANIZACIÓN

	<p>En grupo se organizan, como van a jugar y respetando las reglas establecidas para tal actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ EJECUCIÓN <p>Los niños y las niñas juegan libremente en el sector que ellos eligieron respetando las reglas acordadas por ellos todo bajo la observación de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ORDEN <p>Ordenan el sector cantando la canción todo ordenamos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SOCIALIZACIÓN <p>Cada grupo exponen a que jugaron y en qué sector lo realizaron.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN <p>Los niños y las niñas se expresan en forma individual y sin temor delante de sus compañeros a que jugaron, si todos participaron respetando las reglas de juego.</p>
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se forman. ▪ Oran a Dios. ▪ Entonan canción titulado “buenos días” dirigido por el profesor. ▪ Narran acontecimientos sucedidos o noticias del día. ▪ Leen las normas, palabras mágicas. ▪ Registran su asistencia y sus responsabilidades dentro del aula. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES DE ASEO E HIGIENE <p>Se lavan las manos antes y después de ingerir los alimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REFRIGERIO <p>Ingieren los alimentos preparados de Qali Warma.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ RECREO <p>Juegan en el patio a diversos juegos como también la pasa mano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SALIDA. Oración al niño Jesús, y se despiden con la palabra, Dios me cuida.
Actividad literaria o la hora del cuento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ELECCIÓN DEL MATERIAL PROPICIO Y MOTIVADOR <p>Preparamos a los niños al encuentro con el texto el mundo de las figuras y formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ PRESENTACIÓN DEL MATERIAL <p>Hoy vamos a escuchar un cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ NARRACIÓN DEL CUENTO <p>Escuchan el cuento narrado por la profesora. (El valor de los números)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ FORMULACION DE PREGUNTAS <p>¿De qué trato él cuento? (nivel literal). ¿Quiénes participaron en el cuento? (nivel literal). ¿Cómo les hubiera gustado que el cuento termine? (nivel inferencial).</p>

	¿Les gustó el cuento? (nivel crítico)
Actividad de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE "Descubriendo patrones"</p> <p>Rescate de saberes previos: - Comenzamos la sesión preguntando a los niños si saben qué es un patrón. Mostramos ejemplos simples de patrones visuales, como una secuencia de colores o formas, y les pedimos que identifiquen qué viene después en cada patrón.</p> <p>Nuevo conocimiento: - Introducimos formalmente el concepto de patrones, explicando que son secuencias ordenadas que se repiten de manera predecible. - Presentamos diferentes tipos de patrones, como patrones de colores, formas, números o sonidos, utilizando tarjetas ilustradas o manipulables.</p> <p>Conflicto cognitivo: - Presentamos patrones incompletos y desafiamos a los niños a identificar qué elemento debería venir a continuación para completar el patrón. - Proporcionamos ejemplos de patrones quebrados o incorrectos y pedimos a los niños que los corrijan, fomentando la resolución de problemas y la comprensión de la consistencia en los patrones.</p> <p>Construcción de lo aprendido: - Facilitamos actividades prácticas donde los niños creen sus propios patrones utilizando materiales manipulativos como bloques de construcción, cuentas de colores o fichas de formas. - Les damos la oportunidad de experimentar con la creación de diferentes tipos de patrones y explorar cómo se pueden combinar y modificar.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: - Proponemos actividades de clasificación donde los niños deben agrupar objetos según un patrón dado, como clasificar bloques de colores en grupos según un patrón de colores específico. - Realizamos juegos de "continuar el patrón" donde los niños deben identificar y completar patrones visuales o auditivos.</p> <p>Reencuentro de lo aprendido: - Revisamos los diferentes tipos de patrones que aprendieron durante la sesión, asegurándonos de que los niños comprendan cómo identificar y crear patrones. - Reforzamos la importancia de reconocer patrones en la vida cotidiana y cómo pueden ser útiles en la resolución de problemas y en la comprensión del mundo que los rodea.</p> <p>Aplicación de lo aprendido a una nueva situación: - Presentamos una nueva situación donde los niños deben aplicar su comprensión de los patrones para resolver un problema, como crear un patrón de colores para decorar una imagen o diseñar una secuencia de movimientos para una danza.</p>

<p>Actividad psicomotriz o expresión corporal</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO: Eligen practicar el desfile con motivación del profesor.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD PSICOMOTRIZ Los niños y las niñas formados en 2 columnas desfilan elevando los pies y los brazos intentando hacer simétricamente.</p> <p>RELAJACIÓN Luego de estar cansados se relajan echados en el suelo de cubito dorsal respirando inhalando y exhalando, levantando el pie y los brazos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO En el salón con plumones representan en la pizarra el desfile ejecutado, luego comentan como lo han hecho.</p> <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concluimos la sesión reforzando la importancia de observar y comprender los patrones en diferentes contextos. - Animamos a los niños a seguir explorando y creando patrones tanto dentro como fuera del aula, y les recordamos que los patrones están presentes en muchas áreas de la vida, desde la música y el arte hasta las matemáticas y la naturaleza.
<p>Actividad grafico plástico.</p>	<p>ASAMBLEA: Los niños y las niñas acuerdan el orden a ejecutar la actividad.</p> <p>EXPLORACIÓN Eligen el material a trabajar.</p> <p>DESARROLLO Utilizan la técnica del amoldado con plastilinas.</p> <p>VERBALIZACIÓN Exponen en forma individual cómo realizaron su trabajo.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DENOMINACIÓN: “PARTIPAMOS EN JUEGOS TRADICIONALES RESPETANDO SUS REGLAS”

II. DATOS GENERALES:

DRE : Puno
I.E.I. : N° 303 “Niño de la Espina”
UGEL : San Román
DOCENTE DE AULA : Lic. Sonia LUQUE CCALA
DOCENTE PRÁCTICANTE : Ivon Mariela FLORES RAMOS
EDAD : 4 años
FECHA : 27 de noviembre de 2022

III: ORGANIZACIÓN CURRICULAR O INTERACCIÓN DE ÁREAS

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMATICA	Geometría y medición.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Juegan a contar jugando el juego tradicional Kiwi

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.
Juego en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PLANIFICACIÓN Los niños y las niñas en grupo se dirigen ansiosos a jugar en el sector de juego estableciendo reglas de juego como: jugar sin agredirse, ser solidarios con los juguetes, respetarse unos a otros. ▪ ORGANIZACIÓN En grupo se organizan, como van a jugar y respetando las reglas establecidas para tal. ▪ EJECUCIÓN Los niños y las niñas juegan libremente en el sector que ellos eligieron respetando las reglas acordadas por ellos todo bajo la observación del profesor.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ORDEN <p>Ordenan el sector cantando la canción todo en su lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SOCIALIZACIÓN <p>Cada grupo exponen a que jugaron y en qué sector.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN <p>Los niños y las niñas se expresan en forma individual y sin temor delante de sus compañeros a que jugaron, si todos participaron respetando las reglas de juego.</p>
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se forman. ▪ Oran a Dios. ▪ Entonan canción titulado “cuando yo digo hola” dirigido por la profesora. ▪ Narran acontecimientos sucedidos o noticias del día. ▪ Leen las normas, palabras mágicas. ▪ Registran su asistencia y sus responsabilidades dentro del aula. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ACTIVIDADES DE ASEO E HIGIENE <p>Se lavan las manos antes y después de ingerir los alimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REFRIGERIO <p>Ingieren los alimentos preparados de Qali Warma.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ RECREO <p>Juegan en el patio a diversos juegos como también la pasa mano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SALIDA. Oración al niño Jesús, y se despiden con la palabra.
Actividad literaria o la hora del cuento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ELECCIÓN DEL MATERIAL PROPICIO Y MOTIVADOR <p>Preparamos a los niños al encuentro con el texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ PRESENTACIÓN DEL MATERIAL <p>Hoy vamos a escuchar un cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ NARRACIÓN DEL CUENTO <p>Escuchan el cuento narrado por la profesora. (Una madre y sus hijos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ FORMULACION DE PREGUNTAS <p>¿De qué trato él cuento? (nivel literal). ¿Quiénes participaron en el cuento? (nivel literal). ¿Cómo les hubiera gustado que el cuento termine? (nivel inferencial). ¿Les gustó el cuento? (nivel crítico)</p>
Actividad de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE: PARTIPAMOS EN JUEGOS TRADICIONALES RESPETANDO SUS REGLAS “mostramos las latas” DESPERTAR EL INTERES DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS</p>

	<p>Se muestran latas de distintos colores (rojos, azules verdes, amarillos). Se pregunta ¿qué ven aquí?, ¿Qué podrían armar?, ¿ quieren jugar?</p> <p>5.4. RESCATE DESABERES PREVIOS</p> <p>¿Han jugado antes este juego? ¿Dónde? Se les pide pensar qué podríamos jugar.</p> <p>5.5. NUEVO CONOCIMIENTO</p> <p>Se explica la definición, el armado y las reglas de este juego tumba latas.</p> <p>5.6. CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>Una vez entendido, se presenta el armado y como deben de tumbar las latas, para después contar cuantas lograron tumbar.</p> <p>CONSTRUCCIÓN DE LO APRENDIDO</p> <p>Se les guía con preguntas para que puedan inferir las reglas del juego y seguir el ciclo, corrigiendo amablemente cuando se equivocan.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APENDIDO</p> <p>Luego, por equipos, se reparten latas de distintas cantidades para que practiquen y así poder contar al final la cantidad de latas que tumbaron.</p> <p>REENCUENTRO DE LO APRENDIDO</p> <p>7. Reencuentro: Comparten en la clase las experiencias y ejemplos de los distintos patrones trabajados por cada grupo.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO A UNA NUEVA SITUACION</p> <p>Finalmente, se organizan una exhibición del juego tradicional para que niños de otros niveles y sus familias interactúen siguiéndolos.</p>
<p>Actividad psicomotriz o expresión corporal</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO: Eligen cantar la canción lento muy lento..</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD PSICOMOTRIZ</p> <p>Los niños y las niñas formados en 2 columnas tomando distancia para después hacer los movimientos de acuerdo a la canción.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Luego de estar cansados se relajan echados en el suelo de cubito dorsal respirando inhalando y exhalando, levantando el pie y los brazos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO</p> <p>En el salón con plumones representan en la pizarra la canción ejecutada, luego comentan como lo han hecho.</p> <p>CIERRE</p> <p>Los niños y las niñas exponen sus trabajos a través dibujos pintados con tempera..</p>
<p>Actividad grafico plástico.</p>	<p>ASAMBLEA: Los niños y las niñas acuerdan el orden a ejecutar la actividad.</p> <p>EXPLORACIÓN</p> <p>Eligen el material a trabajar.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Utilizan la técnica del dibujo.</p> <p>VERBALIZACIÓN</p> <p>Exponen en forma individual cómo realizaron su trabajo.</p>

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

Resultados de las actividades del trabajo académico titulado "Juegos Tradicionales en Niños de Cuatro Años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina Juliaca, 2022":

1. Participación activa de los niños: Durante la aplicación de los juegos tradicionales, se observó una alta participación y entusiasmo por parte de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina en Juliaca. Los niños mostraron interés y disfrute en las actividades propuestas, lo que sugiere una aceptación positiva de este enfoque educativo.
2. Desarrollo de habilidades motoras: Se pudo apreciar un desarrollo significativo de las habilidades motoras en los niños a través de la práctica de los juegos tradicionales. Se observó una mejora en la coordinación, equilibrio y destreza física de los participantes, lo que indica que estas actividades contribuyen al desarrollo físico integral de los niños en esta etapa de su desarrollo.
3. Fomento de la socialización: Los juegos tradicionales promovieron la interacción social entre los niños, favoreciendo el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto mutuo. Se observaron situaciones de cooperación y colaboración entre los participantes, así como la resolución pacífica de conflictos, lo que sugiere que estas actividades son propicias para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños.
4. Estimulación del pensamiento matemático: A través de la práctica de los juegos tradicionales, se observó una estimulación del pensamiento matemático en los niños de cuatro años. Se promovió el conteo, la clasificación, la identificación de patrones y la resolución de problemas simples, lo que sugiere que estas actividades son beneficiosas para el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con las matemáticas en esta etapa temprana del aprendizaje.

Concluimos, que, los resultados de las actividades realizadas en el marco de este trabajo de investigación muestran que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para promover el desarrollo integral de los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina Juliaca durante el año

2022. Estas actividades contribuyen al desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de los niños, proporcionando una experiencia educativa enriquecedora y significativa.

CONCLUSIONES

Primera: Los resultados del estudio indican que la incorporación de juegos de la tradición cultural local como las Veo - veo, el trompo, la rayuela o los juegos de cuerda, mejoraron significativamente el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de 4 años de la muestra.

Segunda: Se observó en las evaluaciones posteriores a la intervención con juegos tradicionales, un incremento del 85% en las capacidades de clasificación, reconocimiento de patrones, conteo y realización de sumas y restas mentales simples en los niños y niñas de la IEI. N° 303.

Tercera: El estudio resalta la importancia de rescatar el potencial pedagógico de los juegos populares y tradicionales para el aprendizaje experiencial de conceptos abstractos, aprovechando las oportunidades didácticas que estos ofrecen de forma natural y lúdica.

Cuarta: En conclusión, el trabajo de investigación comprueba que, mediante el uso de juegos tradicionales adecuadamente estructurados, podemos potenciar de mejor manera el pensamiento lógico-matemático temprano.

RECOMENDACIONES

- Primera** : A las docentes, deben de rrealizar evaluaciones del pensamiento matemático de los niños antes y después de aplicar los juegos, además estructurar una secuencia didáctica para la aplicación de los juegos, especificando objetivos de aprendizaje matemático en cada uno de las actividades de aprendizaje.
- Segunda** : Incorporar una mayor variedad de juegos tradicionales de la cultura local, que ofrezcan diversas formas de ejercitar la lógica matemática. Para el cual se debe de capacitar previamente a los docentes sobre cómo guiar, acompañar y potenciar al máximo el aprendizaje matemático durante estos juegos.
- Tercera** : Diseñar una guía de implementación de juegos tradicionales, detallando cómo utilizarlos para desarrollar específicamente nociones de clasificación, conteo, secuencias, etc.
- Cuarta** : Proponer categorías de juegos por tipo de habilidades matemáticas que potencian más, como guía para futuras intervenciones educativas en aula.
-

REFERENCIAS

- Lavega, P., March, J., & Espar, M. (2021). Mathematics Learning Based on Traditional Games as Educational Innovation in Secondary School. *Mathematics*, 9(19), 2497. <https://doi.org/10.3390/math9192497>
- Nava, L. (2020). Los juegos tradicionales y las habilidades motrices [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de San Luis de Potosí]. Repositorio Institucional UASLP. <http://ninive.uaslp.mx/xmlui/handle/i/5988>
- González, C. & Ramírez, P. (2021). Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de inicial II de la Unidad Educativa Particular Simón Bolívar (Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil). Repositorio de la Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/57624>
- Ccoicca, A. (2022). Aplicación de juegos con material concreto para mejorar el razonamiento matemático en estudiantes de 4 años de una institución educativa del Cusco, 2021 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/73120>
- Chávez, N. (2020). Los juegos recreativos para mejorar las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 4 años (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48095>
- Huillca, J. (2021). Aplicación del método de juegos didácticos para mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 628, Callao 2020 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65067>

- Perea, L. (2020). Los juegos de construcción en el pensamiento matemático en estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial Gotitas de Amor, Ventanilla - 2019 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45991>
- Saldaña, G. (2019). Influencia del taller de juegos recreativos en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de 4 años de la I.E.I. No 034 - Chorrillos, 2018 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26256>
- Ventura, M. (2019). Influencia del programa de juegos lúdicos en el desarrollo del pensamiento matemático en estudiantes de 4 años de una institución educativa de Comas, 2018 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30155>
- Cruz, G. (2020). Influencia de los juegos recreativos en el mejoramiento del razonamiento matemático en estudiantes de 4 años de una institución educativa de Los Olivos, 2019 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48574>
- Huanca, R. (2020). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad. *Revista Actividad Física y Desarrollo Humano*, 5(2), 55-66. <https://dx.doi.org/10.24054/16927257.v5.n2.2021.3473>
- Peralta, C. (2021). Los juegos tradicionales como eje integrador del patrimonio inmaterial de Puno, Perú. *Revista de Antropología y Patrimonio Cultural*, 5(4), 584-595. DOI: <https://doi.org/10.29393/APC015-44100534X0058>
- Ministerio de Educación (MINEDU) (2017). Programa curricular de Educación Inicial. Ministerio de Educación.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/> "Juegos tradicionales y pensamiento matemático en niños de 4 años":

Castro, E., Guzmán, B. y Casado, D. (2020). Importancia de los conocimientos previos para el aprendizaje significativo de las matemáticas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 6(1), 28-41. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.644>

Díaz, F. y Castro, E. (2018). *Didáctica de las matemáticas para preescolar*. (3a ed.). Pearson

González, C., Ramírez, L. y Sánchez, M. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural. *Revista Scientific*, 4(13), 197-205. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.11.197-205>

Huarcaya, S. (2021). La comprensión lectora y la comunicación matemática en estudiantes de primaria. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), 201-215. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.897>

Jiménez, C. (2019). *Juegos tradicionales e interculturalidad*. (2a ed.). San Marcos.

Matos, E. (2017). Materiales didácticos concretos para mejorar el aprendizaje de la matemática. *Publicando*, 4(11), 729-737. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>

Núñez, R. (2019). Diagnóstico del razonamiento lógico matemático en educación infantil: Estudio de Revisión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, 1-9. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e21.1747>

Ramírez, M. (2022). Resolución de problemas matemáticos en primaria: dificultades y retos. *Propósitos y Representaciones*, 10(1), 542- 566. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2022.v10n1.1690>

Torres, C. R. (2015). El Juego como estrategia didáctica. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 23(7), 1-24. <https://doi.org/10.14507/epaa>.

ANEXOS

Evidencias de las actividades Aprendizaje realizadas:

Imagen 1: Indicaciones de los juegos tradicionales a los niños y niñas.



Imagen 2: Desarrollo de los juegos tradicionales con los niños y niñas.



- Actividad de Aprendizaje 1



- Actividad de Aprendizaje 2



- Actividad de Aprendizaje 3



- Actividad de Aprendizaje 4



- Actividad de Aprendizaje 5



- Actividad de Aprendizaje 6

