



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA
HABILIDAD DE CONTEO EN LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE
EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°11521 “MARÍA DE
LOURDES” DEL DISTRITO DE POMALCA - CHICLAYO.**

AUTORA: OLGA MEDINA PERALTA

ASESORA: Mg. PATRICIA CRUZADO SILVA

LAMBAYEQUE – 2019

JURADO



PRESIDENTE

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO



SECRETARIO

Mg. BEDER BOCANEGRA VILCAMANGO



VOCAL

Mg. SEGUNDO VASQUEZ ZULOETA

ACTA DE SUSTENTACION



Nº 0000258

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



Siendo las 12:00 horas del día 14 de febrero del año dos mil 2020
en los ambientes de La FACHSE

Se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 019 -2020 -
D-UP-FACHSE, de fecha 03 de enero de 2020 integrado por:

Presidente (a) : Mra Laura Altamirano Delgado

Secretario (a) : Mz Peder Bocanegra Vilcahuasi

Vocal : Mz Segundo Vazquez Zulueta

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional,
titulado: Juego tradicionales para desarrollar la habilidad
de conteo en las niñas de 5 años de la IE N°
11521 María de Lourdes, Pomalca - Andayo

Presentado por Medina Peralta Olga

y asesorado por: Cruzado Silva Patricia Siliana

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 2050 - 2020 UP-D- FACHSE
de fecha 24/01/2020

Para obtener el título de especialista en: Didáctica de la Educación
Inicial

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva en torno a la estructura del Informe, dominio profesional y calidad expositiva, con participación de los sustentantes.

Culminada la evaluación, se procedió a la calificación del Informe Técnico Profesional en condición de aprobado; con mención de: Muy Bueno

Siendo las 13:00 horas, del mismo día, en la ciudad de Lambayeque se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

[Firma]
PRESIDENTE

[Firma]
SECRETARIO

[Firma]
VOCAL

Observaciones: _____

DEDICATORIA

A mi madre Bertilda Peralta Gayoso por darme el apoyo, aliento para continuar escalando.

Especialmente y amorosamente dedico el presente trabajo a mi compañero de vida, amigo y esposo Giovani Jorge Castro Lescano, por su ayuda, paciencia, amor y comprensión en cada momento que hemos compartido juntos y porque el éxito de uno se convierte en el éxito de los dos.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por darme fuerza para continuar y guiarme, por permitir cumplir una meta más en mi vida.

Un agradecimiento especial a la Mag. Patricia Cruzado Silva así como a las docentes de la Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial de la FACHSE, por todas sus enseñanzas; por cada reto académico que me pusieron y que pude superar con éxito demostrando así que cada esfuerzo vale la pena.

INDICE

Dedicatoria	
Agradecimiento	
Índice	
Resumen	8
Presentación	9
I. Marco Referencial	15
1.1 Referencia Teórico conceptual	16
1.1.1. Referencia Teórica	16
a) La teoría Psicogenética de Jean Piaget	16
- Concepción de Piaget sobre la comprensión de la Noción de número.	17
b) Desarrollo de la habilidad de conteo en alumnos del nivel inicial	19
- Principios del conteo según Gelman y Gallistel	20
c) Estrategias didácticas para el aprendizaje de la matemática	23
d) El juego y la matemática	23
e) Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar la competencia de número y conteo	24
1.1.2. Referencia conceptual	26
1.2. Propósitos de la intervención	30
1.2.1. Objetivo general	30
1.2.2. Objetivos específicos.	30
1.3. Estrategias de intervención	31
1.3.1. Coordinaciones previas	31
1.3.2. Metodología específica	31
1.3.3. Cronograma	32
II. Contenido	33
2.1 Evaluación de entrada	34
2.2. Propuesta didáctica	40
2.2.1. Generalidades	40
2.2.2. Componente didáctico	41
2.2.3. Modelo didáctico	41
2.2.4. Sesiones de enseñanza-aprendizaje	44
2.3. Evaluación de salida	105

2.4. Resultados finales	110
Conclusiones	114
Recomendaciones	115
Bibliografía	116
Anexos	
Anexo 1	Guía de Observación (Evaluación del desarrollo de la habilidad de conteo)
Anexo 2	Juegos Tradicionales
Anexo 3	Fichas de Trabajo aplicada al final de cada sesión
Anexo 4	Ficha de Evaluación aplicada en cada sesión
Anexo 5	Constancia de Aplicación de Trabajo Académico
Anexo 6	Evidencias Fotográficas

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Resultados de la Evaluación de Entrada	38
Gráfico 2	Resultado de la Evaluación de Salida	108
Gráfico 3	Comparación Evaluación de Entrada y Salida	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Resultados de la Evaluación de Entrada	35
Tabla 2	Resumen del Resultado de la Evaluación de Entrada	37
Tabla 3	Resultados de la Evaluación de Salida	105
Tabla 4	Resumen del resultado de la Evaluación de Salida	107
Tabla 5	Resultados Finales obtenidos en la Evaluación de Entrada y Salida	105

RESUMEN

El objetivo del presente Trabajo Académico fue elaborar y ejecutar una propuesta de juegos tradicionales estructurada en sesiones de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca provincia de Chiclayo departamento de Lambayeque, dentro de las estrategias de intervención se realizaron las coordinaciones previas con la directora, con la docente del aula de 5 años y con los padres y madres de familia. En cuanto a la metodología específica se siguió el siguiente procedimiento: selección del aula que presentaba el problema relacionado a un deficiente desarrollo de la habilidad de conteo, siendo esta el aula de 5 años conformada por 27 niñas. Se utilizó la técnica de observación, aplicándose una prueba de entrada, consistente en una guía de observación para evaluar el desarrollo de la habilidad de conteo en las niñas, esta constó de 8 indicadores, a partir de los ítems del Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) del Minedu, relacionado al concepto de conteo teniendo en cuenta las diferentes formas de representación matemática y los principios del conteo de Gelman. Los resultados evidenciaron que el grupo de intervención mostraba un bajo desarrollo de la habilidad de conteo. A continuación se procedió al diseño de quince sesiones de enseñanza-aprendizaje con juegos tradicionales considerando dentro de la secuencia didáctica tres momentos: inicio, proceso y cierre. Se continuó con la aplicación de las sesiones de enseñanza aprendizaje con una regularidad de dos veces por semana desde el 19 de octubre hasta el 07 de diciembre del 2017. Cada sesión tuvo una duración aproximada de 50 minutos. La metodología específica de la matemática trabajada fue: comprensión del problema, búsqueda y ejecución de estrategias, representación de lo concreto a lo simbólico, formalización, reflexión y transferencia.

Para comprobar los efectos de la utilización de los juegos tradicionales, se aplicó una evaluación de salida, la cual consistió en la misma guía de observación aplicada al inicio, y cuyos resultados al ser comparados con la evaluación de entrada demostraron que los niños habían logrado desarrollar la habilidad de conteo.

Palabras clave: juegos tradicionales-habilidad-conteo-nivel inicial.

PRESENTACIÓN

Pomalca es un distrito ubicado en la costa norte peruana del departamento de Lambayeque. Sus límites son: al norte con el distrito de Picsi; al este con el distrito de Tumán; al sur con los distritos Reque y Monsefú; y oeste con los distritos de Chiclayo y José Leonardo Ortiz. Su clima es cálido-templado en verano llegando a 31°C y clima fresco en invierno llegando a temperaturas de 15°C, presentando escasas precipitaciones pluviales y su suelo es arenoso, los cuales se dedican al cultivo de la caña de azúcar.

El distrito de Pomalca presenta áreas de vegetación natural como algarrobos, faiques, chilco, pajarobobo, chope, zapote, totora, bichayo, etc. donde se desarrolla una variada fauna silvestre, como palomas, peches, gallaretas, patos, garzas, chiscos, chíflalas, búhos, etc.

Es uno de los distritos lambayecanos con una gran mixtura de tradiciones y costumbres de distintos grupos humanos, entre regionales y extranjeros, que durante más de cuatro siglos de existencia trajeron a esta tierra su propia cultura a entrelazarse con la nuestra, formada por descendientes de Ventarrón y Collús. Una de las costumbres más conocidas del lugar es la fiesta de la Cruz en Ventarrón.

Desde su entrada nos proyecta el apego a su historia y cultura, el ferrocarril monumento que representa a su antiguo medio de transporte de caña de azúcar a los demás pueblos marca su más antigua y dulce tradición, la caña de azúcar. Así en la actualidad la población de Pomalca es conocido por sus siembras y cosechas de caña de azúcar principalmente entre otros cultivos como camote, arroz y yuca. Destacan la Empresa Agroindustrial Pomalca S.A.A., de origen norteña, se encarga de producir y comercializar el ron Pomalca, aunque su rublo principal es la elaboración y comercialización de azúcar.

Pomalca se caracteriza por tener gente trabajadora que desde las 5 de la mañana llega a vender al mercado, que surge en negocios como farmacias o aquellos que se dedican al trabajo de la industria agroindustrial.

En términos generales, la composición etaria de la población del sector cercado Pomalca nos muestra que ésta es una población relativamente adulta: pues poco más de la población (50.9%) se ubica en el rango de 25 a 64 años seguida del 36% se ubica en el rango de 0 a 24 años.

En cuanto a la urbanicidad e infraestructura encontramos desde la entrada diversas casas de adobe, de quincha y otras de material noble; en cuanto a los colegios, estos se encuentran en su mayoría en buenas condiciones, tienen buenas bases, y los alumnos y padres de familia están conformes con los ambientes en los que sus hijos se forman.

La Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” situada en el distrito de Pomalca provincia de Chiclayo región Lambayeque, es una Institución Educativa Pública de gestión directa que se ubica en la calle Apolinario Salcedo Mz. A Sector 8, la misma que se considera como área urbana.

Esta Institución educativa como ya se mencionó es una institución pública de gestión directa, categoría escolarizada y género mujeres, funciona en el turno de mañana y tarde; pertenece a la Ugel Chiclayo. Cuenta con más de 100 años de trayectoria institucional; fue creada en el año 1916, con el nombre de Escuela Particular “Arica” gracias a la decisión de los dueños de la Hacienda Pomalca, quienes encomendaron la Dirección a la Sra. Amalia de Beleván.

Desde el año 1923 hasta 1941 recibió el nombre de Escuela Elemental de Mujeres y a partir de 1942 hasta 1981 se le denominó Escuela Elemental de Mujeres de Segundo Grado N°745, posteriormente por R.D.N°0141 del 13 de abril de 1981 cambia su denominación por Escuela Primaria de Menores N°11521 y recién en 1987 toma el nombre de Escuela Primaria de Menores N° 11521 “María de Lourdes”, bajo cuya protección viene funcionando.

En el año 1995, según la R.D.R.S. N° 0872-95-RENO/ED; la Mg. Luz Ysabel Capitán Sandoval, asume como titular el cargo de Subdirectora Técnico Pedagógica del nivel primaria, cumpliendo dichas funciones hasta la fecha, con mucha responsabilidad en bienestar de las estudiantes, profesores y padres de familia.

En el año 1999 por R.D.S. N°1520 del 20 de mayo, se amplía el Servicio Educativo al Nivel Secundaria de Menores, y a fines del año 2001 por R.D.S. N°3906 se autoriza el funcionamiento de una Aula de Articulación (inicial 5 años).

En la actualidad cuenta con tres niveles educativos: Inicial, Primaria y Secundaria en la modalidad de menores.

A lo largo de sus más de 100 años al servicio de la Educación ha tenido distinguidas profesionales a cargo de la Dirección, recordando entre ellas a la Sra. Prof. Amalia de Beleván, Sra. Prof. Teodosiana de Doig, Sra. Prof. Eva López Torres de Navarro, Srta. Prof. Mercedes Bullón Enríquez, Sra. Prof. Haydee Ascoy de Siancas, y la Sra. Prof. Carmen Marchena Rioja de Paz.

Desde el 17 de julio del 2003 según R.D.R.S. N°2995-2003, R.D.R.S. N°1364-2004, R.D.R.S. N°1501-2005, R.D.R.S. N°1584-2006 y R.D.R.S. N°0777-2007 ejerció la labor de Director encargado el Lic. Gregorio Lucas Malhaber Vizconde.

En el año 2010, el Lic. Antonio Campos Alavedra asumió la encargatura de la Dirección de acuerdo a la R.D. N° 0168-2010 GR.LAM/DRE/UGEL; En ese mismo año, según la Resolución Directoral N°0298-2010 GR.LAM/DRE/UGEL del 19 de agosto del 2010, el Mg. José del Carmen Montalvo Fernández asumió la Dirección.

A partir del 21 de marzo del 2012, la profesora Guisela Ynés Chávez Quiroz asume la Dirección por encargatura con Resolución Directoral N°0652-2012 GR.LAM/DRE/UGEL hasta el día 17 de octubre del mismo año.

A partir de esta fecha, el Mg. Gregorio Lucas Malhaber Visconde ejerce la encargatura de la Dirección de acuerdo a la Resolución Directoral N°2670-2012 GR.LAM/DRE/UGEL-CHIC., hasta el 31 de diciembre del año 2014.

En el año 2015, en los meses de enero y febrero, ejerce la Dirección del plantel la Mg. Doris Socorro Palacios Alván, y a partir del 10 de marzo asume la responsabilidad de gestionar el plantel la Prof. Maribel Chuye Coronado mediante R.D. N°1124-2015. Actualmente la Institución Educativa celebra su aniversario el 23 de setiembre de cada año.

La plana docente está integrada por 01 profesora en el Nivel Inicial, 32 profesores de aula Nivel Primaria; en el Nivel Secundaria se cuenta con 32 Docentes de las diversas especialidades y 02 Auxiliares de Educación. Asimismo, 02 docentes responsables del Aula de Innovaciones Pedagógicas, 01 secretaria, 01 responsable de biblioteca, 02 guardianes subvencionados por el sector estatal, 01 portera y 07 personas de limpieza subvencionadas por APAFA.

Las aulas son de material noble y cuentan con los servicios básicos de agua, desagüe y luz y de igual manera se disponen de servicios higiénicos adecuados para las niñas. Los ambientes tienen buena iluminación y ventilación, las áreas libres son utilizadas para el desarrollo de las sesiones de psicomotricidad y del recreo donde las niñas pueden correr con total libertad pues se cuenta con un cerco perímetro.

En lo que respecta a material educativo, la sección cuenta con los módulos de materiales proporcionados por el Ministerio de Educación para las diferentes áreas. Asimismo tiene una Aula de Innovaciones Pedagógicas debidamente implementada con moderno mobiliario; 29 computadoras Pentium IV instalada en RED con Servicio de Internet, 68 laptops X0 para primaria, 32 laptops X0 para secundaria, una computadora Advance con un servidor de internet y una laptop portátil Lenovo; además se cuenta con dos proyectores multimedia con sus respectivos écran.

La institución Educativa cuenta además con el Servicio de Psicología, Banda de músicos, a cargo del docente César Villegas Pita, de la especialidad de Arte del Nivel Secundaria. También posee un ambiente de Biblioteca equipada con 1200 libros actualizados, un Laboratorio de Física y Química equipado con 05 modernos Microscopios e instrumentales de Laboratorio (tubos de ensayo, rejillas para los tubos, mecheros) y para los Padres de Familia de los estudiantes funciona Escuela de Padres.

También cuenta con un Proyecto Curricular de institución debidamente articulado, diversificado y contextualizado al P.E.I y los documentos de gestión institucional, Asimismo el funcionamiento de Organizaciones Culturales y Estudiantiles: Equipo de Educación Ambiental, Gestión de Riesgo de Desastre, Municipio Escolar, Seguridad Ciudadana y Policía Escolar. La labor docente se desarrolla en un ambiente de trabajo responsable, esforzado, mancomunado, armonioso y paciente que caracteriza esta Institución Educativa.

Las niñas de 5 años de educación inicial muestran dificultad en contar cantidades, se muestran inseguros en la hora de representar objetos con material concreto y en realizar operaciones simples, este problema influye significativamente en el rendimiento académico ya que las capacidades matemáticas que son básicas para el desempeño eficiente de su desenvolvimiento escolar.

Dichas niñas presentan las siguientes características: niñas tímidas al momento de responder una interrogante, se muestran cohibidas en la realización de las actividades de aprendizaje, no le gusta trabajar con material concreto, se muestran poco motivadas, a todo esto se suma que las sesiones del área de matemática se realizan de una manera muy monótona y dirigida originando la mayoría de veces que las niñas se aburran y se distraigan con suma facilidad. Se aprecia la ausencia del factor lúdico durante el desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje.

La presente propuesta didáctica que tiene por finalidad tratar de solucionar la dificultad de conteo que muestran las niñas de 5 años de la Institución Educativa N°11521 "María de Lourdes" del distrito de Pomalca de la provincia de Chiclayo.

Se convierte en una alternativa lúdica que consiste en aplicar juegos tradicionales, porque el juego es una herramienta indispensable para lograr que el niño desarrolle su pensamiento matemático, este no sólo recrea sino que ayuda a que dentro de esta diversión, la persona alcance un conocimiento relacionando los objetos mediante la manipulación, la reflexión, la comparación y la actuación en diferentes escenarios. Y en este caso particular se rescatan los juegos tradicionales que son juegos que han jugado niños de todas las generaciones y de diferentes partes del mundo, y que para todo niño le resulta altamente significativo y divertido. Para ello se ejecutaron 15 sesiones de enseñanza-aprendizaje en las cuales se presentaban diferentes circunstancias donde las niñas ejercitaron el contar con diversos materiales y en diferentes circunstancias.

Con el presente trabajo se superó el problema detectado obteniendo un resultado satisfactorio en el desarrollo de habilidades de conteo lo cual contribuirá a elevar el rendimiento académico y por supuesto crear espacios motivadores y significativos. Ya que el desarrollo de habilidades matemáticas es uno de los aspectos indispensables para su vida diaria. En la escuela se hace indispensables dedicar tiempo y esfuerzo al desarrollo de esta habilidad.

El Trabajo Académico en su estructura presenta tres secciones antecedidas por una presentación la cual especifica el lugar de intervención, el porqué del trabajo y una breve descripción del contenido del informe.

La primera sección está referida al Marco Referencial, la segunda al Contenido y la tercera a las conclusiones y recomendaciones. Finalmente se precisa la bibliografía y los anexos.

En el Marco Referencial, trata de reunir y plantear las referencias teóricas y conceptuales que han orientado el trabajo, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialista en Didáctica de la Educación Inicial.

El Contenido, reporta los resultados de la intervención específica realizada, en este caso la propuesta didáctica desarrollada en torno al componente del proceso enseñanza-aprendizaje contenido: juegos tradicionales y se organiza considerando: evaluación de entrada, la programación didáctica (componente didáctico, modelo didáctico y sesiones de enseñanza aprendizaje), la evaluación de salida y los resultados finales.

En la parte final del Trabajo Académico se precisan las conclusiones y recomendaciones. Las conclusiones guardan correspondencia con las partes medulares del trabajo realizado y las recomendaciones que guardan correspondencia con las conclusiones planteadas.

I. MARCO REFERENCIAL

1.1. Referencia teórica-conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

a) La teoría psicogenética de Jean Piaget

Esta teoría resulta de suma importancia para mejorar el desarrollo cognitivo de los alumnos, para conocer las ventajas de su proceso de acuerdo a la etapa en que se encuentran, los elementos fundamentales para el desarrollo, considerando de valiosa importancia la intervención del periodo preoperatorio y sus operaciones matemáticas en los niños del nivel inicial

Cuando hablamos del desarrollo cognitivo podemos decir que es la adquisición sucesiva de estructuras lógicas, que se pueden hacer más complejas y que a su vez subyacen a las distintas áreas durante situaciones en que el sujeto es capaz de ir resolviendo durante su desarrollo evolutivo.

Se ha demostrado que el desarrollo cognitivo guardan una estrecha relación en cada estadio y que existen regularidades de acuerdo a las capacidades de los alumnos.

Los estadios de desarrollo cognitivo propuestos por Jean Piaget son:

- Estadio sensorio motor

Piaget (1978, citado en Flores, Ocampo, Vargas y Montero, 2001) refiere que el pensamiento de niño se basa en la realidad, el modo principal que tiene el niño de percibir y comprender su ambiente es por la acción, más que por la representación simbólica. Durante este periodo el niño desarrolla gradualmente el concepto de objeto, el conocimiento de que los objetos existen independientemente de sus propias experiencias. Se dice que durante este periodo el niño empieza a desarrollar conocimientos de espacio, tiempo, y relaciones causa-efecto.

- Estadio pre operacional

En este periodo Jean Piaget (1978), citado en Flores, Ocampo, Vargas y Montero (2001), dice que el niño es capaz de representar simbólicamente cosas y sucesos no presentes. Señala que el pensamiento durante este periodo, por lo general, no se rige por ninguna lógica. El niño está atado por lo que ve; toma al pie de la letra todas sus percepciones. El niño centrado; solo se puede fijar en

una dimensión del estímulo en un momento dado. El niño es egocéntrico; no se da cuenta de que hay otros puntos de vista. El niño no puede comprender la idea de clases o conjuntos, y da respuestas inmaduras a los diversos problemas de conversación; cree que la cantidad de líquido cambia al pasar de un recipiente a otro.

- Estadio de operaciones concretas

Según Piaget, (1967), el pensamiento del niño empieza a manifestar propiedades lógicas. Comprende casi todos los tipos de conservación e incluye clases en su pensamiento. La principal limitación es que el conocimiento del niño se reduce a objetos e ideas en un lugar de abstractas y, por tanto, no le es posible concebir en su mente una serie de posibilidades y probarlas sistemáticamente.

- Estadio de operaciones formales

Piaget (1967, citado por Hernández y Soriano, (1997) señala que el niño en esta etapa es capaz de salir del mundo de los objetos y empieza a ver la realidad, en donde puede relacionar operaciones mentales entre sí, sin referencias concretas, puede someter a prueba a una serie de hipótesis sistemáticamente.

- **Concepción de Piaget sobre la comprensión de la noción de número**

Las aportaciones de Jean Piaget (1896 - †1980) han influido decisivamente en la concepción que hoy en día tenemos sobre cómo se origina el pensamiento numérico y las habilidades de conteo.

Este autor estableció una distinción fundamental entre tres tipos de conocimiento, el físico, el convencional y el de naturaleza lógico-matemático (Piaget, 1980). El entendimiento relativo a cómo son los objetos (su color, su forma) y cómo interaccionan (ruedan, se caen, se paran) son aspectos concernientes al dominio físico mientras que el conocimiento de las palabras que utilizamos para contar los objetos o de las reglas de un juego, corresponden al ámbito de las convenciones sociales.

Según Piaget ambas formas de conocimiento tienen un origen externo al individuo.

El conocimiento lógico-matemático, empero, tiene un origen diferente. Al comparar, por ejemplo, rotuladores de diferentes colores se puede considerar que son iguales (en cuanto a su forma, longitud o peso) o diferentes (en cuanto a

su color). Es el sujeto, internamente, el que establece las relaciones mentales entre las representaciones de los objetos, de forma que es también el propio sujeto quien, en basándose en esas relaciones, concluye que los rotuladores sean iguales, o no.

Para Piaget, el vínculo que se establece entre, por ejemplo, un par de rotuladores y el concepto “dos”, es un tipo especial de relación que pertenece al ámbito del conocimiento lógico-matemático.

Este conocimiento, a diferencia del físico y el convencional, tiene su origen en la propia mente del individuo ya que, dada su naturaleza no observable, debe ser elaborado por uno mismo. (Kamii et al., 2005).

Piaget estableció que este tipo de conocimiento surgía como consecuencia de un proceso de abstracción reflexiva caracterizado por:

- * Su naturaleza no observable, aunque en su elaboración es necesario partir de la experiencia con el entorno y los objetos circundantes.
- * evoluciona de lo más simple a lo más complejo.
- * es un tipo de conocimiento no memorístico y permanente.

Desde la perspectiva piagetiana y con relación a cuándo se alcanza la comprensión del concepto de número, los niños y niñas no logran un verdadero entendimiento del concepto de número hasta finalizar la etapa pre-operacional.

Durante esta etapa, entre los dos y los siete años, se va consolidando una forma de pensamiento más ágil que se apoya en acciones mentales internas para representar objetos y predecir acontecimientos. (Feldman, 2005).

Sin embargo, este pensamiento se centra especialmente en las características sensoriales de los objetos y se limita por su falta de reversibilidad, egocentrismo y animismo. (Blas y al., 2005).

Por esta causa durante la etapa pre-operacional no es posible una verdadera comprensión de las nociones de número ya que, a pesar de que los niños y niñas de esta edad demuestren ciertas capacidades para el conteo, no han podido interiorizar unos requisitos lógicos que, según Piaget, son indispensables para alcanzar el entendimiento de la noción de número. (Schirlin y Houdé, 2006).

Estos requisitos que garantizan la aprehensión del concepto de número, tanto en su aspecto cardinal (conjunto de elementos) como ordinal (relativo a la posición que un objeto ocupa en una serie) y que fueron la base experimental de la investigación de Piaget podrían resumirse de la siguiente forma (Kamii et al., 2005; Labinowicz, 1994):

* Conservación del número: relativo al hecho de que la noción de número es una característica propia de los conjuntos, la cual permanece a pesar de los cambios que pudiera sufrir la apariencia de los mismos.

Detrás de esta noción se situaría la capacidad de establecer relaciones biunívocas entre los elementos de diferentes conjuntos para ser capaz de establecer comparaciones relativas al número de elementos más allá de las características perceptivas de los mismos.

* Seriación: relacionado con la habilidad para establecer relaciones comparativas entre los objetos de un conjunto, y ordenarlos, de forma creciente o decreciente, según sus diferencias.

Dos características de esta habilidad lógica serían la transitividad y la reversibilidad.

La primera de ellas se refiere a la capacidad de establecer deductivamente relaciones entre objetos que realmente no han podido ser comparados, atendiendo a las relaciones previas que estos mismos objetos han tenido con otros. Por ejemplo, si se considera un objeto A, el cual es mayor que otro B, y este último es, a su vez, mayor que otro objeto C, se puede establecer sin experimentar la comparación que A será mayor que C.

Con respecto a la reversibilidad, ésta se refiere al establecimiento de relaciones inversas, es decir, un objeto dentro de una serie ordenada de mayor a menor es mayor que los siguientes y más pequeño que los anteriores.

* Clasificación: vinculado a la capacidad de establecer entre objetos relaciones de semejanza, diferencia y pertenencia (relación entre un objeto y la clase a la que pertenece) e inclusión (relación entre una subclase a la que pertenece un objeto y la clase de la que forma parte).

b) Desarrollo de la habilidad de conteo en alumnos del nivel inicial

El conteo es una de las habilidades numéricas más tempranas en el desarrollo infantil. Sin embargo, no es fácil determinar cómo lo adquiere el niño, en los inicios de estas habilidades se fundan en una comprensión mecánica o en un aprendizaje memorístico carente de sentido.

Si el niño no desarrolla el principio de conteo sería un problema muy grave ya que el niño no sería capaz de tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida y ante la sociedad es primordial para su desarrollo educativo, y de vital importancia para que empiece a desarrollar sus habilidades de contar desde muy temprana edad.

El ambiente natural, cultural y social en que viven, cualquiera que sea, provee a los niños pequeños de experiencias que de manera espontánea los llevan a realizar actividades de conteo, las cuales son herramientas básicas del pensamiento matemático. Los niños inconscientemente aplican el conteo en la vida cotidianamente.

Sin embargo, no es fácil determinar cómo la adquiere el niño. Por lo que resulta indispensable valorar la práctica cotidiana, ya que es considerada como el cimiento para lograr una enseñanza de calidad y no podemos pasar por desapercibidos los problemas a los que se enfrenta el profesor con sus alumnos dentro del salón de clases.

Es importante promover un aprendizaje significativo mediante actividades que ayuden, a desarrollar el principio de conteo en niños del nivel inicial ya que es muy importante para su desarrollo educativo.

"Una de las estrategias más utilizadas en el inicio del conteo es el juego, por lo tanto es tal que su explicación debe siempre ser que la de que supone la realización ilusoria, imaginaria, de deseos irrealizables. La imaginación es una formación nueva, que no está presente en la conciencia del niño verdaderamente inmaduro, que está totalmente ausente en animales y que representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Como todas las funciones de la conciencia, originalmente surge de la acción." (Vygotsky, 1978 en Acosta 2009: 39).

- **Principios del conteo según Gelman y Gallistel**

Contar es un proceso aritmético concreto ya sea una suma, una resta, etc. repetidamente. El conteo es una de las habilidades numéricas más tempranas en el desarrollo infantil. Gelman y Gallistel en 1978 fueron los primeros en anunciar estos 5 principios de conteo.

Principio de correspondencia uno a uno o correspondencia biunívoca

- Trae consigo la coordinación de dos subprocesos: la partición y la etiquetación.
- La **partición** consiste en otorgar la categoría de *contado* o *no contado* formando dos grupos entre el conjunto de objetos que se quieren contar. Esto se realiza generalmente señalando el objeto, agrupándolo a un lado o bien a través de la memoria visual.
- La **etiquetación** es el proceso por el que el niño asigna un cardinal a cada elemento del conjunto, que se rige además por el conjunto de orden estable.

Los niños asignan un número a cada objeto desde los dos años, sin embargo, cuando no dominan esta habilidad pueden equivocarse, por ejemplo, dejando sin contar algún objeto o, por el contrario, contando otros varias veces.

Principio de orden estable

La secuencia de números a utilizar ha de ser estable y estar formada por etiquetas únicas, y poder repetirse en cualquier momento para facilitar su aprendizaje a los niños. De este modo, niños de muy corta edad son capaces de detectar muy fácilmente cuándo se produce una asignación completamente aleatoria en el conteo (*i.e.*: 2, 5, 3, 9, 24...), aunque les cuesta mayor dificultad si esta secuencia respeta un orden de menor a mayor (1, 2, 5, 6, 9, 10...). De este modo cuanto más se aleja la secuencia del orden convencional más fácil resulta detectar el error. Este principio se consigue en torno a los tres ó cuatro años. En edades anteriores, cuando los niños cuentan, asignan los número arbitrariamente o empiezan a contar por cualquier número (5, 8, 2...).

Principio de cardinalidad

Se refiere a la adquisición de la noción por la que el último numeral del conteo es representativo del conjunto, por ser cardinal del mismo. Según Gelman y Gallistel podemos decir que este principio se ha adquirido cuando observamos:

1. Que el niño repite el último elemento de la secuencia de conteo,
2. Que pone un énfasis especial en el mismo o
3. Que lo repite una vez ha finalizado la secuencia.

Según estos autores, el niño logra la cardinalidad en torno a los dos años y siete meses y también, según ellos, para lograr la cardinalidad es necesario haber

adquirido previamente los principios de correspondencia uno a uno y orden estable. Sin embargo, otros autores como Fuson ven la adquisición de la cardinalidad como un proceso más gradual, en el que existe un estadio intermedio denominado *cuotidad*, en el que el niño es capaz de responder a la pregunta de *¿cuántos elementos hay en...?* pero no formulada de otra manera, como sería plantearle equivalencias entre conjuntos, por lo que para ellos este principio estaría completamente logrado en torno a los cinco años de edad.

Principio de abstracción

Este principio determina que los principios de orden estable, correspondencia *uno-a-uno* y cardinalidad puedan ser aplicados a cualquier conjunto de unidades, sea cual fuere el grado de heterogeneidad de sus elementos. Según este principio, el conteo puede ser aplicado a cualquier clase de objetos reales e imaginarios. De este modo, los cambios de color u otros atributos físicos de los objetos no deben redundar en los juicios cuantitativos de las personas en este caso niños que, habiendo logrado esta noción, los contarán como *cosas*. Este principio lo adquirirá el niño en torno a los tres años.

Principio de irrelevancia en el orden

Se refiere a que el niño advierta que el orden del conteo es irrelevante para el resultado final. El niño que ha adquirido este principio sabe que:

1. El elemento contado es un objeto de la realidad, y no un 1 o un 2;
2. Que las etiquetas son asignadas al contar de un modo arbitrario y temporal a los elementos contados;
3. Que se consigue el mismo cardinal con independencia del orden de conteo de los elementos seguidos.

Investigaciones posteriores al enunciado de este último principio han demostrado que, para que el niño haya adquirido este concepto, debe ser capaz de contar elementos aleatoriamente, realizando saltos sobre el conjunto a contar, lo que sucedería en torno a los cuatro años.

Estos principios deberían fomentarse en la etapa infantil, puesto que son la base imprescindible para entender las operaciones matemáticas y el valor posicional de las cifras. La mayoría de los niños los adquiere, de manera no formal, en los medios en los que se desenvuelve. Si el niño no los ha adquirido antes de los

seis años necesitará ayuda especializada. En una etapa posterior, si en el sujeto se presentasen dificultades en la adquisición del conteo o la numeración.

c) Estrategias didácticas para el aprendizaje de la matemática

Es importante emplear nuevas estrategias, para un trabajo más dirigido y eficaz debido a que muchos niños se concentran más en términos de memorización lo que a su vez permite la utilización de estrategias alternativas como el juego, *"un niño recuerda solo aquellas cosas a las que le presta una aguda atención, ninguna de las que desatiende parece dejar rastro de memoria"* Brierley (1987) en Ávila Alicia (1994:92) es obvio que cuanto más memorizable podamos hacer todo aprendizaje, todo será mejor. A través del diseño de estrategias variadas y sencillas es posible favorecer los procesos de conteo en los niños y niñas, y ello aprovechando todas las situaciones cotidianas que vayan surgiendo durante la realización de actividades lo que permitirá que se desarrollen en contextos naturales.

Vale la pena mencionar aquí las acertadas palabras de L.S. Vygotsky cuando señala que *"el niño progresa esencialmente a través de actividades lúdicas y afirma que puede considerarse el juego como una actividad capital que determina el desarrollo del niño"* L.S. Vygotsky (1932:552) citado en Acosta María (2009:54).

d) El juego y la matemática

Piaget, (citado por Ribes 2011), considera que el juego tiene estrecha relación entre el niño con su medio, es un modo de conocerlo, aceptarlo, modificarlo y construirlo. Tal como se observan las actividades lúdicas son herramientas que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales

Tal como lo describe, Piaget (1985), mediante los juegos el niño asimila las nuevas experiencias con los nuevos aprendizajes previos y lo va adaptando de acuerdo a sus necesidades, lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales.

Por otro lado, Piaget (1985), considera que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego induce la inventiva y el descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas. El juego como estrategia didáctica cumple un rol esencial en la enseñanza de la matemática que le permite explorar las diferentes características de los objetos, para clasificarlos, ordenarlos y organizarlos en clases y categorías para posteriormente dar el uso adecuado a cada uno de ellos.

Para Ferrero (2001), la matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico. Por el carácter abstracto, el aprendizaje resulta difícil para una parte importante de los estudiantes y de todos es conocido que la matemática es una de las áreas que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles de enseñanza; es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares.

Los juegos y la matemática tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a la finalidad educativa. La matemática dota a los humanos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien con el juego y la ciencia, por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego.

Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, debido al carácter motivador, el juego es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper el rechazo que los alumnos tienen hacia la matemática. Y el mejor método para mantener despierto a un estudiante.

e) Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar la competencia de número y conteo.

Los juegos tradicionales son considerados como un método de enseñanza porque incorpora actividades creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tanto para el niño como para la docente, por lo que debemos utilizarlo no como

una simple distracción, sino como una herramienta metodológica para aprovechar todas las posibilidades pedagógicas que ofrecen.

El juego debe ser el eslabón para enlazar los contenidos curriculares de tal manera que el aprendizaje de las matemáticas sea significativo para los niños. Para él el docente debe tener la habilidad de inventarlos o recrearlos para generar aprendizajes en los niños, sin perder de vista la edad y los ritmos de aprendizaje ya que el niño no está preparado ni le gusta oír largas explicaciones por parte de la maestras de inicial, además el niño sólo presta atención por espacio de 5 minutos.

Para Kishimoto, (citando a Figueroa, 2007), los juegos tradicionales incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las costumbres y tradiciones, es decir, todo el patrimonio cultural de una comunidad. De ahí que debe ser incorporado como estrategia didáctica principal no sólo en el nivel inicial sino también en todos los ciclos de la Educación básica. Entre los juegos comunes de nuestra comunidad tenemos: saltar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, trompo de semilla de aguaje, canicas de semillas, cometas de bolsas que la mamá trae del mercado, juegos de persecución como manito, entre muchísimos juegos más, que muy bien pueden ser utilizados como recursos didácticos para desarrollar la competencia de números y conteo.

Su práctica sistemática y organizada en la Institución Educativa permitirá al niño aprender de manera lúdica y placentera, ya que sentirá confiado y seguro con lo que hace, logrará la autonomía para crear sus propias formas de aprender, y si lo hace de esa manera, sabrá qué y cómo aprendió, pero lo más importante, sabrá para qué aprendió, solo así encontrará sentido a lo que aprende y tratará de practicarlo en cualquier circunstancia de su vida. En consecuencia los juegos tradicionales deben ser considerados como nuevas formas de enseñar, porque estimulan los sentidos y la creatividad, conduce a experimentar situaciones nuevas, en general que logran desarrollar capacidades físicas, mentales y actitudinales de manera productiva y entretenida. Es responsabilidad del docente recoger e implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en su práctica educativa.

Hoy en día los juegos tradicionales ocupan un rol importante en la vida del niño, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de

desaparecer porque ya no se los practican. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia del desarrollo de la competencia de números y conteo.

El presente Trabajo Académico considera juegos tradicionales propios de su entorno y que son conocidos por los niños y su entorno familiar, tales como: el gato y el ratón, el juego de la teja, la gallinita ciega, matagente, tumba latas, que pase el rey, las escondidas, juego de las sillas, rayuelo.

1.1.2. Referencia conceptual

HABILIDAD

Del latín “habilitas”, es la capacidad y destreza para realizar algo, que se obtiene en forma innata, o se adquiere o perfecciona, en virtud del aprendizaje y la práctica. Las habilidades o destrezas pueden darse en múltiples ámbitos de la vida, ya sea en el deporte, en las artes, en las ciencias, en las actividades manuales, etcétera. Todas las personas tienen una o más habilidades y es muy poco probable que alguien posea grandes habilidades en todos los campos.

Muchas veces las habilidades del sujeto están ocultas y es necesario descubrirlas. Hay personas que creen no poseer habilidad para el estudio o el deporte, o el arte o actividades manuales, pues responden a su propia negación, y ni siquiera lo han intentado, o lo han hecho una vez con resultado negativo, o con desaprobación de terceros, y eso les causa frustración y evitan nuevos intentos.

CONTEO

El conteo de objetos consiste en el etiquetado numérico individual y secuencial de los elementos de una colección, designando la última etiqueta el cardinal de la colección (Caballero, 2005). El conteo requiere de la coordinación visual, manual y verbal. En un principio, se establece un apareamiento termino-objeto al señalar el objeto y decir el numeral. La acción de señalar, que evoluciona en el tiempo, interiorizada dará lugar al inicio del esquema mental presente en el conteo. Al comienzo (sobre los 3 años de edad), por lo general, el niño toca físicamente los objetos con la mano mientras que dice los numerales. Alrededor de los 5 años ya no necesita tocar los objetos, los señala, en un principio con el dedo y, posteriormente, con la mirada. Se perciben, en esta acción, tres tipos de correspondencias: (a) entre el numeral y la acción de señalar, (b) entre la acción

de señalar y el objeto concreto y (c) entre el numeral y el objeto (Castro et al., 1988). En el esquema mental asociado al conteo de objetos se distinguen cuatro componentes: existencia de una situación que se reconozca con posibilidades para ser contada, o sea delimitación de una colección de elementos susceptibles de ser contados; intencionalidad de determinar cuántos elementos hay en la colección; realización de la actividad de contar; y obtención del resultado de contar los objetos, siendo dicho resultado único.

MATEMÁTICA

Las matemáticas o la matemática es una ciencia formal que, partiendo de axiomas y siguiendo el razonamiento lógico, estudia las propiedades y relaciones entre entidades abstractas como números, figuras geométricas o símbolos matemáticos.

La matemática en realidad es un conjunto de lenguajes formales que pueden ser usados como herramienta para plantear problemas de manera no ambigua en contextos específicos. Hoy en día, las matemáticas se usan en todo el mundo como una herramienta esencial en muchos campos, entre los que se encuentran las ciencias naturales, la ingeniería, la medicina y las ciencias sociales, e incluso disciplinas que, aparentemente, no están vinculadas con ella, como la música (por ejemplo, en cuestiones de resonancia armónica).

COMPETENCIA MATEMÁTICA

La competencia matemática consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

Esta competencia cobra realidad y sentido cuando los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados para enfrentarse a aquellas situaciones cotidianas que los precisan. Por ello, su desarrollo en la educación obligatoria se alcanzará en la medida en que los conocimientos matemáticos se apliquen de manera espontánea a una amplia variedad de situaciones, provenientes de otros campos de conocimiento y de la vida cotidiana.

PRINCIPIO

Un principio es una ley o regla que se cumple o debe seguirse con cierto propósito, como consecuencia necesaria de algo o con el fin de lograr lo conseguido. Las leyes naturales son ejemplos de principios físicos, en matemáticas, algoritmia y otros campos también existen principios necesarios o que se cumplen sin más o que deberían cumplirse si se pretende tener cierto estado de hechos.

Otra manera de concebir los principios inherentes a un sistema o una disciplina es como un reflejo de las características esenciales de un sistema, que los usuarios o investigadores asumen, y sin los cuales no es posible trabajar, comprender o usar dicho sistema.

JUEGO

Es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores.

Existen numerosos tipos de juegos. Dentro de no podemos olvidar los que se conocen como juegos populares o tradicionales. Estos son aquellos que han ido pasando de generación en generación a lo largo del tiempo y que a pesar de todo siguen divirtiendo y entreteniendo a los pequeños de todas las edades.

JUEGO TRADICIONAL

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Los juegos tradicionales les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras, cognitivas y sociales al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas.

DIDÁCTICA

La didáctica es la ciencia que estudia como objeto el proceso docente-educativo o proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a resolver la problemática que se le plantea a la escuela: La preparación del hombre para la vida, pero de un modo sistémico y eficiente. Este proceso se convierte en el instrumento fundamental, dado su carácter sistémico, para satisfacer el encargo social.

Por lo tanto la didáctica atiende sólo al proceso más organizado, que se ejecuta sobre fundamentos teóricos y por personal profesional especializado: los profesores. En consecuencia la didáctica es una rama de la pedagogía.

La didáctica tiene sus características o componentes propios que le dan su personalidad. Tiene también sus leyes, a partir de las cuales se puede precisar la metodología inherente al proceso docente-educativo.

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Es el proceso formativo escolar más sistémico, lo que quiere decir que se ejecuta con carácter de sistema. Este proceso se desarrolla en las escuelas u otros tipos de instituciones docentes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

NIÑO

Un niño es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

En su sentido más amplio, la niñez abarca todas las edades del niño: desde que es un lactante recién nacido hasta la pre adolescencia, pasando por la etapa de infante o bebé y la niñez media.

EDUCACIÓN INICIAL

La Educación Inicial constituye el primer nivel de la Educación Básica Regular, atiende a niños de 0 a 2 años en forma no escolarizada y de 3 a 5 años en forma escolarizada. El Estado asume, cuando lo requieran, también sus necesidades de salud y nutrición a través de una acción intersectorial. Se articula con el nivel de Educación Primaria asegurando coherencia pedagógica y curricular, pero conserva su especificidad y autonomía administrativa y de gestión.

Con participación de la familia y de la comunidad, la Educación Inicial cumple la finalidad de promover prácticas de crianza que contribuyan al desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta su crecimiento socio afectivo y cognitivo, la expresión oral y artística y la sicomotricidad y el respeto de sus derechos.

1.2. Propósitos de la intervención

1.2.1 Objetivo General

Ejecutar una propuesta didáctica de juegos tradicionales para contribuir al desarrollo de la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de edad de la I.E N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar el desarrollo de la habilidad de conteo en que se encuentran las niñas de 5 años la Institución Educativa N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar una propuesta de juegos tradicionales que permita desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca

- Aplicar una propuesta de juegos tradicionales que permita desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca.
- Evaluar el desarrollo de la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca después de la aplicación de una propuesta de juegos tradicionales a través de la evaluación de salida.
- Comparar el desarrollo de la habilidad de conteo establecido entre la evaluación de entrada y salida en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca.

1.3. Estrategias de Intervención

El presente Trabajo Académico tuvo como finalidad elaborar y desarrollar una Propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca para ello se siguieron las siguientes estrategias:

1.3.1. Coordinaciones previas

Se hicieron las coordinaciones con la directora de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca, luego con la docente de aula para su llevar a cabo la propuesta de juegos tradicionales.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de cinco años de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca. El aula estuvo conformada por 27 niñas para efecto de la intervención se contó con un aula homogénea en cuanto a edad, pues todas las niñas tenían cinco años cumplidos a la fecha de la aplicación de la propuesta.

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada para identificar el desarrollo de la habilidad de conteo en las 27 niñas antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo intervenido tenía dificultades en el desarrollo de tal habilidad matemática.

Tercero momento

Se diseñó una propuesta de juegos tradicionales propios de su localidad basado en la teoría psicogenética de Jean Piaget, la mismo que comprende 15 sesiones de enseñanza-aprendizaje divertidas y entretenidas para poder mantener despierto el interés de las niñas, las mismas que están enfocadas al desarrollo de la habilidad de conteo.

Cuarto momento

Se aplicó la propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca. Dicha aplicación se realizó durante los meses de octubre – diciembre del año 2017.

Quinto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida (Lista de cotejo) cuyos resultados demostraron que las niñas del aula de 5 años habían desarrollado considerablemente la habilidad de conteo

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la eficacia de la propuesta aplicada.

1.3.3. Cronograma

Se cumplió con el siguiente cronograma desarrollándose las sesiones de enseñanza aprendizaje del área de matemática con aplicación de juegos tradiciones.

N°	actividad	Meses (2017)			
		set.	oct.	nov.	dic.
1	Coordinaciones con la dirección de la I.E. N°11521 “María de Lourdes” – Pomalca.	x			
2	Selección del aula de 5 años nivel inicial	x			
3	Aplicación de la evaluación de entrada.	x			
4	Análisis de los resultados de la evaluación de entrada.		x		
5	Diseño de las sesiones de enseñanza-aprendizaje		x		

6	Ejecución de las sesiones de enseñanza-aprendizaje		x	x	x
7	Aplicación de la evaluación de salida				x
8	Análisis de los resultados de la evaluación de salida.				x
9	Comparación de las evaluaciones de entrada y salida				x
10	Coordinación con la dirección de la I.E. N°11521 “María de Lourdes” – Pomalca para informe de los resultados.				x

II. CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada

Con la finalidad de conocer en qué situación se encontraba el desarrollo de la noción de conteo, la docente especialista autora del presente Trabajo Académico considera una Guía de observación a partir de los ítems del Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) del Minedu, relacionado al concepto de conteo, teniendo en cuenta las diferentes formas de representación matemática y los principios del conteo según Gelman y Gallistel.

Esta evaluación de entrada fue aplicada al grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó el aula de 5 años de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” – Pomalca, con un total de 27 niñas.

ITEMS PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE CONTEO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL

N°	ítems
01	Cuenta del 1 hasta el 10.
02	Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).
03	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).
04	Cuenta cubos (desordenados en un montón).
05	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.

06	Representa los elementos contados en forma pictórica.
07	Representa los elementos contados en forma gráfica.
08	Representa los elementos contados en forma simbólica.

Medina, O. (2017).

Tabla 1

Resultados de la Evaluación de Entrada

<u>N°</u> <u>DE</u> <u>ORDEN</u>	Cuenta del 1 hasta el 10.	Senala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).	Cuenta cubos (desordenados en un montón).	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.	Representa los elementos contados en forma pictórica.	Representa los elementos contados en forma gráfica.	Representa los elementos contados en forma simbólica.
1	B	B	B	B	B	B	C	B
2	C	C	C	C	C	C	C	C
3	C	C	C	C	C	C	C	C
4	A	B	B	B	B	B	B	B
5	C	C	C	C	C	C	C	C
6	C	C	C	C	C	C	C	C
7	B	B	B	B	B	B	B	B
8	C	C	C	C	C	C	C	C
9	B	B	B	B	B	B	B	B

10	C	C	C	C	C	C	C	C	
11	C	C	C	C	C	C	C	C	
12	C	C	C	C	C	C	C	C	
13	B	B	B	B	B	B	B	B	
14	C	C	C	C	C	C	C	C	
15	C	C	C	C	C	C	C	C	
16	B	B	B	B	B	B	B	B	
17	C	C	C	C	C	C	C	C	
18	A	A	A	A	A	A	A	A	
19	C	C	C	C	C	C	C	C	
20	C	C	C	C	C	C	C	C	
21	C	C	C	C	C	C	C	C	
22	B	B	B	A	B	A	B	B	
23	C	C	C	C	C	C	C	C	
24	C	C	C	C	C	C	C	C	
25	A	A	A	A	A	A	A	A	
26	C	C	C	C	C	C	C	C	
27	C	C	C	C	C	C	C	C	
P u n t a j e	A	3	2	2	3	2	3	2	2
	B	6	7	7	6	7	6	6	7
	C	18	18	18	18	18	18	19	18
P o r c e n t a j e	A	11%	7%	7%	11%	7%	11%	7%	7%
	B	22%	26%	26%	22%	26%	22%	22%	26%
	C	67%	67%	67%	67%	67%	67%	71%	67%

Fuente: Evaluación de entrada octubre 2017.

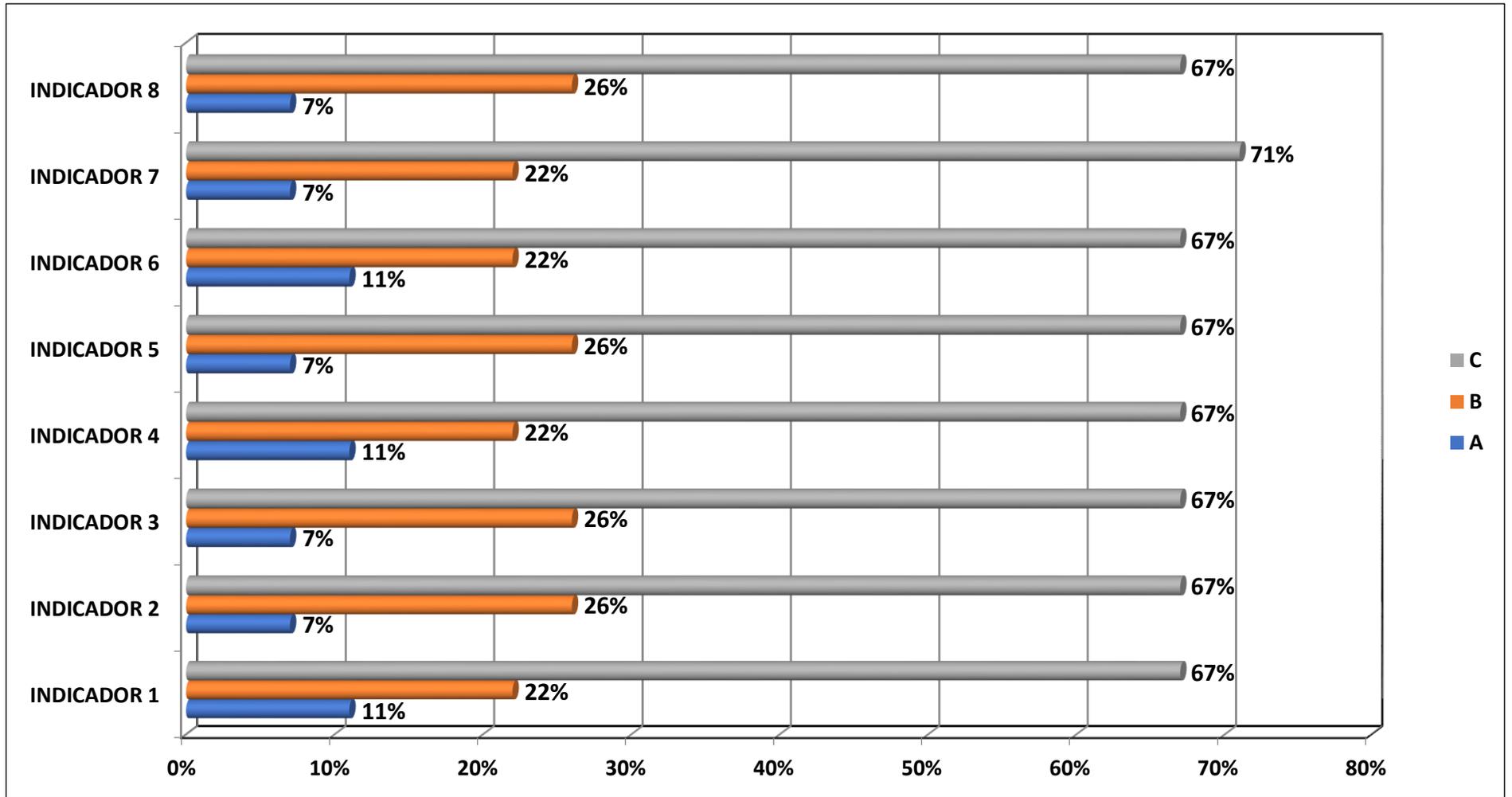
Tabla 2:

Resumen del Resultado de la Evaluación de Entrada

INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Cuenta del 1 hasta el 10.	3	11%	6	22%	18	67%			
Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).	2	7%	7	26%	18	67%			
Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).	2	7%	7	26%	18	67%			
Cuenta cubos (desordenados en un montón).	3	11%	6	22%	18	67%			
							9%	24%	68%
Cuenta colecciones de cubos de diferente color.	2	7%	7	26%	18	67%			
Representa los elementos contados en forma pictórica.	3	11%	6	22%	18	67%			
Representa los elementos contados en forma gráfica.	2	7%	6	22%	19	71%			
Representa los elementos contados en forma simbólica.	2	7%	7	26%	18	67%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2017.

Gráfico 1
Resultado de la Evaluación de Entrada



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2017.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

La Tabla 2 nos indica el porcentaje alcanzado en cada indicador al medir el desarrollo de la habilidad de conteo en la evaluación de entrada; antes de haberse aplicado el propuesta de juegos tradicionales a las niñas de 5 años de la Institución Educativa N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca - Chiclayo; se puede notar que la cantidad de *logros* es bajo.

El logro de los indicadores (A) tuvo un promedio que corresponde al 9%; en proceso (B) se obtuvo un promedio de 24% y en inicio se tuvo un promedio de 68%, todo con respecto a una población de 27 niños (100%).

Como se aprecia el porcentaje de *logro* resulta aún muy bajo, pues a la edad de cinco años las niñas; tienen dificultades para señalar y contar cubos hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno) así mismo para contar cubos hasta 10 (distribuidos en círculos) también al contar colecciones de cubos de diferente color. En lo que respecta a la representación de los elementos contados las mayores dificultades se encontraron en la representación gráfica y simbólica. Como se sabe para la construcción del significado de los conocimientos matemáticos, es recomendable que los estudiantes realicen diversas representaciones, partiendo de aquellas que son vivenciales hasta llegar a las gráficas o simbólicas. Como se aprecia los niños se quedan a nivel de representación con su propio cuerpo lo cual es importante, sin embargo para su edad ya deberían llegar a la representación simbólica.

La consolidación del conocimiento matemático; es decir, de conceptos se completa con la representación simbólica (signos y símbolos) de estos conceptos y su uso a través del lenguaje matemático, simbólico y formal.

Estos resultados evidenciados en el Gráfico 1, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar de una propuesta didáctica de juegos tradicionales, encaminada a desarrollar la habilidad de conteo de las niñas del aula de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa N°11521 del distrito de Pomalca-Chiclayo.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- I.E. N° 11521 "María de Lourdes"- Pomalca
- Edad: 5 años
- Número de niños: 27 niños
- Docente responsable: Olga Medina Peralta
- Docente asesora: Patricia Cruzado Silva

b) Objetivos:

- Desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 11521 "María de Lourdes" del distrito de Pomalca provincia de Chiclayo a través de acciones para contabilizar objetos diversos hasta 10.
- Desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 11521 "María de Lourdes" del distrito de Pomalca provincia de Chiclayo a través de acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas con material concreto.

c) Listado de sesiones:

N°	SESIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
1	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego el gato y el ratón"
2	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego de la teja"
3	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego la gallinita ciega"
4	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego matagente"
5	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego tumba latas"
6	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego que pase el rey"
7	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego de las escondidas"
8	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego rayuelo"
9	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco:

	“Juego un elefante se balanceaba“
10	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: “Juego de la pesca“
11	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: “Juego el rey manda“
12	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: “Juego de las sillas“
13	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: “Juego de los perritos “
14	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: “Juego Simón dice“
15	Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: “Juego el barco“

2.2.2. Componente didáctico

El componente didáctico en el cual se ubica específicamente la propuesta de juegos tradicionales es el componente contenido, específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque este componente es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctico característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

Como se sabe existen una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. El problema radica que en

muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado.

I. Parte Informativa

Dedicada a registrar los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los estudiantes, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES
C o m			

o se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñen y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión. En el presente Trabajo Académico se consideró dentro de la secuencia didáctica tres momentos: inicio, proceso y cierre.

La metodología específica de la matemática trabajada fue: situación problemática, comprensión del problema, búsqueda y ejecución de estrategias, representación de lo concreto a lo simbólico, formalización, reflexión y transferencia.

En las primeras edades en la Educación Inicial, el proceso de construcción del conocimiento matemático se vincula estrechamente con el proceso de desarrollo del pensamiento del niño.

Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

Este proceso que comienza con el reconocimiento a través de su cuerpo, interactuando con el entorno y con la manipulación del material concreto se va consolidando cuando el niño pasa a un nivel mayor de abstracción al representar de manera pictórica y gráfica aquellas nociones y relaciones que fue explorando en un primer momento a través del cuerpo y los objetos. La consolidación del conocimiento matemático; es decir, de conceptos se completa con la representación simbólica (signos y símbolos) de estos conceptos y su uso a través del lenguaje matemático, simbólico y formal. El manejo y uso de las expresiones y símbolos matemáticos que constituyen el lenguaje matemático se va adquiriendo de forma gradual en el mismo proceso de construcción de conocimientos. Conforme el niño va experimentando o explorando las nociones y relaciones, las va expresando de forma coloquial al principio para luego pasar al lenguaje simbólico y finalmente, dar paso a expresiones más técnicas y formales que permitan expresar con precisión las ideas matemáticas y que además responden a una convención.

El manejo y uso de las expresiones y símbolos matemáticos que constituyen el lenguaje matemático se va adquiriendo de forma gradual en el mismo proceso de construcción de conocimientos. Conforme el niño va experimentando o explorando las nociones y relaciones, las va expresando de forma coloquial al principio para luego pasar al lenguaje simbólico y finalmente, dar paso a expresiones más técnicas y formales que permitan expresar con precisión las ideas matemáticas y que además responden a una convención.

2.2.4. Sesiones de enseñanza aprendizaje

Guardando coherencia con el modelo presentado se diseñaron y aplicaron quine sesiones de enseñanza- aprendizaje, para el desarrollo de la habilidad de conteo y que se expresan a continuación.

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 01

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes”- Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 19-10-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “juego el gato y el ratón” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: “Juego el gato y el ratón”	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO- MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presentan los materiales a utilizar en la sesión: máscaras de gato y ratón. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego del gato y el ratón? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar con los materiales presentados. ➤ Juegan con los materiales de forma libre ➤ Escuchan el estribillo que se repite en el juego del gato y el ratón: <p style="padding-left: 20px;">“Talán uno, talán dos, talán tres, talán cuatro, talán cinco, talán seis, talán siete, talán ocho, talán nueve, talán diez”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando al gato y el ratón”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al gato y al ratón? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>máscaras de gato y ratón</p> <p>grabadora</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>	10	Participa de manera voluntaria.

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se juega “El gato y el ratón”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego.
- Cada vez que el Gato se acerca a la Puerta y se inicia el siguiente diálogo:

Gato: -¡ Toc toc toc toc!
 Puerta: -¿Quién es?
 Gato: El Señor Gato.
 Puerta: -¿A quién buscas?
 Gato: -Al Señor Ratón.
 Puerta: -No está.
 Gato: -¿A qué hora regresa?
 Puerta: -A las diez (o cualquier otra hora).

- Las niñas comprenden que cada vez que la ronda para, se establece el diálogo señalado y la niña que hace el papel de puerta deberá señalar la hora eligiendo un número del uno al diez.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ¿Qué podemos hacer para recordar todas las horas que fueron elegidas?
- La docente propone que la niña que representa a la puerta anotará en un papel sábana el número elegido haciendo uso de palotes. Por ejemplo:

NOMBRE	HORA
Ana	III
Juana	IIIIII

- Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas
 ¿Qué podemos hacer para saber cuántos palotes hay en cada casillero? ¿Cómo lo podemos hacer?
- Cuentan comentando:
 ¿Quién tiene más palotes?
 ¿Quién tiene menos palotes?
 ¿Cuál fue la hora que el gato demora más en regresar a su casa?

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Haciendo uso de tapitas

máscaras de gato y ratón
 voz
 el propio cuerpo

papel sábana
 plumones
 cinta adhesiva
 papel bond
 crayolas

20

Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.
 Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? 	papel sábana plumones pizarra voz	15	Participa activamente.
	<p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? . ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 			

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 02

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 24-10-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: "juego de la teja" demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: "juego de la teja".	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
-------------------	-------------	------------------------	--------	---------------------------------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presentan los materiales a utilizar en la sesión: tizas, pedazo de teja. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. conocen el juego de las tejas? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar con los materiales presentados. ➤ Se procede a dibujar diez cuadros en el suelo que son estos: 1,2 y 3, estos van verticales, el 4 y el 5 van encima y son horizontales, el 6 va por encima del 4 y el 5. El 7 y el 8 van encima del 6; finalmente el 9 y 10 van encima del 7 y 8 también en horizontal. ➤ Se les pregunta ¿Cómo creen que se jugara el juego de las tejas?. ➤ Las niñas expresan sus ideas. ➤ La docente comunica a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando al juego de las tejas”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos el juego de la teja? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>tizas</p> <p>pedazo de teja</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>	<p>10</p>	<p>Participan de manera voluntaria</p>
--	--	---	-----------	--

RESUMEN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se juega “Las tejas”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: En el 9 y el 10, se ponen los pies igual que en el 7, y el 8. Se da la vuelta y se siguen los 6, cuadros hasta el cuadro 1, que es donde está la teja, se le da con el pie y se saca fuera, teniendo cuidado para que no pisar la raya con el pie o con la teja, ya que, si se pisa se pierde el juego y le toca jugar a otro.
- Si no pierde se tira la teja al 2, se siguen los mismos pasos que se hicieron cuando se tiró al 1.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se organizan en grupos para participar en el juego.
- Las niñas juegan a lanzar la teja sobre cada uno de los números trazados contando en voz alta acompañando el conteo con palmadas.
- Participan en el juego. Cuando culminan el juego se pregunta:
- ¿Qué podemos hacer para recordar cuantos niños lograron llegar hasta el numero 10?
- Anotarán en un papel sábana la cantidad de niñas que lo lograron en cada grupo Por ejemplo:

GRUPO	MARCAS DE CONTEO
rojo	
amarillo	

- Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas
¿Qué podemos hacer para saber cuántos palotes hay en cada casillero? ¿Cómo lo podemos hacer?
- Cuentan comentando:
¿Quién tiene más palotes?
¿Quién tiene menos palotes?
Cuentan y se elige al ganador.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Haciendo uso de botones representan la cantidad indicada por los palotes.
- La tabla es completada por los niños quienes coloran el número que corresponde, respetando su nivel de escritura. Por ejemplo:

GRUPO	CONTEO	NÚMERO

voz
el propio
cuerpo

papel sábana

plumones

cinta adhesiva

papel bond

crayolas

20

Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p> <p>voz</p>	15	Participa activamente.
---------------	---	---	----	------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 03

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 26-10-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “juego la gallinita ciega” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: “Juego la gallinita ciega”	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. conocen el juego de la gallinita ciega? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar con el material presentado. ➤ Juegan de forma libre con el pañuelo. ➤ Luego se les pregunta ¿Cómo creen que se jugará el juego de la gallinita ciega?. ➤ Las niñas expresan sus ideas. ➤ La docente comunica a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando al juego de la gallinita ciega”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos la gallinita ciega? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>pizarra</p> <p>plumón</p>		
--	---	------------------------------	--	--

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se juega “La gallinita ciega”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: a mayor número de pasos y vueltas a la gallinita se le hará más difícil atraparlas.
- Y que la gallina ganadora será la que atrape mayor número de niñas.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se organizan en grupos para participar en el juego.
- Las niñas que desempeñan el papel de gallinitas deberán recordar el número de pasos y vueltas que le hicieron hacer, representando cada una con palmadas.
- De igual forma con ayuda de la maestra colocarán en un papel sábana el número de niños de capturaron representándolos con puntos o círculos.

GALLINITA	Niñas capturadas
Rosita	○ ○ ○ ○ ○
Maria	○ ○ ○

- Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas
¿Qué podemos hacer para saber cuántos círculos hay en cada casillero? ¿Cómo lo podemos hacer?
- Cuentan comentando:
¿Quién tiene más niñas capturadas? ¿Quién tiene menos niñas?
Cuentan y se elige a la ganadora.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Haciendo uso de bolitas de plastilina representan la cantidad indicada por los círculos.
- La tabla es completada por las niñas quienes coloran el número que corresponde, respetando su nivel de escritura. Por ejemplo:

Gallinita	Niñas capturadas	Número
Rosita	○ ○ ○ ○ ○	5
Maria	○ ○ ○	3

voz
el propio cuerpo

papel sábana
plumones
cinta adhesiva
papel bond
crayolas

Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

	REFLEXIÓN			
MO MEN- TOS	<p>METODOLOGÍA</p> <p>➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación.</p>	<p>MEDIOS Y MATERIALES</p> <p>papel sabana</p>	<p>TIEMPO</p> <p>15</p>	<p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>Activa docente.</p>
	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Participo/No participo</p> <p>➤ Se presentan los materiales a utilizar en la sesión: pañuelo.</p> <p>➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas:</p>	<p>pañuelo</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	<p>10</p>	<p>Participa de manera voluntaria.</p>
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo hemos aprendido?</p> <p>¿Qué dificultades hemos tenido?</p> <p>¿Cómo lo hemos solucionado?</p> <p>¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar?</p> <p>➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar.</p>	<p>voz</p>		

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 4

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes” - Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 31-10-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “juego matagente” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: “Juego matagente”	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

INICIO	<p>plástico.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. conocen el juego matagente? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar con el material presente. ➤ Juegan de manera libre con la pelota. ➤ Se procede a dibujar el rectángulo en el piso de tal forma que puedan alcanzar todos los niños de manera holgada, a fin de evitar tropiezos entre ellos. ➤ Se les pregunta ¿Cómo creen que se jugará el juego matagente?. ➤ Las niñas expresan sus ideas. ➤ La docente comunica a las niñas el propósito del día: “Contamos participando en el juego matagente”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos matagente? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>tizas</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>		
---------------	--	---	--	--

MOMENTOS	MÉTODOLÓGIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
	<p>Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación.</p> <p>Participa/No participe</p> <p>¿Se presentan los materiales?</p> <p>¿Cómo me sentí?</p> <p>Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes de metacognitivas:</p>	<p>Mapa de la mano</p> <p>Petate de plástico liviana</p> <p>pizarra</p>	<p>15</p> <p>10</p>	<p>Participa de manera voluntaria</p>
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo hemos aprendido?</p> <p>¿Qué dificultades hemos tenido?</p> <p>¿Cómo lo hemos solucionado?</p> <p>¿Para qué me servirá lo que aprendí?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar?</p> <p>➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar.</p>	<p>VOZ</p>		

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 5

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 02-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “juego tumba latas” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: “Juego tumba latas”	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presentan los materiales a utilizar en la sesión: latas, pelotas de trapo. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. conocen el juego tumba latas? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar con los materiales presentados. ➤ Juegan en forma libre con los materiales dándoles diferentes usos según su creatividad. ➤ Se procede a establecer la línea que fija la distancia del tiro a la torre de latas. ➤ Luego se forman las torres con ayuda de las niñas. ➤ Se les pregunta ¿Cómo creen que se jugará el juego tumba latas?. ➤ Las niñas expresan sus ideas. ➤ La docente comunica a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando al juego tumba latas”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al tumba latas? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>el propio cuerpo</p> <p>latas</p> <p>cinta adhesiva de color</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>	10	Participa de manera voluntaria.

PROCESO

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se juega el “Tumba latas”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: a mayor número de latas derrumbadas mayor probabilidad de ganar el juego. Por lo que deberán llevar una buena cuenta de todas las latas que van derribando.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se organizan en grupos para participar en el juego.
- A la señal del silbato los integrantes de cada grupo lanzan las pelotas.
- Los compañeros designados irán colocando las latas derribadas dentro de una caja para luego poder contarlas.
- Con ayuda de la maestra colocarán en un papel sábana el número de latas derrumbadas representándolos con cuadraditos.

EQUIPO	Latas
rojo	
amarillo	
azul	

- Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas
 - ¿Qué podemos hacer para saber cuántos cuadraditos hay en cada casillero?
 - ¿Cómo lo podemos hacer?
- Cuentan comentando:
 - ¿Quién tiene más latas derribadas? ¿Quién tiene menos latas?Cuentan y se elige a al equipo ganador.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Haciendo uso de bolitas de papel representan la cantidad indicada por los cuadraditos.
- La tabla es completada por las niñas quienes coloran el número que corresponde, respetando su nivel de escritura. De la siguiente manera:

EQUIPO	Latas	Número
rojo		5

- voz
- el propio cuerpo
- silbato
- pelotas
- cajas
- papel sábana
- plumones
- cinta adhesiva
- papel bond
- crayolas

20

Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p> <p>voz</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes” - Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 07-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “juego que pase el rey” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: “Juego que pase el rey”	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
	MOTIVACIÓN ➤ Se propone a los niños hacer representaciones con	el propio cuerpo	10	Participa de manera voluntaria.

INICIO	<p>sus brazos: casa, puentes, caminos, etc. Según su creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego que pase el rey? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar haciendo uso de sus brazos y su cuerpo en general. ➤ Juegan en forma libre. ➤ Escuchan el estribillo que se repite en el juego que pase el rey: <p style="padding-left: 20px;">“Que pase el rey, Que ha de pasar El hijo del Conde Se ha de quedar”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando que pase el rey”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego Que pase el rey? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>grabadora</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>		
---------------	--	---	--	--

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se juega “Que pase el rey”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego.
- La niña apresada deberá escoger con cuál de los dos equipos ha de quedarse.
- Luego el niño se pondrá detrás de aquel cuya denominación a elegido, y así todos los demás.
- Sale ganador el equipo que tenga más participantes. Por lo tanto debe atrapar el mayor número de niñas posible.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ¿Qué podemos hacer para saber cuántas niñas tienen cada equipo al final del juego?
- La docente propone que las niñas que representaron el arco anotarán en un papel sábana el número de niñas capturadas haciendo uso de palotes. Por ejemplo:

Equipo	HORA
manzana	
sandía	

- Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas
 ¿Qué podemos hacer para saber cuántos palotes hay en cada casillero? ¿Cómo lo podemos hacer?
- Cuentan comentando:
 ¿Quién tiene más palotes?
 ¿Quién tiene menos palotes?
 ¿Cuál fue equipo que resultó con más integrantes?

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Haciendo uso de palitos representan la cantidad indicada por los palotes.
- El conteo que fue registrado por palotes a través de una tabla simple que es

voz
 20
 el propio cuerpo
 papel sábana
 plumones
 cinta adhesiva
 papel bond
 crayolas

Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.
 Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p> <p>voz</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 7

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes” - Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 09-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de Enseñanza-Aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “juego de las escondidas” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: “Juego de las escondidas”	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
	MOTIVACIÓN ➤ Se propone a los niños	el propio cuerpo	10	Participa de manera voluntaria

INICIO	<p>hacer movimientos con todo su cuerpo y cuando escuchen el silbato empezaran a correr siguiendo el ritmo de la pandereta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego de las escondidas? ➤ Las niñas dan sus ideas de como desplazarse por el espacio según su creatividad. ➤ Juegan en forma libre. ➤ A la señal de tres corren a esconderse debajo de sus respectivas mesitas. ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando a las escondidas”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos a las escondidas? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>pandereta</p> <p>mesas</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>		
---------------	--	--	--	--

PROCESO	<p style="text-align: center;">COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica cómo se juega “Las escondidas”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego. ➤ Las niñas comprenden que: deberán estar atentos al conteo que realice el niño que representa “policía”. ➤ Y que las niñas que están escondidos si quieren salvarse y ganar el juego, tienen que correr al lugar donde estaba contando el policía y tocarlo antes de que las atrapen. 	voz	20	Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.
	<p style="text-align: center;">BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Como “el policía” tiene que contar con los ojos cerrados buscan y plantean alternativas de cómo hacerlo, dónde hacerlo, etc. ➤ De igual manera se ponen de acuerdo sobre los números que van a cantar. ➤ Con ayuda de la docente las niñas voluntariamente realizaran listas simples. Indicando hasta que número llegaron cada vez que el policía salió a buscarlas. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas ¿Qué podemos hacer para saber cuántas caritas hay en cada lista? ¿Cómo lo podemos hacer? ➤ Cuentan comentando: ¿Cuál es el mayor número contado? Cuentan en voz alta. <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Haciendo uso de semillas representan la cantidad indicada por las caritas ➤ La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura. Por ejemplo: 	el propio cuerpo		Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p> <p>voz</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 08

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 14-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "juego de la rayuela" demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Propone acciones para contar hasta diez en situaciones lúdicas: "juego de la rayuela"	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO- MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
--------------------	-------------	------------------------	--------	---------------------------------

INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presentan los materiales a utilizar en la sesión: tizas de colores, piedra pequeña. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. conocen el juego de la rayuela? ➤ Las niñas dan sus ideas de como jugar con los materiales presentados. ➤ Se procede a dibujar un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego se escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza. ➤ Se les pregunta ¿Cómo creen que se jugará el juego de la rayuela?. ➤ Las niñas expresan sus ideas. ➤ La docente comunica a las niñas el propósito del día: “Contamos hasta diez jugando al juego de la rayuela”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos a la rayuela? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	tizas de colores piedra pequeña pizarra plumón	10	Participan de manera voluntaria
---------------	---	---	----	---------------------------------

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se juega “La rayuela”. (Anexo N° 1) Luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: para empezar a jugar, deben estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanzar la piedra. La casa donde caiga será el lugar donde no puede pisar.
- Asimismo que si se caen o la piedra sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se organizan en grupos para participar en el juego.
- Las niñas juegan a lanzar la piedra sobre cada uno de los números trazados contando en voz alta acompañando el conteo con palmadas.
- Participan en el juego. Cuando culminan el juego se pregunta:
- ¿Qué podemos hacer para recordar cuantos niños lograron llegar hasta el número 10?
- Anotarán en un papel sábana la cantidad de niñas que lo lograron en cada grupo Por ejemplo:

GRUPO	MARCAS DE CONTEO
Azul	
Verde	

- Al finalizar el juego se les formula las siguientes preguntas
¿Qué podemos hacer para saber cuántos palotes hay en cada casillero? ¿Cómo lo podemos hacer?
- Cuentan comentando:
¿Quién tiene más palotes?
¿Quién tiene menos palotes?
Cuentan y se elige al ganador.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Haciendo uso de semillas representan la cantidad indicada por los palotes.
- La tabla es completada por los niños quienes coloran el número que corresponde, respetando su nivel de escritura. Por ejemplo:

GRUPO	CONTEO	NÚMERO
Rojo		4
Verde		7

voz
el propio
cuerpo

papel sábana

plumones

cinta adhesiva

papel bond

crayolas

semillas

20

Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p> <p>voz</p>	15	Participa activamente.
---------------	---	---	----	------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 9

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 16-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “juego un elefante se balanceaba” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “Juego un elefante se balanceaba”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Haciendo uso de una caja sorpresa descubren una malla tejida ➤ Observan el material y lo describen. ➤ Juegan de forma libre con el material. ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿A qué se parece esta malla? ¿Se parecerá a una tela de araña?, ¿Por qué? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con la malla de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña? ¿Cómo será el juego? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Agregamos hasta cinco objetos con el juego un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego del elefante se balanceaba? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>caja sorpresa</p> <p>malla</p> <p>pizarra</p> <p>plumones</p>	10	Participan de manera voluntaria.

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se realiza el juego: "Un elefante se balancea sobre la tela de una araña". (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: cuantos más elefantes se agreguen al juego harán que la pita se rompa.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con que?
- Se les facilitará material concreto: botones para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

Número de elefantes	Marcas de conteo
Al inicio del juego	I
Al final del juego	IIIII

PROCESO

- Cuentan comentando: ¿Cuál es el mayor número contado? Cuentan en voz alta.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan los botones sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de elefantes	Marcas de conteo	símbolo
Al inicio del juego	I	1
Al final del juego	IIIII	5

FORMALIZACIÓN

- hilo o pita
- botones
- papel sábana
- plumones
- cinta adhesiva
- el propio cuerpo
- voz

20

Contabiliza objetos realizando la acción de agregar.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>voz</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 10

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes” - Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 21-10-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “juego de la pesca” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “Juego de la pesca”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
-------------------	-------------	------------------------	--------	---------------------------------

INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Haciendo uso de una caja sorpresa descubren una caña de pescar de juguete. ➤ Observan el material y lo describen. ➤ Juegan de forma libre con el material. ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Para qué servirá?, ¿por qué? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con la caña de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego de la pesca? ¿Cómo será el juego? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Agregamos hasta cinco objetos con el juego de la pesca”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego de la pesca? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>caña de pescar</p> <p>caja sorpresa</p> <p>pizarra</p> <p>plumones</p>	de 10	<p>Participan de manera voluntaria.</p>
---------------	---	---	-------	---

PROCESO

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se realiza el “juego de la pesca”. (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: cuantos más peces se agreguen al juego harán que sean ganadores.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con qué?
- Se les facilitará material concreto: tapas de gaseosa para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

Número de peces	Marcas de conteo
Al inicio del juego	I
Al final del juego	IIIIII

- Cuentan comentando: ¿Cuál es el mayor número contado? Cuentan en voz alta.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan las tapas sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de peces	Marcas de conteo	símbolo
Al inicio del juego	I	1
Al final del juego	IIIIII	5

caja o 20
 canastas
 cañas de pescar
 siluetas de objetos
 siluetas de números
 papel sábana
 plumones
 cinta adhesiva
 el propio cuerpo
 voz

Contabiliza objetos realizando la acción de agregar.
 Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

Ficha de trabajo

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>voz</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	15	Participación activamente.
---------------	--	---	----	----------------------------

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 23-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “juego el rey manda” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “Juego el rey manda”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>favorito.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego formamos un círculo en el patio. ➤ Observan el material a utilizar y lo describen. ➤ Juegan de forma libre con el material. ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Por qué es tu juguete favorito? ¿Por qué? ¿Cómo juegas con el? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con los juguetes de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego del rey manda? ¿Cómo será el juego del rey manda? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Agregamos hasta cinco objetos con el juego el rey manda”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al Rey manda? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>plumones</p>		
--	---	-----------------	--	--

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se realiza el juego: “El rey manda”. (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: su colección de juguetes se incrementa si van agregando más juguetes cada vez que el rey lo ordene.
- Cuantos más juguetes se agreguen harán que sean el equipo vencedor.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con que?
- Se les facilitará material concreto: hojas secas para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

Número de juguetes	Marcas de conteo
Al inicio del juego	I
Al final del juego	IIIII

- Cuentan comentando: ¿Cuál es el mayor número contado? Cuentan en voz alta.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan las hojas sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de juguetes	Marcas de conteo	símbolo
Al inicio del juego	I	1
Al final del juego	IIIII	5

juguetes
hojas
papel sábana
plumones
cinta adhesiva
el propio cuerpo
voz

20

Contabiliza objetos realizando la acción de agregar.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>voz</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se inicia la sesión invitando a las niñas al patio con su juguete 	<p>juguetes</p> <p>pizarra</p>	10	Participa de manera voluntaria.

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 12

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes” - Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 28-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “juego de las sillas” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “Juego de las sillas”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE
-------------------	-------------	------------------------	--------	-------------------

				EVALUACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se propone a los niños observar todo el mobiliario de su salón. Describen lo que observan. ➤ Se destaca unos objetos en particular: las sillas ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven las sillas? ¿Qué otras cosas podemos hacer con las sillas?, ¿Cómo lo podemos hacer? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con las sillas de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego de las sillas? ¿Cómo será el juego de las sillas? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Quitamos hasta cinco objetos con el juego de las sillas”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego de las sillas? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>sillas</p> <p>pizarra</p> <p>plumones</p>	10	<p>Participa de manera voluntaria.</p>

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se realiza el “juego de las sillas”. (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: deberán estar atentas a la música que escuchen de lo contrario se quedarán sin silla.
- Además que en cada vuelta habrá una silla menos y si quedan sin silla deberán abandonar el juego. Pero antes de retirarse deberán contar cuantas sillas quedan.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con que?
- Se les facilitará material concreto: chapitas para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

Número de sillas	Marcas de conteo
Al inicio del juego	IIIIII
Al final del juego	I

- Cuentan comentando: ¿Cuál es el mayor número contado? Cuentan en voz alta.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan las chapitas sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de sillas	Marcas de	símbolo

sillas
grabadora
papel sábana
plumones
cinta adhesiva
el propio cuerpo
voz

20

Contabiliza objetos realizando la acción de quitar.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>voz</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 13

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa
Pomalca

: N° 11521 “María de Lourdes” -

1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 30-11-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “juego de los perritos” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “Juego de los perritos”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>docente la cual estará decorada con títeres de dedo en forma de perritos. Describen lo que observan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven estos materiales? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Qué otras cosas podemos hacer con los títeres de dedo?, ¿Cómo lo podemos hacer? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con los perritos de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego de los perritos? ¿Cómo será el juego de los perritos? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Quitamos hasta cinco con el juego de los perritos”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego de los perritos? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>plumones</p>		
--	---	-----------------	--	--

Número de perritos	Marcas de conteo
Al inicio del juego	IIIII
Al final del juego	I

**CO
MPR
ENS
IÓN
DEL
PRO**

BLEMA

- La docente explica cómo se realiza el “juego de los perritos”. (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: deberán estar atentas a las indicciones de la profesora de lo contrario no se quedarán con un solo material.
- Pero antes de culminar deberán contar cuantos materiales quedan.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con que?
- Se les facilitará material concreto: fideos para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

- Cuentan comentando:
¿Cuál es el menor número contado? Cuentan en voz alta.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan los fideos sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de perritos	Marcas de conteo	símbolo
Al inicio del juego	IIIII	5
Al final del juego	I	1

grabadora 20
papel sábana
plumones
cinta adhesiva
el propio
cuerpo
voz

Contabiliza objetos realizando acción de quitar.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

Ficha de trabajo

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 14

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa Pomalca	: N° 11521 “María de Lourdes” -
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 05-12-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de agregar o quitar hasta cinco en situaciones lúdicas: “Simón dice” demostrando iniciativa en su participación.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco en situaciones lúdicas: “Juego Simón dice”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

2.3 Secuencia Didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se inicia la sesión pidiendo a las niñas que saluden con la mano de su preferencia. ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven nuestras manos? ¿Por qué? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con sus manos de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego “Simón dice”? ¿Cómo será el juego de “Simón dice”? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Quitamos y agregamos los dedos de nuestra mano con el juego de Simón dice”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego Simón dice? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>sus propias manos</p> <p>pizarra</p> <p>plumones</p>	10	<p>Participa de manera voluntaria.</p>

PROCESO

Número de dedos	Marcas de conteo
Que mostraron al inicio del juego	IIIIII
Que quedaron al final del juego	II

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se realiza el “juego Simón dice...”. (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: deberán estar atentas a las indicaciones de la profesora para poder contabilizar adecuadamente y acertar con la respuesta correcta.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con qué?
- Se les facilitará material concreto: piedrecitas para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

- Cuentan en voz alta y comentan.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan las piedrecitas sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de dedos	Marcas de conteo	símbolo
Que mostraron al inicio	IIIIII	5

papel sábana 20
 plumones
 cinta adhesiva
 sus propias
 manos
 voz

Contabiliza objetos realizando la acción de agregar y quitar.

 Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participo/No participo ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>voz</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE N° 15

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa	: N° 11521 “María de Lourdes” - Pomalca
1.2 Nivel	: Educación Inicial
1.3 Edad y sección	: 5 años / “Única”
1.4 Área curricular	: Matemática.
1.5 Tema	: Conteo
1.5 Fecha	: 07-12-17
1.6 Duración	: 50
1.7 Docente	: Olga Medina Peralta

II. COMPONENTE DIDÁCTICO:

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión de enseñanza-aprendizaje las niñas de 5 años estarán en condiciones de identificar acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “juego el barco” demostrando iniciativa en su participación.

2.2 Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Identifica acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas: “Juego el barco”.	Conteo	Demuestra iniciativa en su participación.

2.3 Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
-------------------	-------------	------------------------	--------	---------------------------------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se inicia la sesión pidiendo a las niñas que salgan al patio. ➤ Con anticipación la docente habrá dibujado un barco con solo líneas en el piso. ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven los barcos? ¿Por qué?? ➤ Proponen y ejecutan algunas acciones con la figura del barco de acuerdo a sus sugerencias. ➤ Se formula la pregunta: ¿Uds. Conocen el juego del barco? ¿Cómo será el juego del barco? ➤ La docente expresa a las niñas el propósito del día: “Quitamos y agregamos objetos con el juego del barco”. ➤ Se plantea la siguiente situación problemática: ¿Qué vamos a hacer cuando jugamos al juego del barco? ➤ ¿Cómo contaremos? ¿Con qué? 	<p>tizas de colores pizarra plumones</p>	<p>10</p>	<p>Participa de manera voluntaria.</p>
--	--	--	-----------	--

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA

- La docente explica cómo se realiza el “juego del barco”. (Anexo N° 1) luego se organizarán para realizar el juego.
- Las niñas comprenden que: deberán estar atentas a las indicaciones de la profesora para poder contabilizar adecuadamente y acertar con la respuesta correcta

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- Se formulan las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos representar el juego que hemos realizado? ¿Con qué?
- Se les facilitará material concreto: sorbetines para que trabajen por grupos.
- A continuación representan su trabajo a través de dibujos.
- De igual manera lo realizan en forma gráfica a través de tablas de conteo:

Número de niñas	Marcas de conteo
Que subieron al inicio del juego	
Que quedaron al final del juego	I

- Cuentan en voz alta y comentan.

REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO

- Colocan los sorbetines sobre cada marca de conteo.
- Finalmente representan en forma gráfica completando la tabla de conteo:
- La lista es completada por las niñas quienes colocan el número que corresponde, respetando su nivel de escritura.

Número de niñas	Marcas de conteo	símbolo
Que subieron al inicio del juego		2

pandereta
papel sábana
plumones
cinta adhesiva
el propio
cuerpo
voz

20

Contabiliza objetos realizando la acción de agregar y quitar.

Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan sus experiencias con el juego y realizan una autoevaluación. Participe/No participe ¿Cómo me sentí?, ➤ Se hace cierre de la sesión a través de las interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo lo hemos solucionado? ¿Para qué me servirá lo que aprendí? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los niños ¿De qué otras maneras podemos contar? ➤ Investigan y comentan en clase otros juegos donde tengan que contar. 	<p>voz</p> <p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p>	15	Participación activamente.
---------------	---	---	----	----------------------------

2.3. Evaluación de salida

Tabla 3

Resultados de la Evaluación de Salida

N° DE ORDEN	Cuenta del 1 hasta el 10.	Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).	Cuenta cubos (desordenados en un montón).	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.	Representa los elementos contados en forma pictórica.	Representa los elementos contados en forma gráfica.	Representa los elementos contados en forma simbólica.
1	A	A	A	A	A	A	A	A
2	B	B	B	B	B	B	B	B
3	A	A	A	A	A	A	A	A
4	A	A	A	A	A	A	A	A
5	A	A	A	A	A	A	A	A
6	B	B	B	B	B	B	B	B
7	A	A	A	A	A	A	A	A
8	A	A	A	A	A	A	A	A
9	A	A	A	A	A	A	A	A
10	A	A	A	A	A	A	A	A
11	B	B	B	B	B	B	B	B
12	A	A	A	A	A	A	A	A
13	A	A	A	A	A	A	A	A
14	A	A	A	A	A	A	A	A
15	B	B	B	B	B	B	B	B
16	A	A	A	A	A	A	A	A
17	A	A	A	A	A	A	A	A
18	A	A	A	A	A	A	A	A
19	A	A	A	A	A	A	A	A

20	B	B	B	A	A	B	A	A	
21	A	A	A	A	A	A	A	A	
22	A	A	A	A	A	A	A	A	
23	C	C	C	B	C	C	B	B	
24	A	B	B	B	B	B	B	B	
25	A	A	A	A	A	A	A	A	
26	B	B	B	B	B	B	B	B	
27	C	C	C	C	C	C	C	C	
P u n t a j e	A	19	18	18	19	19	18	19	19
	B	6	7	7	7	6	7	7	7
	C	2	2	2	1	2	2	1	1
P o r c e n t a j e	A	71%	67%	67%	71%	71%	67%	71%	71%
	B	22%	26%	26%	26%	22%	26%	26%	26%
	C	7%	7%	7%	3%	7%	7%	3%	3%

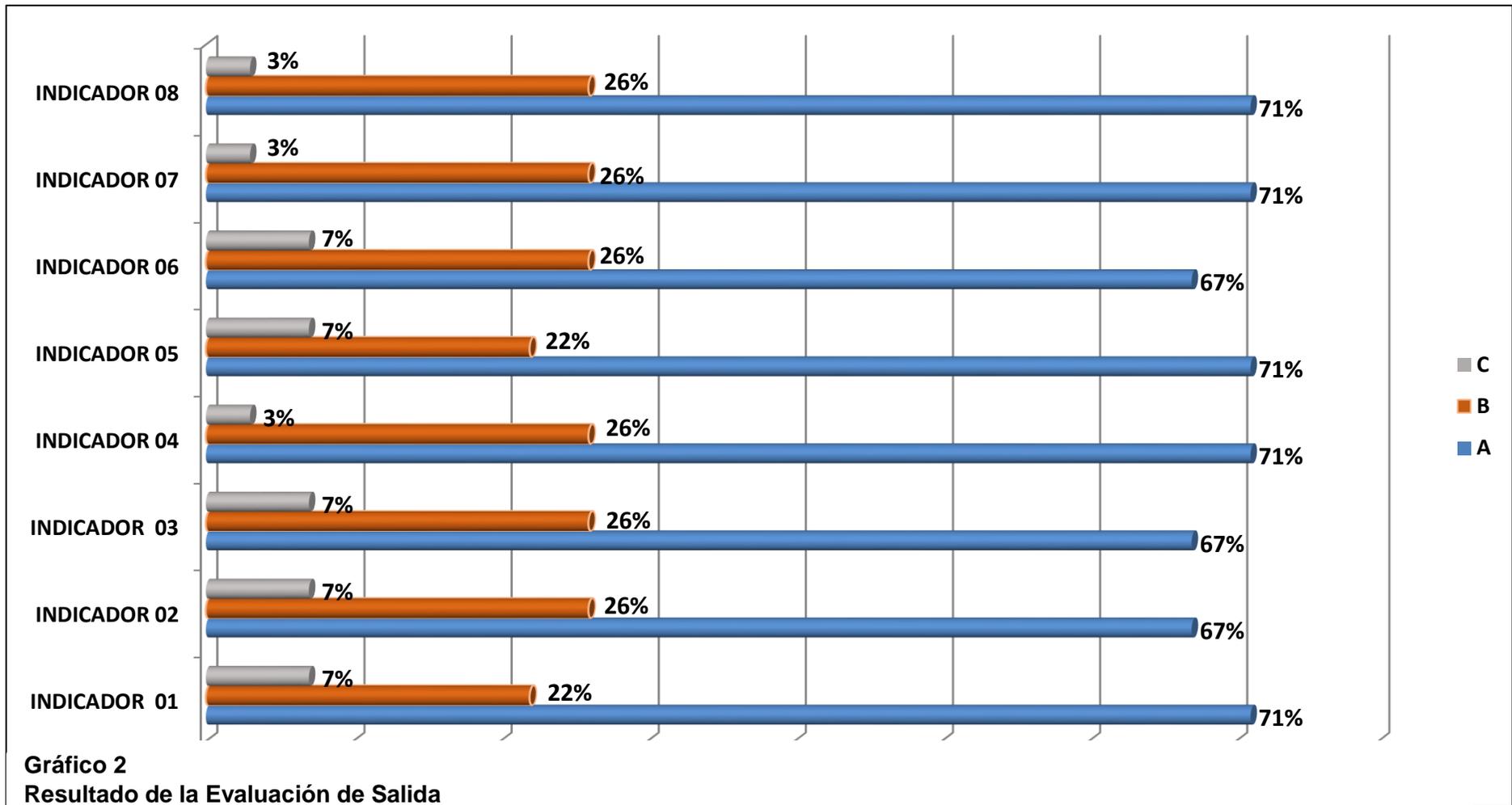
Fuente: Evaluación de salida diciembre 2017.

Tabla 4

Resumen del Resultado de la Evaluación de Salida

INDICADORES	EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Cuenta del 1 hasta el 10.	19	71%	6	22%	2	7%			
Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).	18	67%	7	26%	2	7%			
Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).	18	67%	7	26%	2	7%			
Cuenta cubos (desordenados en un montón).	19	71%	7	26%	1	3%			
Cuenta colecciones de cubos de diferente color.	19	71%	6	22%	2	7%	70%	25%	6%
Representa los elementos contados en forma pictórica.	18	67%	7	26%	2	7%			
Representa los elementos contados en forma gráfica.	19	71%	7	26%	1	3%			
Representa los elementos contados en forma simbólica.	19	71%	7	26%	1	3%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2017.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

La Tabla 4 nos indica el porcentaje alcanzado en cada indicador al medir el desarrollo de la habilidad de conteo en la evaluación de salida; después de haberse aplicado el propuesta de juegos tradicionales a las niñas de 5 años de la Institución Educativa N°11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca - Chiclayo; se puede notar que la cantidad de *logros* es alta.

El logro de los indicadores (A) tuvo un promedio que corresponde al 70%; en proceso (B) se obtuvo un promedio de 25% y en inicio se tuvo un promedio de 6%, todo con respecto a una población de 27 niños (100%).

Como se aprecia el porcentaje de *logro* resulta alto, pues acorde a su edad de cinco años las niñas logran contar del uno al diez, evidenciándose el principio de correspondencia uno a uno pues hicieron una correspondencia objeto-numero al contarlos una única vez; de igual manera cuentan cubos (desordenados en un montón) y cuentan colecciones de cubos de diferente color, evidenciándose el principio de irrelevancia del orden el que establece que el orden en que se cuenten los objetos no influye para determinar cuántos objetos tienen la colección y el principio de abstracción que establece que el número en una colección es irrelevante a cualesquiera que sean las cualidades de los objetos contados , en este caso color. En lo que respecta a la representación de los elementos contados los mayores logros se encontraron en la representación gráfica y simbólica, lo cual permitirá la consolidación del conocimiento matemático; pues la consolidación de estos conceptos se completa con la representación simbólica (signos y símbolos) y su uso a través del lenguaje matemático, simbólico y formal.

Estos resultados evidenciados en el Gráfico N° 02, nos llevaron a la comprobación de que la aplicación de la propuesta didáctica de juegos tradicionales, permitió desarrollar la habilidad de conteo de los niñas del aula de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa N°11521 del distrito de Pomalca-Chiclayo.

2.4. Resultados Finales

Tabla 5

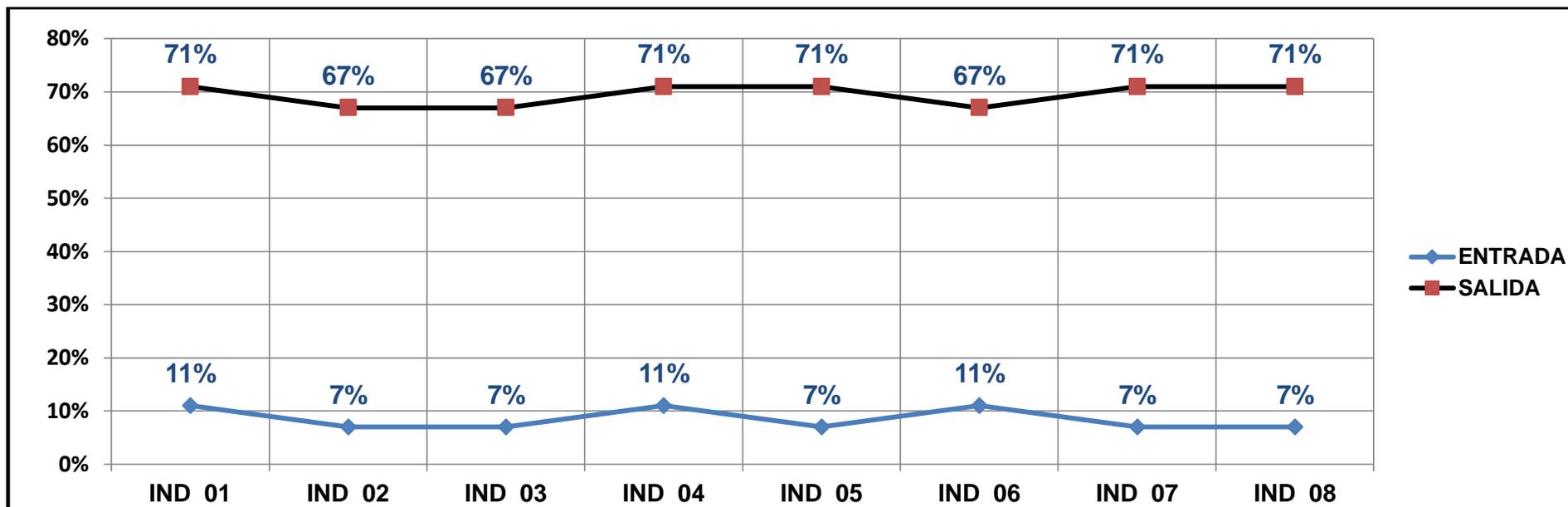
Resultados Finales obtenidos en la Evaluación de Entrada y Salida

N°	ITEMS	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
			A		A	
01	Cuenta del 1 hasta el 10.	3	11%	19	71%	60%
02	Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).	2	7%	18	67%	60%
03	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).	2	7%	18	67%	60%
04	Cuenta cubos (desordenados en un montón).	3	11%	19	71%	60%
05	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.	2	7%	19	71%	64%
06	Representa los elementos contados en forma pictórica.	3	11%	18	67%	56%
07	Representa los elementos contados en forma gráfica.	2	7%	19	71%	64%
08	Representa los elementos contados en forma simbólica.	2	7%	19	71%	64%
PROMEDIO						61%

Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre – diciembre 2017.

Gráfico 3

Comparación Evaluación de Entrada y Salida



INDICADOR 01	Cuenta del 1 hasta el 10.
INDICADOR 02	Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).
INDICADOR 03	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).
INDICADOR 04	Cuenta cubos (desordenados en un montón).
INDICADOR 05	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.
INDICADOR 06	Representa los elementos contados en forma pictórica.
INDICADOR 07	Representa los elementos contados en forma gráfica.
INDICADOR 08	Representa los elementos contados en forma simbólica.

Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre – diciembre 2017.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

La Tabla 5 presenta los puntajes alcanzados por el grupo de niñas intervenidas tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 61%.

En los indicadores evaluados, se observa que las niñas, al inicio de la intervención alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la habilidad de conteo, entre el 7% al 11%; sin embargo luego de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 67% y 71%.

Al comparar la evaluación de entrada y de salida se observa, que los indicadores que presentan un mayor porcentaje de mejora son: cuenta colecciones de cubos de diferente color, representa los elementos contados en forma gráfica y representa los elementos contados en forma simbólica, donde se alcanza el 64% de mejora, seguido de los indicadores: cuenta del 1 al 10, señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno), cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos) y cuenta cubos (desordenados en un montón) donde se alcanza el 60% y finalmente el indicador: representa los elementos contados en forma pictórica, donde se alcanza el 56% de mejora.

Como puede apreciarse en todos los indicadores evaluados se logra un porcentaje de mejora superior al 50%. Con lo cual se confirma que la propuesta de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 11521 del distrito de Pomalca-Chiclayo.

Los juegos tradicionales permitieron llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, de manera positiva para obtener buenos resultados en el área de matemática, como en este caso sería un aprendizaje significativo para las niñas, brindando de manera clara y fácil los aprendizajes para luego adquirir los conocimientos relacionados al número. Al contar las niñas lograron asignar un número a cada objeto, asimismo aplicaron el principio de orden y abstracción ya que contaron con juguetes, cubos,...etc., y el principio de irrelevancia del orden y por último, el cardinal; todas estas nociones se trabajaron en el aula de 5 años.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Al iniciar la intervención se pudo observar que la habilidad de conteo en las niñas de 5 años de la Institucion Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca-Chiclayo presenta dificultades, ubicándose la mayoría de niñas en un nivel de aprendizaje de inicio. Principalmente en lo relacionado a la representación gráfica de los elementos contados.
- La revisión de la teoría de Jean Piaget, permitió el diseño de una propuesta de juegos tradicionales a través de sesiones de enseñanza-aprendizaje a partir de situaciones problemáticas, la misma que fue aplicada para desarrollar la habilidad de conteo en los niños de cinco años de la Institucion Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca-Chiclayo.
- Al finalizar el Trabajo Académico, se evidenció que el logro en el proceso de desarrollo de la habilidad de conteo es alto, obteniendo los mayores porcentajes en: conteo del 1 al 10, conteo de cubos (desordenados en un montón) y conteo de colecciones de cubos de diferente color. Y en lo que respecta a la representación de los elementos contados se obtuvo mayores logros en la representación gráfica y simbólica.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje promedio de mejora es de 61 %; logrando desarrollar la habilidad de conteo a partir de los principios de conteo según Gelman y Gallistel a través de sesiones de enseñanza-aprendizaje con aplicación de juegos tradicionales de nuestro medio tales como “la gallinita ciega”, “matagente”, “rayuelo”, “el gato y el ratón”, “las escondidas” entre otros .

RECOMENDACIONES

- A las docentes de la Institución Educativa N° 11521 “María de Lourdes” del distrito de Pomalca-Chiclayo se les recomienda continuar con la aplicación de la presente propuesta de sesiones de enseñanza-aprendizaje con aplicación de juegos tradicionales en el aula de cinco años, como un alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo la habilidad de conteo, que incluya actividades interactivas y creativas despertando así el interés en las niñas, así como constituirse en una alternativa estratégica para el trabajo en el área de matemática.
- Ampliar a la presente propuesta de sesiones de enseñanza- aprendizaje con aplicación de juegos tradicionales a todo el II ciclo del Nivel Inicial con niños de tres y cuatro años a fin de emplear nuevas estrategias, hacer clases más divertidas y atractivas para los niños a partir de sus propias vivencias y experiencias lúdicas a fin de generar aprendizajes que sean realmente significativos.
- Llevar a la reflexión crítica, ya que es posible el perfeccionamiento del presente Trabajo Académico por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, M. (2009) Tendencias pedagógicas contemporáneas. La pedagogía tradicional y el enfoque histórico-cultural. Análisis comparativo. Antología: tendencias pedagógicas contemporáneas (CEIDE).
- Alcina, Á. (2009). Educación matemática y buenas prácticas: infantil, primaria, secundaria y educación superior. Barcelona: Grao
- Allvé, J. (2003). Juegos de ingenio, editorial Parragón S.A. 2ª. Edición México, D.F
- Arias F. (1997), "Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos". Recuperado de: <http://investigacion.ve.tripod.com/capitulo13.html> consultado el 10 de enero del 2012.
- Ávila A. (1994) "Entre la costumbre y las presiones de la innovación. La enseñanza de los números en primer grado". Educación matemática. Agosto Santillana. Distrito Federal, México. Pp 21-48 encontrado en <http://redalyc.uaemex.mx> consultado el 11 de octubre del 2011.
- Bautista, J.M. (Coord.) (2004): El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas., editorial Adhara, Granada
- Beard, R. (1971). Psicología evolutiva de Piaget. Argentina: Edit. Kapelusz.
- Blas, A; Gutierrez, D. y Bartolomé, R. (2005). Educación Infantil, Mc. Graw Hill, Madrid.
- Boule, F. (1995). Manipular, Organizar, Representar: Iniciación a las Matemáticas. Madrid: Edit. Narcea.
- Cascallana T. (1998). Iniciación a las matemáticas- Madrid. Editorial Santillana.
- Chadwick M. (1990) Juegos de razonamiento lógico. Francia. Editorial Andrés Bello.
- Chamorro, M. C.; Belmonte, J. M.; Linares, S.; Ruíz, M. L.; Vecino, F. & Medina, A. (2003). Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación.
- Cofre, A. (1981) Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- Deulofeu (2006). "Investigación sobre juegos, interacción y construcción de conocimientos matemáticos". Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/viewFile/75830/96334> consultado el 7 de agosto del 2011.
- Díaz Barriga F. y Hernández G. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje lúdico y significativo. McGraw-Hill. Santa Fe de Bogotá
- Díaz, B. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación Constructivista. McGraw Hill, 2da. Edición, México.

- Dirección de Educación Preescolar (1984.) Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación.
- Dolle, J. M. (1993). Para comprender a Piaget. México, D.F.: Editorial Trillas.
- Domingo, J. "Investigación sobre el conteo infantil", Didáctica de la Matemática y de las Ciencias experimentales UPV/EHU. http://www.ehu.es/ikastorratza/4_alea/4_alea/conteo%20infantil.pdf Consultado el 3 de junio del 20011.
- Ed L. (1987). Introducción a Piaget. Pensamiento – Aprendizaje – Enseñanza. USA: Edit. ADDISON-WESLEY IBEROAMERICANA, S.A.
- Hernández, J. Soriano G. (1997). Didáctica de la matemática en la educación infantil
- Feldman, R.S. (2005). Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. (Sexta Edición) México, McGrawHill.
- Ferrero L. (2001). El juego y la matemática. Ed, La Muralla, S.A. Madrid
- Flores, M. y otros. (2001). *Teorías cognitivas & Educación*. Lima: Universidad San Marcos.
- Feldman, R.S. (2005) "Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana". (Sexta Edición) México, McGrawHill.
- Figueroa, A. (30 de 12 de 2015). <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6>. Recuperado el 3 de Enero de 2017, de Educación matemática en la infancia.
- Gelman, R.; Gallistel, C. R. (1978). La comprensión del número por parte del niño. Harvard University Press.
- Huizinga J. (2007). Homo Ludens. Alianza Editorial. Emecé Editores S.A. Sexta reimpresión. Buenos Aires.
- Kamii, C. y DeVries, R. 2005). La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Labinowicz, E. (1994). El conteo en los niños de los primeros años capacidades y limitaciones, en Génesis del pensamiento matemático en el niño preescolar, UPN. México: SEP.
- Manteca Aguirre E. (2001) Pensamiento Matemático Infantil. Programa y materiales de apoyo para el estudio, México, Dirección Editorial de la DGMyME, SEP. Disponible en <http://z33preescolar.files.wordpress.com/2011/08/matpree1erciclo.pdf> (pdf) consultado el 10 de enero del 2012.
- Méro, L. (2001) Los Azares De La Razón: Fragilidad Humana, Cálculos Morales y Teoría De Juegos editorial Paidós Barcelona
- Ministerio de Educación (1995). Guía para la estimulación del desarrollo lógico – matemático. Lima: Editorial Escuela Nueva.

- Ministerio de Educación (2013). Guía metodológica para el área de matemática. Lima Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación. (2015). Rutas del Aprendizaje Matemática. Lima Perú.
- Novoa, M. (2011). Aplicación de un programa de actividades para el desarrollo matemático de niños y niñas de 5 años de la Institución Inicial nº89 "Nuestra Señora del Carmen" en el distrito del Callao. Tesis. Lima: Universidad Enrique Guzmán Valle.
- Palacios, R. y Ondarcuhu, L. (2001). Contar bien es lo que cuenta, que contar cualquiera cuenta. Argentina. Colección: Strómota
- Pardo de Sande, I. (1990). Didáctica de la matemática para la escuela primaria. Argentina: Edt. El Ateneo.
- Piaget, J. (1967). Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires: Edit. Psique.
- Piaget, J. (1985). Psicología y pedagogía. Barcelona: Ariel.
- Piaget, J. (1977) Desarrollo del pensamiento: Equilibración de estructuras cognitivas.
- Piaget, J. (1992) Seis estudios de Psicología. Lima: Edit. Blacavo.
- Ontoria, A. Gómez, J. Y Molina A. (2000) Potenciar La Capacidad De Aprender Y Pensar con juegos. Editorial Narcea, Madrid
- Real Academia Española. Diccionario de la Lengua Española. 22ma Edición. Recuperado el 21 de junio del 2012, disponible en <http://lema.rae.es/drae/?val=matematicas>.
- Ribes, A. (2011). El juego infantil y su metodología. Edición de la U. Bogotá.
- Ríos, M. (2003). "Conteo en Infantes de Preescolar" Disponible en: <http://portalsej.jalisco.gob.mx/educacionpreescolar/index.php?q=node/63>. CIDEP. Consultado el 2 septiembre del 2011.
- Schirlin, O. and Houdé, O. (2006). Efecto de cebado negativo después de la inhibición de la interferencia de peso / número en una tarea similar a Piaget. Desarrollo cognitivo.

Anexos

ANEXO 1: GUÍA DE OBSERVACIÓN

Evaluación del desarrollo de la habilidad de conteo

Nombre:.....

Fecha:.....

Edad: 5 años

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Cuenta del 1 hasta el 10.			
02	Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).			
03	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).			
04	Cuenta cubos (desordenados en un montón).			
05	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.			
06	Representa los elementos contados en forma pictórica.			
07	Representa los elementos contados en forma gráfica.			
08	Representa los elementos contados en forma simbólica.			

Medina, O. (2017).

ES

CA

LA

S

DE

VA

LO

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO	A	ALTO
PROCESO	B	MEDIO
INICIO	C	BAJO

RACIÓN:

ANEXO 2: JUEGOS TRADICIONALES

SESION N° 1

JUEGO: TALÁN UNO

Talán uno, talán dos,
talán tres, talán cuatro,
talán cinco, talán seis,
talán siete, talán ocho,
talán nueve, talán diez.

Se hace una ronda con un niño dentro (Ratón), otro niño fuera (Gato) y una "puerta" (uno de los niños de la ronda mirando hacia fuera). Se inicia con la tonada hasta finalizar cantando el número diez; luego se para la ronda. El Gato se acerca a la Puerta y se inicia el siguiente diálogo:

Gato: -¡ Toc toc toc toc!

Puerta: -¿Quién es?

Gato: El Señor Gato.

Puerta: -¿A quién buscas?

Gato: -Al Señor Ratón.

Puerta: -No está.

Gato: -¿A qué hora regresa?

Puerta: -A las diez (o cualquier otra hora).

La ronda, girando y cantando: "Talán uno, talán dos, talán tres, talán cuatro, talán cinco, talán seis, talán siete, talán ocho, talán nueve, talán diez".

La ronda se detiene: el Gato se acerca a la Puerta, toca y pregunta:

Gato: -¡Toc toc toc toc! ¿Ha llegado el Señor Ratón?

Puerta: -Está comiendo uvitas.

Gato: -Ratoncito, ratoncito, invítame una uvita.

Ratón: -Toma. (Por encima de los brazos de los niños que forman la ronda).

Gato: -Dame otra

Ratón: -No quiero.

Gato: -¡Entonces entraré a quitarte!

Ratón: ¡A que no!

Gato: --¡A que sí!

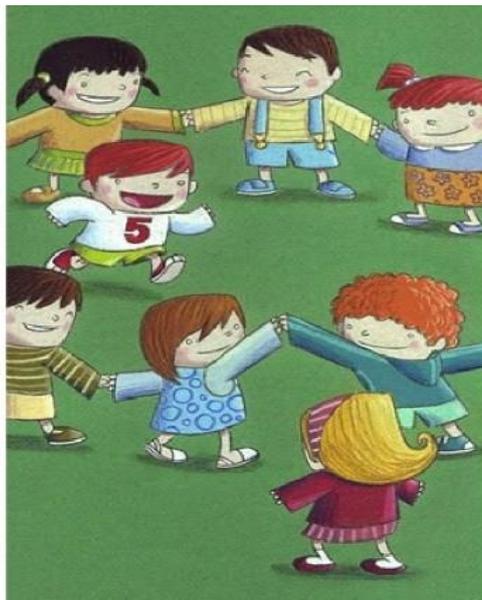
Ratón: -¡A que no!

Gato: -¡A que sí!

Ratón: -¡A que no!

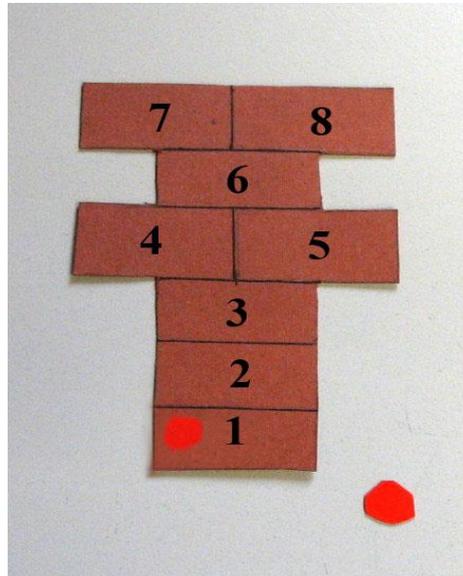
Gato: - ¡Lo verás!

El Gato tratará de coger al Ratón entrando y saliendo de la ronda. Esta protegerá al Ratón levantando los brazos para que entre al círculo y cerrando el paso cuando se acerque el Gato. El Gato tiene que atrapar al Ratón para dar por concluido el juego. Para continuarlo los niños intercambian sus papeles de Gato, Ratón, Puerta y Ronda, y se inicia todo de nuevo.



Fuente: Salazar, L. (1993). Talán uno. Cien rondas infantiles. Editorial Tarea. Lima. .
SESION N° 2

JUEGO: LAS TEJAS



Juego de la teja: se dibujan ocho cuadros en el suelo que son estos 1, 2, y 3, estos van verticales, el 4, y el 5, van encima y son horizontales, el 6 va por encima del 4, y el 5. El 7, y el 8, van encima del 6.

Se juega con un trozo de teja, se empieza por el 1, se pone la teja y se da un salto a la pata coja hasta el 2, y el 3; en el 4, y el 5, se pone un pie en cada uno; en el 6 de nuevo, tendremos que ir a la pata coja. En el 7 y el 8, se ponen los pies igual que en el 4, y el 5. Se da la vuelta y se siguen los 8, cuadros hasta el cuadro 1, que es donde está la teja, se le da con el pie y se saca fuera, teniendo cuidado para que no pisar la raya con el pie o con la teja, ya que, si se pisa se pierde el juego y le toca jugar a otro

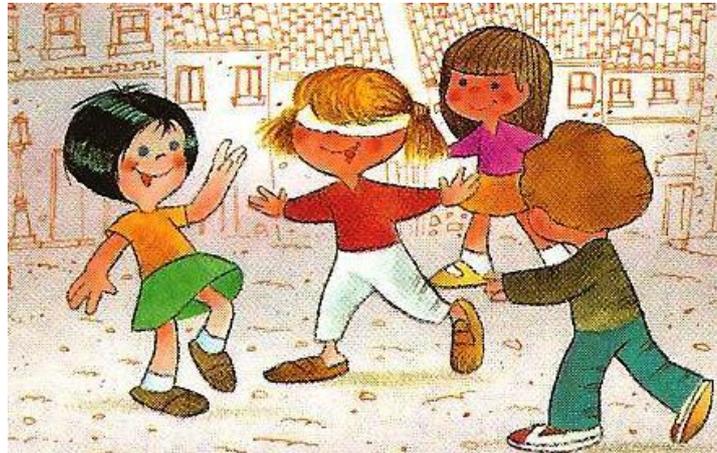
Si no pierde se tira la teja al 2, se siguen los mismos pasos que hicimos cuando tiramos al 1, y se sigue hasta terminar los 8 cuadros.

Adaptación: se agregarán con casilleros más a fin de que los niños cuenten hasta diez. (En el 9 y el 10, se ponen los pies igual que en el 7, y el 8. Se da la vuelta y se siguen los 6, cuadros hasta el cuadro 1).

Fuente: Juegos de la infancia (2010). Juego de la teja. Disponible en:
<http://juegosdelainfancia34.blogspot.pe/2010/03/juego-de-la-teja.html>

SESION N° 3

JUEGO: LA GALLINITA CIEGA



Los jugadores le tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces cogiéndole uno por la mano, le obliga a dar algunos pasos y cinco-seis vueltas para desorientarle, dejándole luego en libertad de ir á tientas para buscar a alguno.

Mientras todos corren y la gallina gira, se va cantando una canción:

Gallinita, gallinita, ¿qué se te ha perdido en el pajar?

Una aguja y un dedal.

Da tres vueltas y la encontrarás.

A partir de ese momento, el jugador nombrado «gallina ciega» intenta atrapar a alguno de los que juegan, guiándose por sus voces. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la gallina a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran (como por ejemplo: cantando o gritándole direcciones como izquierda o derecha).

Suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de la "gallina" se lastime al tropezarse o golpearse con algo.

Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Gallina_ciega

<http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Sociedad/1481/La-Gallina-ciega.htm>

SESION N° 4

JUEGO: MATAGENTE



Primero se debe cercar un rectángulo o círculo

Luego se debe seleccionar a dos niños y colocarlos a los extremos mirándose de frente.

Los demás niños deben ir en medio del rectángulo o círculo.

Los niños que están a los extremos deberán lanzarse una pelota tratando de chocarles a los niños que están en medio.

Al niño que choque la pelota debe salir del juego y ponerse detrás del niño que le lanzó la pelota.

Al final habrá dos ganadores que serán el último niño que quede en el rectángulo y uno de los niños de los extremos que tenga más niños detrás.

Fuente: tradición oral

SESION N° 5

JUEGO: TUMBA LATAS



Para este juego se necesitan latas del mismo tamaño, pelotas de trapo según el número de participantes y un cuadro de doble entrada en la pizarra u hoja con el nombre de cada grupo.

Se inicia el juego eligiendo los nombres de cada grupo y se establece la línea que fija la distancia del tiro a la torre de latas.

Luego se define el orden de tiro de los grupos y se entregan a las pelotas a cada participante y de acuerdo al orden de los grupos van intentando derrumbar las torres de latas.

El profesor observara las latas derrumbadas y les dirá a los niños que las anoten en la pizarra el número de latas que están en el suelo.

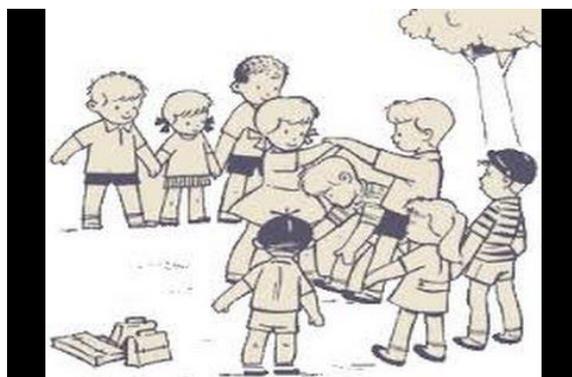
Después de mínimo cinco turnos los grupos se reúnen y cuentan todas las latas derrumbadas.

Se determina el ganador según el que tenga mayor número de latas derribadas.

Fuente: tradición oral
SESION N° 6

QUE PASE EL REY

Que pase el rey,
Que ha de pasar
El hijo del Conde
Se ha de quedar.



Dos de los niños se paran frente a frente y se sujetan de las manos, hacia arriba y adelante, como formando un arco. Los demás hacen una fila india o "trencito" para pasar entre los dos niños, mientras todos cantan la ronda. Los que han formado el "arco" al terminar la tonada atrapan a un niño bajando rápidamente los brazos mientras los demás se alejan hacia un lado. El niño apresado deberá escoger con cuál de los dos ha de quedarse. Pero elegirá al azar, al preguntársele en voz baja: "¿manzana o sandía?" (o cualquier otra variante acordada de antemano entre ambos, como: "¿luna o sol?" o "¿cielo o tierra?", etc.).

Apunta en la pizarra o en la cartulina a que equipo escogió haciendo una línea o cruz.

Luego el niño se pondrá detrás de aquel cuya denominación a elegido, y así todos los demás.

Al final todos quedan agrupados en dos grupos, cada uno de ellos hace el conteo de cada equipo saliendo ganador el equipo que tenga más participantes.

Fuente: Salazar, L. (1993). Talán uno. Cien rondas infantiles. Editorial Tarea. Lima .

SESION N° 7

JUEGO: LAS ESCONDIDAS



Un grupo de participantes elige a la persona que ha de buscar a los demás el policía.

Este tienen que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos: 8, 5, 10, 7....

Cuando termina la cuenta, ha de decir en voz alta “voy” y sale a buscar a los demás

Cuando encuentra a alguien tienen que tocarlo para eliminarlo y seguir buscando.

Los niños que están escondidos si quieren salvarse y ganar el juego, tienen que correr al lugar donde estaba contando el policía y tocarlo antes de que los atrape.

Fuente: Tradición oral

SESION N° 8

JUEGO: RAYUELO



Forma de jugar rayuela con los niños:

- 1 - Con una tiza, se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego se escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza. Se puede hacer una rayuela mayor o menor, dependiendo del tamaño y las capacidades de los niños.
- 2 - A continuación, para empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. La casa donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.
- 3 - El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.
- 4 - Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.

5 - También se puede innovar en este juego. Se puede hacer la rayuela con diferentes formatos para facilitar u obstaculizar el juego. Cuenta la creatividad.

Fuente: guiinfantil.com. Rayuela Juego para niños. Disponible en:
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/rayuela-juegos-para-ninos/>

SESION N° 9

JUEGO: UN ELEFANTE SE BALANCEABA

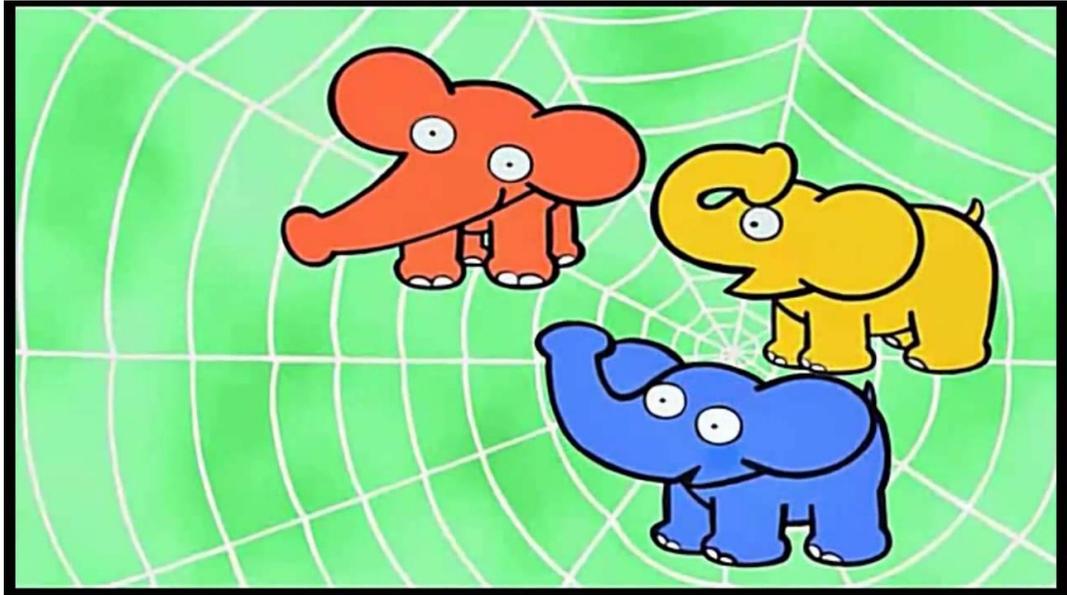
El juego se inicia con una tonadilla que dice así: “Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña, como veían que resistía fueron a llamar a otro elefante más....”

Los niños deberán ir agregando hasta el número cinco.

Una persona se puede vestir de elefante (si lo desea), y lleva un hilo o pita delgada en la parte de atrás.

Se empieza cantando la canción y se invita a que un niño se una a él (jalando el hilo o la pita).

Así se irán agregando hasta cinco elefantes, hasta que la pita logre romperse, esto es para que los niños disfruten del juego.



Fuente: Tradición oral

SESION N° 10

JUEGO: LA PESCA



Los niños deberán colocarse frente a la pizarra o franelógrafo.

La docente elige a un niño al azar, este toma una caña de pescar y “pesca” un número.

Luego lo pega en el franelógrafo y con ayuda de los demás niños y la docente coloca tantas figuras como número indica (si sacó el número cinco, tendrá que colocar al lado 5 imágenes).

Fuente: Martínez, B. (2011) Juegos de matemática para niños. Recuperado de: <http://burbujitas.blogspot.pe/2011/03/juegos-de-matematica-para-niños.html>

SESION N° 11

JUEGO: EL REY MANDA



Este juego consiste en que un niño es elegido como Rey el cual mandara al resto del grupo a hacer lo que él quiera y los niños deben hacerlo de una manera rápida para complacer al Rey.

Estas órdenes pueden ser: _El Rey manda que se sienten _ el Rey manda que se acuesten _ el Rey manda que se agachen..... En este caso específico el rey ira pidiendo que los niños vayan agregando un juguete más cada vez que él lo solicite.

Fuente: Tradición oral

SESION N° 12

JUEGO DE LAS SILLAS

En **el juego de las sillas** los jugadores deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio cuando se detenga la música. Como esto puede ocurrir repentinamente, nadie sabe lo que le espera. Por esto, los jugadores deben estar sumamente atentos para no perder.

Como se juega:

Se deben colocar varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores.

- Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido.
- Mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas.
- De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.
- Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego. Pero antes de retirarse deberá contar cuantas sillas quedan.
- El juego debe repetirse y en cada oportunidad debe quitarse una silla.
- El último jugador que consiga sentarse será el ganador.



Fuente: Tradición oral

SESION N° 13

JUEGO DE LOS PERRITOS

(Adaptación de la canción diez perritos)

El juego consiste en ir realizando una canción dramatizada.

Los niños a través de gestos y mímicas representaran las escenas dando a entender que si van quitando elementos lo más probable es que se queden solo con un elemento.

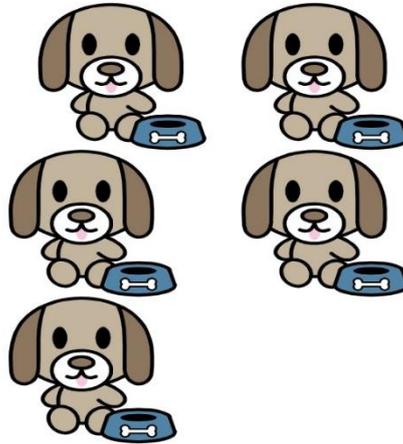
Yo tenía cinco perritos,
yo tenía cinco perritos.

uno se fue al teatro.
no me quedan más que cuatro.

De los cuatro que quedaban (bis)
uno se volvió al revés.
No me quedan más que tres.

De los tres que me quedaban (bis)
uno se murió de tos.
No me quedan más que dos.

De los dos que me quedaban (bis)
uno se volvió un tuno.
No me queda más que uno.



5

DE LOS CINCO QUE QUEDABAN,
DE LOS CINCO QUE QUEDABAN,
UNO SE MARCHÓ AL TEATRO,
YA NO TENGO MÁS QUE CUATRO,
¡CUATRO, CUATRO, CUATRO!

Fuente: tradición oral

SESION N° 14

JUEGO: SIMON DICE

Simón dice es un juego infantil donde participan de 3 a más personas. Para ello, deben elegir un líder al cual todos seguirán cuando diga la frase mágica: “**Simón dice**”. Los niños deben hacer todo lo que comunica el líder, si no es así, serán eliminados rápidamente hasta que exista un ganador.

Como se juega Simón dice:

- Se forma un grupo de 3 a más niños, pueden estar ubicados en fila o en círculo y de ellos se elige un líder.

- Para jugar utilizarán la posición de los pulgares: hacia arriba, hacia el centro o hacia abajo.
- Simón dice que levante la mano más de su preferencial.
- El líder empezará y dirá: “Simón dice pulgares arriba”, entonces todos los niños hacen lo mismo.
- Se debe hacer caso sólo a lo que informa el líder, ya que podría confundir a los pequeños colocando sus pulgares en posición diferente a lo que dice.
- Simón dice que quiten dos dedos.
- Simón dice que agreguen un dedo.
- Así se irán agregando y quitando los dedos de su mano más hábil.
- El ganador es el niño que hace rápidamente los movimientos sin titubear ni dudar, los demás serán eliminados.

JUGUEMOS A SIMÓN DICE...



Fuente: tradición oral

SESION N° 15

JUEGO: EL BARCO

Para realizar este juego de debe realizar el dibujo un barco con solo líneas en el piso.

El docente indica a los niños que todos deben estar fuera del dibujo y que seremos el capitán. Luego les pregunta:

¿Cuántas persona creen que entrarán en este barco? ¿Cuántos creen ustedes que quieran bajar en el primer puerto? Seguidamente se dará inicio al juego del barco.

Empezamos con una pandereta indicando que va a zarpar el barco.

La docente dice: Si dos niños se embarca primero al sonar la pandereta, nuevamente suena la pandereta y se embarca un niño, luego dos niños, ellos se ponen dentro del barco; luego suena la pandereta y el barco llegan a un puerto y bajan cuatro niños. Pregunta a todos, ¿Cuántos niños se embarcaron primero? ¿Cuántos subieron después? ¿Cuántos bajaron del barco? ¿Cuántos niños quedaron en el barco? ¿Qué hicieron para saber cuántos niños se embarcaron y cuántos bajaron?



Fuente: tradición oral

ANEXO 3: FICHA DE TRABAJO APLICADA AL FINAL DE CADA SESIÓN

Primero responde a la pregunta:

¿En qué juego participaste?



Luego: haciendo uso del dibujo expresa tu experiencia con el juego realizado.



Dibujo libre

CONSIGNA: Dibuja de manera libre tu experiencia con el juego realizado.

Anexo 4

FICHA DE EVALUACIÓN APLICADA EN CADA SESIÓN

Área Ítems Nombre del alumno(a)	Matemática				Observaciones
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

ESCALA DE VALORACIÓN:

- A: Logró
- B: En proceso
- C: En inicio

Anexo 5

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Anexo 6

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



INSTITUCION EDUCATIVA Nº 11521
"MARIA DE LOURDES"
— POMALCA —

"Año del Buen servicio al ciudadano"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 11521 "MARÍA DE LOURDES" DISTRITO DE POMALCA, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que, la profesora: **OLGA MEDINA PERALTA**, ha cumplido con la ejecución de trabajo académico titulado "**Aplicación De Juegos Tradicionales**" para desarrollar la habilidad de conteo en las niñas de Inicial (05 años) en esta Institución educativa, durante los meses de octubre a diciembre del 2017, demostrando durante su permanencia, responsabilidad, puntualidad y dedicación en su labor con las estudiantes.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Pomalca, 15 de diciembre del 2017

Atentamente,



R.D.R. Nº 00141 13-04-81
R.D.R. Nº 1520
R.D.R. Nº 3906 19-10-01

AV. APOLINARIO SALCEDO S/N.
TELF. 074-415843
RPM Nº # 949501793 – POMALCA
EMAIL: mlourdes-pom@hotmail.com.

C.M. INICIAL 1528348
C.M. PRIMARIA 0445858
C.M. SECUNDARIA 1224922



Conteo en situaciones lúdicas: juego la gallinita ciega.



Conteo en acciones de agregar o quitar hasta cinco: juego de las sillas.



Conteo en situaciones lúdicas: juego rayuelo.



Luego de trabajar a través de experiencias directas y abundante material educativo los niños pasan a la representación pictórica, gráfica y simbólica.