



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**Juegos tradicionales para la resolución de problemas en
niños de 3 años de la I.E.I. Mi Niñito Jesús – Surquillo - 2019**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Arribasplata Jaime, Tracy Esthefany (orcid.org/0000-0003-0683-8667)

ASESORA:

Mgtr. Rivera Paipay, Katelinen Mirian (orcid.org/0000-0003-3398-749X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LIMA – PERÚ

2019

Dedicatoria:

La presente investigación está dedicada a las dos únicas razones de mí existir, mis padres. Quienes con su amor incondicional hacen que mi vida tenga un rumbo y mil razones para seguir adelante.

Agradecimiento:

Agradezco a Dios, porque hizo posible culminar esta etapa de mi vida sin dificultades que lo impidan.

A mis padres quienes depositaron toda su confianza y compromiso para ayudarme a cumplir con esta gran meta, y por ser mis apoyos incondicionales.

A mi hermana Kriss Guzman quien, a pesar de la distancia, jamás me hizo sentir sola, alimentando el amor y apoyo que nos tenemos mutuamente como solo ella sabe hacerlo.

A mi abuelito Enrique, por preocuparse por mí y alentar cada paso que doy.

Finalmente, a mi mejor amiga Melissa, quien me brindó su apoyo sin condición alguna y siempre estuvo en los momentos que la necesite.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	7
III. METODOLOGÍA.....	40
3.1. Tipo y diseño de investigación	40
3.2. Variables y operacionalización	42
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	43
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
3.5. Procedimientos.....	49
3.6. Método de análisis de datos.....	49
3.7. Aspectos éticos	50
IV. RESULTADOS.....	51
V. DISCUSIÓN	63
VI. CONCLUSIONES	67
VII. RECOMENDACIONES.....	68
REFERENCIAS.....	69
ANEXOS	74

Índice de tablas

Tabla 1	Diseño cuasi - experimental	41
Tabla 2	Matriz de la operacionalización de la variable	42
Tabla 3	Población.....	43
Tabla 4	Muestra	44
Tabla 5	Alfa de Cronbach resolución de problemas.....	48
Tabla 6	Alfa de Cronbach dimensión 1 estrategias matemáticas.....	48
Tabla 7	Alfa de Cronbach dimensión 2 ideas matemáticas.....	48
Tabla 8	Descriptivo general pre test.....	51
Tabla 9	Descriptivo general post test	52
Tabla 10	Descriptivo, dimensión 1 pre test.....	53
Tabla 11	Descriptivo, dimensión 1 post test.....	54
Tabla 12	Descriptivo, dimensión 2 pre test.....	55
Tabla 13	Descriptivo, dimensión 2 post test.....	56
Tabla 14	Prueba de normalidad	57
Tabla 15	Prueba de U Mann de Whitney resolución de problemas pre test	58
Tabla 16	Prueba U de Mann Whitney resolución de problemas post test	59
Tabla 17	Prueba U de Mann Whitney dimensión estrategias matemáticas pre test	60
Tabla 18	Prueba U de Mann Whitney dimensión estrategias matemáticas pre test	60
Tabla 19	Prueba U de Mann Whitney dimensión ideas matemáticas pre test.....	61
Tabla 20	Prueba U de Mann Whitney dimensión ideas matemáticas post test	62

Índice de figuras

Figura 1 Porcentajes en medidas del pre test y post test de los grupos control y experimental de la variable resolución de problemas.....	52
Figura 2 Porcentajes en medidas del pre test y post test de los grupos control y experimental de la dimensión estrategias matemáticas.	54
Figura 3 Porcentajes en medidas del pre test y post test de los grupos control y experimental de la dimensión ideas matemáticas.	56

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general explicar la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I. Mi Niñito Jesús -Surquillo. Se desarrolló un diseño de investigación cuasi-experimental de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo y corte transversal. Se tuvo una población de 50 niños y niñas de 3 años del turno mañana, realizando un muestreo no probabilístico por conveniencia, la muestra estuvo conformada por 50 niños y niñas de 3 años, 25 niños pertenecieron al grupo control y 25 al grupo experimental. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación, así mismo se usó como instrumento una ficha de observación, compuesta por 20 ítems. El instrumento fue validado a través de juicio de expertos y expuesto al coeficiente Alfa de Cronbach, el cual arrojó una fiabilidad de 0,856. Se logró explicar que el programa de Juegos tradicionales tiene influencia en la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I. Mi niñito Jesús – Surquillo. Siendo corroborado en el post test a través de la prueba U de Mann Whitney , mostrando una significancia de ($p= 0,000 < 0,005$); así como en los cuadros descriptivos del grupo experimental, donde el pre test evidencio al 100% de niños dentro de la escala inicio, con f_i de 25, correspondiendo al número de alumnos en su totalidad, observándose un cambio significativo en el post test, el cual mostro un 88% de niños ubicados en la escala logro con una f_i de 22, representando al número de estudiantes, así como el 12% de niños dentro de la escala proceso con una f_i de 3.

Palabras clave: Niños; Juegos tradicionales; Acompañamiento; Resolución de problemas.

Abstract

The purpose of this research was to explain the influence of traditional games for problem resolution in 3-year-old children of the I.E.I. Mi Niñito Jesús -Surquillo. A cuasi - experimental research design of applied type, explanatory level, quantitative approach and cross-section was developed. There was a population 50 of 3-year-old boys and girls from the morning shift, performing a non-probabilistic sampling for convenience, the sample consisted of 50 3-year-old boys, 25 children belonged to the control group and 25 to the experimental group. For the collection of data, observation was used as a technique, as well as an observation sheet, consisting of 20 items. The instrument was validated through expert judgment and exposed to Alfa of Cronbach coefficient, which showed a reliability of 0.856. It was possible to explain that the Traditional Games program has influence on the resolution of problems in the 3-year-old children of the I.E.I. Mi Niñito Jesús - Surquillo. Being corroborated in the post test through the Mann Whitney U test, showing a significance of ($p = 0.000 < 0.005$); as well as in the descriptive tables of the experimental group, where the pre test showed 100% of children within the initial scale, with f_i of 25, corresponding to the number of students as a whole, observing a significant change in the post test, the which showed 88% of children located on the achievement scale with an f_i of 22, representing the number of students, as well as 12% of children within the process scale with an f_i of 3.

Keywords: Children; Traditional Games; Accompaniment; Problem Solving.

I. INTRODUCCIÓN

Durante el transcurso del tiempo, la enseñanza y el aprendizaje han pasado por diferentes cambios, los cuales son relevantes, porque permitieron mejorar la forma de educación de los estudiantes; que al principio era tradicional; la cual estaba basada en la importancia del maestro como autoridad y sus conocimientos, como ideas principales. Actualmente, se viene desarrollando una escuela activa, que imparte la autonomía, creatividad e imaginación desde la etapa infantil.

Frente a lo especificado en el párrafo anterior, es preciso rescatar que existen nuevas estrategias de enseñanza, las cuales permiten lograr un aprendizaje significativo, a través de experiencias lúdicas, relacionadas al contexto en el que se desarrolla cada estudiante. Según, los especialistas del Programa de las Naciones Unidas, quienes elaboraron los Objetivos de Desarrollo Sostenible (2016) mencionaron la importancia de desarrollar desde la etapa inicial, conjuntamente con la sociedad, familia y escuela, para lograr cumplir con esta meta.

Por otro lado, en la Declaración Mundial sobre Educación para Todos (Jomtien, Tailandia, 1990) en el artículo 2, se mencionó sobre la importancia de resaltar que, la mejora de la educación no solo se da a través de los compromisos del estado, elaborando proyectos que muchas veces no se cumplen ni se realizan acabadidad, tampoco implementando las instituciones con recursos tecnológicos o construyendo instalaciones modernas. Sino que la acción primordial, es brindar una educación de calidad, en la que el niño sea protagonista de sus aprendizajes logrando vivenciar nuevas experiencias, las cuales potencialicen su espíritu creador e imaginativo a través del razonamiento.

Según, los investigadores que participaron en el Foro Mundial sobre la Educación para Todos (Dakar, 2000) refieren que la educación necesita tener discípulos comprometidos con su buen desarrollo, los cuales deben estar adecuadamente preparados. Maestros que busquen ir a la vanguardia de las enseñanzas en estos tiempos de tantos cambios, comprometiéndose no solo con su labor, sino con producir un aporte para el país y para la sociedad que tanto lo necesita.

Por otra parte, en el informe de la UNESCO en el Capítulo 7, se enfatizó que: La labor del buen docente, no consiste en brindar información y conocimientos al alumno, sino enfrentarlos a diferentes problemáticas significativas, incentivando la búsqueda de resolución de problemas de forma autónoma y participativa durante la enseñanza y aprendizaje. Es decir, un maestro debe interactuar con sus estudiantes, para que se pueda generar un vínculo de confianza, el cual permita a los niños expresarse de con libertad y fortalecer su creatividad.

Una de las grandes y más poderosas herramientas para poder estimular la resolución de problemas, es el juego, el cual está presente en sus vidas todo el tiempo, y a través del cual van generando aprendizajes de manera natural. Estos deberían ser estimulados y potenciados por los adultos, sin embargo, no le dan la debida importancia a esta herramienta significativa. A pesar de ser un derecho del niño, reflejado en la Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (2005), donde menciona al descanso, diversión, juego y recreación como actividades libres en la vida del niño. Sin embargo, es alarmante como en diferentes partes del mundo este derecho es cada vez menos respetado.

Según la UNICEF (2018) menciona “uno de cada cuatro niños vive en un país que enfrenta un conflicto o desastre”. Así mismo, el Instituto de Investigación para la paz de Oslo hizo una correlación sobre la incidencia de conflictos a escala mundial durante el periodo, 1989-2016. Donde se descubrió que en zonas de conflicto han aumentado la cantidad de niños que residen en esos lugares, en más de un 75%; entre los años noventa existían unos 200 millones de niños privados de su derecho al juego y viviendo en países de conflicto, hasta el 2016 existieron 357 millones de niños privados de sus derechos. Esperando que hoy en día este porcentaje haya descendido significativamente.

Por otro lado, Save the Children (2018) en su informe, “En Guerra Contra la Infancia”, clasifica a los diez países más afectados por conflictos en el 2016. Encabezando la lista: Siria y Afganistán donde en los primeros nueve meses del 2017 casi 700 niños fueron asesinados a causa de la guerra que hasta hoy en día no se logra acabar, seguido de Somalia, Yemen, Nigeria, Sudan del sur, Iraq, República democrática del Congo, Sudan del norte, y República Centro Africana. Evidenciando las grandes brechas mundiales para cumplir con los derechos del niño.

De manera nacional se evidencian también algunos porcentajes alarmantes en cuanto a la práctica del juego en los niños, en la encuesta “Lima cómo vas” (2014) se menciona que: desde el año 2010, ha ido en aumento la cantidad de niños que no salen a jugar nunca o casi nunca de casa a los parques. Para el año 2014, solo el 15.3% salen siempre o casi siempre, mientras que el 20.9% nunca o casi nunca; opuesto a lo visto, en el año 2010 el 20.9% salía siempre o casi siempre y el 15.2%, nunca o casi nunca. (p.17).

Estos datos permiten observar cómo las oportunidades de juego son cada vez menores para los niños, relacionando estos resultados con la llegada invasiva de la tecnología. La cual cada vez más envuelve al ser humano con tal rapidez que no nos permite adaptarla a nuestras vidas, sino todo lo contrario somos nosotros quienes nos estamos adaptando a ella. Trayendo resultados poco favorables en el desarrollo de los niños, ya que está sustituyendo momentos realmente significativos para el aprendizaje del niño, reemplazándolo por momentos estáticos y memorísticos los cuales la mayoría de veces evita su razonamiento.

Otra gran razón, es la llegada del consumismo, definido por la Real Academia Española (RAE) “producción y uso de bienes no estrictamente necesarios”. El cual ha hecho que los adultos vivan preocupados más, por pagar sus deudas que por pasar tiempos de calidad con su familia. Trabajan más horas al día para poder pagar tarjetas de crédito y cuentas en el banco, las cuales ni ellos explican cómo llegaron a obtener. Dando como resultados padres mal humorados, sin tiempos de compartir con sus hijos y mucho menos con interés de saber cuáles son las verdaderas formas de ayudar en sus aprendizajes. Intentando reemplazar momentos con regalos costosos y tecnológicos.

Se justifica de forma teórica, porque permitirá profundizar los fundamentos sobre términos planteados y enfoques en que se sustentan. De esta manera incorporar métodos para promover aprendizajes dentro de un enfoque por competencias. Además, la presente investigación servirá para otras investigaciones, a partir de los resultados, contribuyendo a los aprendizajes de los niños.

De manera metodológica se puede decir que a partir de la teoría y antecedentes, permitieron sustentar la elaboración del instrumento de recolección de datos lo cual será un aporte para otras investigaciones.

En lo práctico la investigación será de gran aporte para los docentes, con resultados importantes sobre los juegos tradicionales para la resolución de problemas; permitiendo que los docentes incorporen en sus estrategias dichos juegos.

Esta investigación sirve para tomar conciencia sobre cómo dentro de los contextos sociales se están dejando de lado prácticas educativas que brindan un gran aporte al desarrollo del niño, siendo estos los juegos tradicionales. Y a la misma vez darles a conocer las grandes influencias que estos tienen sobre la adquisición de ciertas capacidades matemáticas importantísimas para preparar al niño para la vida.

A partir de la información teórica acerca de las variables de estudio, se genera una pregunta, ¿los juegos tradicionales, influyen significativamente en la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I Mi niño Jesús – Surquillo?

Es por ello que el objetivo general del estudio es explicar la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I Mi Niño Jesús- Surquillo y los objetivos específicos son, determinar la influencia de los juegos tradicionales para las estrategias matemáticas y determinar la influencia de los juegos tradicionales para las ideas matemáticas.

Por otro lado es necesario plantear las hipótesis probables de estudio, las cuales serán comprobadas a través de los resultados, de manera general se puede decir que: los juegos tradicionales influyen significativamente en la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I Mi Niño Jesús – Surquillo y como hipótesis nula se plantea que los juegos tradicionales no influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños de 3 años.

De la misma manera se generan dos hipótesis específicas correspondientes a las dimensiones, los juegos tradicionales influyen significativamente en las estrategias matemáticas en los niños de 3 años de la I.E.I Mi Niño Jesús – Surquillo o los juegos tradicionales no influyen significativamente en las estrategias matemáticas en los niños de 3 años de la I.E.I Mi Niño Jesús – Surquillo, así como también se afirma que los juegos tradicionales influyen significativamente en las ideas matemáticas en los niños de 3 años, o los juegos tradicionales no influyen significativamente en las ideas matemáticas en los niños de 3 años.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes considerados estuvieron orientados en relación a las variables de estudio.

Uribe (2014) en su tesis titulada “The game as a strategy to favor the notions of preschool number”. Tuvo como objetivo el impacto del juego en la adquisición de las nociones de número. La población estuvo constituida por 21 alumnos del 3° del preescolar. Con enfoque cualitativo. Para la recolección de datos se aplicó la guía de entrevista y observación. Luego de haber llevado a cabo la metodología del juego a través de sesiones de juegos matemáticos, se observó en el diagnóstico, posterior a las sesiones que un 96% de los alumnos pertenecientes a la muestra lograron cumplir con el logro de la adquisición de las nociones de número. Habiéndose evidenciado en un previo diagnóstico, anterior a las sesiones solo un 15% de niños pertenecientes a la muestra ubicados en el rango de logro, es por ello que se concluye que los juegos en preescolar permiten desarrollar y afianzar las habilidades numéricas en relación con los datos obtenidos durante la evaluación final.

Sandia y Mac (2000) en su trabajo de investigación “the mediation of logical-mathematical notions in preschool”. Tuvo como objetivo estimular los procesos lógico-matemáticos en niños a través del entrenamiento de pares y padres, utilizando el juego, para ello se desarrolló un diseño cuasi experimental, y la guía de entrevista como instrumento para recoger datos .

En la investigación realizada por Sandia y Mac (2000), se tuvo una muestra de 34 niños entre 4 y 5 años quienes acuden a la I.E Upel de Macaray (Venezuela). A través del post test se logró obtener resultados altamente satisfactorios, puesto que todas las conductas (100%) las cuales en el pre test estaban en proceso de adquisición lograron pasar al nivel de logro, realizando las actividades sin ayuda. Concluyendo que resulto efectivo el papel del juego como principal actividad propuesta para las evaluaciones.

Alvarado (2017) en su tesis titulada “Motor games in the learning of mathematics of the initial level, Quito 2015”. Su propósito fue relacionar los juegos motrices y el aprendizaje de las matemáticas en el nivel inicial. Tipo de investigación básica. El diseño fue no experimental correlacional transversal. Compuesto por una población de 220 estudiantes. Con un muestreo no probabilísticos. Llegó a la conclusión que la correlación de Spearman fue de $Rho = 0,589$ y el grado de significatividad bilateral es de un 0.002 siendo menos a 0.05 lo que significa que si hay correlación positiva entre los juegos motrices y el aprendizaje del área de matemáticas.

Ruesga (2013) en su tesis tuvo como objetivo general explicar el efecto del uso de contextos estimulantes para el desarrollo para la educación del razonamiento lógico matemático. Enfoque cuantitativo, diseño cuasi-experimental. La ficha de observación como instrumento. Se tuvo una muestra de 60 niños entre 3 y 4 años.

Se llegó a la conclusión en cuanto a su dimensión Estrategias de resolución; los juegos de contacto influyen en la adquisición de estrategias de resolución, mostrando al grupo experimental un gran avance a partir del desarrollo del taller reflejado en el posttest con un porcentaje de 89% de niños de 3 años dentro de la escala logrado locual anteriormente se mostró en el pre test de solo 20% de niños que se ubicaban en el nivel de logro de estrategias matemáticas, luego se evidencio en el post test un 8% de niños ubicados en la escala de reforzamiento anteriormente evidenciado en el pre test con un 30% de niños ubicados en la escala reforzamiento y finalmente el post test indica que solo un 3% de niños se encuentran en ausencia de capacidad los cuales representan a la muestra pero fueron retirados en el proceso, así mismo en el pre test señalo anteriormente un 50% de niños ubicados en la misma escala. Por otro lado, el grupo control mantuvo su porcentaje en cuanto al logro de la dimensión en un 20%.

Castro (2011) en su tesis titulada tuvo como objetivo reflexionar sobre el origen de la actividad matemática infantil. Se desarrolló un estudio cualitativo de diseño pre experimental de tipo no aplicada, con una muestra de 50 niños entre los 2 y 3 años de edad. Se aplicó como instrumento de recolección de datos una ficha de observación para el registro de evidencias. Se concluyó en cuanto a su dimensión actividades de estrategias matemáticas que, frente a las diversas problemáticas expuestas a la muestra, a través de materiales como bloques, se observó que solo un 45% de niños lograban usar bloques de construcción a partir de las problemáticas planteadas con anterioridad, 55% de niños no lograban relacionarse con los bloques de construcción, mostrando poco interés de resolver problemas matemáticos planteados por el investigador. Se logró concluir que gran parte de la muestra de niños no usaban bloques para la resolución de problemas, debido a la poca relación que tienen con estos durante los momentos de aprendizaje. Mostrando el escaso trabajo de la docente con estos materiales educativos.

Gómez (2012) en su tesis doctoral tuvo como objetivo describir la didáctica de la matemática en educación inicial, para proponer un programa para la adquisición de la noción de número. Estudio de enfoque o método mixto, de diseño cuasi experimental, utilizando un pre test y un post test como medio de evaluación con una fiabilidad de KR-20, la población conformado por 100 niños y la muestra intencional con 50 niños pertenecientes al grupo control y 50 niños pertenecientes al grupo experimental. Llegando en una de sus conclusiones que ambos grupos tanto de control como experimental dentro de pre test se encuentran entre el 55% y 57% del rango de excelencia en cuanto a su dimensión estrategias didácticas, evidenciándose luego en el post test el porcentaje de 60% para el grupo control luego de las actividades didácticas y el grupo experimental 80% ubicándose dentro de la excelencia contrastando que las actividades aplicadas tuvieron verdaderos resultados ante la muestra sin embargo podría seguir siendo trabajada para lograr la excelencia en su 100%.

Por otro lado, fue posible ubicar trabajos realizados de manera nacional, de los cuales aportan de manera significativa a las variables de estudio.

Salirrosas (2016) en su tesis cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa de juegos didácticos utilizando material concreto para el logro de aprendizajes en el área de matemática con niños de 5 años de edad.

La metodología fue de nivel cuasi experimental de tipo cuantitativo. Su población fue de 38 estudiantes entre 3 a 5 años pertenecientes al centro poblado de Shitamalca, con una muestra probabilística de 13 alumnos. Se llegó a la conclusión durante la comparación de resultados, el pre test mostró un 69% de niños ubicados en inicio, 31% en proceso y 0% logrado. Luego en el post test se observó que un 85% de niños alcanzaron el nivel logro, y el 15% restante en proceso. Es decir, el programa de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años.

Silva (2017) en su tesis tuvo como objetivo determinar la influencia de un programa de juegos tradicionales para la resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (PAEV) en niños de 5 años. Con respecto a la metodología, de enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental. Con respecto a la población estuvo conformada por 116 estudiantes de una Institución Educativa.

En la investigación realizada por Silva (2017), se tuvo como conclusión que, la resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (PAEV) es en promedio 10,4 puntos (nivel medio). La aplicación de un programa de juegos tradicionales permitió mejorar dichas capacidades; se obtuvo 17,5 puntos (nivel alto). Las sesiones de aprendizaje influyeron positivamente en la resolución de problemas PAEV, en los niños de 5 años.

Velásquez (2018) en su tesis tuvo como objetivo determinar la mejora en el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años. La muestra estuvo constituida por 121 niños de ambos sexos. Se aplicó una ficha de observación y una lista de cotejo. En cuanto a su metodología de tipo aplicada con enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental.

En la investigación realizada por Velásquez (2018), la muestra conformada por 20 niños de 4 años. Se concluyó: en el pre test se evidenció que 10% de los niños obtuvo una calificación de A, 40% de niños obtuvo B y 50% de niños obtuvieron C. en el post test, se logró mostrar grandes cambios como al 100% de los alumnos llegaron a lograr conseguir la calificación de A. Por lo tanto, se determina la gran mejora de los aprendizajes matemáticos de los niños de 4 años a través del taller de juegos.

Antón y Fajardo (2017) en su investigación sobre el juego en el desarrollo de las capacidades del área de matemática en los niños de 3 años. El estudio fue de tipo cuantitativo, con una población de 88 preescolares de 3 años y la muestra constituida por 30 niños. Se realizó un muestreo no probabilístico o intencionado. Utilizaron la técnica de la observación, del fichaje, y el test de comprobación. Llegaron a la conclusión que el juego incrementa significativamente el nivel de desarrollo de las capacidades del área de matemáticas en los niños de 3 años, incremento significativo en su media aritmética de 7,5337 puntos con respecto a la evaluación de entrada.

Peña (2018) su tesis sobre la relación entre el juego libre y el aprendizaje del área matemática en niños de 4 años. La investigación con enfoque cuantitativo; desarrolló un método hipotético-deductivo, de tipo sustantivo, de diseño no experimental - transversal. La muestra fue de 103 del turno mañana y tarde. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Se concluyó que el juego libre se relaciona de manera significativa con el aprendizaje del área matemática en niños de 4 años; obteniendo una rho de Spearman=0,530 y un nivel de significación de 0,000.

Ayala (2018) en su tesis doctoral sobre el juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de Satipo, tuvo como propósito establecer la relación que existe entre el juego lúdico y actividad matemática. De tipo aplicada y nivel correlacional, con un método descriptivo. Tuvo una población conformada por 104 estudiantes entre niños y niñas de 3 a 5 años con una muestra de 19 niños de 5 años. Concluyó que el coeficiente hallado $r= 0.904$ cuantifico la relación entre la variable juego lúdico y la actividad matemática, en otras palabras se observa la tendencia de la relación siendo positiva perfecta ya que según los valores de correlación de Spearman de $r=0.9$ a $r=1$ muestra una correlación perfecta. Los juegos lúdicos influyen en la actividad matemática de los estudiantes en un 81.7%.

Puertas (2018) en su tesis se propuso determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 a 5 años. Desarrolló una investigación sustantiva de nivel descriptivo, con un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental con corte transversal. La población fue de 198 niños. Se utilizó como técnica de investigación la observación a través de un instrumento de recolección de datos el cual fue una lista de cotejo tipo cuestionario validados a través de un juicio de expertos y evaluados con el alfa de Cronbach (0,850 y 0,930) mostrando una fuerte y alta confiabilidad.

La investigación realizada por Puertas (2018) se pudo llegar a la conclusión que el 44,9% de los niños, se ubican en proceso. A través de la prueba de Rho Spearman ($r= 0.404$) se indicó una correlación positiva moderada, además el valor de p valor= 0,000 resulta menor de p valor= 0,05 y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechazó la hipótesis nula (H_0) demostrando que existe relación significativa entre el juego libre y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 a 5 años.

Entre las teorías relacionadas a las dos variables de investigación, en cuanto a nuestra variable independiente “juegos tradicionales”, antes de definirla, es necesario conocer a cerca de su evolución a través del tiempo y como ésta ha ido influyendo en la educación. Según Calvo (2018), menciona que: “los hombres del paleolítico a través del juego lograban expresar y manifestar sus culturas y formas de vivir (...) integrando rituales religiosos” (p.24). Es decir, desde la aparición de los primeros hombres, el juego era desarrollado como medio de comunicación, relacionándolo a la religión, a la supervivencia, caza, etc. los cuales al pasar de los años iban adquiriendo más sentido y complejidad, apareciendo entonces juegos de competencias, a través de luchas con lanzas, carreras, levantamiento de rocas, etc. lo cual servía como un medio de aporte a su evolución.

Alrededor de 4.000 años a. C, se crean más juegos de competencia como los “juegos de tableros, juegos de pelota más avanzados y la jabalina. Dentro de esta época el juego representaba poder económico y una forma de disuadir a los enemigos” (Sáez y Monroy, 2010). Estos tipos de juegos han trascendido tanto en la actualidad que son considerados un deporte, así como también son practicados en diferentes clases sociales, sin embargo, ya no logran representar poderes económicos.

Poco después, 3.000 años a. C. en Egipto los niños desarrollaban el juego a través del uso de pelotas de arcilla que contenían bolitas al interior, produciendo un sonido agudo para llamar la atención de los niños pequeños, así como también creaban animales en arcilla o madera. “Las niñas cantaban canciones de arrullo que describían cada una de sus vivencias” (Calvo, p. 25). Usaban el cuero de sus animales para poder elaborar sonajas, que al igual que las pelotas cumplían la función de hacer jugar a los más pequeños, la elaboración de nuevos materiales para la aplicación del juego, tenían gran aporte para despertar la motivación en los niños.

En la india 2.000 años a.C. crean el juego con canicas, el cual tenía como objetivo lanzar una canica con los dedos, intentando ingresar las canicas de tu adversario dentro de un hoyo en el suelo. En creta, los niños jugaban con canicas pulimentadas, adaptando de esta manera el juego a las diferentes clases sociales que existían en ese momento. “Eran elaboradas de diferentes tipos de materiales pertenecientes a la época como; bellotas, astrágalos, castañas, aceitunas, etc. teniendo así también una evolución desde el barro, piedra y vidrio” (López citado en Gonzales, 2010).

Por otro lado “los mayas y aztecas adicionaron al juego de reglas, con la finalidad de ordenar y complicar a los jugadores durante el juego (...)” (Calvo, p. 25). El juego para entonces era considerado parte de la fuerza física, y a la cual podían participar desde niños hasta ancianos. “El juego que más predominó durante esta época fue el juego de la pelota, mediante la cual según se dice, también honraban a sus dioses” (Méndez, p. 8). Para el desarrollo del juego de la pelota era necesario el uso de una cancha al aire libre, así como una pelota de hule, la cual era elaborada por ellos mismos, también usaban taparrabos elaborados de pieles de animales con la finalidad de distinguirse entre los demás.

Los griegos, asociaban el juego con sus dioses, quienes, en memoria de ellos, desarrollaban cada cuatro años los juegos olímpicos, representando la celebración religiosa más importante dentro de su cultura. Entre los juegos practicados por los niños de la época se encuentran; “el trompo, el escondite, saltar la soga, columpios de caballitos de madera con o sin ruedas, muñecas articuladas que daban pase al juego simbólico, como la gallinita ciega, etc.” (Andreu, 2009, p. 43).

En Roma se consideraba el juego una especie de premio, tras el arduo trabajo que podían realizar los individuos, los juguetes de esta época eran las canicas, muñecas de marfil o cerámica. “Los juegos estaban condicionados según el sexo (...) y podían ser utilizados según el estatus social al que pertenecían” (García, p.71) en cuanto este aspecto es importante resaltar que estas características romanas en cuanto al uso del juego aún siguen siendo practicadas en muchas sociedades, relacionando siempre a las niñas con las muñecas y a los niños con los carros.

Aristóteles citado en Calvo (2018), otorgó gran importancia a la educación y dentro de su obra se menciona: Hasta antes de los 5 años un niño no debe ser orientado aun al estudio ni a trabajos que fuercen sus habilidades cognitivas, con la finalidad de que estos, no detengan su crecimiento, incitando la actividad corporal mediante el sistema del juego. (p. 25).

Es así como a partir de la idea de Aristóteles se comienza ver al juego como aspecto esencial para el desarrollo del niño.

En el siglo XVII surgen las ideas pedagógicas modernas donde comienzan a anteponer el juego como instrumento de la enseñanza, buscando un sistema educativo con mejores resultados. Ya para el siglo XVIII aparece Rousseau como precursor de la escuela nueva, la cual debía partir desde el respeto y cuidados en los primeros años de vida. En su obra "El Emilio" plantea como derecho primordial la libertad del niño. "Resultándose en contra de la educación tradicional donde se hace uso el castigo el cual tiene como efecto la anulación de la personalidad del niño" (Calvo, p. 26). Rousseau propone una educación en libertad, buscando que las escuelas brinden aprendizaje a partir de las necesidades de los niños.

En el siglo XIX, Rousseau aporta con las teorías sobre el juego, intentado dar un cambio a la educación, sumándose a esta causa Pestalozzi quien en su obra Leonardo y Gertrudis (1781) menciona como el contexto del niño influye en su aprendizaje siendo importante sobre todo la interacción entre familia y escuela. Dándole una gran importancia al tiempo de calidad entre la familia, niño y escuela.

Paralelamente en esta época se vivía en Inglaterra la segunda revolución industrial, en la que la industria adueñada de las ciudades y capitales, comenzaban a tener interés en educar a sus trabajadores, ya que sabían que, si sus operarios conocían más sobre su trabajo, era posible generar nuevos aportes. Como dentro de los trabajadores en esta época existían niños a cargo de ciertas responsabilidades se formaron las escuelas industriales con la finalidad de alfabetizarlos y abrir sus conocimientos. Siendo esta una acción realizada con el fin de aportar el crecimiento de las industrias mas no de educar verdaderamente a los niños.

Froebel citado por Calvo (2018) considerado el precursor de la educación preescolar, menciona que el juego hace posible el desarrollo de una educación integral, favoreciendo a la construcción de la personalidad, mencionando que “todo niño debe jugar de tres a dos horas diarias (...) Fue quien creo el kindergarten, así como los bloques de construcción” (p.26). Froebel con la idea de educar a través del juego, da inicio a la educación pre escolar, centrando la enseñanza a partir del interés del niño. Creo el juego de los dones entre ellas de características; color, forma, numero, extensión, simetría, proporción, superficie, líneas, puntos, reconstrucción. Los cuales correspondían su uso según las edades en las que se encontraban.

A partir de ese momento surge la escuela nueva a finales del siglo XIX, centrando todo el interés en la educación del niño y desarrollo de sus capacidades y habilidades. Incitan a la práctica de la educación como un proceso activo y lúdico utilizando como herramienta principal el juego, el cual hará posible que el niño tenga contacto con su contexto a través de la experimentación y resolución de sus problemas de manera autónoma. En el siglo XX se da por consolidada la escuela nueva, desarrollándose a partir de este gran cambio propuestas metodológicas con la intención de aportar a la educación, entre ellas:

Dewey citado en Calvo (2018) propuso el aprendizaje a través de la experiencia, menciona que: “El juego es una actividad generada de manera inconsciente, que aporta al individuo tanto en su desarrollo mental como social” (p. 27). De esta manera destaca la relevancia del juego aportando en el desarrollo integral del niño por ser una práctica natural a través del contexto en el cual se desarrolla. Así como también menciona que los maestros deben generar aprendizajes tanto teóricos como prácticos para los niños.

Montessori autora de la “La casita di Bambini”; desarrollo el juego sensorial, aplicando un enfoque práctico a través del uso de herramientas de la vida diaria como: mesas, platos, cucharas, etc. respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño y dándole el rol al maestro de apoyo para poder guiar el juego. La metodología montessoriana está basada a cuatro principios, los cuales son: libertad, actividad, vitalidad e individualidad.

Decroly dentro de su metodología describe el aporte del juego en el niño, siente este favorecedor de la atención y observación, desarrollando actitudes como la iniciativa y libertad. Resalta la importancia de conocer las características de los niños para poder brindarle las oportunidades pertinentes de acuerdo a su contexto.

Freinet (1980) citado en Calvo (2018) señala que “cuando el niño juega a escribir una revista o periódico no solo juega sino trabaja otras áreas como el lenguaje, la escritura, la cooperación, entre otras” (p. 28). Es decir, con el juego el niño es capaz de realizar muchas actividades internas de manera inconsciente. Por lo tanto, el juego no solo sirve de motivación para el niño, sino que a través de este se pueden generar aprendizajes significativos que estimulan la adquisición de sus habilidades y las cuales perduraran a lo largo de sus vidas.

Gran parte de los autores toman como referente a Piaget, quien menciona que el juego evoluciona paralelamente con el área cognitiva del niño, ubicando tipos de juegos según el estadio:

Estadio Sensorio motor (0 meses -2 años): el juego es funcional, se centra en la acción, movimiento, manipulación, experimentación y observación de objetos y personas.

Estadio Pre operacional (2 años -6 años): el juego es simbólico, representa acciones reales e imaginarias desarrollándose a través de un proceso de juego individual (juega solo), juego paralelo (donde parece que los niños jugaran juntos), juego compartido (juegan juntos), y juego de construcción (encajar, apilar, clasificar).

Estadio Operaciones Concretas (7 años- 12 años): juego de reglas, implica conocer comportarse respetando ciertas normas.

Estadio de operaciones formales (12 años en adelante): se mantiene el juego de reglas. (Calvo, p. 28)

Siendo estas las bases para poder identificar el estadio en el que se encuentran los niños con los que deseamos trabajar y poder intervenir respetando el nivel la forma y ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos. Gracias a Piaget muchos precursores de la educación han podido dar inicio a la aplicación de su metodología y poner en práctica sus conocimientos.

Por otro lado, Vygotsky citado en Ríos (2014) menciona que el juego es importante para la imaginación del niño, la cual hace posible la expresión; así mismo la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo del niño. Entendiéndose de esta manera que el juego es un proceso imaginativo, expresados mediante acciones naturales. Así también se sabe que la guía o intervención del adulto durante este acto, será de gran ayuda a diferencia de un proceso de juego sin ayuda para el niño.

Un claro ejemplo a esto son las hermanas Emilia y Victoria Boniffatti quienes fueron gestora de la educación inicial en el Perú, quienes fueron convocadas por el ex presidente Augusto B. Leguía, con el fin de organizar los jardines estatales a nivel nacional en nuestro país.

Con su gran lema “Todo por amor nada por fuerza”. Inauguran el primer jardín de infancia N°1 ubicado en el parque La Mar, hoy en día parque de las aguas. Albergando en sus inicios 13 niños entre 4 y 5 años, que residían en el distrito de la victoria, desarrollando un enfoque social, durante una entrevista realizada por García del Águila en 1984 para la revista Amazonia N°52, Emilia Boniffatti refiere que

la libertad sin reglas en libertad controlada a través del juego, sin necesidad de alejarlos del medio en el que causaban el problema sino brindándoles aprendizajes que lo hagan una mejor persona e inculcando en cada uno de ellos valores. Mostrando de esta manera la importancia que tiene la aplicación del juego tradicional el cual lo mantenga en contacto con la naturaleza y su entorno para su aprendizaje y la verdadera experimentación de la felicidad.

De esta manera citamos a Palacios y Castañeda, (2014) en su libro “La primera infancia de 0 a 6 años y su futuro” determinan los juegos tradicionales como:

Es una forma de acceder a un bien cultural (...) transmiten a los niños conocimientos socioculturales indispensables para su alfabetización (...) son aprendidos en compañía de adultos o niños mayores que les tornan disponible las reglas del juego. (p. 103).

En otras palabras, los juegos tradicionales son actividades recreativas que a diferencia de los otros tipos de juegos son mucho más participativos y activos, se vienen desarrollando con el pasar del tiempo adaptándose a las culturas y añadiéndose características como las costumbres y tradiciones de las personas del lugar. Hace posible que el niño transmita sus necesidades y formas de vivir, por lo tanto, es un medio a través del cual se da a conocer parte de su forma de vivir hacia los demás y de manera recíproca.

Durante el desarrollo de los juegos tradicionales no intervienen juguetes tecnológicos, se hace uso del propio cuerpo y de ciertos recursos encontrados dentro del contexto en el que se desarrolla. Suelen ser desarrollados en contacto con la naturaleza, por lo cual los materiales que intervienen son objetos que la componen como: ramas, palos, botellas, chapas, papeles, arena, pasto, latas, etc. cada uno de estos elementos hacen posible poder generar un aprendizaje significativo para el niño.

UNICEF en su informe “Aprendizaje a través del juego” describe al juego de forma general como provechoso porque el niño a través del juego le da sentido al mundo en el que vive, construyendo nuevos aprendizajes a través de sus experiencias. Divertido por que durante su ejecución se muestran emociones de alegría, emoción, euforia, así como también de tristeza, frustración, etc. pero que sin embargo siempre acaban en un aprendizaje. El juego invita a la participación activa porque no solo hacen uso de sus capacidades y habilidades extrínsecas sino también intrínsecas.

El juego es iterativo porque el niño lo realiza siempre y cada vez lo hace mejor, dándole mayores complejidades durante su ejecución. El juego es socialmente interactivo porque brinda la oportunidad de comunicación entre otros, el conocimiento de otras ideas y culturas, los cuales conllevaran a la consolidación de nuevos aprendizajes.

Además, permiten a su vez la estimulación del desarrollo de otras áreas del niño. Entre ellas; El área física o motriz, mediante la cual el niño ejercita cada parte de sus músculos y le da a su cuerpo ciertos estímulos para un mejor movimiento, “mejorando la precisión, lateralización, coordinación tanto gruesa como fina, orientación del espacio- temporal, equilibrio, fuerza, y conocimiento de su esquema corporal” (Palacios, p.65). Es decir, el juego se desarrolla a través del movimiento usando como herramienta principal el propio cuerpo, siendo este el primer conocimiento adquirido.

Así también se desarrolla el área cognitiva, trabajando con cada uno de sus hemisferios, a través de la percepción, atención, memoria, lenguaje, pensamiento, creatividad, imaginación, etc. los cuáles serán estimulados de forma espontánea durante el proceso del juego. Por ejemplo, durante el juego de “simón dice”, el niño deberá tener una atención muy sostenida para poder realizar la indicación que escuche para realizar el movimiento.

Otro aspecto importante que aportan los juegos tradicionales es que facilitan la estructuración y organización en la vida cotidiana. Ya que fomenta la interacción con sus pares, adaptándose a reglas que debe seguir, respetando turnos, cumpliendo roles, esperando al compañero, etc. haciéndose cada vez más participe de su sociedad.

Existen diferentes juegos tradicionales alrededor del mundo, estos son aplicados según el lugar en el que se desarrolla. En el Perú entre los más conocidos tenemos: la gallinita ciega, san miguel, canicas, siete pecados, mundo, venta de limonada, tumba latas o kiwi, la momia, volar cometa, policía y ladrones, la ronda del lobo, yoyo, la combi, la tiendita, juegos del sapo, mata gente, tiro de la sogá, saltar la sogá, burbujas de jabón, carrera de sacos, las estatuas, la casita, las escondidas, el tesoro escondido, hula hula, carreras con pañuelos, chipi taps, el baile de las sillas, el gusanito, papa caliente, saltarina, lobo estas, mundo, zapatito roto, piedra papel y tijera, entre otros. (Juegos tradicionales del Perú, 2017).

Gran parte de los educadores suelen utilizar el juego como una forma de motivación para sus estudiantes. Siendo ésta una estrategia a través de la cual se puede extraer mucha información del grupo con el cual se trabaja. Iniciando por conocer los saberes previos de los alumnos de manera activa a través de preguntas antes, durante y después del juego. El educador tiene el rol de brindar ciertas pautas para el desarrollo de los juegos sin embargo este no puede involucrarse, debe respetar la libertad del jugador.

Del mismo modo es necesario brinde a sus estudiantes opciones de materiales que aporten durante el desarrollo del juego, así como tiempos determinados, la evaluación por parte del educador es muy importante ya que a partir de ahí podamos conocer cada una de las fortalezas y debilidades con las que cuenta el aula de clase.

Palacios y Castañeda dimensionan la variable en dos puntos muy importantes, el primero es el Acompañamiento, en el libro “La primera infancia de 0 a 6 años y su futuro” se define como:

Es atender al niño, estando pendiente de los procesos de sus aprendizajes, así como sus necesidades, evaluando cada característica, así como haciéndolo sentir seguro generándole confianza para el disfrute de cada uno de sus pasos (...) Por otro lado es necesario la intervención de los pares para poder llevar a cabo una actividad lúdica, con el cual el niño pueda transferir e intercambiar conocimientos. (Palacios y Castañeda, p.97)

Es decir, que durante el proceso del juego es necesaria la supervisión del adulto, quien este predispuesto a guiar ciertas dificultades que se presenten. De esta manera afianzará en el niño la confianza de poder desenvolverse en un determinado lugar y la seguridad de poder jugar con libertad, así como también del peligro que podría presentarse en el ambiente. Casi siempre las personas que forman parte del acompañamiento son significativas para el niño como los padres, maestras, hermanos, etc.

El acompañamiento durante el juego tradicional hará posible la enseñanza de la modalidad del juego por parte del adulto o niño mayor, explicando las reglas y pasos que se deben seguir para poder realizarlo.

Nos referimos a un acompañamiento, según la afinidad que tiene el niño con sus pares, con los cuales podrá tener mejor llegada y resultará un apoyo durante su juego. Mientras más habilidad de socialización tenga el niño, mayor construcción de aprendizajes lograra obtener. Ya que será testigo de ideas nuevas y conocimientos diferentes, los cuales harán posible tener en cuenta otros puntos de vista.

El segundo aspecto importante en considerar es la disponibilidad del individuo para la realización del juego tradicional, Palacios y Castañeda, señalaron que:

Es el momento de motivación el cual da inicio a la toma de decisión de realizar un juego, comenzando por interactuar con algún par y viéndose reflejado a través de acciones lúdicas. (p.97)

Todo niño siempre tiene disposición de jugar, hasta estando tristes siempre juegan, no sé si les ha pasado que ven un niño con enfermedades muy graves, acostumbrados a muchos medicamentos, etc. que pese a todo lo malo que les pueda estar pasando ellos siempre quieren jugar y lo hacen a su manera con lo que este a su disposición. Demostrando que el juego es algo innato del ser humano. La disposición que presentan durante el juego siempre será un reflejo del estado emocional en el que se encuentra, y a través de la cual el adulto encargado podrá intervenir en él.

Un claro ejemplo es ver niños jugando a la casita, y presenciar que uno de ellos comienza a tener actitudes agresivas con los demás. Esta dispuesto a jugar, pero a través del juego está expresando su estado de ánimo y muchas veces reflejan lo que ven en casa en los comportamientos de los padres o adultos que lo rodean. Por lo contrario, también se podrán observar conductas introvertidas en las que solo expresan ciertas falencias que tienen en casa.

Los especialistas de la Organización Mundial de la Salud – (OMS, 2010) recomendaron realizar al menos 60 minutos de actividad física, ya sea intensa moderada o vigorosa algunos días de la semana. Es por ello que dentro de los procesos pedagógicos marcados en la Guía de orientaciones (2019), del MINEDU, se da al niño 60´ de juego libre. En el cual se permite que el niño por decisión propia juegue en el sector que más le gusta. Evidenciándose durante este momento la disponibilidad del niño.

Por otro lado, la variable “resolución de problemas de cantidad” es un tema el cual está totalmente ligado con el área de matemática. Es por ello que es necesario considerar como se ha venido desarrollando a través del tiempo. En el siglo XIX comienza la aparición de textos informativos para niños, así como la aparición de herramientas con intenciones educativas como la pizarra y el ábaco. Se impartía la enseñanza en las escuelas de manera gratuita dando la oportunidad a los niños de clase media acceder a esta. Dentro de esta época existieron las institutrices; quienes eran maestras particulares. Contratadas por familias adineradas con la finalidad de enseñar a sus hijos en sus propios hogares.

A mediados de los años 90 la Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE) realiza una transformación total de los currículos, incorporando contenidos que consistía en el desarrollo activo de los aprendizajes medidos a través de las actitudes de los estudiantes. Se comienza a tener una visión más constructivista de las matemáticas, asociando la adquisición de estas por medio de la actividad, considerándose como eje principal la resolución de problemas para el aprendizaje.

Es así como se da inicio a una enseñanza moderna, donde se educa a partir del interés del niño con una metodología activa y participativa, en donde la enseñanza de las matemáticas está en la oportunidad de enfrentar al niño a problemas que se presentan dentro de su vida diaria, buscando que por propia iniciativa logre resolverlo. A ella se añade el avance tecnológico del siglo XXI, los cuales aplicados de manera pertinente aportaran una mayor asimilación de las matemáticas para el niño.

Entre las teorías constructivistas que más sobresale en cuanto el aprendizaje de las matemáticas, es la de Jean Piaget. (Citado en Ibáñez y Ponce) cuando un niño se ve expuesto a un problema, intenta buscar experiencias pasadas parecidas o similares que estén dentro de su memoria a largo plazo que le puedan ayudar a entenderlo. Si logra encontrar una experiencia similar y la relaciona con la nueva pues será posible la construcción de un nuevo aprendizaje, dándole solución a la situación enfrentada, produciendo un aprendizaje significativo.

Piaget menciona que cada niño va evolucionando según el estadio en el que se encuentre en los cuales intervendrán dos aspectos importantes los cuales son: la asimilación y la acomodación.

La resolución de problemas es un proceso cognitivo que se desarrolla de menos a más, consolidándose a través de las experiencias vividas por medio del entorno y estímulos que se le brinda al sujeto de manera natural o intencional. Se caracteriza por revivir saberes previos, los cuales conllevan a la elaboración de hipótesis o supuestos, para luego despertar la iniciativa de búsqueda de respuestas a partir de sus conocimientos.

Siendo esta la mejor estrategia para la introducción de las matemáticas en los aprendizajes de los niños orientándolos cada vez a una situación más compleja. Para el desarrollo de la resolución de problemas es necesaria la creación de ambientes de participación del sujeto “Un contexto es una situación más o menos problemática que genera preguntas o problemas que necesitan ser contestadas y resueltas” (Alsina, 2011). A través de las cuales se ofrecerán oportunidades de expresión acerca del tema que se requiere conocer con la interacción de dos a más personas.

Considerándose un medio el cual sirve como técnica de estudio de cada uno de los comportamientos de los niños y niñas, ya que ponen en práctica habilidades matemáticas las cuales les conlleva a entenderlas a través de situaciones cotidianas. Así como también despiertan el interés de poder conocer el significado y el porqué de las cosas, aumento su instinto creativo para poder resolver problemas favoreciendo la formación de sus competencias deseadas.

No se considera resolución de problemas cuando un niño observa un ejercicio como de sustracción o adición, la reconoce y procede a realizar una acción mental automática. Sino que es necesario, que la situación sea nueva para el alumno requiriendo un proceso de reflexión acerca de lo que se debe hacer para poder llegar a la respuesta.

Las puestas en práctica de ejercicios matemáticos tendrán el beneficio de fortalecer destrezas básicas, a comparación de la resolución de problemas, las cuales exigen el planteamiento de estrategias, actitudes, y conceptos los cuales ayuden al sujeto a conseguir su objetivo, abarcando el uso de muchas habilidades tanto cognitivas, así como emocionales.

Los niños que ingresan al pre escolar poseen un gran bagaje de conocimientos matemáticos informales los cuales servirán como guía y partida de los nuevos aprendizajes significativos. Hacer emerger estos aprendizajes son relativamente sencillo a través de preguntas sobre sus opiniones, ideas, conceptos o creencias sobre el tema, fomentando la creación de hipótesis, consiguiendo que cada uno plantee una interrogante propia convirtiéndose en una situación muy significativa.

Los sujetos aprenden uno del otro a través de la confrontación de ideas nuevas y procesos de resolución de problemas abriendo cada vez más sus miradas a cerca de los conceptos del mundo. Siendo totalmente valida durante su desarrollo, las discusiones, conversaciones, admiraciones, comparaciones y expresiones simbólicas. Una gran estrategia de trabajo para poder incluir estos aspectos en la enseñanza, es el aprendizaje cooperativo.

La construcción del conocimiento matemático se produce a través de la interacción, negociación y colaboración, como formas para que los alumnos logren ser competentes (Meque, p. 120).

Convirtiéndose la socialización en la herramienta de acceso matemática más importante que podamos tener, para poder introducir los nuevos aprendizajes en los niños. Por eso es necesario poner en práctica interacciones personales cálidas que brinden seguridad y confianza a todos los sujetos. A través de momentos motivacionales y armónicos, acorde a la situación. La actitud del maestro o adulto es muy importante durante el momento de interacción ya que la educación empieza desde las emociones mostradas por el maestro o adulto.

La forma más efectiva de poder ponerlo en práctica es cuando “se plantea sobre todo en forma de juegos, puesto que tienen unas características muy similares” (Alsina, 2012), ya que los juegos siempre van acompañados de reglas que se deben de seguir durante su desarrollo las cuales casi siempre exige mayores esfuerzos de los jugadores buscando el éxito con el usode sus mejores estrategias, tal cual pasa en el proceso de resolución deproblemas.

Durante el proceso de resolución de problemas aparecerán diferentes tipos de hipótesis, ya sean correctas o incorrectas, las cuales deben ser apreciadas de manera positiva y a su vez confrontadas entre otras con la intención de argumentar la idea a la respuesta, llegando a un acuerdo de manera general. Este proceso de aprendizaje y descubrimiento deberá ser trabajado muy delicadamente por el maestro o adulto ya que ninguna intervención fuera de lo correcto deberá ser ridiculizada ni menospreciada.

Existirá un aprendizaje realmente significativo cuando se integre el hacer, el conocer y el sentir en un momento determinado en el cerebro del sujeto. A esto influye en gran cantidad el entusiasmo del maestro sobre los avances e iniciativas que tienen sus alumnos en cuanto a su proceso de aprendizaje, mostrando emoción y sobre todo vocación al ver a sus alumnos descubrir, explorar, construir, comparar y explicar.

Así como Meque considera la resolución de problemas un proceso cognitivo apoyando a esta definición se encuentra Polya (1984) quien explicó el proceso de resolución de problemas a través de cuatro pasos los cuales son:

Comprensión del problema: se refiere al entendimiento de la situación problemática, por ejemplo: durante un recorrido en el jardín del colegio la maestra pregunta a los niños ¿Por qué los perros no pueden volar como los pájaros? ¿Cómo podemos hacer para saberlo? Los niños conocen estos dos tipos de animales y sus características por lo tanto comprenderán la pregunta de la maestra.

Concepción de un plan: búsqueda de saberes previos generados por su propia experiencia. Tomando el ejemplo anterior, luego de que el niño se encuentra dentro de una situación problemática de querer saber por qué los perros no vuelan. Comenzará a formular hipótesis y planteará una forma de poder averiguarlo, el acompañamiento del educador durante este momento es muy importante ya que podrá orientarlos.

Ejecución del plan: es el proceso durante el cual se aplica el plan escogido con la finalidad de resolver el problema, dentro de este proceso interviene las habilidades de pensamiento y concentración sobre el objetivo que quiere alcanzar. Durante este momento el maestro debe ser un guía y facilitador de dudas que se le presenten al estudiante.

Examinar la solución obtenida: es el momento en el que el estudiante analiza si el plan fue el adecuado, y si consiguió la respuesta que al principio creía llevándolo a comprender la situación problemática inicialmente. (p. 157).

Por lo tanto, el sujeto será capaz de formular una respuesta a sus interrogantes anteriormente cuestionadas reflejándose en sus respuestas, el desarrollo de sus habilidades cognitivas y sobre todo evidenciado como sus anteriores experiencias relacionadas al tema favorecen a la formulación de respuestas mucho más verídicas.

La resolución de problemas busca no solo estimular las habilidades cognitivas para llegar a un resultado sino también sirve de gran aporte emocional para el niño, ya que le enseña a persistir en sus objetivos, a darse cuenta que el mismo puede generar aprendizajes a partir de sus errores. “Resaltando la formación de líderes y el espíritu emprendedor de cada uno de los estudiantes” (Zumbado et al, 2008). Enfoca el aprendizaje a través de la autonomía con la finalidad de aprender a aprender.

La etapa en la que se encuentra el niño será crucial para poder desarrollar esta capacidad, se sabe que los primeros años de vida, los infantes comienzan a conocer el mundo a través de su propio cuerpo y de sus sentidos. Siendo éste su instrumento principal para introducirse a las matemáticas. Un claro ejemplo sería:

Ramoncito es un niño de 3 años que llegó al colegio preguntando a la maestra ¿Cuántas niñas hay en el aula? La maestra hace la asamblea y les comenta a los niños la duda que tiene Ramoncito, preguntándoles ¿Qué creen que podemos hacer para saber cuántos niños y niñas hay en el aula?, uno de los niños responde, ¡contar! La maestra felicita la respuesta y pide a los niños que cuenten cuántos niños hay en clase. Se escuchan respuestas como: 5, 6, 20. La maestra cuenta junto con ellos para verificar, asistieron 9 niños al colegio, pero menciona “hoy no vino Camila, si hubiera venido Camila ¿cuántos niños y niñas habrían?”, permite a los niños usen cualquier tipo de materiales entre bloques, colores, plastilina, etc. es muy común que los niños intenten resolver el problema con sus dedos porque es la parte de su cuerpo que más usan para comenzar a sumar. Sin embargo, es posible que también haga uso de otras ayudas.

Para promover la resolución de problemas en los niños, entre ellos están los materiales didácticos. Los cuales son utilizados de manera intencional sobre todo para la expresión y simbolización de cantidades, con la finalidad que el niño pueda manipularlo.

Meque, dimensiona la variable resolución de problemas, en estrategias matemáticas:

Es aquella capacidad que permite al niño planificar, ejecutar y valorar una secuencia de estrategias mediante el uso de recursos, entre ellas ubicadas las TICS empleándolas eficazmente en el planteamiento y resolución de problemas. (p.28).

De otra forma dicha, es la elaboración de un plan de acción, poniendo en marcha la idea matemática que más le parezca efectiva, muchas veces haciendo uso de diferentes materiales y formas que aporten a la obtención de su objetivo. Un ejemplo para poder entenderlo mejor: Carlitos tenía 3 chocolates y su mamá le dio 2 chocolates más por hacer la tarea. Carlitos quiere saber cuántos chocolates tiene, por lo tanto, ubica los chocolates sobre la mesa en forma horizontal y cuenta tocando uno por uno. Carlitos descubre que tiene 5 chocolates. Es así como Carlitos estratégicamente eligió ordenar sus chocolates para que así pueda contarlos sin equivocarse.

Cabe mencionar que las estrategias matemáticas que el niño desarrollara dependerán mucho de sus conocimientos previos, mientras más experiencias tenga el niño muchas más posibilidades de generar estrategias tendrá. Es por ello que dependerá en gran parte de la cantidad de oportunidades que genere el adulto al niño, para que pueda desarrollar sus áreas matemáticas con mayor eficacia.

Como segunda dimensión están las ideas matemáticas, la cual es definida como: La capacidad de comprender los conceptos matemáticos para luego expresarlos de forma oral o escrita a través de material concreto. Existen 4 formas de representar las ideas matemáticas: pictórica a través del dibujo, gráfica entre ellas encontramos los cuadros de doble entrada, gráficos de barras, etc., simbólica vienen a ser imágenes que representan cierto contenido de información, vivencial las cuales se representan a través de acciones como el juego y sus formas, y material concreto entre ellos los estructurados y no estructurados (Meque, p. 129).

Por lo tanto, las ideas matemáticas se refieren a la asimilación de la información matemática representada a través de un dibujo, imagen, acciones o material concreto. Por ejemplo, el aula roja de 3 años realizó un taller psicomotriz en el que jugaron con pelotas de diferentes tamaños y colores, al finalizar el taller la maestra les pide que simbolicen la parte que más les gustó del taller utilizando plastilina o arcilla. Pepito moldeó 2 pelotas de diferentes tamaños y le dijo a la profesora que una era grande y otra pequeña añadiendo la descripción del color. Es así como Pepito logró comprender que las pelotas con las que jugó durante el taller, tenían diferentes tamaños y colores, por lo tanto, pudo expresar su idea de forma comunicativa y simbólica.

Sin embargo, esta capacidad es adquirida de forma gradual a través de la construcción de sus conocimientos, dependerá del ritmo de aprendizaje de cada niño, así como su estado biológico en el que se encuentre. Su desarrollo dependerá del número de experiencias que se le ofrezcan al niño en cuanto a nociones y relaciones del mundo. Expresándolas al inicio a través de un lenguaje coloquial desde lo más simple para pasar a un lenguaje simbólico y terminar usando un lenguaje técnico y formal más complejo que le permitan explicarse con mayor precisión.

Hay muchas estrategias en las que podemos trabajar y estimular las ideas matemáticas de los niños, pero entre ellas está el juego del donde hay más y donde hay menos o cual pesa más o cual pesa menos. Un gran ejemplo es cuando se muestra al niño una bolsa grande de plumas y otra bolsa pequeña de piedras y se pregunta: ¿Qué bolsa crees que pesa más? o ¿Qué bolsa crees que pesa menos?, a partir de las preguntas los niños generarán ideas que a partir de sus conocimientos previos se volverán en hipótesis. Algunos contestarán que las plumas porque es más grande, y porque casi siempre se dejan llevar por los tamaños.

Sin embargo, es necesario que la maestra los invite a comprobar cada una de sus hipótesis y hagan comparaciones, poniendo en contacto cada uno de los materiales los cuales se están preguntando.

La problemática que lo conlleve al desarrollo de esta capacidad debe partir de casos particulares del niño. La formulación de hipótesis por parte de los niños es una forma muy fácil de extraer sus conocimientos previos. (Meque, 2013, p.118).

Es muy importante el acompañamiento del maestro o adulto en el desarrollo de esta capacidad, ya que de manera intencionada se pueden generar conflictos cognitivos relacionados a temas del interés del niño los cuales darán pie a la formulación de ideas matemáticas. Fomentando que el niño sea capaz de generar hipótesis o supuestos a cerca de lo que puede pasar o no, antes de resolver sus problemas.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio desarrolló un tipo de investigación aplicada, Bernal (2016) mencionó que: “La investigación aplicada tiene como objetivo tomar la teoría, para llevarla a la práctica, a través de una comprobación de sus hipótesis dentro de un campo determinado” (p. 148). Es decir, es la aplicación de la información teórica de algún tema en específico estudiado con anterioridad, la cual es llevada a una situación concreta, para la búsqueda de resultados y aseveración de su contenido. Por lo tanto, dentro de esta investigación se desarrollaron principios teóricos basados en autores, con la finalidad de generar resultados los cuales contribuyan a la mejora de problemas presentados en la sociedad actual.

El diseño fue el cuasi - experimental, donde se buscó probar la existencia de relación y causa entre las variables definidas por el investigador, comprobando hipótesis a través de sus resultados; además de trabajar con dos grupos, tanto de control como experimental. Podemos organizar el esquema del diseño de la siguiente forma (Bernal, 2016):

GE: Grupo experimental compuesto por niños de 3 años.

GC: Grupo control compuesto por niños de 3 años.

X: Aplicación del taller “Pujllay Sasachacuy”

O1: Pre-test; se realiza previo a la aplicación del programa

O2: Post-test; se realiza posterior a la aplicación del programa

Tabla 1*Diseño cuasi - experimental*

Grupos	Pre test	Experimento	Post Test
Grupo experimental (GE)	O1	X	O3
Grupo de control (GC)	O2	-----	O4

Nota. Diseño cuasi – experimental. Tomado de Bernal (2016).

Se utilizó un método Hipotético deductivo, el cual “consistió en refutar las hipótesis, para realizar un contraste con los hechos antes de constituirse en teorías. (Bernal, 2016, p. 71). Este método permitió hacer aseveraciones acerca de los resultados que se podrían llegar a obtener en cuanto a la influencia que tiene una variable sobre la otra.

Además, el nivel de la presente investigación, fue explicativo, según Bernal (2016): “Es aquella investigación la cual tiene relación causal, buscando la explicación del problema planteado”. (p.148). Es decir, a partir del nivel que se aplicó se pudo descubrir que la variable independiente (juegos tradicionales) influye en la dependiente (resolución de problemas).

Por otro lado, la presente investigación, está orientada hacia un enfoque cuantitativo; el cual “hizo posible que el estudio se desarrolle de manera sistematizada a través de análisis estadísticos”. (Bernal. 2016, p. 90). Por tal motivo, se utilizó el programa estadístico IBM SPSS 25 con la finalidad de organizar los datos obtenidos, exponerlos a ciertos procesos sistemáticos convirtiéndolos en resultados científicos.

Finalmente, el corte utilizado para la presente investigación fue transversal, al respecto Bernal, (2016) lo definió como: “Es el recojo de información por parte del investigador en un solo momento”. (p. 145). Viéndose realizado a través del post test con una ficha de observación elaborada por el investigador.

3.2. Variables y operacionalización

Tabla 2

Matriz de la operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Nivel y rango por variable	Nivel y rango por dimensión
Juegos tradicionales	Palacios y Castañera, (2014) en su libro "La primera infancia de 0 a 6 años y su futuro" determinaron los juegos tradicionales, como: "Una forma de acceder a un bien cultural (...) transmiten a los niños conocimientos socioculturales indispensables para su alfabetización (...) son aprendidos por los niños en compañía de adultos o niños mayores que les tornan disponible las reglas del juego". (p. 103)	Momento de interacción a través del cual se evidencian formas de actuar de la vida cotidiana del niño. Son observadas de manera intrínseca a través de actitudes.	Acompañamiento					Inicio (13 - 21)
			Disponibilidad				Escala descriptiva valorativa.	Inicio (20 - 33)
Resolución de problemas	Meque (2013) en su libro "Situaciones matemáticas potencialmente significativas", definió la segunda variable, como: "Un proceso que se va desarrollando de manera gradual, caracterizándose por sacar a relucir los conocimientos previos de los alumnos con la finalidad de que puedan generar hipótesis e ideas del porqué de los problemas, buscando respuestas que vayan más allá que las del maestro para cada una de sus interrogantes". (p. 103)	Rememorar conocimientos para la construcción de uno nuevo, a través de procesos cognitivos con la finalidad de resolver un problema.						
			Estrategias matemáticas	Planificar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13.	Inicio= 1 Proceso= 2 Logro= 3	Proceso (34 - 47)	Inicio (7 - 11)
				Ejecutar			Logro (48 - 60)	Proceso (12 - 16)
				Valorar				Logro (17 - 21)
			Ideas matemáticas	Simbolizar	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.			
				Vivenciar				
				Material Concreto				

Nota. Elaboración propia a partir de los diferentes aportes teóricos, rescatados para el desarrollo de la investigación.

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

Población

Se definió la población a través del aporte teórico de Bernal (2016) quien indico que: “Es el grupo de elementos o personas sobre las cuales se desea hacer inferencia” (p. 210). En otras palabras, es el grupo de personas, objetos u animales quienes cuentan con aspectos similares entre sí. Así mismo, la población de la presente investigación estuvo conformada por todos los niños de 3 años pertenecientes a las aulas “exploradores” e “investigadores” de la I.E.I N°053 Mi niño Jesús de Surquillo.

Tabla 3

Población

Aula	N° de niños	N° de niñas	N° de alumnos en general
“Exploradores”	14	11	25
“Investigadores”	15	10	25
Total	29	21	50

Nota. Cantidad de alumnos por aula y datos en general.

Muestra

Por otro lado, la muestra “es aquella parte de la población que se selecciona a través del muestreo, y de la cual se obtiene la información, efectuándose en ella la medición y observación de las variables (...)” (Bernal, 2016, p. 211). Es decir, es un grupo tomado de la población, el cual será sometido a ciertas pruebas por parte del investigador. Se trabajó con una muestra no probabilística por conveniencia, la cual está definida como “la autoselección de la población por su disponibilidad” (Kinneer y Taylor, 1998, p. 405). Es decir fueron seleccionados por su disposición durante el tiempo de la investigación, así como la gran posibilidad de acceso que tiene el investigador a estos.

El estudio, tuvo como muestra la misma cantidad de la población perteneciente al estudio, siendo seleccionados a través del consentimiento de sus apoderados.

Tabla 4

Muestra

Aula	Grupo	Turno	N° de alumnos en general
“Exploradores”	Experimental	Mañana	25
“Investigadores”	Control	Mañana	25
Total	29	21	50

Nota. Datos brindados por la dirección de la I.E.

Muestreo

El marco muestral “es aquella fuente de donde es posible extraer las unidades de muestreo o unidades de análisis de la población” (Bernal, 2016, p. 211). Es decir, es la selección del grupo con el que se va investigar, sabiendo que a partir de este se determinara la población y muestra. Es por aquella razón que la fuente de donde obtendremos la información directa está conformada por los niños de 3 años de la I.E. Mi niño Jesús N° 053 del distrito de Surquillo.

Unidad de análisis

“La unidad de análisis está conformada por aquellos elementos sobre lo que se centra el estudio” (Bernal, 2016, p.234). Es decir, lo conforman el grupo muestra de los cuales se obtendrá la información requerida por el investigador. En el presente proyecto la unidad de análisis estuvo constituida por los estudiantes de 3 años del colegio Mi niño Jesús N° 053 del turno mañana, considerando solo a los estudiantes matriculados en el presente ciclo escolar, aquellos estudiantes que no se encuentren dentro del rango de edad y aquellos quienes no estuvieron presentes durante el momento de la aplicación del instrumento serán excluidos.

En cuanto a la operacionalización de las variables; “Es un proceso de desagregación de elementos desde los más abstractos hasta llegar a lo más concreto (...)” (Bernal, 2016, p. 314). Es decir; va desde las definiciones generales de las variables hasta la creación de indicadores de cada una de ellas, los cuales expresan el significado de forma más detallada y específica. La variable Independiente de la presente investigación es “juegos tradicionales” la cual está dividida por dos dimensiones; acompañamiento y disponibilidad, así como la variable dependiente que es “resolución de problemas” dividida por dos dimensiones estrategias matemáticas e ideas matemáticas.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica de observación como medio pertinente para la recolección de datos. Según Bernal (2016): “permite conocer, de forma directa el objeto de estudio para luego describir y analizar la realidad estudiada” (p. 254). De esta forma se podrá ser testigo de la información recogida a través de la experiencia directa con el grupo experimental, observando actitudes, movimientos, comportamientos, y desenvolvimientos de cada niño durante el juego.

Instrumento

Se elaboró una lista de cotejo, a través de ella se pudo recoger la información necesaria del tema que se investigó.. Así se pudo captar información por parte de la muestra por medio de ítems que describen características adaptadas al grupo experimental.

Descripción de la aplicación del instrumento

La lista de cotejo cuenta con una escala de calificación en tres aspectos, logro previsto, en proceso y en inicio.

Descripción de la ejecución del instrumento

El instrumento para la recolección de datos estuvo dimensionado en dos aspectos, que son: estrategias matemáticas e ideas matemáticas, las cuales contienen veinte ítems. Así mismo, se evaluó de forma pertinente a través de la escala ya mencionada con un puntaje determinado; inicio (1 punto), proceso (2 puntos) y logro (3 puntos), los sujetos de evaluación fueron los niños de 3 años del colegio Mi niño Jesús N° 053 Surquillo del turno mañana.

Validez

Para confirmar la validez del instrumento, que es aquel “(...) juicio que se hace respecto al grado en que el instrumento de medición mide lo que debe medir” (Bernal, 2016, p. 258). En otras palabras, es la garantía de que el instrumento mide correctamente los aprendizajes que queremos, por lo tanto, el instrumento de la presente investigación fue validado por el juicio de expertos con especialidad en educación.

Fórmula para validar un instrumento de recolección de datos:

$$V = \frac{X - l}{k}$$

Es necesario que todo instrumento de investigación sea confiable en cuanto el uso de la información obtenida, así como la privacidad de sus análisis. Según Bernal (2016) definió a la confiabilidad, como: “La consistencia de las puntuaciones recogidas por los expertos, examinados en diferentes ocasiones con el mismo instrumento” (p. 258). Es decir, la coherencia que existe entre los resultados obtenidos por el instrumento de recolección de datos. Luego de ser validado el instrumento por juicio de expertos se procedió a la prueba piloto, se aplicó el alfa de Cronbach para determinar si el instrumento es confiable.

La prueba piloto fue realizada con la finalidad de validar los resultados de las mediciones a través del instrumento de investigación. “Trata de una evaluación previa a sujetos con las mismas características a la muestra trabajada, con la cual se evalúa la veracidad de los ítems”. (Bernal, p. 158). A través de esta prueba fue posible que el investigador compruebe la claridad de sus ítems.

El alfa de Cronbach “Cuanto más se aproxime al valor 1, el instrumento mostrará mayor fiabilidad y mientras no baje de 0,7 el instrumento seguirá mostrando fiabilidad” (Supo, 2013, p. 295). Es por ello que los datos recogidos a través de la prueba piloto fueron llevados al programa IBM SPSS con el objetivo de medir la fiabilidad del instrumento.

Tabla 5*Alfa de Cronbach resolución de problemas*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	20

Nota. Datos de fiabilidad obtenidos del IBM SPSS.

La variable dependiente resolución de problemas sometido al alfa de Cronbach, arrojó una fiabilidad de 0,856, lo cual demuestra que el instrumento es altamente fiable.

Tabla 6*Alfa de Cronbach dimensión 1 estrategias matemáticas*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,792	13

Nota. Datos de fiabilidad obtenidos del IBM SPSS.

La dimensión estrategias matemáticas correspondiente a la variable resolución de problemas sometido al alfa de Cronbach arrojó como resultado 0,792, lo cual demuestra que la dimensión y sus ítems son fiables.

Tabla 7*Alfa de Cronbach dimensión 2 ideas matemáticas*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,785	7

Nota. Datos de fiabilidad obtenidos del IBM SPSS.

La dimensión ideas matemáticas correspondiente a la variable resolución de problemas, sometido al alfa de Cronbach arrojó como resultado 0,785.

3.5. Procedimientos

En general no existe una guía específica la cual se debe seguir para poder realizar el procedimiento de observación, sin embargo, Bernal (2016) señaló, tres fases para poder realizarlas: “Recolección de la información, observación y finalización” (p. 256).

Se usó el programa estadístico IBM SPSS, el cual permitió realizar la tabulación de los datos obtenidos codificándolos. La primera acción ante los datos obtenidos fue analizada de manera descriptiva univariada, donde se establecerá el efecto entre el grupo experimental y el grupo control.

Así mismo, el instrumento de recolección de datos cumple con requisitos de confiabilidad y validez.

3.6. Método de análisis de datos

Al respecto Bernal (2016) mencionó que: “El objetivo principal del método de análisis de datos, es producir resultados para llevarlos a un estudio más profundo, teniendo en cuenta los objetivos e hipótesis de la investigación” (p. 295). Por lo tanto, se utilizó un programa estadístico IBM SPSS versión 25.0, en el cual se introdujeron todos los datos obtenidos en el pretest y post test para obtener los resultados.

Según Hernández et al (2014): “El análisis descriptivo, es la recopilación de datos relacionados a las variables de estudio, los cuales deben ser organizados tabulados y descritos por el investigador para llegar a los resultados (...)” (p. 258). Se empleó el análisis descriptivo expresados en las tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Así mismo, se desarrolló el análisis inferencial, descrito por Hernández et al (2014) como: “El medio que permite describir las distribuciones de las variables, probar hipótesis y generalizar los resultados obtenidos en las muestras” (p. 264). Es decir, se calculó la normalidad del estudio a través de “la prueba de Shapiro-Wilk a razón de que su única condición para su aplicación es que la muestra sea menor o igual a 50” (Segnini, 2011, p. 59), dando a conocer que el presente estudio es no paramétrico y correspondiendo a utilizar la prueba U de Mann Whitney ya que se trabajó con dos grupos diferentes aceptando la hipótesis alterna y descartando la hipótesis nula.

3.7. Aspectos éticos

El desarrollo de la investigación cumple con aspectos éticos que hacen posible la originalidad y validez de la información redactada considerando entre ellos, la autoría de todas las investigaciones relacionadas alterna citadas en la parte de la bibliografía aplicando las normas APA.

Por otro lado, en cuanto la aplicación del instrumento hacia la muestra fue realizada con los permisos correspondientes a la directora, docentes y padres de familia de los niños para lograr un trabajo pertinente. Los valores que representan el presente trabajo es respeto, ya que cada información obtenida de otros autores, ha sido citada respetando las normas APA correspondientes, así como cada resultado obtenido de la muestra seleccionada ha sido publicado bajo el consentimiento de los padres, cabe mencionar que antes de poder aplicar nuestro instrumento de evaluación, se elaboró un consentimiento informado, el cual fue firmado tanto por la directora y maestra del aula.

IV. RESULTADOS

Luego de haber aplicado el programa “Pujllay Sasachakuy” a niños de 3 años de edad correspondientes al grupo experimental, y haberlos evaluado paralelamente a los dos grupos tanto control como experimental, se pone en evidencia los resultados estadísticos obtenidos a través del pre test y post test. Siendo así como se logró verificar el efecto positivo del programa a través de análisis descriptivos y estadísticos.

Resultados generales descriptivos, en la tabla N°8 y tabla N°9 del pre test y post test obtenidos de los Grupos Control y Experimental de la variable Resolución de problemas, evaluado a niños de 3 años a través del Programa Pujllay Sasachakuy.

Tabla 8

Descriptivo general pre test

	Grupo		Control		Experimental	
	Intervalo	Nivel	f_i	%	f_i	%
Pre test variable resolución de problemas	20-33	Inicio	24	96%	25	100%
	34-47	Proceso	1	4%	0	0%
	48-60	Logro	0	0%	0	0%
	Total		25	100%	25	100%

Nota. Descripción del pre test de la variable resolución de problemas.

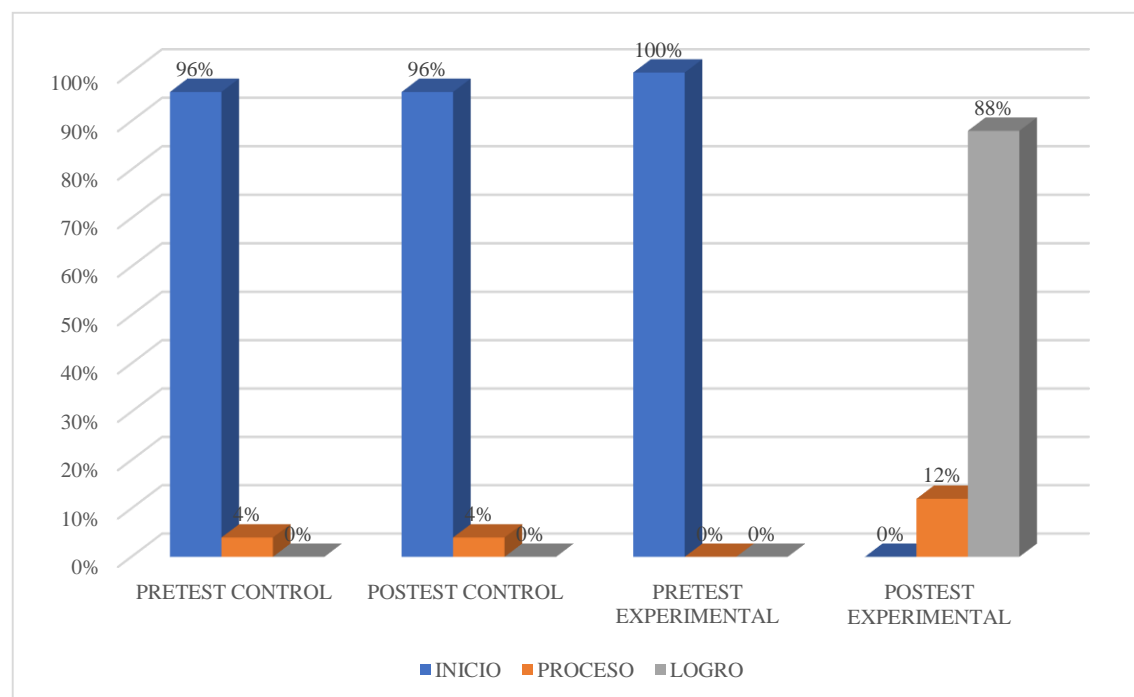
Tabla 9*Descriptivo general post test*

	Grupo		Control		Experimental	
	Intervalo	Nivel	f _i	%	f _i	%
Post test						
variable	20-33	Inicio	24	96%	0	0%
resolución	34-47	Proceso	1	4%	3	12%
de	48-60	Logro	0	0%	22	88%
problemas	Total		25	100%	25	100%

Nota. Descripción del post test de la variable resolución de problemas.

Figura 1

Porcentajes en medidas del pre test y post test de los grupos control y experimental de la variable resolución de problemas.



Nota. Descripción del pre test y post test de los grupos control y experimental.

Se interpretó a través de los resultados obtenidos del pre test, en la tabla N° 8 y figura 1, que, en el Grupo Control, un 96% de niños se encuentran en un nivel de inicio, y solo un 4% en el nivel de proceso correspondiendo a 24 niños ubicados en la escala inicio y 1 niño en la escala proceso. En el Grupo Experimental el 100% se encuentran en inicio correspondiendo a los 25 niños en su totalidad. El post test, en el Grupo Control se evidencia el mismo porcentaje del pre test, un 96% se encuentra en el nivel de inicio y sólo un 4% en proceso, mientras que, en el Grupo Experimental, se evidencia una mejora significativa en los resultados, debido a la aplicación del Programa Pujllay Sasachakuy, el 12% de los estudiantes se encuentra en proceso, mientras que el 88% restante se encuentra en logro. Es decir 22 niños lograron estimular la resolución de problemas y 3 niños se encuentran en proceso de logro.

También, se logró hallar los resultados descriptivos por dimensiones, estrategias matemáticas e ideas matemáticas. Para la dimensión estrategias matemáticas se observa en la tabla N°10 y tabla N°11, los resultados del pre test y post test obtenidos de los Grupos Control y Experimental de la dimensión, evaluado a niños de 3 años a través del Programa Phujllay Sasachakuy

Tabla 10

Descriptivo, dimensión 1 pre test

	Grupo		Control		Experimental	
	Intervalo	Nivel	f _i	%	f _i	%
Pre test dimensión estrategias matemáticas	13-21	Inicio	24	96%	24	96%
	22-30	Proceso	1	4%	1	4%
	31-39	Logro	0	0%	0	0%
	Total		25		25	

Nota. Descripción del pre test, dimensión estrategias matemáticas.

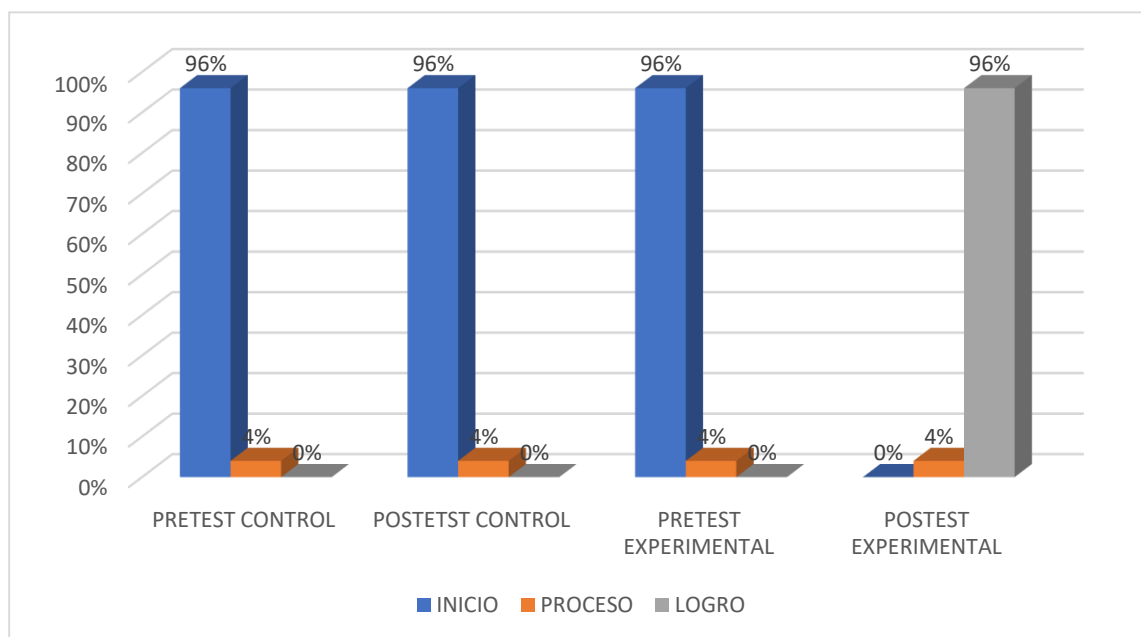
Tabla 11*Descriptivo, dimensión 1 post test*

	Grupo		Control		Experimental	
	Intervalo	Nivel	fi	%	fi	%
Post test	13-21	Inicio	24	96%	0	0%
dimensión	22-30	Proceso	1	4%	1	4%
estrategias	31-39	Logro	0	0%	24	96%
matemáticas	Total		25		25	

Nota. Descripción del post test, dimensión estrategias matemáticas.

Figura 2

Porcentajes en medidas del pre test y post test de los grupos control y experimental de la dimensión estrategias matemáticas.



Nota. Descripción del pre test y post test, dimensión estrategias matemáticas.

Fue posible observar en la tabla N° 10 y figura N° 2, que el Grupo Control, el 96% de los estudiantes se encuentran en inicio y 4% de los estudiantes se encuentran en proceso, de igual manera, en el Grupo Experimental el 96% se encuentra en inicio y 4% de los estudiantes se encuentra en proceso. En cuanto a los resultados obtenidos en el post test en la tabla N°11 y figura N°2, en el Grupo Control se evidencia el mismo porcentaje del pre test, un 96% se encuentra en inicio y sólo un 4% en proceso, mientras que, en el Grupo Experimental, si se evidencia un notable cambio, el 96% de estudiantes ahora se encuentra en el nivel de logro, y el 4% restante se mantiene en proceso, debido a la aplicación del Programa Phujllay Sasachakuy. Dando como resultado la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas.

En cuanto a la dimensión ideas matemáticas, fue posible observar en la tabla N° 12 y tabla N° 13 los resultados del pre test y post test tanto del Grupo Control y Experimental, evaluado a niños de 3 años, a través del Programa Phujllay Sasachakuy.

Tabla 12

Descriptivo, dimensión 2 pre test

	Grupo		Control		Experimental	
	Intervalo	Nivel	f _i	%	f _i	%
Pre test dimensión ideas matemáticas	07-11	Inicio	17	68%	21	84%
	12-16	Proceso	8	32%	4	16%
	17-21	Logro	0	0%	0	0%
	Total		25		25	

Nota. Descripción del pre test, dimensión ideas matemáticas.

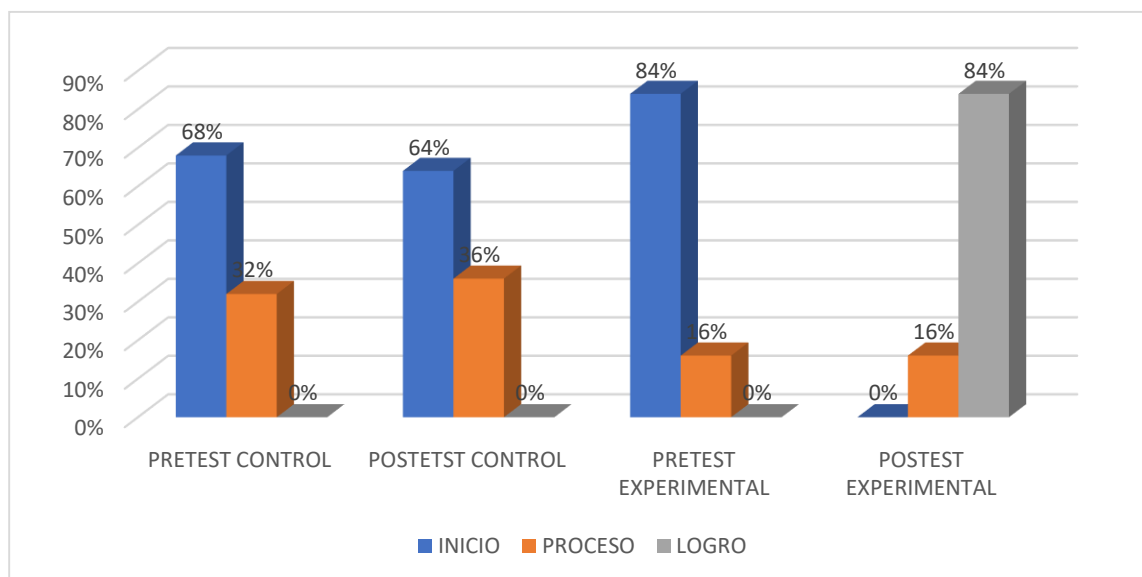
Tabla 13*Descriptivo, dimensión 2 post test*

	Grupo		Control		Experimental	
	Intervalo	Nivel	fi	%	fi	%
Post test dimensión ideas matemáticas	07-11	Inicio	16	64%	0	0%
	12-16	Proceso	9	36%	4	16%
	17-21	Logro	0	0%	21	84%
Total			25		25	

Nota. Descripción del post test, dimensión ideas matemáticas.

Figura 3

Porcentajes en medidas del pre test y post test de los grupos control y experimental de la dimensión ideas matemáticas.



Nota. Descripción del pre test y post test, dimensión ideas matemáticas.

Se logró interpretar a través de los resultados obtenidos en la tabla N° 12 y figura N° 3, de la dimensión ideas matemáticas, que en la evaluación pre test, el Grupo Control está representado por un 68% de los estudiantes en inicio y el 32% se encuentra en proceso, mientras que, en el Grupo Experimental el 84% de los estudiantes se encuentra en inicio y sólo un 16% se encuentra en proceso. Sin embargo, en cuanto a los resultados obtenidos de la evaluación Post test, en el Grupo Control se evidencia un 64% en inicio y un 36% en proceso, mientras que, en el Grupo Experimental, si se evidencia un notable cambio, debido a la aplicación del Programa Phujllay Sasachakuy, en el cual el 84% de estudiantes ahora se encuentra en el nivel de logro, y el 16% restante se mantiene en proceso.

Correspondiendo, al análisis inferencial de los resultados, se obtuvo la prueba de normalidad a través del programa estadístico IBM SPSS 25, en el cual se procesó la información recogida con el instrumento durante el pre test y post test realizado tanto al grupo control como experimental.

Tabla 14

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad de la variable resolución de problemas							
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Estadística			Estadística		
	Grupo	stico	gl	sig.	ico	gl	sig.
Post test	Control	,156	25	,120	,910	25	,031
	Experimental	,253	25	,000	,892	25	,012
Pre test	Control	,165	25	,076	,891	25	,012
	Experimental	,197	25	,014	,909	25	,029

Nota. Datos estadísticos de fiabilidad obtenidos del IBM SPSS.

Se exponen las tablas de contraste de hipótesis de estudio a través de prueba U Mann de Whitney, el cual arrojo resultados del pre test y post test.

Tabla 15

Prueba de U Mann de Whitney resolución de problemas pre test

Estadísticos de prueba de la variable resolución de problemas – pre-test	
	Pre test
U de Mann-Whitney	303,000
W de Wilconxon	628,000
Z	-,185
Sig. asintótica (bilateral)	,853

Nota. Descripción estadística de la variable resolución de problemas, a través de la U Mann de Whitney.

Si el valor de significancia es $< 0,005$: se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . De lo contrario, si el valor es $> 0,005$: se rechaza la H_a , aceptando la nula. Podemos decir que el valor de significancia que se obtuvo en el pre test fue 0,853 el cual es mayor a 0,005 por consiguiente se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la nula. Por otro lado, se puede decir que no existieron diferencias significativas entre los grupos tanto de control y experimental, ya que hasta ese momento aún no se aplicaba ningún tipo de actividad propuesta por el investigador.

Tabla 16*Prueba U de Mann Whitney resolución de problemas post test*

Estadísticos de prueba de la variable resolución de problemas – post - test	
	Post test
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilconxon	325,000
Z	-0,093
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. Descripción estadística de la variable resolución de problemas, a través de la U Mann de Whitney.

El valor de significancia que se obtuvo en el pre test fue 0,000 el cual es menor a 0,005 por consiguiente se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Es decir, existen diferencias significativas entre los grupos tanto de control y experimental. Dando como resultado el gran efecto significativo del programa planteado.

Así mismo, se muestran las tablas de contraste de hipótesis de estudio a través de prueba U Mann de Whitney de la dimensión estrategias matemáticas, el cual arrojó resultados del pre test y post test.

Tabla 17*Prueba U de Mann Whitney dimensión estrategias matemáticas pre test*

Estadísticos de prueba de la dimensión estrategias matemáticas pre test	
	Pre test
U de Mann-Whitney	304,000
W de Wilconxon	629,000
Z	-,169
Sig. asintótica (bilateral)	,866

Nota. Descripción estadística de la dimensión estrategias matemáticas, a través de la U Mann de Whitney.

El valor de significancia que se obtuvo en el pre test fue de 0,866 el cual es menor a 0,005 por consiguiente no se acepta la hipótesis alterna y se acepta la nula. Es decir, no existen diferencias significativas entre los grupos tanto de control y experimental basado a la dimensión estrategias matemáticas.

Tabla 18*Prueba U de Mann Whitney dimensión estrategias matemáticas pre test*

Estadísticos de prueba de la dimensión estrategias matemáticas post test	
	Post test
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilconxon	325,000
Z	-6,103
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. Descripción estadística de la dimensión estrategias matemáticas, a través de la U Mann de Whitney.

El valor de significancia que se obtuvo en el pre test fue 0,000 el cual es menor a 0,005 por consiguiente se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Es decir, existen diferencias significativas entre los grupos tanto de control y experimental. Contrastando que el programa propuesto tuvo gran influencia dentro del grupo experimental.

Por otro lado, se muestran las tablas de contraste de hipótesis de estudio a través de prueba U Mann de Whitney de la dimensión ideas matemáticas, el cual arrojó resultados del pre test y post test.

Tabla 19

Prueba U de Mann Whitney dimensión ideas matemáticas pre test

Estadísticos de prueba de la dimensión ideas matemáticas pre test	
	Pre test
U de Mann-Whitney	301,000
W de Wilcoxon	625,000
Z	-,217
Sig. asintótica (bilateral)	,828

Nota. Descripción estadística de la dimensión ideas matemáticas, a través de la U Mann de Whitney.

El valor de significancia que se obtuvo en el pre test fue de 0,828 el cual es menor a 0,005 por consiguiente no se acepta la hipótesis alterna y se acepta la nula. Es decir, no existen diferencias significativas entre los grupos tanto de control y experimental basado a la dimensión ideas matemáticas.

Tabla 20

Prueba U de Mann Whitney dimensión ideas matemáticas post test

Estadísticos de prueba de la dimensión ideas matemáticas post test	
	Post test
U de Mann-Whitney	1,500
W de Wilconxon	326,500
Z	-6,176
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. Descripción estadística de la dimensión ideas matemáticas, a través de la U Mann de Whitney.

El valor de significancia que se obtuvo en el pre test fue 0,000 el cual es menor a 0,005 por consiguiente se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Es decir, existen diferencias significativas entre los grupos tanto de control y experimental. Contrastando que el programa propuesto tuvo gran influencia dentro del grupo experimental en cuanto a la dimensión ideas matemáticas.

V. DISCUSIÓN

A través de los resultados estadísticos, se logró validar la hipótesis general, demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente en la resolución de problemas en los niños y niñas de tres años, evidenciado en las diferencias significativas del Post test entre el Grupo Control y el Grupo Experimental.

Los resultados obtenidos en la medición del pre test, mostraron que un 96% de los estudiantes pertenecientes al Grupo Control se encontraban en inicio y el 4% restante en proceso, mientras que, en el Grupo Experimental el 100% de los estudiantes se encontró en inicio. Tras la aplicación del Programa Phujllay Sasachakuy, se llevó a cabo el Post test, mediante el cual se pudo identificar que el Grupo Control mantuvo el mismo porcentaje, mientras que, el Grupo Experimental demostró diferencias significativas, con un 88% de estudiantes en nivel de logro y un 12% en proceso; corroborando estos resultados a través de la prueba de U de Mann Whitney que arrojó un (P) valor de $0,000 < 0,005$, aceptando así la hipótesis alterna, y rechazando la nula.

Coincidiendo, con el autor Salirrosas, en su investigación de nivel cuasi experimental, en la cual, también se reflejó diferencias significativas entre la evaluación Pre test y Post test, logrando que el 85% de estudiantes se encuentre en un nivel de logro y el 15% restante en proceso, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, a través de la prueba t de Student $T=-12.773 < 1.77$, la cual demostró que el programa de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas.

Gómez, al igual que la presente investigación, también utilizó como medio de evaluación el pre test y post test a un grupo de control y a uno experimental, llegado a la conclusión que, ambos grupos tanto de control como experimental dentro de pre test se encuentran entre el 55% y 57% del rango de excelencia en cuanto a su dimensión estrategias didácticas, evidenciándose luego en el post test el porcentaje de 60% para el grupo control luego de las actividades didácticas y el grupo experimental 80% ubicándose dentro de la excelencia contrastando que las actividades aplicadas tuvieron verdaderos resultados ante la muestra.

Así mismo, Velásquez, en su investigación también llegó a la conclusión que conforme se aplicaba dichos programas, los estudiantes iban mejorando su logro de aprendizaje, esto se vio reflejado en la comparación del pre test y post test, en la cual se logró que el 100% se encuentre en el nivel de logro; tales resultados fueron corroborados a través de la prueba de t de Student obteniendo un nivel de significancia de 0.005.

Coincidiendo, con Silva, tanto en su diseño de investigación cuasi experimental, su población y la conclusión que el programa de juegos tradicionales permitió mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos, elementales y verbales en los niños y niñas de 5 años.

De la misma manera, Antón y Fajardo, llegaron a la conclusión que, el empleo del juego incrementa significativamente el nivel de desarrollo de las capacidades del área de matemáticas en los preescolares de 3 años, esto se demostró a partir de la comparación de los resultados obtenidos de las evaluaciones de entrada y de salida, en la cual ningún preescolar se encontró en inicio mientras que un 37% se encontró en proceso y el 63% logró el desarrollo de la capacidad mencionada.

Existe una coincidencia de la presente investigación con la de Sandia y Mac, en cual también se desarrolló un diseño cuasi experimental, donde se planificó estimular la mediación de los procesos lógico-matemáticos en niños del nivel preescolar, a través del entrenamiento de pares y padres en dichas nociones, y en la cual también utilizaron como principal herramienta el juego. De la misma manera, se llegó a la conclusión que luego de la realización de los juegos matemáticos al realizar la evaluación de los avances, se mostraron resultados satisfactorios puesto que todas las conductas que en la primera evaluación se encontraban en proceso estaban en logrado, es decir el 100% realizaban las actividades sin ayuda.

De la misma manera, la presente investigación coincide con la de Ruesga, al desarrollarse un diseño cuasi experimental de enfoque cuantitativo aplicada a niños entre 3 y 4 años, y en la cual también llegó a la conclusión que los juegos de contacto influyen en la adquisición de estrategias de resolución, mostrando al grupo experimental un gran avance a partir del desarrollo del taller reflejado en el post test con un porcentaje de 89% de niños de 3 años dentro de la escala logrado lo cual anteriormente se mostró en el pre test de solo un 20% de niños que se ubicaban en el nivel de logro de estrategias matemáticas, luego se evidencio en el post test un 8% de niños ubicados en la escala de reforzamiento anteriormente evidenciado en el pre test con un 30% de niños ubicados en la escala reforzamiento y finalmente el post test indica que solo un 3% de niños se encuentran en ausencia de capacidad los cuales representan a la muestra pero fueron retirados en el proceso, así mismo en el pre test señalo anteriormente un porcentaje de 50% de niños ubicados en la misma escala. Por otro lado, también coincide en una de sus conclusiones, en la que en el grupo control se mantuvo el mismo porcentaje en cuanto al logro de la dimensión en un 20%.

Tanto Peña como Ayala, realizaron una investigación correlacional en la cual sus objetivos eran determinar la relación que existe entre el juego libre o lúdico y el aprendizaje del área matemática, de manera que la relación de ambas variables coincide con el objetivo de la presente investigación, trabajando con la misma variable de juegos, y llegando estas a través sus resultados de Rho de Spearman, a la conclusión de que si existe relación directa entre ambas variables.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se logró explicar que el programa de Juegos tradicionales tiene influencia en la resolución de problemas en los niños de 3 años. Siendo corroborado en el post test a través de la prueba U de Mann Whitney, mostrando una significancia de ($p = 0,000 < 0,005$); así como en los cuadros descriptivos del grupo experimental, donde el pre test mostro al 100% del grupo dentro de la escala inicio, con una frecuencia de 25, correspondiendo al número de alumnos en su totalidad observándose un cambio significativo en el post test, el cual mostro un 88% del grupo, ubicado en la escala logro con una f_i de 22, representando al número de estudiantes, así como el 12% del grupo dentro de la escala proceso con una f_i de 3.

SEGUNDA: Se determinó que los juegos tradicionales influyen en las estrategias matemáticas en los niños de 3 años, mostrado a través de la prueba de U de Mann Whitney en el post test una significancia de ($p = 0,000 < 0,005$). Así mismo los cuadros descriptivos de la dimensión, refleja los grandes cambios producidos, a través del pre test con un 96% de niños ubicados en la escala inicio y el 4% en la escala proceso dando un giro completo en los resultados del post test el cual arroja un 96% de niños ahora ubicados en la escala logro y un 4% de niños en la escala proceso.

TERCERA: Se determinó que los juegos tradicionales influyen en las ideas matemáticas en los niños de 3 años, evidenciándose a través de las tablas descriptivas; en el pre test se halló un 86% de niños dentro de la escala de inicio y un 14% de niños en la escala proceso, dándose un cambio en los resultados del post test, el cual esta vez mostro un 86% de niños ubicados en la escala logro y un 14% de niños ubicados en la escala proceso.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se sugiere que las instituciones educativas de educación inicial, hagan uso del presente programa y puedan implementarla para promover la resolución de problemas dentro de su planificación anual en cada una de las actividades de aprendizaje, con la finalidad de preparar al niño para la vida a partir de estrategias del juego.

SEGUNDA: Es necesario la capacitación continua de docentes acerca del uso de estrategias y métodos para poder enfrentar al niño a verdaderas situaciones problemáticas. Sabiendo que cada contexto presenta necesidades diferentes, así como también realidades diferentes. De esta manera estaríamos trabajando desde los primeros niveles de la EBR el razonamiento de los niños frente a diversas problemáticas haciendo posible la obtención de resultados favorables a largo plazo.

TERCERA: Se recomienda el uso del instrumento, previo a una autorización por parte de los padres o apoderados, así como del responsable del lugar en donde se realizará el programa, ya que son niños los que conforman la muestra. Es necesario recalcar que el instrumento está dirigido solo para estudiantes de tres años de edad.

CUARTA: El uso de algún otro instrumento de recolección de datos como el anecdotario es sumamente importante, ya que así podrás evidenciar las fortalezas y dificultades del grupo con el que trabajas, aportando en la mejora de tus estrategias. También será la mejor forma de poder registrar ciertas situaciones no favorables por parte de los niños, para luego ser comunicadas a los padres y así no exista algún problema durante tu investigación.

QUINTA: Finalmente se logró evidenciar que luego de la aplicación del programa “pujllay sasachacuy” los niños mostraban conductas mucho más favorables a través de la socialización. Evidenciándose mayor autonomía, mejor pronunciación de algunas palabras, reforzamiento de su autoestima y hasta mayor motivación por asistir a la Institución Educativa. Lo cual abre nuevos temas de investigación relacionados a la variable, es por ello que recomiendo la elaboración de nuevos estudios.

REFERENCIAS

- Alvarado, L. (2017). *Motor games in the learning of mathematics of the initial level, Quito 2015*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle. Quito. [Tesis de pregrado].
- Alsina, A. (2011). "Educación matemática en contexto de 3 a 6 años". Barcelona. ICE-Horsori. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5560418.pdf>
- Andreu, E. (2009). *El juego infantil mediterráneo: Grecia antigua*. (25), 39-51. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/144635/196455>
- Anton, J., y Fajardo, L. (2017). *El juego en el desarrollo de las capacidades del área de matemática en los preescolares de 3 años de pisco*. Universidad nacional de Huancavelica. Perú. [Tesis de maestría]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1543>
- Asociación Unasem. (2014). "Encuesta Lima Como Vamos 2014". Lima – Perú. Editorial: Art & Color EIRL. <https://www.unacem.com.pe/wp-content/uploads/2015/04/MemoriaAnual2014.pdf>
- Ayala, L. (2018). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N° 669, Satipo*. Universidad católica los ángeles Chimbote. Perú. [Tesis de pregrado]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3248634>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Tercera edición. <https://cutt.ly/yF2bqMt>
- Calvo, P. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de la historia*. Revista Hispanoamérica de historia de las ideas, N° 40, p. 23-31. <https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH+40.2.pdf>
- Castro, C. (2011). "El origen de la actividad matemática". Escuela abierta. <https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661209/buscando>.
- El Senado y Cámara de Diputados de la Nación Argentina reunidos en Congreso. (2005). *Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes*. Argentina. https://www.oas.org/dil/esp/Ley_de_Proteccion_Integral_de_los_Derechos

- Fondo de Emergencia Internacional de las Naciones Unidas para la Infancia.
Convención sobre Los Derechos del Niño. Madrid. (28046).
unicef@unicef.es
- García, J. (2002). *Resolución de problemas y desarrollo de capacidades*. UNO
Revista de Didáctica de las matemáticas, 29, 20-38.
<https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/47888>
- García, U. (2014). *Emilia Barcia Ayer y hoy*. Editorial: Jardines de la infancia y
navidad loreana. <https://studylib.es/doc/8626148/emilia-barcia-ayer-y-hoy--iesppei-emilia-barcia-boniffatti>
- Gómez, M. (2012). *Didáctica de la matemática de educación inicial- nivel
preescolar*. Universidad de León. [Tesis de doctorado].
<https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/2017>
- Gonzales, J. (2010). *Colección de juegos infantiles: las canicas*.
<https://cutt.ly/IF2nfii>
- Gonzales, J. (2018). *Intervenciones educativas en la resolución de problemas
matemáticos para estudiantes con síndrome de Down, en un aula regular
de 4to de primaria de una institución privada de Lima*. Pontificia universidad
católica del Perú. Perú. [Tesis de pregrado]. <https://cutt.ly/yF2nWFe>
- Hernandez, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la
investigación*. ISBN: 978-1-4562-2396-0. <https://cutt.ly/IF2nIEk>
- Ibáñez, J., y Ponce, I. (2011). *El aprendizaje de las matemáticas según las
etapas o estadios de Piaget*. <https://cutt.ly/7F2nH6Y>
- Instituto de Opinión Pública de la PUCP. (2014). *Encuesta Lima como vas*.
<https://cutt.ly/BF2nV8x>
- Kinnear, C., y Taylor, R. (1998). *Metodología en la investigación*.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/cervantes_c_jc/capitulo3.pdf
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la
Cultura. (1993). *La Educación Encierra un tesoro*. Paris- Francia. (75352).
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa

- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1990). *Declaración Mundial Sobre Educación para Todos*. Jomtien- Tailandia. (75352 PARIS). <https://cutt.ly/BF2mdP4>
- Lineamientos para la gestión articulada Intersectorial e Intergubernamental orientada a Promover el desarrollo Infantil Temprano. (2016). *Primero La Infancia*. <https://cutt.ly/ZF2RYEb>
- LOGSE. (2005). El Currículo en la LOGSE y en la LOE. <http://stellae.usc.es/red/file/download/3702>
- May, I. (2016). *How to solve it?*. *Revista Entre ciencias*. <http://revistas.unam.mx/index.php/entreciencias/article/view/62103/54660>
- Méndez, O. (2016). *EL juego de pelota maya en Guatemala*. Vol. IX. <https://cutt.ly/iF2TgE4>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista educación*. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Meque, C. (2013). *Situaciones matemáticas potencialmente significativas*. Barcelona. Editorial: CISSPRAXIS.
- MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Perú. Editorial: Metrocolor. S.A. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional del Perú*. <https://cutt.ly/AF2TGqb>
- MINEDU. (2019). *La planificación en la educación inicial*°. Primera edición. <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/la-planificacion-en-la-educacion-inicial-guia-orientaciones.pdf>
- MINEDU. (2005). *Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de la educación básica regular*. <https://cutt.ly/BF2TVWZ>
- Naciones Unidas. (2018). *La agenda 2030 y los objetivos de Desarrollo Sostenible*. ISBN: 978-92-1-058643-6. <https://cutt.ly/LF2T8PH>
- Palacios, S., y Castañeda, D. (2014). *La primera infancia de 0 a 6 años y su futuro*. Madrid - España. Editorial: Santillana. <https://cutt.ly/pF2YiuE>
- Peña, J. (2018). *EL juego libre y el aprendizaje del área matemática en estudiantes de 4 años, 2018*. <https://cutt.ly/mF2YIL3>
- Polya, G. (1984). *Como plantear y resolver problemas*. México: Trillas. <https://www.redalyc.org/pdf/4576/457644946012.pdf>

- Ríos, M. (2014). EL juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Madrid. <https://cutt.ly/AF2YU80>
- Riquero, A. (2017). *Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial*. Pontificia universidad católica del Perú. Perú. [Tesis de pregrado]. <https://cutt.ly/LF2YMzR>
- Ruesga, P. (2013). *Educación del razonamiento lógico matemático en educación infantil*. Universidad de Barcelona. España. [Tesis de maestría]. <https://www.oei.es/historico/valores2/926327.pdf>
- Saez, G., y Monroy, A. (2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia*". Revista digital buenos aires. <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.html>.
- Salirrosas, C. (2016). *Programa de juegos didácticos utilizando material concreto, para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos- 2016*. Universidad católica los ángeles Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1326>
- Sandia, L. (2000). *La mediación de las nociones lógico-Matemáticas en la edad preescolar*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela. <https://cutt.ly/CF2Uxrr>
- Save the Children. (2018). *En guerra Contra La Infancia*. <https://cutt.ly/8F2Umqr>
- Secretaria de Derechos Humanos del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación. (2014). *Protección integral de los derechos de niñas, niños y adolescentes*. ISBN 978-987-1407-72-9. http://www.jus.gob.ar/media/3108870/ley_26061_proteccion_de_ni_os.pdf
- Segnini, S. (2011). *Fundamentos de bioestadística*. <https://cutt.ly/HF2UAfu>
- Segura, J. (2015). *Juegos y juguetes tradicionales en el Perú*. <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1514/1/Juegos%20y%20ju>

- Silva, T. (2017). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (paev) en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Perú. [Tesis de pregrado]. <https://cutt.ly/0F2U2OS>
- Supo, J. (2014). *Investigación científica*. Estados Unidos. <https://cutt.ly/eF2U5NJ>
- Uribe, F. (2014). *El juego como estrategia para favorecer las nociones de numero en preescolar*. Escuela de Graduados en Educación. México. [Tesis de maestría]. <https://cutt.ly/1F2lSnA>
- UNESCO. (1990). *Conferencia mundial de educación para todos*". Jomtien-Tailandia. http://www.unesco.org/education/pdf/JOMTIE_S.PDF
- UNESCO. (1993). *Los cuatro pilares de la educación*. España. https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf
- UNESCO. (2000). *Foro Mundial de Educación Para Todos, Dakar*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121117_spa
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://cutt.ly/7F2lOI5>
- UNICEF. (2018). *Informe niños en la mira*. ISBN: 978-92-806-5034-1. https://www.unicef.org/about/execboard/files/Informe_Anuual_de_UNICEF_2018.pdf
- Velasquez, J. (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P la casa del niño Florencia de mora*. Universidad católica de los ángeles Chimbote. Perú. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_3b72c51e76f83417df220b95053a6744
- Zumbado, M., y Espinoza, J. (2008). *Resolución de problemas: una estrategia metodológica potenciadora de competencias en la Educación Matemática*. Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica. [Tesis de pregrado]. http://funes.uniandes.edu.co/2325/1/EspinozaJ2012_Matecompu.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

OBJETIVO GENERAL	PROBLEMA GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA Y VALORES	RANGO
ES										
Explicar la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo.	¿Los juegos tradicionales influyen significativamente en la resolución de problemas en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo?	Los juegos tradicionales influyen significativamente en la resolución en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo.	Juegos tradicionales	Palacios y Castañera, (2014) en su libro "La primera infancia de 0 a 6 años y su futuro" determinan los juegos tradicionales como: "Es una forma de acceder a un bien cultural (...) transmiten a los niños conocimientos socioculturales indispensables para su alfabetización (...) son aprendidos por los niños en compañía de adultos o niños	Momento de interacción a través del cual se evidencian formas de actuar de la vida cotidiana del niño. Son observadas de manera intrínseca a	1. Acompañamiento	<p>Confiar</p> <hr/> <p>Garantizar</p> <hr/> <p>Liberar</p> <hr/> <p>Solidarizar</p> <hr/> <p>Incluir</p>			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		mayores que les tornan disponible las reglas del juego". (p. 103).	través de actitudes.	2. Disponibilidad	<p>Participar</p>			
Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la elaboración y uso de estrategias matemáticas, en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo.	¿Cuál es la respuesta de los juegos tradicionales en la elaboración y uso de estrategias matemáticas en niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" - Surquillo?	Los juegos tradicionales influyen significativamente en la elaboración y uso de estrategias matemáticas, en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo.	Resolución de problemas de cantidad	Meque (2013), en su libro "Situaciones matemáticas potencialmente significativas", determina la segunda variable como:		. Estrategias matemáticas	<p>Planificar</p> <hr/> <p>Ejecutar</p> <hr/>	1-2-3-4-5-6 -7-8-9-10- 11-12-13	<p>Escala descriptiva valorativa</p> <p>1 = inicio</p> <p>2= proceso</p> <p>3= logro</p>	<p>Inicio (20 - 33)</p> <p>Proceso (34 - 47)</p> <p>Logro (48 - 60)</p>
053" – Surquillo.	¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el razonamiento y	Los juegos tradicionales influyen significativamente en		"Es un proceso que se va desarrollando de manera gradual, caracterizándose por	conocimientos para la construcción de uno		valorar			
Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la razón y argumentación de ideas matemáticas en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo.	argumento de ideas matemáticas en niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" - Surquillo?	razón y argumentación de ideas matemáticas en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053" – Surquillo.		sacar a relucir los conocimientos previos de los	nuevo, a través de procesos cognitivos		<p>Simbolizar</p> <hr/> <p>Vivenciar</p> <hr/>	16-17-18- 19-20		
				alumnos con la finalidad de que puedan generar hipótesis e ideas del porqué de los problemas, buscando respuestas que vayan más allá que las del maestro para cada una de sus interrogantes". (p. 103).	con la finalidad de resolver un problema.	4. Ideas matemáticas				
							Material concreto			



Anexo2. Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo

Sexo:

Edad:

Fecha:

Colegio:

INSTRUCCIONES: Este instrumento de recolección de datos está compuesto por 20 ítems, los cuales representan a cada una de las variables, juegos tradicionales y resolución de problemas. Pretende evaluar la resolución de problemas a través de conductas observables con una escala del 1 – 3 descritas como inicio, proceso y logro. La información obtenida hará posible obtener resultados estadísticos objetivos a cerca del estudio. Tome el tiempo necesario para el desarrollo del instrumento. Recuerde que es necesario tener a la mano el cuaderno anecdotario durante la observación para poder contrastar y evidenciar lo registrado.

ESCALA DE EVALUACIÓN:

INICIO	PROCESO	LOGRO
Evidencia dificultades y necesita apoyo prolongado.	Encaminado, pero requiere apoyo por momentos.	Evidencia el logro de lo previsto en el tiempo programado.
Fuente: Ministerio de educación.		

Nº	DIMENSIONES / ítems	ESCALA		
	DIMENSIÓN 1: Estrategias matemáticas	INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
1	Clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.			
2	Elige un punto específico, intentando lanzar una pelota durante el juego dinámico.			
3	Indaga en diversos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.			
4	Experimenta su fuerza a través del soplo Fuerte- suave, intentando lograr su objetivo.			

5	Participa de una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.			
6	Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.			
7	Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia.			
8	Describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.			
9	Busca su objetivo en lugares supuestos, dentro del contexto donde se desarrolla el juego.			
10	Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.			
11	Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones.			
12	Realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.			
13	Realiza juegos representativos donde ejecuta acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.			
DIMENSIÓN 2: Ideas matemáticas				
14	Asume las reglas de un juego y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.			
15	Compara entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.			

16	Responde preguntas desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.			
17	Relaciona la imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.			
18	Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.			
19	Demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.			
20	Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.			

FICHA TÉCNICA

- 1) **Nombre:** “Pujllay Sasachacuy”.
- 2) **Autor:** Tracy Esthefany Arribasplata Jaime
- 3) **Objetivo:** Estimular el desarrollo de la resolución de problemas a través de los juegos tradicionales en los niños de 3 años.
- 4) **Lugar de aplicación:** I.E.I. “Mi Niñito Jesús”- Surquillo.
- 5) **Forma de aplicación:** Directa, para la cual se ha elaborado y hecho uso de un cuaderno anecdótico, con la finalidad de registrar todo tipo de información durante los tiempos evaluados, así mismo se aplicó como instrumento de recolección de datos una ficha de observación.
- 6) **Duración de la aplicación:** cada actividad planteada tiene un tiempo de duración de 40 minutos aproximadamente.
- 7) **Descripción del instrumento:** El instrumento está elaborado a base de la escala de medición de los aprendizajes del Ministerio de Educación para niños de 3 años, la cual se divide en tres puntos, inicio, proceso y logro. Evaluando a través de estos cada una de las dimensiones de la variable, resolución de problemas, representados a través de 20 ítems.
- 8) **Procedimientos de puntuación:** la puntuación es llevada a cabo a través de las actitudes de los niños, plasmándolas a través de un check dentro de uno de los casilleros correspondientes a los rangos mencionados en el punto anterior. Una vez registrada la información se realiza la puntuación de los ítems según los rangos ubicados en la matriz de consistencia, los cuales son: inicio (20-33), proceso (34-47), logro (48-60) los cuales harán posible la obtención de resultados de manera cuantitativa a través de programas estadísticos.

Anexo 4. Confiabilidad del instrumento

PRE Y POST.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 5 de 5 variables

	GRUPO	PRETEST	POSTEST	PRETESTagrupada	POSTESTagrupada	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	
1	1	25	25	1	1															
2	1	20	20	1	1															
3	1	32	32	1	1															
4	1	26	26	1	1															
5	1	21	21	1	1															
6	1	20	20	1	1															
7	1	23	23	1	1															
8	1	21	21	1	1															
9	1	31	31	1	1															
10	1	20	20	1	1															
11	1	25	25	1	1															
12	1	24	24	1	1															
13	1	22	22	1	1															
14	1	26	26	1	1															
15	1	29	29	1	1															
16	1	25	25	1	1															
17	1	24	24	1	1															
18	1	30	30	1	1															
19	1	40	40	2	2															
20	1	22	22	1	1															
21	1	29	29	1	1															
22	1	28	28	1	1															
23	1	26	26	1	1															
24	1	22	28	1	1															
25	1	23	26	1	1															
26	2	32	54	1	3															
27	2	22	60	1	3															
28	2	21	52	1	3															
29	2	28	52	1	3															
30	2	24	57	1	3															
31	2	23	58	1	3															
32	2	26	54	1	3															
33	2	23	52	1	3															
34	2	28	52	1	3															
35	2	24	51	1	3															
36	2	28	51	1	3															
37	2	21	52	1	3															

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Escribe aquí para buscar

08:09 7/12/2019

PRE Y POST.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	GRUPO	Númérico	8	0		{1, CONTR...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	PRETEST	Númérico	8	0		{1, CONTR...	Ninguno	9	Derecha	Escala	Entrada
3	POSTEST	Númérico	8	0		{1, CONTR...	Ninguno	9	Derecha	Escala	Entrada
4	PRETESTa...	Númérico	5	0	PRETEST (con...	{1, INICIO}...	Ninguno	17	Derecha	Ordinal	Entrada
5	POSTESTa...	Númérico	5	0	POSTEST (con...	{1, INICIO}...	Ninguno	17	Derecha	Ordinal	Entrada
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Escribe aquí para buscar

08:09 7/12/2019

NORMAS DE CORRECCIÓN Y PUNTUACIÓN

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN
20 - 33	INICIO 1	Los niños que se encuentran dentro de este rango evidencia ciertas dificultades para el desarrollo del ítem, exigiendo un acompañamiento más prolongado por parte del maestro o investigador, adaptando todo tipo de intención de aprendizaje según su ritmo y estilo de aprendizaje
34 - 47	PROCESO 2	Los niños que se encuentran en esta escala evidencian poca dificultad por lograr el ítem evaluado y para lo cual necesita apoyo por momentos.
48 - 60	LOGRO 3	Los niños que se encuentran en esta escala evidencian el logro de lo previsto en el tiempo programado.

Anexo 6. Escala valorativa descriptiva por dimensiones de variables

Rúbrica de dimensiones

DIMENSION 1: Estrategias matemáticas.

Categoría	Logro	Proceso	Inicio
CLASIFICA	Clasifica de dos objetos a más, según sus funciones durante el juego simbólico.	Clasifica un solo objeto según su función durante el juego simbólico.	No clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.
ELIGE	Elige un punto específico para intentar lanzar una pelota durante el juego dinámico.	Con apoyo de un amigo o adulto elige un punto específico para intentar lanzar una pelota durante el juego dinámico.	No elige ningún punto específico para intentar lanzar una pelota durante el juego dinámico.
INDAGA	Indaga en más de dos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.	Indaga en dos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.	No indaga en espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.
EXPERIMENTA	Experimenta su fuerza a través del soplo Fuerte-suave, intentando lograr su objetivo.	Con ayuda de un amigo o adulto experimenta su fuerza a través del soplo Fuerte-suave para intentar lograr su objetivo.	No experimenta su fuerza a través del soplo Fuerte-suave para intentar lograr su objetivo.
PARTICIPA	Participa de una actividad dinámica	Participa de una actividad dinámica	No muestra interés por participar de

	que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.	que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante.	una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.
REALIZA	Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.	Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica “acción”.	No realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.
CALCULA	Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia.	Necesita ayuda de un adulto para calcular su impulso al transportarse usando una pelota durante el juego de competencia.	No participa durante el juego de competencia.
DESCRIBE	Describe dos características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.	Describe una característica y función de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.	No describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.
BUSCA	Busca su objetivo en dos lugares supuestos, dentro del contexto donde	Busca su objetivo en un lugar supuesto, dentro del contexto donde se	No quiere participar durante el juego.

	se desarrolla el juego.	desarrolla el juego.	
LOCALIZA	Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.	Con la ayuda de un compañero o adulto localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.	Mo logra localizar un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.
IDENTIFICA	Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones.	Con ayuda de un compañero o adulto identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones.	No identifica el número mencionado.
REALIZA	Realiza movimientos motores finos intentando insertar 2 o más objetos a ciertos obstáculos.	Realiza movimientos motores finos intentando insertar 1 objeto a ciertos obstáculos.	No realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.
REALIZA	Realiza acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.	Con ayuda de un adulto realiza acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.	No realiza acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.

Fuente: Elaboración propia.

DIMENSION 2: Ideas matemáticas.

Categoría	Logro	Proceso	Inicio
ASUME	Asume las reglas y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.	Con ayuda de un adulto asume las reglas y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.	No asume las reglas y no se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.
COMPARA	Compara en dos oportunidades entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.	Compara en una oportunidad entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.	No participa durante el juego tradicional.
RESPONDE	Responde 1 pregunta desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.	Con ayuda de un adulto responde 1 pregunta desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.	No responde a la pregunta.
RELACIONA	Relaciona dos a más imágenes con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.	Relaciona una imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.	No relaciona una imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.

MENCIONA	Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.	Con ayuda de un adulto menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.	No menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.
DEMUESTRA	Demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.	Con ayuda de un adulto demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.	No demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.
UTILIZA	Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.	Busca el apoyo del adulto al utilizar un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.	No utiliza elementos para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 7. Validez del instrumento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable dependiente "resolución de problemas"

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹			Relevancia ²			Claridad ³			Sugerencias
		MD	D	A	MD	D	A	MD	D	A	
1	Clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.	X			X			X			
2	Elige un punto específico, intentando lanzar una pelota durante el juego dinámico.	X			X			X			
3	Indaga en diversos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.	X			X			X			
4	Experimenta su fuerza a través del soplido Fuerte- suave, intentando lograr su objetivo.	X			X			X			
5	Participa de una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.	X			X			X			
6	Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.	X			X			X			
7	Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia	X			X			X			
8	Describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.	X			X			X			
9	Busca su objetivo en lugares supuestos, dentro del contexto donde se desarrolla el juego.	X			X			X			
10	Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.	X			X			X			
11	Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones.	X			X			X			
12	Realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.	X			X			X			
13	Realiza juegos representativos donde ejecuta acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.	X			X			X			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	DIMENSIÓN 2: Ideas matemáticas													
14	Asume las reglas de un juego y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.	X		X										
15	Compara entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.	X		X										
16	Responde preguntas desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.	X		X										
17	Relaciona la imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.	X		X										
18	Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.	X		X										
19	Demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.	X		X										
20	Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.	X		X										

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Aplicable después de corregir

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Mgtr: *Katherine Mitan, RIVERA POIPAY* DNI: *41223873*

Especialidad del validador: *Licenciada en educación Inicial / Esp. Educación especial*

04 de julio del 2019

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.

Especialidad



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable dependiente "resolución de problemas"

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹			Relevancia ²			Claridad ³			Sugerencias
		MO	D	A	MO	D	A	MO	D	A	
1	Clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.	X			X			X			
2	Elige un punto específico, intentando lanzar una pelota durante el juego dinámico.	X			X			X			
3	Indaga en diversos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.	X			X			X			
4	Experimenta su fuerza a través del sople Fuerte- suave, intentando lograr su objetivo..	X			X			X			
5	Participa de una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.	X			X			X			
6	Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.	X			X			X			
7	Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia	X			X			X			
8	Describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.	X			X			X			
9	Busca su objetivo en lugares supuestos, dentro del contexto donde se desarrolla el juego.	X			X			X			
10	Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.	X			X			X			
11	Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones.	X			X			X			
12	Realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.	X			X			X			
13	Realiza juegos representativos donde ejecuta acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.	X			X			X			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DIMENSIÓN 2: Ideas matemáticas																		
14	Asume las reglas de un juego y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.	X								X								
15	Compara entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.	X								X								
16	Responde preguntas desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.	X								X								
17	Relaciona la imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.	X								X								
18	Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos	X								X								
19	Demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.	X								X								
20	Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.	X								X								

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgtr: Salazar Cerna Mavila DNI: 10371928

Especialidad del validador: Problemas de Aprendizaje

04 de julio del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Salazar
Firma del Experto Informante.
Especialidad



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable dependiente "resolución de problemas"

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹			Relevancia ²			Claridad ³			Sugerencias	
		MO	D	A	MO	D	A	MA	D	A		MA
DIMENSIÓN 1: Estrategias												
1	Clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.	X			X			X				
2	Elige un punto específico, intentando lanzar una pelota durante el juego dinámico.	X			X				X			
3.	Indaga en diversos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.	X			X			X				
4	Experimenta su fuerza a través del sople Fuerte- suave, intentando lograr su objetivo..	X			X			X				
5	Participa de una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.	X			X				X			
6	Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.	X			X			X				
7	Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia	X			X			X				
8	Describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.	X			X				X			
9	Busca su objetivo en lugares supuestos, dentro del contexto donde se desarrolla el juego.	X			X			X				
10	Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento.	X			X			X				
11	Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones.	X			X			X				
12	Realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.	X			X			X				
13	Realiza juegos representativos donde ejecuta acciones de la vida cotidiana: comprar y vender.	X			X			X				



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DIMENSIÓN 2: Ideas matemáticas														
14	Asume las reglas de un juego y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.	X		X					X					
15	Compara entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.	X		X										
16	Responde preguntas desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.	X						X						
17	Relaciona la imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.	X						X						
18	Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos	X						X						
19	Demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.	X						X						
20	Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.	X						X						

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable [X]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgr: Mg. Balcazar Medina Manuel DNI: 43010917

Especialidad del validador: Magister en Fonología _____ 04 de julio del 2019

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, estado y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

 Firma del Experto Informante.
 Especialidad

Tabla xx

Validez basada en el contenido a través de la V de Aiken

N° Items		\bar{x}	DE	V Aiken
Item 1	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.33333	0.58	0.78
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 2	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.33333	0.58	0.78
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 3	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.33333	0.58	0.78
Item 4	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 5	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.33333	0.58	0.78
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 6	Relevancia	3.33333	0.58	0.78
	Pertinencia	3.33333	0.58	0.78
	Claridad	3.33333	0.58	0.78
Item 7	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.33333	0.58	0.78
Item 8	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 9	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.33333	0.58	0.78
Item 10	Relevancia	4	0.00	1.00

	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 11	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.33333	0.58	0.78
Item 12	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 13	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.33333	0.58	0.78
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 14	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 15	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 16	Relevancia	3.33333	0.58	0.78
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 17	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 18	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.33333	0.58	0.78
Item 19	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Item 20	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10																																
11																																
12																																
13																																
14																																
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23																																
24																																
25																																
26																																
27																																
28																																
29																																
30																																
31																																
32																																
33																																
34																																
35																																
36																																
37																																
38																																
39																																
40																																
41																																
42																																
43																																
44																																
45																																
46																																
47																																
48																																
49																																
50																																
51																																
52																																
53																																
54																																
55																																
56																																
57																																
58																																
59																																
60																																
61																																
62																																
63																																
64																																
65																																
66																																
67																																
68																																
69																																
70																																
71																																
72																																
73																																
74																																
75																																

	GRUPO	PRETEST	POSTEST	PRETESTagrupada	POSTESTagrupada	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	
1	1	25	25	1	1															
2	1	20	20	1	1															
3	1	32	32	1	1															
4	1	26	26	1	1															
5	1	21	21	1	1															
6	1	20	20	1	1															
7	1	23	23	1	1															
8	1	21	21	1	1															
9	1	31	31	1	1															
10	1	20	20	1	1															
11	1	25	25	1	1															
12	1	24	24	1	1															
13	1	22	22	1	1															
14	1	26	26	1	1															
15	1	29	29	1	1															
16	1	25	25	1	1															
17	1	24	24	1	1															
18	1	30	30	1	1															
19	1	40	40	2	2															
20	1	22	22	1	1															
21	1	29	29	1	1															
22	1	28	28	1	1															
23	1	26	26	1	1															
24	1	22	22	1	1															
25	1	23	26	1	1															
26	2	32	54	1	3															
27	2	22	60	1	3															
28	2	21	52	1	3															
29	2	28	52	1	3															
30	2	24	57	1	3															
31	2	23	58	1	3															
32	2	26	54	1	3															
33	2	23	52	1	3															
34	2	28	52	1	3															
35	2	24	51	1	3															
36	2	28	51	1	3															
37	2	21	52	1	3															



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Pérdidos	Columnas	alineación	Medida	Rol
1	GRUPO	Numérico	8	0		{1. CONTR...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	PRETEST	Numérico	8	0		{1. CONTR...	Ninguno	9	Derecha	Escala	Entrada
3	POSTEST	Numérico	8	0		{1. CONTR...	Ninguno	9	Derecha	Escala	Entrada
4	PRETESTa...	Numérico	5	0	PRETEST (con...	{1. INICIO}...	Ninguno	17	Derecha	Ordinal	Entrada
5	POSTESTa...	Numérico	5	0	POSTEST (con...	{1. INICIO}...	Ninguno	17	Derecha	Ordinal	Entrada
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											

Vista de datos Vista de variables

PROGRAMA “PHUJLLAY SASACHAKUY”



Fuente de imagen: <https://www.google.com/url?s>

Autora: Arribasplata Jaime, Tracy Esthefany

Asesora: Mgtr. Rivera Paipay, Katelinen Mirian

LIMA – PERU

AÑO 2019

PRESENTACIÓN

El presente programa “Pujllay Sasachacuy” está orientado a niños y niñas de 3 años de edad. Surgió a partir de la observación de una gran problemática, mostrando los bajos niveles de resolución de problemas dentro de las aulas, niños aun dependientes de otros y con pocas actitudes de estrategias e ideas para poder dar respuesta a sus interrogantes, así como también las pocas estrategias de juegos dentro de las aulas por parte de los docentes.

El programa tiene como objetivo general estimular el desarrollo de la resolución de problemas a través de juegos tradicionales. Entre ellos se destacan la gallinita ciega, las escondidas, kiwi, la cocinita, momias, la tiendita, entre otros. Los cuáles servirán como medio para poder cumplir con el objetivo, siendo reflejado por parte de los niños a través de actitudes, palabras, expresiones, y movimientos, y medidos por una escala de inicio, proceso y logro. Los juegos están enfocados a la evaluación de ítems asociados a la resolución de problemas, los cuales no solo lograrán el desarrollo de estos, sino a su vez fomentarán la estimulación de otras áreas.

La evaluación del programa se divide en dos dimensiones, estrategias matemáticas e ideas matemáticas. Y cuenta con una estructura ordenada, con un índice, en donde podremos encontrar los títulos a cerca de la información en general basadas y elaboradas a través de un enfoque constructivista, así mismo se encuentra el cronograma de las 20 sesiones de aplicación, como cada una de ellas con sus respectivos instrumentos de evaluación, el cual es una ficha de observación. En la parte final se evidencian imágenes de la aplicación del programa en los anexos.

La elaboración de todo el programa está basada en la corriente pedagógica constructivista, buscando de esta manera la obtención de nuevos aprendizajes por el propio niño a partir de sus conocimientos previos.

ÍNDICE

Introducción.....	1
Fundamentación.....	2
Objetivos General y específicos.....	2
Desarrollo del programa.....	3
Actividades y cronograma.....	5
Matriz de articulación.....	7
Sesiones.....	8
Evidencias	28
Referencias bibliográficas.....	34

I. INTRODUCCIÓN

El presente programa de juegos tradicionales y resolución de problemas está diseñado para ser aplicado a niños de 3 años del nivel inicial. Correspondiente a la línea de investigación profesional de Didáctica y evaluación de los aprendizajes. Teniendo como autor base a Jean Piaget representante de la corriente pedagógica constructivista.

A través de este, se busca estimular el desarrollo de la habilidad de resolución de problemas a través de juegos tradicionales. Estimulando a su vez las áreas educativas de forma integradas, comunicación integral, psicomotricidad, personal social, ciencia y ambiente y lógico matemático. Motivando en todo momento el logro de su autonomía, así como su creatividad e imaginación. Cada variable está dividida por dos dimensiones de las cuales se desprenden 20 ítems, elaborados según las características de desarrollo de los niños del nivel inicial.

El presente programa busca generar un impacto positivo en los aprendizajes de los niños, así como también nuevas estrategias de enseñanza para las maestras, nuevos conocimientos para los padres de familia y comunidad, así como también un aporte para la ciencia. Para los niños porque serán expuestos de forma continua a problemáticas específicas, conllevándolos a generar nuevas ideas y estrategias matemáticas dentro de su contexto. Para las maestras y docentes en general, porque se les brinda estrategias con las cuales podrán generar actividades de aprendizajes enfocados en la resolución de problemas. Para los padres y comunidad porque podrán conocer a cerca del tema, así como también podrán incorporarlos de otras formas en la enseñanza de sus hijos a través de sus vidas cotidianas. Finalmente, en la ciencia porque el tema trabajado es un nuevo aporte, el cual servirá para la elaboración de nuevos estudios o el reforzamiento positivo de ideas acerca del tema.

Tras la aplicación del programa expuesto sobre resolución de problemas se espera haber logrado el objetivo trazado, el cual es, estimular el desarrollo de la resolución de problemas en niños y niñas de 3 años de edad, con el fin de aportar a la educación y formar niños para la vida, capaces de ser seres autónomos y logren generar aportes para su comunidad.

II. FUNDAMENTACIÓN

Según la OCDE en las pruebas PISA (2015), ubica al Perú en uno de los primeros diez países con mayor porcentaje de niños con bajo rendimiento escolar en el área de matemáticas. El cual demuestra la gran ausencia de estrategias pedagógicas en cuanto a la enseñanza de los aprendizajes desde los primeros niveles educativos.

Dentro del currículo nacional de educación básica regular DCN (2016), se menciona como objetivo primordial “lo que se requiere para la educación es formar niños autónomos, capaces de poder enfrentar la vida por si solos” (p. 145). Teniendo como meta el alcance de la autonomía el proceso para llegar a esta es incentivar el desarrollo de la habilidad de resolución de problemas de cantidades para el niño, ya que el mundo está compuesto de formas matemáticas y desde los primeros años de vida se van incorporando en nuestros aprendizajes.

El problema es que no se dan a conocer estrategias para poder trabajarlas y mucho menos se tiene conciencia de la importancia de ponerlas en práctica. Es así como se quiere brindar a través de este programa la oportunidad de estimular la resolución de problemas, asociándolo a la herramienta más potente de aprendizaje para los niños “el juego”, teniendo en cuenta un proceso de actividades construidas a partir del objetivo y de las personas a quienes va dirigido.

III. OBJETIVOS

Objetivo general:

- Estimular el desarrollo de la resolución de problemas a través de los juegos tradicionales en los niños de 3 años.

Objetivos específicos:

- Brindar estrategias de trabajo para la estimulación de la resolución de problemas a través de los juegos tradicionales en los niños de 3 años.
- Aportar al área de investigación con la elaboración de instrumentos que logren medir la resolución de problemas a través de los juegos tradicionales en los niños de 3 años.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

PLANIFICACIÓN:

Planificación en el nivel inicial

Según la Guía de orientaciones “la planificación en la educación inicial” (2019) describe la planificación como: “(...) es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los niños aprendan” (p. 07). Es decir, es una búsqueda de estrategias que nacerán por parte de la maestra, quien tendrá en cuenta el contexto, características, capacidades, edades, etc. de los niños con los cuales trabaja y a partir de esto elaborará sus sesiones o actividades de aprendizaje.

Actividades de aprendizaje

Al respecto Delgadillo (2013) menciona:

Es el medio por el cual se ponen en práctica estrategias de enseñanza, por lo que deberán estar bien planeadas y sujetas a la viabilidad de las herramientas tecnológicas con las que se cuenten, así como el tiempo para realización de las mismas. (p.62).

En otras palabras, es la organización de las estrategias que vamos a realizar durante un tiempo determinado de enseñanza con el grupo de estudiantes.

Para el desarrollo del programa es necesario la intervención de factores externos como materiales, y adecuaciones pertinentes del espacio donde se va a trabajar. Se han elaborado 20 actividades, cada una de ellas adaptadas al objetivo de trabajo, con un tiempo de desarrollo de 40 minutos aproximadamente. Deben ser desarrolladas en su totalidad, para luego poder ser evaluadas y medir la influencia que lograron tener dentro del grupo de aplicación.

Estrategias metodológicas

“Las estrategias metodológicas son un conjunto de procedimientos con un objetivo determinado; (...)” (Torres y Gómez, 2019, p. 38). Es así como se hará posible el

cumplimiento de los objetivos planteados, llevado a cabo por una serie de procesos engranados aportando a la estimulación del desarrollo del niño. Es por tal motivo que el programa “pujllay sasachacuy” fue estructurado respetando ciertos momentos durante cada actividad mencionados por Rojas (2011)”la practica pedagógica se representa a través de momentos, los cuales son: inicio, desarrollo y cierre. Con la intención de generar aprendizajes significativos para todos los estudiantes” (p. 181). Cada uno de estos momentos exige la aplicación de diversos métodos y técnicas que aporten y sumen al logro del aprendizaje.

Las estrategias metodológicas utilizadas en el trabajo fueron; el trabajo en equipo o colaborativo, el canto, finalmente el trabajo dinámico a través de los juegos. García (2002) describe cada una de estas estrategias como potenciadores de un mayor interés de aprendizajes para los niños.

El trabajo en equipo permite el desarrollo del área social del niño, ya que lo mantiene en constante interacción con los demás, exigiendo a la vez la expresión de sus ideas, ya sea de forma oral o de movimiento. Así como también le brinda un diverso bagaje de vocabulario, que cada uno de los integrantes traen consigo según sus realidades, los cuales irán agrandando cada vez mas el conocimiento del mundo.

El canto es otra estrategia que fue utilizada, ya que es una actividad dinámica y amistosa para los niños. Probablemente es una de las estrategias más potentes, que sirve para captar la atención de los niños, siempre y cuando ésta sea bien utilizada. Cada una de las actividades de evaluación fueron planificadas con canciones antes, durante y después de su desarrollo.

Así mismo García señala como gran estrategia metodológica, el trabajo dinámico por parte del maestro o responsable. Toda actividad o información que se pretenda brindar al niño, deberá ser de forma dinámica. El cual logre captar su interés y cumplir con sus expectativas según sus edades y niveles de aprendizaje. Es decir, si pretendemos buscar la atención del niño, tenemos que brindarles materiales didácticos los cuales despierten sus intereses, exponerlos a ambientes diferentes de los que normalmente frecuentan, adaptar las áreas según el tema de trabajo, entre otros.

Evaluación

Es un proceso en el cual intervienen tres aspectos importantes, el recojo continuo de información, interpretación y valoración de la información y el uso de la información para la mejora de los aprendizajes (Guerrero, 2017, p. 29). Es así como podemos decir que la evaluación se da; antes durante y después de la enseñanza de los aprendizajes, es un trabajo constante por parte del investigador y para lo cual es necesario el uso de diferentes instrumentos. El presente programa cuenta con un instrumento de evaluación, el cual es una ficha de observación la cual está dirigida a cada sesión, está compuesta por la relación de los niños a los que evaluamos, la escala valorativa correspondiente a Inicio, proceso y logro y finalmente las observaciones.

Tiene la finalidad de brindar al investigador información a partir de la cual podrá analizar el nivel de influencia que tuvo el instrumento en los niños e ir potenciándolos en las siguientes sesiones. Respaldo a este proceso de evaluación, MINEDU, DCN (2016) menciona: el recojo de información acerca de los aprendizajes de los estudiantes, hará posible que el programa cumpla con sus características de flexibilidad, abierta y cíclica. (p. 12). Es decir es posible que la actividad pueda ser adaptada a diferentes realidades sin embargo mide el mismo ítem, haciéndola mucho más rica con los resultados obtenidos.

V. ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS Y CRONOGRAMA

N° DE ACTIVIDADES	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHAS
ACTIVIDAD N° 01	Jalando la soga	Del 07/10/19 al 29/11/19
ACTIVIDAD N°02	Soy una estatua	
ACTIVIDAD N° 03	El sapo	
ACTIVIDAD N° 04	Kiwi	
ACTIVIDAD N° 05	Arañas escondidas	
ACTIVIDAD N° 06	Momias	
ACTIVIDAD N° 07	La ronda del lobo	
ACTIVIDAD N° 08	La tiendita de pasteles	
ACTIVIDAD N° 09	La gallinita ciega	
ACTIVIDAD N° 10	Mundo	
ACTIVIDAD N° 11	El tesoro escondido	

ACTIVIDAD N° 12	Pelotas saltarinas	
ACTIVIDAD N° 13	Aviones de papel	
ACTIVIDAD N° 14	Burbujas de jabón	
ACTIVIDAD N° 15	Mata gente	
ACTIVIDAD N° 16	Mata patos	
ACTIVIDAD N° 17	Que pase el rey	
ACTIVIDAD N° 18	La cocinita	
ACTIVIDAD N° 19	Botellas borrachas	
ACTIVIDAD N° 20	Bingo	

VI. MATRIZ DE ARTICULACIÓN

DIMENSIONES	OBJETIVOS	INDICADORES	ESTRATEGIAS DEK AREA O METODOLOGIA	SESIONES	RECURSOS	EVALUACION
ESTRATEGIAS MATEMATICAS	<p>OBJETIVO GENERAL Explicar la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús N° 053"- Surquillo.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Determinar la influencia de los juegos tradicionales y el uso de estrategias matemáticas en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi Niñito Jesús" N° 053 – Surquillo.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales y las ideas matemáticas en los niños de 3 años de la I.E.I. "Mi niñito Jesús" N° 053- Surquillo.</p>	PLANIFICAR	<p>García (2002) determino el uso de estrategias de enseñanza de la resolución de problemas para el docente, las cuales son: Plantea situaciones significativas para el estudiante durante el desarrollo pedagógico, con la finalidad de despertar su curiosidad e interés. Considerar las diversas oportunidades de solución de un problema por el niño, sin mecanizarlo. Usa datos completos o incompletos que generen el entendimiento del problema a través de materiales. No busques que el niño llegue al resultado, sino que razone en el proceso de intentar hallarlo. Motiva a la expresión de sus ideas acerca de lo que realizan para intentar llegar a la respuesta. Planifica con anterioridad la pregunta del problema al cual quieres enfrentar al niño. (p. 20)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jalando la sogá, demuestro mi fuerza 2. Soy una estatua 3. El sapo comelón 4. Kiwi de colores 5. Arañas escondidas 6. Momias de papel 7. La ronda del lobo 8. La tiendita de pasteles 9. La gallinita ciega 10. Mundo 11. El tesoro escondido 12. Carrera de saltarinas 13. Piedra, papel y tijera 14. Burbujas de jabón 15. Mata gente 16. Mata patos 17. Que pase el rey 18. La cocinita 19. Botella sensorial borracha 20. Bingo 	<p>Los materiales elaborados para cada sesión son didácticos y adaptados con la intención de cumplir el objetivo propuesto.</p>	<p>Ficha de observación</p>
		EJECUTAR				
		VALORAR				
		SIMBOLIZAR				
IDEAS MATEMATICAS		VIVENCIAR				
		MATERIAL CONCRETO				

VII. SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD “JALANDO LA SOGA.”

DATOS INFORMATIVOS

1.1 Colegio : I.E.1 N° 053 Mi niño Jesús – surquillo

1.2. Edad: 3 años

1.3. Aula: exploradores

1.4: fecha: 10/19

ÍTEM 19: demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.

DENOMINACIÓN: Jalando la sogá.

Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Elide un lugar amplio y libre donde los niños puedan desplazarse con libertad.</p> <p>traza una línea vertical en el suelo y coloca sobre ella de forma horizontal una sogá con un pañuelo rojo amarrado en el medio</p> <p>Sentados en U sobre una alfombra, muéstrales una caja con vinchas de colores. Y comenta: el día de hoy les he traído un juego muy divertido, se llama jalando la sogá. ¿Quiéren jugar conmigo?</p>	
Desarrollo	<p>Antes de empezar el juego necesitamos conocer las reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> formaremos una columna frente a la caja y les hare una pregunta usando mi mandil de imágenes, pregunta: si tengo 5 manzanitas (pega 5 manzanas sobre tu mandil) y me como 1. ¿Cuántas manzanas me quedan? (puedes permitir que el niño saque la manzana que quiera) deberás responder, luego tomar una vincha y colocarte en cualquier extremo de la sogá. espera con paciencia que todos tus compañeros respondan las preguntas ubicados todos en dos grupos cogéremos la sogá con fuerza y al sonido del silbato jalaremos, intentando que el otro grupo pase la línea dibujada en el suelo el equipo que pase la línea habrá perdido <p>Distribúyelos de forma equitativa para que puedan competir.</p> <p>Recuérdales que deben jalar lo más fuerte posible para poder hacer que su equipo gane.</p> <p>Al sonido del silbato empieza la competencia, intenta hacerles barra y motivarlos a jalar más fuerte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Música Normas Sogá Chalecos de colores Cinta roja silbato Papelote plumón
Cierre	Luego pregunta: ¿Qué equipo gano?, ¿Por qué ganó ese equipo?, ¿Por qué perdió el otro equipo?	

N°	Nombres	DENOMINACIÓN: Jalando la sogá. ÍTEM 19: demuestra su fuerza sosteniendo un objeto de forma grupal durante el juego cooperativo.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara	X			Se evidencia acciones de rechazo al tocar la sogá, al parecer por su textura.
2	Jaasiel	X			No logra entender el juego, y muestra poca disposición.
3	Camila	X			Se evidencia el rechazo al trabajo en equipo.
4	Adriel	X			Muestra indisposición para realizar las actividades planteadas
5	Angeles	X			Evita el contacto con sus compañeros, por temor a golpearse.
6	Alan	X			No desea participar de la actividad. Con la motivación de sus amigos intenta nuevamente participar.
7	Huascar		X		Realiza la actividad pero se desanima al ver el poco apoyo de sus amigos.
8	Gaella	X			Muestra pocas ganas de participar y prefiere sentarse. Con la motivación de la profesora vuelve al juego.
9	Luciano	X			Se desconcentra durante el juego y sale corriendo a los servicios.
10	Aranza.	X			Realiza la actividad con dificultad y busca la ayuda de la maestra.
11	Joaquin	X			Evidencia iniciativa para participar en el juego, pero luego se frustra al ver que otros niños lo hacen mejor
12	Gabriel	X			Solo coge la sogá teniendo a lado a la maestra, de lo contrario llora.
13	Julian	X			Se acerca a realizar el juego, pero se muestra tímido y comienza a llorar.
14	Brianna	X			Se le es difícil entender el objetivo del juego, intenta salir jalando la sogá hacia otro lado.
15	niara gia	X			Presenta indisposición para tocar la sogá cuando la profesora se la brinda.
16	Ricardo	X			Se debe mantener más atención a sus acciones, ya que fomenta mucho desorden en clase y la distracción en sus compañeros.
17	itan	X			Muestra poco desinvolvemento ante las demás personas, buscar brindarle más confianza poco a poco.
18	Briana	X			Es necesario que para la próxima sesión se explique nuevamente las reglas del juego para un mejor entendimiento.
19	Aletsy	X			Se distrae rápidamente con sus otras compañeras. Ubicarla con diferentes grupos de niñas.
20	Arjun	X			Se debe tener cuidado con acciones un poco violentas con sus compañeros, ya que provoca el desinterés por el juego en los demás.
21	Ethan	X			Necesita ser mucho mas motivado para poder desarrollar las actividades.
22	Layla	X			Es necesario explicarle el juego de manera personal.
23	Nicolas	X			Evidencia mucha timidez para poder realizar la actividad.
24	Gael	X			Muestra interés por realizar la actividad pero tiene poca fuerza en los brazos.
25	Mia	X			Se reusa a desarrollar la actividad con sus amigos, cuando la maestra la alienta se acerca tímidamente.

ACTIVIDAD "SOY UNA ESTATUA"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I.N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 6: Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción. DENOMINACIÓN: Soy una estatua		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Se ingresa al aula vestida de estatua (cara pintada), y muestra a los niños tristeza sentándose en un lugar aislado.</p> <p>Los niños se acercan haciendo preguntas sobre qué es lo que sucede. Se ubican en asamblea para poder conversar.</p> <p>Se les comenta: hoy estuve bailando en la calle con mi canasta vacía en el suelo (realiza movimientos) cuando de pronto vino un niño y puso sobre mi canasta 2 monedas (con la ayuda de la auxiliar vestida de niño agrega 2 monedas), luego seguí bailando y vino una señora y agregó sobre mi canasta 3 monedas (con la ayuda de la auxiliar vestida de señora agrega 3 monedas a la canasta). Entonces pregunta ¿tengo más monedas o menos monedas que antes?</p> <p>Has que todos participen dando sus respuestas y agradece.</p> <p>Pregunta: Ahora ¿ustedes también quieren ser estatuas?</p> <p>Entonces vamos a jugar a las estatuas. Pero antes debemos conocer las reglas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Silbato • Papelote • Plumón • Gorritos de cartón • Disfraz de bailarina
Desarrollo	<p>Se indican las reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando suena la música todos comenzaremos a bailar libremente • Cuando escuchamos inmóvil, nos quedamos como estatuas • Y cuando escuchamos acción volvemos a bailar • El que se mueva durante el tiempo que se diga inmóvil abra perdido. <p>Empieza el juego con la música y es necesario que estemos atentos a todas las acciones de los niños. Durante el tiempo en el que los niños están inmóviles, se busca al niño que se esté moviendo y no haya realizado la acción para poder sentarlo y pueda observar al próximo que no cumpla con las indicaciones.</p>	
Cierre	<p>Al terminar la música nos sentamos en el piso y preguntamos: ¿todos pudieron convertirse en estatuas?, ¿Quiénes perdieron? ¿Por qué perdieron? ¿Quiénes ganaron? ¿Cuántos niños ganaron? Se menciona: ahora si estoy feliz de haber jugado con ustedes, gracias por ayudarme, volveré otro día a visitarlos.</p>	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Soy una estatua ÍTEM 6: Realiza indicaciones de movimiento durante una actividad dinámica. Inmóvil – acción.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara	X			Muestra mucha indisposición para el juego, sin embargo debemos darle más importancia y motivarla.
2	Jaasiel		X		Aunque se distrae muy rápido, si realiza la actividad. Intentar mucho con compañeros opuestos a él.
3	Camila		X		Muestra un poco de timidez, pero poco a poco va siendo más sociable.
4	Adriel		X		Es necesario motivarlo mucho más que los demás para que intente realizar las indicaciones.
5	Angeles		X		Se debe tener mucho cuidado de algún golpe de sus otros compañeros. Ya que es muy pequeña y no le da confianza.
6	Alan		X		Cada vez es más participativo, solo necesita ser tratado con amor.
7	Huascar		X		Le gusta que lo motiven, trabaja mucho mejor escuchando elogios.
8	Gaella		X		Confunde las acciones al desarrollarla, necesita que se le repitan las reglas.
9	Luciano		X		Es un poco tosco con sus compañeros, necesita estar a la vista de la maestra.
10	Aranza.		X		Suele distraerse con facilidad, es bueno ponerla como ejemplo para las actividades.
11	Joaquin	X			Vino a clase sin ganas de participar aun siendo motivado por la maestra.
12	Gabriel	X			No vino a clase.
13	Julian		X		Obedece a las indicaciones, es necesario repetírselas.
14	Brianna		X		Busca el apoyo de la maestra, motivarla cada vez para que lo haga sola.
15	niara gia		X		Se distrae con facilidad, intentar captar su atención por más tiempo.
16	Ricardo		X		Muestra mucha iniciativa e interés por el juego.
17	itan		X		Evidencia gran agrado por la música.
18	Briana		X		Es muy colaboradora, es necesario seguir motivándola.
19	Aletsy Hiory		X		Motivar su desenvolvimiento.
20	Arjun	X			Se evidencia agresividad durante la actividad, sin embargo se le debe tener muy pendiente de sus acciones con los demás.
21	Ethan		X		Muestra mucho agrado por el movimiento y es necesario seguir motivándolo.
22	Layla	X			Muestra timidez, con ayuda de la maestra realiza la actividad correctamente.
23	Nicolas	X			Muestra interés durante la actividad pero se distrae fácilmente.
24	Gael	X			No quiere participar.
25	Mia	X			Se distrae fácilmente. Buscar su atención consecutivamente.

ACTIVIDAD "EL SAPO"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4. fecha: 10/19		
ÍTEM 12: Realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.		
DENOMINACIÓN: El sapo		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Se ingresa a aula con un gorrito de sapo y se pide a los niños sentarse en U. Se abren preguntas: ¿ustedes saben que animalito tengo en la cabeza?, ¿Dónde vive? ¿De qué color es? ¿Qué es lo que come? Hoy les he traído dos sapitos grandes que se llaman Ramón y ramona. (Se ubican cerca los dos sapos grandes de cartón). A ellos les encanta comer, adivinen ¿Qué comen? Ellos comen monedas de oro. Se muestran las monedas de cartón doradas dentro de una canasta. Les tengo una pregunta: tengo 10 monedas de oro (coloca las 10 monedas de forma horizontal en el suelo) le doy de comer 3 monedas a Ramón (con la ayuda de un niño pide que ingrese 3 monedas a la boca de ramón) y ahora le doy de comer 4 monedas a ramona (con la ayuda de un niño pide que ingrese 4 monedas a la boca de ramona) ¿Cuántas monedas me quedan? Has que todos participen de la pregunta y luego felicítalos. Ahora les voy a enseñar a jugar a tirar la moneda al sapo.	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Sapos de cartón • Papelote • Plumón • 40 monedas de cartón • 2 canastillas • Cinta de color verde
Desarrollo	Se mencionan las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Frente a los sapos aproximadamente a 1 metro de distancia hay una línea verde en el suelo • Todas las niñas deberán hacer una columna frente a ramona ubicándose detrás de la línea de igual forma los niños frente a ramón. • Cada niño tendrá 5 monedas de oro las cuales deberá lanzar una por una a la boca del sapo intentando ingresarla. Es necesario estar atento a las acciones de los niños para que luego de haber lanzado sus 5 monedas preguntar a cada uno de ellos ¿Cuántas monedas ingresaron a la boca del sapo?. ¿Cuántas no ingresaron?	
Cierre	Luego del juego, nos sentamos en círculo y preguntamos: ¿creen que ahora si los sapitos estén satisfechos? ¿Comieron muchas o pocas monedas?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: El sapo ÍTEM 12: Realiza movimientos motores finos intentando insertar objetos a ciertos obstáculos.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara		X		Realiza la actividad pero muestra frustración ante sus errores. Manejarlo.
2	Jaasiel		X		Muestra poca fuerza para lograr movimientos motores. Ayudarlo con motivación.
3	Camila		X		Busca el apoyo de un adulto, motivarla a cada vez hacerlo sola.
4	Adriel		X		Trabaja el tema de compartir con los demás.
5	Angeles		X		Aunque muestra timidez realiza la actividad. Motivarla mas.
6	Alan		X		Tratar de manejar el lado agresivo con ciertas acciones condicionantes.
7	Huascar		X		Cuando se siente apoyado se desenvuelve con confianza
8	Gaella		X		Busca el apoyo del adulto para realizar la actividad
9	Luciano			X	Muestra mucha habilidad motora gruesa.
10	Aranza.			X	Tiene movimientos motores gruesos muy exactos.
11	Joaquin			X	Muestra cada vez mas interés por los juegos.
12	Gabriel			X	Se siente con mucha confianza al lanzar los objetos.
13	Julian			X	tiene movimientos motores muy exactos.
14	Brianna			X	Motiva a sus demás compañeros durante el juego.
15	niara gia			X	Quiere participar constantemente.
16	Ricardo			X	Es poco preciso en sus movimientos pero va mejorando
17	itan			X	Colabora con sus compañeros durante el juego.
18	Briana		X		Busca seguridad con la maestra, sin embargo si realiza la acción.
19	Aletsy Hiory			X	Muestra mucho interés por la actividad.
20	Arjun		X		Se esfuerza en ser el mejor durante el desarrollo del juego
21	Ethan			X	Se evidencia la pronunciación de ciertas palabras durante el juego. Estimularlo a expresarse mas
22	Layla		X		Presenta temor al desarrollar el juego. Darle seguridad.
23	Nicolas			X	Cada vez se distrae menos y le agrada el juego.
24	Gael			X	Se mostro fascinado por la actividad.
25	Mia			X	Participo mucho durante la actividad.

ACTIVIDAD "KIWI DE COLORES"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 10: Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento		
DENOMINACIÓN: Kiwi de colores		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Elige un lugar amplio y cómodo para que los niños puedan desplazarse con libertad. Marca sobre el suelo dos cuadrados de 3 m x 3m a una distancia de 2 metros y una línea horizontal a 4m de distancia.</p> <p>Deja 10 latas de colores dentro de cada cuadrado</p> <p>Siéntate con los niños en forma de U y comenta: El día de hoy tengo un gran problema, quiero saber de cuantas formas puedo armar una torre utilizando esas latas. ¿Ustedes me pueden ayudar?</p> <p>Distribúyelos en dos grupos y pídeles que cada grupo se ubique dentro de un cuadrado Dale la orden para que comiencen a armar torres y ve observando y preguntando, ¿De cuantas formas puedes armar una torre pepito?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas rojo y azul • Papelote • Plumón • pito
Desarrollo	<p>Luego que armaron sus torres pídeles que se ubiquen detrás de la línea trazada formando una columna y menciona: Antes de empezar a jugar necesitamos conocer las normas del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • debes ubicarte detrás de la línea con una pelota en las manos • lanza la pelota ya sea con las manos o los pies intentando derribar las torres que se encuentran dentro del cuadrado • el que derribe más latas ganara <p>Para esta actividad es necesario el apoyo de otra persona para el trabajo con el otro grupo.</p> <p>Es necesario observar si el niño busca un punto específico para su lanzamiento.</p>	
Cierre	<p>Al finalizar el juego pregunta: ¿Qué equipo derribo más latas? ¿Era difícil derribar las latas? ¿Quién fue el que derribo meno latas?</p>	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Kiwi de colores ÍTEM 10: Localiza un punto específico para practicar su precisión de lanzamiento			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara		X		Se frustra con rapidez y ya no quiere participar, con ayuda de la maestra lo vuelve a intentar.
2	Jaasiel		X		Le cuesta lanzar la pelota. Necesita motivación
3	Camila		X		es necesario explicarle el objetivo una vez mas.
4	Adriel		X		Busca el apoyo de la maestra para
5	Angeles		X		Ayuda a sus compañeros a lograr sus objetivos requeridos
6	Alan			X	Evidencia gran facilidad motriz gruesa.
7	Huascar		X		Realiza la actividad, pero cuando no lo logra se frustra y llora.
8	Gaella		X		Es muy perseverante cuando no lo logra.
9	Luciano			X	Motiva a sus compañeros a jugar y les da tips.
10	Aranza.		X		Se distrae con facilidad, necesita mas atención.
11	Joaquin			X	Demuestra mucha colaboración durante la actividad.
12	Gabriel		X		Solo realiza la actividad si la maestra esta cerca a el.
13	Julian		X		Se distrae con facilidad durante las indicaciones
14	Brianna		X		Necesita mas motivación y confianza.
15	niara gia		X		Se distrae con facilidad con otras compañeras.
16	Ricardo		X		Se le es difícil compartir. Trabajar en eso.
17	itan			X	Es muy atento durante la actividad.
18	Briana			X	Intenta ayudar a sus compañeros para realizar la acción.
19	Aletsy Hiory			X	Tiene mucha facilidad para la actividad.
20	Arjun			X	Motiva a sus demás compañeros.
21	Ethan			X	Tiene habilidades motrices gruesas.
22	Layla			X	Es colaboradora.
23	Nicolas			X	Muestra gran interés por jugar y participar.
24	Gael			X	Es uno de sus juegos favoritos.
25	Mia			X	Se muestra entusiasmada por a actividad.

ACTIVIDAD "ARAÑAS ESCONDIDAS"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 9: Busca su objetivo en lugares supuestos, dentro del contexto donde se desarrolla el juego		
DENOMINACIÓN: Arañas escondidas		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Ingresar al aula vestida de araña. Se sienta para la asamblea y comenta: Mi nombre es charlotte y he venido a jugar, pero antes necesito que me ayuden a resolver ciertas dudas. Quiero saber cuántas patas y cuantos ojos tengo y no sé qué hacer, ¿ustedes me pueden ayudar?</p> <p>Invita a un alumno a ayudarte a resolver el problema.</p> <p>Les cuento que estos ojos me sirven para cuando juego a las escondidas, me ayudan a observar cada detalle de los lugares y poder encontrarlos mucho más rápido pero tampoco se cuentan los ojos ¿Qué puedo hacer? Invita a otros niños ayudarte a resolver el problema.</p> <p>Ahora quiero mostrarles que es lo que más me gusta hacer.</p> <p>Muestra a los niños telas de arañas (de mentira) donde tiene arañitas de plástico "estas son mis bebes arañitas y han venido a saludarlas, ¿quieren saber cuántas hay? entonces ¿qué hacemos?"</p> <p>Invita a un alumno a resolver el problema.</p> <p>Reparte a cada alumno una arañita de plástico para que las observen, y durante la observación pregunta ¿cuántas patitas tiene tu araña? ¿Si le quito una patita cuántas tendría?</p> <p>Reparte antifaces de arañas para cada niño. Nos trasladamos al patio o nos quedamos en el aula si esta es amplia y cómoda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Papelote • Plumón • Disfraz de araña • Antifaces • Tela de araña
Desarrollo	<p>Menciona: antes de empezar a jugar a las escondidas debemos conocer las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare hasta 10 mirando hacia la pared cubriéndome los ojos para no poder observarlos y todos deberán esconderse en un lugar donde no pueda encontrarlos • Saldré a buscarlos al terminar de contar y si los encuentro habrán perdido. <p>Comienza el juego y todos corren a diferentes lugares. Luego de haber encontrado a todos, llama al primer niño que encontraste y pídele que ahora cuente. Intenta que todos participen de la actividad de contar.</p>	
Cierre	<p>Al finalizar el juego siéntense en asamblea y pregunta: ¿en qué lugares se escondieron? ¿Por qué se escondieron en la piscina de pelotas? ¿Cuántos niños encontraron?</p>	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Arañas escondidas ÍTEM 9: Busca su objetivo en lugares supuestos, dentro del contexto donde se desarrolla el juego			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara		X		Buscar más estímulos para esta niña.
2	Jaasiel		X		Cada vez socializa más con sus compañeros.
3	Camila		X		Le cuesta usar su imaginación de búsqueda, necesita motivación.
4	Adriel			X	Le gusta trabajar en equipo.
5	Angeles			X	Se evidencia grandes iniciativas de liderazgo.
6	Alan		X		Realiza la actividad pero busca el apoyo.
7	Huascar		X		Necesita de motivación para realizar la actividad.
8	Gaella			X	Es realmente hábil con su cuerpo y sus ideas. Evidenciándolas durante el juego
9	Luciano			X	Es muy sociable durante la actividad.
10	Aranza.			X	Expresa todas sus ideas de forma oral, con sus compañeros.
11	Joaquin			X	Es un gran guía.
12	Gabriel			X	No dejo que lo ayudaran en esta actividad.
13	Julian			X	Le gusta trabajar en equipo con sus compañeros.
14	Brianna			X	Es muy participativa.
15	niara gia			X	Se evidencia grandes capacidades para trabajar en equipo.
16	Ricardo			X	Es muy sociable durante el juego.
17	itan			X	Muestra habilidades de motricidad gruesa, al escalar a ciertos espacios.
18	Briana			X	Presta atención a todas las indicaciones.
19	Aletsy Hiory			X	Ayuda a sus compañeros durante el juego.
20	Arjun			X	Cada vez mas entiendo que no debe ser agresivo con sus compañeros.
21	Ethan		X		Se muestra interesado, pero aun con falta de confianza.
22	Layla		X		No mostro mucha disposición de trabajo.
23	Nicolas			X	Se evidencia gran habilidad de búsquedas en lugares estratégicos.
24	Gael			X	Motiva a sus demás compañeros.
25	Mia			X	Muestra mucho interés por el juego.

ACTIVIDAD "MOMIAS DE PAPEL"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 20: Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.		
DENOMINACIÓN: Momias de papel		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Sentados en asamblea muestra una bolsa grande llena de papeles higiénicos, debe estar cerrada. Intenta jalarla como si pesara mucho hacia el centro de la asamblea.</p> <p>Pregunta: ¿Qué creen que haya dentro de mi bolsa?, ¿habrán pocos o muchos objetos? ¿Por qué no puedo moverla con facilidad?</p> <p>Entrégaselas para que solo la toquen y palpen lo que podría haber en su interior.</p> <p>Pregunta: ¿ahora ya saben que hay?</p> <p>Invita a un niño a abrir la bolsa y que muestre a los demás que es lo que hay dentro.</p> <p>Menciona: muy bien son papeles higiénicos, les contare lo que me paso hoy "hoy me levante muy temprano y fui a la tienda a comprar todos estos papeles que costaban 5 soles, pero cuando saque las monedas de mi bolsillo me di cuenta que solo tenía 4, ¿Cuántas monedas me faltaban?" (en la pizarra pega una imagen de papeles higiénico el signo = y 5 monedas, debajo pega 4 monedas representando las que tenías)</p> <p>Invita a participar a cualquier niño y apunta sus respuestas. Al final corrobora la respuesta correcta.</p> <p>Felicítalos por su participación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Sapos de cartón • Papelote • Plumón • 40 monedas de cartón • 2 canastillas • Cinta de color verde
Desarrollo	<p>Formamos dos grupos uno de niñas y otro de niños y pídeles que elijan a un representante.</p> <p>Menciónales las reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo tendrá 10 papeles higiénicos los cuales deberán usar para envolver de la forma que quieran al representante y convertirlo en una momia. • Todo el equipo trabajara en conjunto para poder lograr el objetivo en el menor tiempo posible • El equipo que logra cubrir por completo el cuerpo del representante deberá gritar listo • Al sonar la música todos deberán empezar <p>Se coloca la música y se suena el silbato, es necesario el apoyo y guía de una persona adulta por equipo durante el juego.</p> <p>Observa cada acción de los niños en determinadas situaciones y tenlas presentes.</p> <p>Al escuchar el primer LISTOS! Da por terminado el juego y en compañía de todos observen los resultados.</p>	
Cierre	<p>Pide opiniones: ¿Cómo quedo la momia del equipo numero 1? ¿Cómo quedo la momia del equipo numero 2? ¿Qué momia tiene más papel? ¿Qué momia tiene menos papel?</p>	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Momias de papel ÍTEM 20: Utiliza un solo elemento para lograr su objetivo a través de su motricidad fina.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Evidencia grandes habilidades motrices para desarrollar la actividad, colabora con sus compañeros.
2	Jaasiel			X	Muestra mucho agrado al trabajar con los materiales por lo tanto participa todo el tiempo.
3	Camila			X	Le gusta la textura de papel y muestra gran agrado por el juego.
4	Adriel		X		Durante la actividad se frustra en el intento de no lograr su objetivo, pero con ayuda de la maestra lo logra.
5	Angeles		X		Busca el apoyo de la maestra para realizar la acción.
6	Alan			X	Muestra gran interés por ayudar a sus compañeros durante el juego. Se debe controlar su interrupción durante el turno de sus compañeros.
7	Huascar			X	Muestra comportamientos de competitividad, como reclamos por ciertas reglas incumplidas por parte de sus compañeros.
8	Gaella			X	Tiene gran capacidad de atención durante toda la actividad.
9	Luciano			X	Se muestra muy dispuesto para el desarrollo de la actividad.
10	Aranza.			X	Colabora con sus compañeros durante su turno de competencia.
11	Joaquin			X	Trabaja muy bien equipo, aconsejando en hacer un mejor trabajo de sus compañeros.
12	Gabriel		X		Aunque no habla es necesario prestar atención a sus movimientos porque responde muy bien.
13	Julian		X		es necesario que se incentive al desarrollo del lenguaje mediante preguntas.
14	Brianna			X	Evidencia comportamientos estratégicos durante la actividad.
15	niara gia			X	Muestra iniciativa para iniciar el juego.
16	Ricardo			X	cuenta con grandes capacidades motrices gruesas para poder envolver a sus compañeros con papel.
17	itan			X	Se muestra muy participativo antes, durante y después de la actividad.
18	Briana			X	Motiva a sus compañeros para que realicen un buen trabajo.
19	Aletsy Hiory			X	Se muestra emocionado durante la actividad y pide participar más veces.
20	Arjun			X	Muestra desarrollo del lenguaje durante la actividad, al conversar con sus amigos sobre estrategias del juego.
21	Ethan			X	Capta muy rápido las indicaciones del juego y opina al respecto.
22	Layla			X	Se debe controlar el exceso de energía para no evitar la participación de sus compañeros.
23	Nicolas			X	Muestra mucha perseverancia al realizar la actividad, viéndose en algunos problemas.
24	Gael			X	Realiza acciones motrices con gran desenvolvimiento.
25	Mia		X		Se muestra con un aprendizaje más lento por lo tanto es necesario darle más tiempo.

ACTIVIDAD "LA RONDA DEL LOBO"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 14: Asume las reglas de un juego y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.		
DENOMINACIÓN: La ronda del lobo		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Sentados en U menciona a los niños que hoy mientras venías a la escuela encontraste esta bolsa en el parque, se veía muy misteriosa y decidiste traerla para descubrir lo que había dentro de ella.</p> <p>Pregunta: ¿Que creen que pueda haber? ¿Les gustaría averiguarlo?</p> <p>Invita a un niño a abrir la bolsa y pídele que saque todos los elementos que hay dentro.</p> <p>Ubica cada objeto en el piso para que todos puedan observarlo y pregunta: ¿qué son estos objetos?</p> <p>Pega en la pared una imagen de una niña y otro de un lobo (debe ser del tamaño de los niños) y debajo de cada imagen coloca una canasta vacía.</p> <p>Pide a los niños que clasifiquen los objetos según crean a quien les pertenece al lobo o a la niña.</p> <p>Cuando hayan terminado pregunta: ¿Juancito porque colocaste la correa en la canasta del lobo? ¿Rosa porque colocaste los pantalones en la canastade la niña?</p> <p>Intenta hacer que todos participen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas rojo y azul • Papelote • Plumón • pito
Desarrollo	<p>Cuéntales: hoy jugaremos a la ronda del lobo, ¿ustedes la conocen?, hoy se la enseñare.</p> <p>Condúzcanse a un lugar amplio y si es posible natural.</p> <p>Formamos una ronda y mencionamos las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • yo seré el lobo y estaré ubicado cerca al árbol con todas mis prendas que me iré poniendo mientras ustedes cantan • ustedes deberán cantar: "juguemos en el bosque mientras el lobo no está, lobo no está... ¿lobo que estás haciendo?" • el lobo responderá: ¡estoy poniéndome los pantalones!! • Los niños deberán volver a cantar y volver a preguntar hasta que el lobo se haya cambiado por completo. • ¡Cuando el lobo grite halla voy!! Todos deberán salir corriendo a diferentes lugares evitando que el lobo los atrape. <p>Ponemos la música y empezara el juego. Intenta hacer que todos los niños hagan el papel del lobo y puedan participar. Observa con atención cada una de las acciones de los niños y sus reacciones ante cada situación.</p>	
Cierre	Al finalizar el juego siéntense sobre el césped y pregunta: ¿Cuántos niños atrapo el lobo? ¿Qué prendas se puso el lobo?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: La ronda del lobo ÍTEM 14: Asume las reglas de un juego y se muestra atento a las indicaciones durante el juego dramático.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra gran atención a todas indicaciones de la maestra.
2	Jaasiel			X	Evidencia un buen trabajo en equipo.
3	Camila			X	Colabora con sus demás compañeros.
4	Adriel			X	Incentiva a los demás a estar atentos al juego.
5	Angeles		X		Muestra cierta inseguridad durante el desarrollo del juego y busca la compañía de la maestra.
6	Alan			X	Se muestra muy motivado por el juego.
7	Huascar			X	Apoya a sus compañeros, aprovechar su colaboración con niños que necesitan ayuda.
8	Gaella			X	Muestra grandes habilidades competentes durante el juego.
9	Luciano			X	Realiza un buen trabajo en equipo, ayudando a sus compañeros durante el juego.
10	Aranza.		X		Es realmente participativa, ubicarla con niños que necesitan este aspecto.
11	Joaquin		X		Evidencia capacidades de socialización con los demás, sin embargo necesita más motivación para movilizarse.
12	Gabriel			X	Se muestra muy activo durante el juego, tener cuidado con el desorden fomentado.
13	Julian			X	Se muestra interesado durante todo el tiempo por el juego.
14	Brianna			X	Suele explicar a sus compañeros las reglas del juego.
15	niara gia		X		Tiene un poco de temor de correr junto a sus compañeros, darle seguridad.
16	Ricardo			X	Muestra grandes habilidades de comunicación con sus compañeros, aprovecharlo para otras actividades.
17	itan			X	Se distrae con facilidad, ubicarlo en sitios estratégicos.
18	Briana			X	Le gusta trabajar en equipo e invita a sus compañeros a participar de la actividad.
19	Aletsy Hiory			X	Muestra interés por la actividad haciendo diferentes tipos de preguntas como: ¿porque el lobo nos persigue?, ¿Por qué el lobo se demora?
20	Arjun			X	Muestra grandes habilidades de compañerismo con sus compañeros.
21	Ethan			X	Reflexiona a cerca de las actividades realizadas, da siempre su opinión.
22	Layla			X	Se muestra muy participativo y emocionado durante el juego.
23	Nicolas			X	Se propone como participante durante e juego.
24	Gael			X	Muestra habilidades analíticas sobre preguntas que se le hacen durante el juego.
25	Mia			X	Evidencia gran conocimiento de los números durante juego.

ACTIVIDAD "LA TIENDITA DE PASTELES"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio: I.E.I.N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 13: Realiza juegos representativos donde ejecuta acciones de la vida cotidiana: comprar y vender		
DENOMINACIÓN: La tiendita de pasteles		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Dentro del aula se ubica un puesto de tiendita con dos fuentes de pastelitos, una pancarta vacía. Y unas canastillas con monedas de colores. Se ubica a los niños en asamblea y se ingresa vestida de pastelera. Mostrando una actitud muy triste, siéntate en el centro y comenta: Hola niños mi nombre es Carmen y me encanta preparar pastelitos de colores, ¿ustedes saben cómo se llaman las personas que preparamos pasteles y postres?. Nos llamamos reposteras y hoy he venido a que me ayuden a resolver un gran problema. No tengo dinero y necesito vender mis pastelitos. Ustedes ¿me pueden ayudar?	
Desarrollo	Comenta: primero necesitamos ponerle un nombre a nuestra tiendita, ¿Cómo quieren que se llame? (Escribe el nombre sobre el cartel), ahora necesitamos ponerles un precio a los pastelitos ¿Cuántos pueden costar? ¿1sol, 2 soles, 3 soles? (escribe el precio sobre la cartulina). Antes de empezar les tengo una pregunta: si Carla quiere comprar un pastelito que cuesta tres monedas y solo tiene dos monedas. ¿Cuántas monedas les faltarían? Ya tenemos todo listo para empezar entonces les diré las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> El cliente que venga a comprar deberá preguntar cuánto cuesta los pastelitos y de que sabores hay. El vendedor responderá que cuestan 3 soles y mencionara los sabores que tiene. El cliente pedirá un pastelito que más quiera y deberá entregar 3 monedas de plástico en forma de pago El vendedor debe colocarlo dentro de la canasta vacía, para al final contarlo. Es necesario se haga una demostración del juego. Durante el juego los niños deben ofrecerse como voluntarios en ser el cliente o vendedor. Se debe observar cada una de las actitudes de los niños en el proceso del juego.	<ul style="list-style-type: none"> Música Normas Latas 2 Pelotas Cintas rojo y azul Papelote Plumón pito
Cierre	Al finalizar la venta de todos los pastelitos la pastelera con la ayuda de los niños deberá contar las monedas que han obtenido durante la venta. Preguntando: ¿Qué les gusto más vender o comprar pastelitos?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: La tiendita de pasteles ÍTEM 13: Realiza juegos representativos donde ejecuta acciones de la vida cotidiana: comprar y vender			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Se muestra con grandes conocimientos de los números del 1 al 10, y se ofrece como voluntario.
2	Jaasiel			X	Participa en todo momento durante la clase.
3	Camila			X	Realiza un buen trabajo en equipo durante la clase.
4	Adriel			X	Tiene grandes habilidades comunicativas durante el juego.
5	Angeles			X	Resuelve algunos conflictos con facilidad, al vender los pasteles.
6	Alan			X	Tiene gran interés por participar de la actividad y hace preguntas reflexivas en todo momento.
7	Huascar			X	Motiva a sus compañeros durante la actividad.
8	Gaella			X	Muestra grandes capacidades de entendimiento durante la explicación de la actividad.
9	Luciano			X	Se expresa mucho mas en el juego que en clase.
10	Aranza.			X	Muestra más capacidades de socialización durante la actividad.
11	Joaquin			X	Evidencia gran agrado por mencionar los números y participar de la actividad.
12	Gabriel			X	Responde con rapidez a ciertas sumas que se le preguntan.
13	Julian			X	Busca estrategias de sumas para poder desarrollar sus problemas, como; sus dedos.
14	Brianna			X	Hace uso de palabras matemáticas, antes escuchadas como; más, menos, igual, poco, mucho.
15	niara gia			X	Motiva a sus demás compañeros para poder participar del juego.
16	Ricardo			X	Ayuda a sus compañeros a solucionar problemas de resta.
17	itan			X	Responde de manera lógica ante sumas y restas.
18	Briana			X	Razona con facilidad, pero presenta poca seguridad. Es necesario motivarla.
19	Aletsy Hiory			X	Se muestra muy colaborador durante la actividad.
20	Arjun			X	Hace preguntas a cerca de sus dudas. Darle respuestas siempre.
21	Ethan			X	Tiene gran conocimiento de los números, y comparte su conocimiento con los demás.
22	Layla			X	Toma iniciativa ante las indicaciones, considerarla dentro de los grupos con aprendizajes más lentos.
23	Nicolas			X	Evidencia interés por participar todo el tiempo del juego.
24	Gael			X	Evidencia conocimientos de sumas y restas durante el juego.
25	Mia			X	Ayuda a sus amigos durante el juego.

ACTIVIDAD "LA GALLINITA CIEGA"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio: I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ITEM 5: Participa de una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.		
DENOMINACIÓN: La gallinita ciega		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Ubicamos a los niños en forma de U, y dejamos en el centro dos jabas con huevos. Ingresamos al aula con un sombrero de gallina y con una venda en los ojos. Mencionamos: "estoy buscando mis adorados huevos y me han dicho que están por aquí, por favor indiquenme por donde debo ir para poder encontrarlos"</p> <p>Los niños darán algunas indicaciones, pregunta: ¿están atrás o adelante de mí?, sigan ayudándome.</p> <p>Deja que puedan brindarte toda la información que deseen, hasta encontrarlos. Al encontrarlos sácate la venda, siéntate y pregúntales: ¿Cuántos huevos habrá? ¿Cómo puedo averiguarlo? pide la participación de un niño.</p> <p>Menciona: En mi jaba roja tengo 5 huevos y en mi jaba azul tengo 8 huevos. ¿En qué jaba hay más huevos? ¿En qué jaba hay menos huevos? Felicítalos por su participación y agradece.</p> <p>Ahora ustedes ¿quieren jugar conmigo a la gallinita ciega?, bríndales vinchas con imágenes de huevos.</p> <p>Diríjanse a un lugar amplio y cómodo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas rojo y azul • Papelote • Plumón • pito
Desarrollo	<p>Menciónales las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elegiremos a un niño quien será la gallinita ciega, lo vendaremos y al sonido de la música deberá intentar buscar a sus compañeros quienes serán los huevos. • Si la gallina logra atrapar a un niño ese pasará a ser la nueva gallinita ciega. <p>Es necesario que durante el juego observes todas las actitudes y acciones de los niños y solo indiques movimientos de adelante y atrás para que las puedan ejecutar.</p> <p>Todos los niños deben de participar del papel de la gallinita.</p>	
Cierre	Al finalizar pregunta: ¿Cuántos huevitos fueron atrapados? ¿Por qué no podía ver la gallinita?	

N°	Nombres	DENOMINACIÓN: La gallinita ciega ÍTEM 5: Participa de una actividad dinámica que obstaculiza su visión, siguiendo pautas de movimiento Adelante – atrás.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra capacidades de movimiento en el espacio.
2	Jaasiel			X	Evidencia conocimientos numéricos.
3	Camila			X	Es muy participativa y colabora durante la actividad.
4	Adriel			X	Identifica cantidades y colores, cuestionados durante el juego.
5	Angeles			X	Participa de la actividad respondiendo las preguntas que se le hacen todo el tiempo.
6	Alan			X	Se muestra con conocimientos previos del juego e invita a sus amigos a realizarlo.
7	Huascar			X	Tienes más capacidades de socialización con sus compañeros.
8	Gaella			X	Responde a todas las preguntas de metacognición de la actividad.
9	Luciano			X	Evidencia conocimientos numéricos durante el juego.
10	Aranza.			X	Identifica con facilidad las indicaciones de la maestra.
11	Joaquin			X	Muestra habilidades de movimiento en su espacio.
12	Gabriel			X	Reacciona con seguridad a las indicaciones escuchadas y las realiza correctamente.
13	Julian			X	Explica sus ideas matemáticas a cerca de la actividad.
14	Brianna			X	Participa de manera oportuna durante el juego.
15	niara gia			X	Da a conocer sus ideas durante la clase y lo explica correctamente.
16	Ricardo			X	Muestra conocimiento de sumas y restas durante la actividad.
17	itan			X	Realiza acciones motoras gruesas muy coordinadas durante la actividad.
18	Briana			X	Menciona elementos correctamente a las preguntas.
19	Aletsy Hiory			X	Identifica con facilidad las indicaciones de movimiento sin embargo es muy tímida al realizarlo. Reforzar el acompañamiento.
20	Arjun			X	Se muestra participativo durante las preguntas matemáticas.
21	Ethan			X	Se desenvuelve con facilidad durante el juego.
22	Layla			X	Hace uso de palabras matemáticas durante la respuesta de las preguntas que le hace la maestra.
23	Nicolas			X	Motiva a sus demás compañeros durante el juego.
24	Gael			X	Es muy sensorial y evita el contacto, tenerlo en cuenta para buscar otras estrategias.
25	Mia			X	Trabaja muy bien en equipo con sus compañeros.

ACTIVIDAD "MUNDO"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio: I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 17: Relaciona la imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.		
DENOMINACIÓN: mundo		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Ingresa al aula con un sombrero de rana y menciona: mi nombre es Ramona y hoy he venido a bailar y jugar con ustedes Coloca la canción de la "saltan las ranitas" Siéntense en U cerca al pizarrón y cuéntales: Les cuento que hoy vine saltando por el lago, en el cual habían 5 hojas sobre las que debía saltar (tiende sobre el suelo una manta celeste que represente al lago y 5 hojas dibujadas en papel sobre la tela de forma consecutiva) salté sobre una y casi me caigo (salta sobre la primera hoja) luego salte sobre otra y me tambalee mucho, después salte sobre otra y me doble el piecito y ya no quise saltar más porque me puse a llorar. ¿Cuántas hojas me faltaron saltar? Has que todos los niños participen y felicítalos por su ayuda. Finalmente cuéntales que llegaste cruzar el lago porque un amigo pez te ayudo. Pregunta: ¿ahora ustedes quieren saltar como ranas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas • rojo y azul • Papelote • Plumón • pito
Desarrollo	<p>Se sitúan en un lugar amplio, ubicando el circuito de "mundo" sobre el suelo Antes de empezar menciona las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • deberás ubicarte en la línea de partida y al escuchar la música saltaras al mundo de los pies. • Cada cuadrado tiene una imagen con huellas de pies en diferentes ángulos. • Intentan avanzar saltando y caer encajando tus pies sobre la imagen hasta llegar al final • Algún cuadrado no tiene huellas de pies, esos no se deben pisar. • Al terminar el circuito puedes volver al inicio <p>Indica a los niños que hagan una columna desde el punto de partida del juego y con la música. Observa cada una de sus acciones e intenta recordarles las normas.</p>	
Cierre	Al finalizar el juego pregunta: ¿Cuántas veces saltaron? ¿Pudieron saltar con un solo pie? ¿Por qué no?	

N°	Nombres	DENOMINACIÓN: Mundo ÍTEM 17: Relaciona la imagen con su cuerpo para poder realizar una acción motriz gruesa durante un juego grupal.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Identifica correctamente la información numérica señalada.
2	Jaasiel			X	Muestra capacidades motrices gruesas durante el juego.
3	Camila			X	Responde a las preguntas correctamente. Muestra mucha lógica con sus respuestas.
4	Adriel			X	Muestra emoción por participar del juego, antes, durante y después.
5	Angeles			X	Da su opinión a cerca de la participación de sus demás compañeros.
6	Alan		X		Necesita ser reforzado más de una vez para que logre entender las indicaciones.
7	Huascar			X	Muestra mas habilidades comunicativas durante el juego que en clase.
8	Gaella			X	Motiva a sus compañeros para que puedan participar.
9	Luciano			X	Muestra conocimientos precios a cerca del juego
10	Aranza.			X	Muestra gran voluntad de apoyo durante el juego.
11	Joaquin		X		Es necesario el apoyo durante todo el juego para que lo realice con éxito.
12	Gabriel			X	Hace recomendaciones para el juego con sus amigos.
13	Julian			X	Propicia el trabajo en equipo durante la actividad.
14	Brianna			X	Evidencia capacidades motrices gruesas.
15	niara gia			X	Colabora en todo momento con sus compañeros.
16	Ricardo			X	Responde de manera lógica a las preguntas realizadas por la maestra.
17	itan			X	Se muestra cada vez más autónomo durante el desarrollo del juego.
18	Briana			X	Muestra avances de socialización con sus compañeros.
19	Aletsy Hiory			X	Evidencia cada vez más iniciativa por participar de los juegos.
20	Arjun			X	Muestra capacidades sociales cada vez más positivas.
21	Ethan			X	Realiza las acciones con seguridad y confianza.
22	Layla			X	Es muy entusiasta durante el juego, tomarla en cuenta para motivar a los otros grupos.
23	Nicolas			X	Muestra mayores habilidades matemáticas.
24	Gael			X	Muestra interés y emoción por el juego antes, durante y después.
25	Mia			X	Se expresa de manera activa durante la actividad.

ACTIVIDAD “EL TESORO ESCONDIDO”		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio: I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 3: Indaga en diversos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.		
DENOMINACIÓN: El tesoro escondido		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Se presenta ante los niños vestida de pirata. (Disfraz elaborado de material reciclable) y se les pide que se ubiquen en U para comentarles la gran problemática que tiene.</p> <p>Comenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> mi nombre es La pirata barba negra y el día de hoy tengo una gran misión. Debemos encontrar un tesoro que está escondido en alguna parte del colegio. ¿Qué necesitamos para poder encontrarlo? 	
Desarrollo	<p>Sacamos un mapa y lo colocamos en la pizarra. Pregunta: ¿Qué observan en el mapa? ¿Qué significa la X de color rojo? ¿A cuántos lugares debemos ir antes de llegar al tesoro? Antes de ir en busca de la primera pista menciona las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> La persona encargada describiría el primer lugar en donde hallaremos la pista #1 cajita pequeña), por ejemplo: “Es un lugar donde están ubicados unos módulos de colores y también una piscina de pelotas, se observa que la pista está dentro de la piscina. ¿Dónde será?”. cuando termine de describirla iremos todos juntos en su búsqueda. El que encuentre la pista gritara: ¡Piratas encontré la pista! Cada pista tendrán una sorpresa para todos los niños, debemos compartirla de forma ordenada. Cuando vayamos por la pista final en la que se encuentra el tesoro lo recogeremos y llevaremos a un lugar tranquilo para descubrir lo que hay en su interior. <p>(Intenta colocar cada pista en lugares poco conocidos, la primera pista contenía gorros de piratas para todos los niños, la segunda pista tenía antifaces de piratas y la tercera era el tesoro el cual contenía objetos de colores pelotas y frutas).</p> <p>Al hallar el tesoro escondido pide la ayuda de un alumno para poder abrirlo y pídele que describa lo hay dentro. Has preguntas como: ¿de qué colores son? ¿Todos son iguales? Muéstrales dos canastillas vacías y colócalas a lado del tesoro, menciona: necesito que clasifiquen en estas dos canastillas los objetos que están dentro del tesoro.</p>	
Cierre	Después que hayan clasificado pregunta: ¿Por qué pusiste esta pelota aquí pepito? ¿Por qué el plátano esta junto a la manzana?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: El tesoro escondido ÍTEM 3: Indaga en diversos espacios, intentando hallar algún objeto que se le describe.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra habilidades de búsqueda en el espacio.
2	Jaasiel			X	Identifica las señales de ubicación en el espacio correctamente.
3	Camila			X	Hace uso de palabras matemáticas durante el juego.
4	Adriel			X	Muestra gran iniciativa por el juego .
5	Angeles		X		Muestra poco interés por desarrollar el juego en la sala psicomotriz.
6	Alan			X	Se muestra colaborador durante la actividad.
7	Huascar			X	Conoce a la perfección la ubicación en el espacio.
8	Gaella			X	Participa de manera activa durante la clase.
9	Luciano			X	Responde a todas las preguntas formuladas por la maestra.
10	Aranza.			X	Expone sus ideas de manera clara.
11	Joaquin			X	Entiende y realiza las acciones de manera correcta.
12	Gabriel			X	Se desenvuelve cada vez mas durante el juego.
13	Julian			X	Hace uso de palabras matemáticas durante la clase.
14	Brianna		X		Tener en cuenta que tiene fobia a las arañas, no volver a elegir esa opción.
15	niara gia			X	Muestra buen trabajo en equipo con sus compañeros.
16	Ricardo			X	Evidencia mejor control de sus emociones durante los juegos.
17	itan			X	Participa de manera activa durante las actividades.
18	Briana			X	Se muestra motivado para el desarrollo del juego.
19	Aletsy Hiory			X	Expresa de manera oral sus opiniones.
20	Arjun			X	Colabora con sus compañeros a solucionar sus problemas durante la actividad.
21	Ethan			X	Plantea estrategias de búsquedas con sus compañeros.
22	Layla			X	Aconseja a sus compañeros sobre acciones incorrectas.
23	Nicolas			X	Le gusta motivar a sus compañeros a través de porras, desarrollando su lenguaje.
24	Gael			X	Realiza acciones estratégicas de búsqueda en el espacio.
25	Mia			X	Conoce muy bien las palabras de ubicación en el espacio.

ACTIVIDAD “CARRERA DE SALTARINAS”		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 7: Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia.		
DENOMINACIÓN: carrera de saltarinas		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Ubíquense en el área psicomotriz o un espacio amplio, libre y cómodo. Antes de empezar con el juego recalca las normas de comportamiento con los niños. Sentados en U menciona: Hoy tengo un gran problema, tengo 5 pelotas saltarinas de color rojo, azul, verde amarillo y rosado (muéstralas mientras vas mencionándolas) pide que ahora las cuenten mientras vas tocando una por una. Pregunta: ¿Qué pasa si viene el monstruo roba pelotas y se lleva 2? (retira dos pelotas). ¿Cuántas me quedan? Intenta hacer que todos participen al dar sus respuestas y al final comprueba planteando nuevamente la pregunta y contando las que quedan. (felicitas a todos por su participación) Comenta el nombre del juego del día: hoy vamos a jugar a la carrera de pelotas saltarinas y necesito que todos estén atentos a su turno.	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas rojo y azul • Papelote • Plumón • pito
Desarrollo	Antes de empezar menciona las reglas del juego. <ul style="list-style-type: none"> • Existen dos líneas dibujadas en el piso frente a frente (partida y meta, tienen una distancia aproximada de 6 metros) debemos ubicarnos detrás de la línea de partida y sentarte sobre una pelota saltarina sujetándote fuertemente. • Al sonido del silbato deberán salir impulsándose sobre la pelota hasta llegar a la línea de la meta. • El primero en llegar será el ganador. Es importante que se pueda hacer una muestra antes para que los niños conozcan el desarrollo del juego.Llámalos de 5 en 5 para que puedan participar, y mientras unos compiten motiva al otro a generar algún tipo de barra para sus compañeros.	
Cierre	Después de cada juego por grupo pregunta: ¿Quién se impulsó fuerte? ¿Quién se impulsó despacio? ¿Por qué pepito se cayó? Felicitas a todos después de su participación.	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: carrera de saltarinas ÍTEM 7: Calcula su impulso usando una pelota para transportarse durante el juego de competencia.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra habilidades de equilibrio y desplazamiento.
2	Jaasiel			X	Evidencia conocimientos previos del desarrollo del juego.
3	Camila			X	Muestra intenciones de ayuda para sus compañeros.
4	Adriel			X	Motiva a sus compañeros durante el juego.
5	Angeles			X	Se muestra atento durante las indicaciones del juego y lo comprende.
6	Alan		X		Se muestra muy inquieto durante los juegos ya que hay muchos distractores. Intentar trabajar sin distractores al rededor
7	Huascar			X	Realiza acciones rápidas de movimiento grueso.
8	Gaella			X	Se muestra muy competente durante el juego.
9	Luciano			X	Explica sus ideas usando palabras matemáticas.
10	Aranza.			X	Es muy hábil en su movimiento y muestra mucha empatía. Tomar en cuenta para cubrir aspectos que faltan en otros niños.
11	Joaquin			X	Participa de manera activa durante la actividad.
12	Gabriel			X	Muestra habilidades de equilibrio para el uso de las saltarinas.
13	Julian			X	Trabaja muy bien equipo.
14	Brianna			X	Colabora con sus compañeros durante el juego.
15	niara gia			X	Expresa sus ideas de manera lógica ante sus compañeros.
16	Ricardo			X	Identifica y entiende palabras matemáticas.
17	itan			X	Realiza acciones motrices gruesas correctamente.
18	Briana			X	Responde a todas las preguntas que realiza la muestra de manera correcta.
19	Aletsy Hiory			X	Evidencia capacidades motoras muy desarrolladas
20	Arjun			X	Se ve motivado en todas sus actividades antes durante y después de la actividad.
21	Ethan			X	Muestra iniciativa por participar de la actividad.
22	Layla			X	Colabora con sus compañeros durante el juego.
23	Nicolas			X	Muestra capacidades de movimiento.
24	Gael			X	Colabora con sus compañeros durante el juego.
25	Mia			X	Explica las normas del juego a los demás.

ACTIVIDAD "AVIONES DE PAPEL"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 15: Compara entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.		
DENOMINACIÓN: Aviones de papel		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Ubíquense en un lugar amplio y libre. Siéntense en forma de U y coloca en el centro 5 aviones de papel, uno estará elaborado de papel periódico, bond, cartón, cartulina, y lustre.	
Desarrollo	<p>Comenta: hoy he traído a mis 5 aviones favoritos. Porque quiero saber quién en el más rápido. ¿Cuál creen ustedes que sea más rápido? ¿Por qué? Vamos a comprobarlo, llama a 5 niños para que puedan coger un avión y ubícalos detrás de una línea trazada en el piso. Comenta: a la cuenta de tres arrojaran el avión con todas sus fuerzas y veremos quién es el que llega más rápido al suelo. Luego que lancen el avión pregunta, ¿Qué fue lo que paso? ¿Por qué el avión de cartón llego más rápido? ¿Por qué el avión de lustre casi no voló? ¿Por qué el avión de hoja bond se fue hacia otro lado? Intenta hacer que todos participen, y felicítalos por su respuesta. Luego que ya hemos visto la rapidez de los aviones todos jugaremos a los aviones de papel.</p> <p>Muéstrales una caja llena de aviones y pídeles que cada uno elija el que quiera.</p> <p>Antes de empezar debemos conocer las reglas de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • párate detrás de la línea que está trazada en el piso • al sonido del silbato lanza tu avión con mucha fuerza • compara entre tus amigos quien llegó más lejos y coméntales el porque <p>Deja que los niños jueguen de manera libre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas roja y azul • Papelote • Plumón • pito
Cierre	Durante el juego desplázate por todos lados y realiza preguntas como: ¿Por qué tu avión llego más lejos que la de pepito? ¿Por qué tu avión no llego tan lejos?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Aviones de papel ÍTEM 15: Compara entre más fuerte o más débil y menciona el ganador, durante el juego tradicional.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Se evidencia con capacidades motrices finas para el desarrollo del juego.
2	Jaasiel			X	Compara los objetos de manera correcta.
3	Camila			X	Brinda su opinión de manera clara.
4	Adriel			X	Explica sus ideas ante los demás.
5	Angeles			X	Reconoce fácilmente las diferencias entre los objetos. Es necesario prestarles atención a sus comentarios ya que no es tan extrovertida.
6	Alan			X	Se muestra cada vez más participativo y colaborativo.
7	Huascar			X	Hace comparaciones lógicas de los que observa.
8	Gaella			X	Responde de manera correcta las preguntas matemáticas.
9	Luciano			X	Hace uso de palabras matemáticas durante la actividad como; menos, mas, pesado, débil.
10	Aranza.			X	Compara objetos correctamente.
11	Joaquin			X	Se muestra con ganas de desarrollar el juego y motiva a sus compañeros.
12	Gabriel			X	Evidencia grandes ganas de por involucrarse en el juego.
13	Julian			X	Expresa se manera oral sus ideas.
14	Brianna			X	Realiza acciones motoras finas muy exactas.
15	niara gia			X	Pregunta a cerca de sus dudas y al entenderlas las comparte con sus compañeros.
16	Ricardo			X	Motiva a sus compañeros durante el juego.
17	itan			X	Colabora con la maestra durante el juego.
18	Briana		X		En la próxima sesión necesita más motivación para el desarrollo del juego.
19	Aletsy Hiory			X	Opina de manera matemática a cerca de lo que realiza.
20	Arjun			X	Analiza todo lo que observa y lo expresa.
21	Ethan			X	Evidencia cada vez más un mejor lenguaje matemático.
22	Layla			X	Realiza correctamente movimientos indicados por la maestra.
23	Nicolas			X	Identifica palabras matemáticas, trabajadas desde las primeras sesiones y las usa.
24	Gael			X	Usa palabras matemáticas correctamente.
25	Mia			X	Comprende con facilidad las indicaciones.

ACTIVIDAD "BURBUJAS DE JABÓN"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 4: Experimenta su fuerza a través del soplo Fuerte- suave, intentando lograr su objetivo.		
DENOMINACIÓN: burbujas de jabón		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Ubíquense en un lugar amplio y cómodo, (se recomienda el contacto con la naturaleza). Siéntense en U y pregunta: ¿ustedes conocen las burbujas de jabón? ¿Qué pasa cuando las tocas? Comenta: Les cuento lo que me paso ayer, mi papi y yo estábamos jugando a hacer burbujas, cuando de pronto logramos hacer 5 burbujas enormes (pega 5 imágenes de burbujas sobre el rota folio y ve contándolas mientras las pegas) cuando de pronto; plin plin se rompieron 3 (retira 3 burbujas). ¿Cuántas burbujas creen que me quedaron? Motiva a la participación de todos los niños y si es necesario repetir la pregunta hazlo. Luego de sus respuestas comprueba contando las que quedaron junto con ellos. Comenta: hoy he venido a hacer más burbujas con ustedes ¿quieren jugar? Abre una caja con todos los materiales y repártelos a cada uno	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas rojo y azul
Desarrollo	Forma grupos de cinco niños y sepáralos en todo el lugar Antes de empezar necesitamos saber las reglas del juego, menciónalas: <ul style="list-style-type: none"> • cada grupo tendrá un recipiente con jabón, deberán ingresar la rejilla al recipiente y empaparla de la mezcla. • Acercándola a sus bocas soplaran hasta formar una burbuja. Durante el desarrollo del juego menciones: soplen suave, soplen fuerte.	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Plumón • pito
Cierre	Después del juego pregunta: ¿Cuántas burbujas pudimos hacer?, ¿todas eran del mismo tamaño? ¿Qué paso cuando soplamos fuerte? ¿Qué paso cuando soplamos suave?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: burbujas de jabón ÍTEM 4: Experimenta su fuerza a través del soplo Fuerte- suave, intentando lograr su objetivo.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra gran emoción por el desarrollo de la actividad.
2	Jaasiel			X	Ayuda a sus compañeras durante la actividad.
3	Camila			X	Tiene grandes capacidades de trabajo en equipo.
4	Adriel			X	Refleja mejor desenvolvimiento social con sus compañeros.
5	Angeles			X	Identifica palabras como fuerte suave y las realiza.
6	Alan			X	Realiza acciones correspondientes a las indicaciones.
7	Huascar			X	Motiva a sus compañeros durante la actividad.
8	Gaella			X	Colabora con sus compañeros y resuelve problemas de manera autonomía
9	Luciano			X	Muestra autonomía al no querer apoyo durante el desarrollo de la actividad
10	Aranza.			X	Responde correctamente a las preguntas elaboradas por la maestra
11	Joaquin			X	Refleja habilidades de soplo
12	Gabriel			X	Menciona cantidades de manera correcta
13	Julian		X		La ausencia de palabras correspondientes a su edad reflejó la poca habilidad durante el juego.
14	Brianna			X	Identifica cantidades y números durante el juego
15	niara gia			X	Es muy hábil con la experimentación de su fuerza a través del soplo.
16	Ricardo			X	Se frustra en algunos errores pero lo intenta y lo logra
17	itan			X	Motivar siempre cada logro.
18	Briana			X	Modela su fuerza durante la actividad y menciona lo observado
19	Aletsy Hiory			X	Hace uso de palabras matemáticas durante el juego.
20	Arjun			X	Presenta avances del uso de mejor vocabulario matemáticas
21	Ethan			X	Reflejo su persistencia al lograr su objetivo durante el juego, hasta que lo logro.
22	Layla			X	Coopera con sus compañeros durante la actividad
23	Nicolas			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
24	Gael			X	Muestra asombro e interés por la actividad
25	Mia			X	Motiva a sus compañeros a jugar.

ACTIVIDAD "MATA GENTE"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 2: Elige un punto específico, intentando lanzar una pelota durante el juego dinámico.		
DENOMINACIÓN: mata gente		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Ubíquense en un lugar amplio y libre (patio, sala psicomotriz, etc.)</p> <p>Sentados en U comenta: El día de hoy les he traído un juego muy divertido se llama "mata gente", les voy a explicar de qué se trata con un ejemplo:</p> <p>En el salón de clase de tres años hay 4 niños que jugarán mata gente con la profesora "Rosita", (pega los dibujos de niños sobre la pizarra contándolos). Ubicados en el centro, la maestra lanza la pelota y le cae a pepito (saca la imagen de una pelota y ponla sobre pepito quitándolo del grupo) por lo tanto pepito pierde y sale del juego. ¿Cuántos niños quedan para jugar?</p> <p>Intenta hacer que todos los niños participen y corrobora la respuesta contando junto con ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas rojo y azul • Cintas • Plumón • pito
Desarrollo	<p>Ahora empezaremos a jugar sin antes conocer las reglas de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • todos los niños deberán ubicarse en el centro del patio • se elegirá un niño quien se ubicara frente al grupo de niños con una pelota y otro estará detrás del grupo. • El niño con la pelota, lanzara el balón intentando tocar algún otro niño del grupo. • Mientras que el del otro extremo ira por el rebote y hará lo mismo. • El niño que sea tocado con la pelota deberá cambiar de posición con un lanzador y el lanzador ser parte del grupo <p>Observa cada detalle durante el juego.</p>	
Cierre	Después del juego pregunta: ¿Cuántos niños quedaron en el grupo? ¿a quién lanzaste la pelota?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: mata gente ÍTEM 2: Elige un punto específico, intentando lanzar una pelota durante el juego dinámico.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra habilidades motrices de lanzamiento
2	Jaasiel			X	Realiza acciones motrices de manera correcta.
3	Camila			X	Muestra gran precisión durante juego
4	Adriel			X	Refleja grandes habilidades de compañerismo
5	Angeles			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
6	Alan			X	Conoce palabras de espacio y movimiento
7	Huascar			X	Se muestra muy interesado en el juego y presta atención durante su desarrollo.
8	Gaella			X	Realiza varios intentos de lanzamiento hasta lograr su objetivo de forma positiva.
9	Luciano			X	Menciona cantidades de manera emocionada
10	Aranza.			X	Hace comparaciones entre cantidades
11	Joaquin			X	Tiene conocimientos de más y menos
12	Gabriel			X	Responde preguntas matemáticas de mas y menos de manera correcta.
13	Julian			X	Menciona diferencias en acciones de sus compañeros
14	Brianna			X	Ayuda a sus compañeros durante las acciones.
15	niara gia			X	Realiza acciones motrices de forma precisas.
16	Ricardo			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
17	itan			X	Hace preguntas acerca de sus dudas sin mostrar timidez
18	Briana			X	Evidencia mayor motivación para el desarrollo de la actividad.
19	Aletsy Hiory			X	Muestra mayor precisión al lanzar un objeto a cierto punto decidido.
20	Arjun			X	Tiene grandes capacidades para analizar situaciones de problemas y dar solución.
21	Ethan			X	Busca soluciones a sus problemas.
22	Layla			X	Realiza acciones motrices gruesas con mucha seguridad.
23	Nicolas			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
24	Gael			X	Expresa sus ideas usando palabras matemáticas.
25	Mia			X	Muestra un buen trabajo en equipo.

ACTIVIDAD "MATA PATOS"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 18: Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.		
DENOMINACIÓN: mata patos		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Ubíquense en un lugar amplio y cómodo.</p> <p>Muéstrales una bolsa grande cerrada que lleva dentro 20 bolos de plástico. Pregunta: ¿Qué creen que haya aquí dentro?, pide que se acerquen a la bolsa y solo la toquen para palpar lo que podría ser. Vuelve a preguntarles ¿Qué creen que es? Con la ayuda de un niño abre la bolsa y pídele que saque lo que hay dentro.</p> <p>Pregunta: ¿Cuántos patitos creen que hay? ¿Muchos o pocos? Comenta: Estos son unos patitos que tienen pegado sobre ellos la imagen de un patito de color amarillo. Les voy a contar una pequeña historia a cerca de mis patitos. Una vez salieron a pasear al bosque 8 patitos lindos (coloca 8 bolos de patos frente a los niños) estaban felices caminando cuando de pronto PUM! 3 patitos lindos cayeron a un hueco (echa en el suelo 3 patitos).</p> <p>Pregunta: ¿Cuántos patitos no cayeron al hueco? (Intenta hacer que todos los niños participen con sus respuestas y luego contrasta sus hipótesis).</p> <p>Continúa con el cuento: finalmente los 5 patitos ayudaron a salir del hueco a sus hermanos y lograron liberarlos, volviendo a casa contentos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Bolos • Imágenes de patos • Pelota • Cinta • normas
Desarrollo	<p>Menciona: Ahora empezaremos con el juego</p> <p>Ubica los patitos a una distancia de 6 metros de forma dispersa y traza una línea horizontal cerca a los niños.</p> <p>Antes de empezar vamos a conocer las reglas de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • el jugador deberá pararse detrás de la línea trazada en el suelo con una pelota de plástico en la mano • a la cuenta de tres deberá lanzar la pelota con las manos hacia los bolos, debe ir rodando por el suelo intentando derribar la mayor cantidad de bolos posibles. • El niño que derribe más bolos tendrá mayor puntaje. <p>Durante el juego, después que el niño lanza la pelota, debes preguntar: ¿Cuántos bolos derribaste? ¿Muchos o pocos? ¿Cuántos se quedaron parados? ¿Muchos o pocos? Alíentalos después de cada participación.</p>	
Cierre	Al final del juego siéntense en círculo y pregunta: ¿Cuántos bolos pudimos derribar? ¿Quién derribo pocos bolos? ¿Quién derribo muchos bolos?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: mata patos ÍTEM 18: Menciona cantidades de objetos que observa dentro de una actividad grupal. Muchos y pocos.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
2	Jaasiel			X	Identifica palabras de muchos y pocos y las describe.
3	Camila			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
4	Adriel			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
5	Angeles			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral.
6	Alan			X	Es capaz de agrupar muchos y pocos de manera y explicarlo
7	Huascar			X	Evidencia habilidades matemáticas de agrupamiento
8	Gaella			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
9	Luciano			X	Expone ideas de mucho y pocos durante el juego.
10	Aranza.			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
11	Joaquin			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
12	Gabriel			X	Logra identificar con facilidad las cantidades observadas. Hasta dando razones numéricas.
13	Julian			X	Evidencia vocabulario matemático para expresar sus ideas sobre lo observado.
14	Brianna			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
15	niara gia			X	Muestra habilidades de expresión matemáticas
16	Ricardo			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
17	itan			X	Antes de mencionar muchos o pocos entre los grupos, cuenta las cantidades y luego menciona su razón.
18	Briana			X	Responde con claridad a las preguntas
19	Aletsy Hiory			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
20	Arjun			X	Realiza preguntas acerca de sus dudas y comprende con rapidez.
21	Ethan			X	Identifica las palabras mencionadas por la maestra
22	Layla			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
23	Nicolas			X	identifica con rapidez el grupo que corresponde a muchos.
24	Gael			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
25	Mia			X	Realiza acciones para poder expresar sus ideas.

ACTIVIDAD "QUE PASE EL REY"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 16: Responde preguntas desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.		
DENOMINACIÓN: que pase el rey		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Sentados en U, ingresa al aula vestida de rey.	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Normas • Latas • 2 Pelotas • Cintas rojo y azul • Papelote • Plumón • pito
	Preséntate: Mi nombre es el rey Arturo y he venido a jugar con ustedes, pero antes quiero saber si ustedes están dispuestos a jugar conmigo.	
Bailen la música de "el rey pasa"		
Desarrollo	Comenta: antes de empezar el juego necesitamos conocer las reglas y el proceso	
	<ul style="list-style-type: none"> • formaremos una columna de niños a los cuales el rey le dará una misión, por ejemplo: se le brinda al niño dos canastas y un grupo de objetos (grupo de cubiertos entre cucharas y tenedores, grupo de peces entre grandes y chicos, grupo de frutas entre colores rojo y verde, etc.) • el rey pedirá que agrupen los objetos dentro de esas dos canastas. Para luego preguntar ¿Por qué agrupaste de esta manera? ¿Por qué las cucharas no están juntas a los tenedores? • Luego de la respuesta el rey colocará una corona al niño y pasará por la puerta del castillo colocada detrás (debe ser una puerta llamativa que motive a los niños a querer ingresar). 	
	Intenta hacer que todos participen y logren responder las preguntas.	
Cierre	Al final del juego pregunta: ¿Qué objetos agruparon?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Que pase el rey ÍTEM 16: Responde preguntas desde su punto de vista en un momento oportuno respetando su turno.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
2	Jaasiel			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
3	Camila			X	Se emociona durante el desarrollo del juego y quiere participar mas
4	Adriel			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
5	Angeles			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
6	Alan			X	Da respuesta a las preguntas levantando la mano. Es bueno ponerlo como ejemplo para el cumplimiento de las normas.
7	Huascar			X	Se muestra motivado para el desarrollo de la actividad contagiando a todos sus compañeros.
8	Gaella			X	Explica sus ideas de forma clara usando un lenguaje matemático.
9	Luciano			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
10	Aranza.			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
11	Joaquin			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
12	Gabriel			X	Alienta a sus compañeros para acertar en las preguntas.
13	Julian			X	Colabora con sus compañeros cuando los ve en ciertos problemas.
14	Brianna			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
15	niara gia			X	Muestra emoción y alegría al responder ciertas preguntas.
16	Ricardo			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
17	itan			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
18	Briana			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
19	Aletsy Hiory			X	Explica sus ideas de forma clara usando un lenguaje matemático.
20	Arjun			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
21	Ethan			X	Alienta a su compañeros para acertar en las preguntas.
22	Layla			X	Es muy paciente esperando su turno y muestra compañerismo durante el juego.
23	Nicolas			X	Muestra conocimiento de palabras matemáticas al responder preguntas.
24	Gael			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
25	Mia			X	Colabora con sus compañeros durante el juego.

ACTIVIDAD "LA COCINITA"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ITEM 1: Clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.		
DENOMINACIÓN: la cocinita		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	<p>Sentados en U, comenta a los niños: hoy tengo un gran problema y no sé qué hacer. (Muéstrales una caja llena de objetos), dentro de esta caja hay muchos objetos que no sé a qué sector del aula pertenece. ¿Ustedes me pueden ayudar a reconocerlos?</p> <p>Pide que se acerque uno por uno y retire un objeto: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿A qué sector corresponde?</p> <p>Permite que lo coloque en el sector que cree. (Es necesario que todos participen).</p> <p>Luego comenta: qué bien! Todos los objetos pertenecían al sector de cocina, entonces ¿en qué sector les gustaría jugar el día de hoy?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caja • Objetos de cocinita para niños
Desarrollo	<p>Antes de empezar a jugar necesitamos conocer las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debemos dividirnos entre cocineros y clientes • Los clientes solicitarán el plato que más les gusta y los cocineros deberán prepararlo • Es válido que el cocinero pueda recomendar algunos platillos • Después de 10 minutos cambiaremos de funciones. <p>De manera libre deja que ellos elijan sus funciones ya sea como vendedor o cliente. Intenta ser parte del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de cocina
Cierre	Al finalizar el juego pregunta: ¿Qué platillos pudieron comer? ¿Qué platillos prepararon?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: la cocinita ÍTEM 1: Clasifica objetos según sus funciones durante el juego simbólico.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
2	Jaasiel			X	Luego de identificar la función de los objetos añade una relación hacia una persona.
3	Camila			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
4	Adriel			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
5	Angeles			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
6	Alan			X	Muestra habilidades de clasificación durante el juego.
7	Huascar			X	A pesar de su poca habilidad para compartir con ayuda de la maestra logra clasificar los objetos que más se le familiarizan.
8	Gaella			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
9	Luciano			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
10	Aranza.			X	Clasifica con facilidad los objetos que hasta con solo observarlos comenta a todos en qué lugar corresponde.
11	Joaquin			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
12	Gabriel			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
13	Julian			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
14	Brianna			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
15	niara gia			X	Expresa sus ideas de clasificación en mas de una opción.
16	Ricardo			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
17	itan			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
18	Briana			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
19	Aletsy Hiory			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
20	Arjun			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
21	Ethan			X	Clasifica y expresa su trabajo de forma clara
22	Layla			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
23	Nicolas			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
24	Gael			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
25	Mia			X	Expone ideas de clasificación a parte de las que ha realizado.

ACTIVIDAD "BOTELLAS BORRACHAS"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 8: Describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.		
DENOMINACIÓN: botellas borrachas		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Coloca una fila de 6 botellas grandes, vacías y de plástico, frente a donde se sentaran los niños. Siéntense en forma de U y comenta: El día de hoy les he traído una caja sorpresa (saca una caja llamativa y colócala en el centro) ¿Que creen que pueden haber dentro? (apunta lo que ellos mencionen sobre la pizarra). Llama a un niño para que pueda abrir la caja y descubramos lo que hay, pide que describa lo que observa dentro. Saca algunos objetos y muéstralos a toda la clase: observen hay pelotitas, cubos, palitos, triángulos, rombos, y cilindros. Y todos estos objetos nos servirán para jugar a las botellas borrachas.	
Desarrollo	Antes de empezar el juego necesitamos conocer las reglas: <ul style="list-style-type: none"> Todos los niños deberán coger un objeto de la caja y agruparlos dentro de las botellas. debes observar que el objeto que estés ingresando pertenece al grupo que ya está en la botella. No podemos meter todos los objetos en una sola botella. Durante el desarrollo del juego, mientras el niño ingresa algún objeto a la botella pregunta ¿Por qué estás ingresando la pelotita en la botella de los triángulos? ¿Por qué estas ingresando el palito en esa botella?	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas
Cierre	Al final del juego pregunta: ¿Qué objetos lograste agrupar pepito? ¿Qué agrupación hiciste mamá? ¿Por qué agrupaste los rombos carlitos?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: botellas borrachas ÍTEM 8: Describe las características y funciones de los objetos que se le muestra durante el juego dinámico.			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra interés por no solo observar los objetos sino también por rosarlos con su cuerpo para luego describirlos.
2	Jaasiel			X	Aconseja a sus compañeros sobre acciones incorrectas.
3	Camila			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
4	Adriel			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
5	Angeles			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral.
6	Alan			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada.
7	Huascar			X	Expresa de manera oral estrategias del juego.
8	Gaella			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
9	Luciano			X	Se observa que tiene un aprendizaje visual por lo que responde con mucha rapidez ante los estímulos.
10	Aranza.			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada.
11	Joaquin			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
12	Gabriel			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada.
13	Julian			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
14	Brianna			X	Cuenta con habilidades motrices finas.
15	niara gia			X	Evidencia capacidades de control de sus emociones durante el desarrollo de la actividad.
16	Ricardo			X	Expone ideas usando palabras antes trabajadas.
17	itan			X	Aconseja a sus compañeros sobre acciones incorrectas.
18	Briana			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
19	Aletsy Hiory			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
20	Arjun			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada.
21	Ethan			X	Expresa de manera oral estrategias del juego.
22	Layla			X	Describe los objetos con más de 2 adjetivos.
23	Nicolas			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral.
24	Gael			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
25	Mia			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada.

ACTIVIDAD "BINGO"		
DATOS INFORMATIVOS		
1.1 Colegio :I.E.I N° 053 Mi niño Jesús – surquillo		
1.2. Edad: 3 años		
1.3. Aula: exploradores		
1.4: fecha: 10/19		
ÍTEM 11: Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones		
DENOMINACIÓN: bingo		
Momento	Proceso	Materiales
Inicio	Coloca la música de los números y bailen de forma libre Forma cinco grupos, usando mesitas para los niños. Comenta: El día de hoy les he traído un juego muy divertido que se llama BINGO. ¿Quiéren jugar conmigo?	
Desarrollo	<p>Antes de empezar necesitamos conocer las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños deberán tener una cartilla con números del 1 al 4 y un plumón para marcar • La maestra mostrara a los niños un guante con 5 ratoncitos en cada dedo; Ellos son mis amigos los ratoncitos vi, son una familia muy hermosa y han venido a jugar bingo con nosotros. Les voy a cantar una canción para descubrir el número que debemos cantar. "cinco ratoncitos vi...bailando bien el twist cinco ratoncitos vi...bailando bien el twist vino un gato negro fijo lo miro!! Y a este ratoncito blublu se lo llevo!! • Pregunta: ¿Cuántos ratoncitos quedaron?, entonces marcamos en el número 4 que está en nuestra cartilla. • La canción se cantara 4 veces quitando diferentes cantidades para que los niños pueden marcar los cuatro números. • Cuando todos terminemos de marcar gritaremos BINGO!! <p>Al empezar el juego acompaña con la música e intenta ser muy expresiva. Has que todos participen, cuando todos griten bingo felicitalos y has que se despidan de los ratoncitos vi.</p> <p>Menciona: "chau amiguitos hoy nos hemos divertido mucho con ustedes vendremos otro día para jugar"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartillas de números • Música • Plumones • Bolsas • Papelitos con números
Cierre	Al finalizar el juego pregunta: ¿quiénes tenían el número 1 en su cartilla? ¿Quiénes tenían el número 10?	

N°	NOMBRES	DENOMINACIÓN: Bingo ÍTEM 11: Identifica el número mencionado y muestra su conformidad o desconformidad a través de expresiones			OBSERVACIONES
		Evidencia dificultades y necesita apoyo.	Encaminado pero requiere apoyo.	Evidencia el logro de lo previsto	
1	samara			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
2	Jaasiel			X	Aconseja a sus compañeros sobre acciones incorrectas.
3	Camila			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
4	Adriel			X	Identifica correctamente los números mencionados hasta más allá de ellos.
5	Angeles			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral.
6	Alan			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
7	Huascar			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
8	Gaella			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
9	Luciano			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
10	Aranza.			X	Cuando escucha el número lo interpreta con los dedos y luego lo identifica en su cartilla.
11	Joaquin			X	Aconseja a sus compañeros sobre acciones incorrectas.
12	Gabriel			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
13	Julian			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
14	Brianna			X	Se muestra emocionada al identificar el número que se le menciona e intenta ayudar a sus compañeros en el proceso.
15	niara gia			X	Cuenta con vocabulario matemático y lo expresa de manera adecuada
16	Ricardo			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
17	itan			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
18	Briana			X	Expresa de manera oral estrategias del juego
19	Aletsy Hiory			X	Responde manera lógica a las preguntas realizada por la maestra.
20	Arjun			X	Muestra un buen trabajo en equipo.
21	Ethan			X	Se evidencia conocimientos previos de números mayor a los requeridos.
22	Layla			X	Aconseja a sus compañeros sobre acciones incorrectas.
23	Nicolas			X	Responde a las preguntas numéricas de manera clara y da su opinión de manera oral
24	Gael			X	Muestra mayor vocabulario de palabras matemáticas.
25	Mia			X	Luego de escuchar el número lo repite varias veces moviendo la cabeza.

VIII. Evidencias













Referencias bibliográficas

- Delgadillo, P. (2013). “*Actividades de aprendizaje como estrategia de enseñanza*”. Recuperado de: <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/2005-03-11711>
- García, T. (2002). “*Estrategias de aprendizaje y resolución de problemas*”. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2549/1/2016_Bustamante_Estrategia.
- Guerrero, V. (2017). “*Guía de evaluación formativa para el aprendizaje para el nivel de educación inicial*”. Recuperado de: <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial>.
- MINEDU. (2016). “*Currículo Nacional del Perú*”. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2019). Guía de orientaciones “*la planificación en la educación inicial*”. Recuperado de: <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/la->
- Organización para la cooperación y el desarrollo económico. (2015). “*Pisa 2015 Resultado Claves*”. Recuperado de www.oecd.org/pisa
- Rojas, T. (2011). “*Prácticas pedagógicas en el nivel inicial*”. Recuperado de: <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2796/INFORME>
- Torres, C y Gómez, V. (2019). “*Estrategias para el aprendizaje*”. Recuperado de: http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/1669/diaz_fg.pdf;jsessionid=AEE7CFEE0C9B6D2E92207B04B6ED7700?sequence=1

Anexo 10. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento informado es explicar a la directora de la(s) Institución (es) Educativa(s) y docente de (las) aula(s) acerca de la naturaleza de la investigación que se viene realizando.

La presente investigación es conducida por Tracy Esthefany Arribasplata Jaime, de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, Lima-Este. El objetivo del estudio consiste en Explicar la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 3 años de la I.E.I N° 053 "Mi niño Jesús" - Surquillo.

La participación en este estudio consiste en observar el comportamiento de los niños en las sesiones de aprendizaje del día, en relación a los ítems planteados en el instrumento de recolección de datos. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas a la lista de cotejo serán codificadas, usando un número de identificación y por lo tanto, serán totalmente anónimas. La aplicación de los instrumentos de investigación tomará aproximadamente de 1 a dos horas en días diferentes.

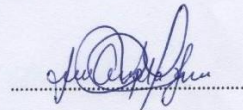
La investigadora en todo momento guardará las formalidades del caso y no interrumpirá las sesiones de aprendizaje de la docente de aula y estará atenta a sus indicaciones respectivas.

Yo CARMEN RIZO ESPINOZAdirectora o docente del aula..... DIRECTORA

Con DNI 07121341 autorizo realizar la investigación en mención con la finalidad de profundizar y aportar a la mejora de la práctica y calidad educativa.


Firma de la directora de la I.E

DNI: 07121341



Firma del Investigador

DNI: 73990489

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento informado es explicar a la directora de la(s) Institución (es) Educativa(s) y docente de (las) aula(s) acerca de la naturaleza de la investigación que se viene realizando.

La presente investigación es conducida por Tracy Esthefany Arribasplata Jaime, de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, Lima-Este. El objetivo del estudio consiste en Explicar la influencia de los juegos tradicionales para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 3 años de la I.E.I N° 053 "Mi niño Jesús" - Surquillo.

La participación en este estudio consiste en observar el comportamiento de los niños en las sesiones de aprendizaje del día, en relación a los ítems planteados en el instrumento de recolección de datos. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas a la lista de cotejo serán codificadas, usando un número de identificación y por lo tanto, serán totalmente anónimas. La aplicación de los instrumentos de investigación tomará aproximadamente de 1 a dos horas en días diferentes.

La investigadora en todo momento guardará las formalidades del caso y no interrumpirá las sesiones de aprendizaje de la docente de aula y estará atenta a sus indicaciones respectivas.


Yo, Alinson Patricia Rojas Campos.....directora o docente del aula...Exploración

Con DNI 08771693..... autorizo realizar la investigación en mención con la finalidad de profundizar y aportar a la mejora de la práctica y calidad educativa.

.....
Firma de la directora de la I.E

DNI:





Firma del Investigador

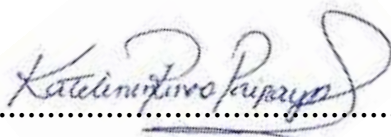
DNI: 73990489

Yo, Katelinen Mirian Rivera Paipay, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Sede Lima Este, revisor (a) de la tesis titulada

“JUEGOS TRADICIONALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. MI NIÑITO JESÚS – SURQUILLO - 2019”, del (de la) estudiante ARRIBASPLATA JAIME, TRACY ESTHEFANY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 11 de diciembre de 2019



Firma

Katelinen Mirian Rivera Paipay

DNI: 44223873

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------