

LA THUNKUÑA

Con el juego de la Thunkuña se pretende abarcar el contenido de la secuencia numérica del área de matemáticas, para fortalecer el pensamiento lógico de los estudiantes de Educación Primaria. Para este juego ancestral se necesitará la participación de cinco niños que competirán por llegar a la casilla final del juego. El equipo comunitario (ECTG) se encargará de la construcción del juego.

Materiales para el juego

- Piedras planas

Desarrollo

Para iniciar el juego se requiere la participación de 3 a 5 estudiantes, seguidamente se les hará la entrega de las piedras planas, a cada niño se le designará de diferente color para que no haya confusión, comenzará el juego de acuerdo al orden alfabético de los nombres. El juego tendrá como contenido la secuencia numérica del 1 al 10. El primer participante lanzará su piedra hacia la primera casilla (casilla Nro. 1) de manera secuencial, seguidamente debe realizar saltos hasta llegar a la última casilla y volver a la primera casilla y recoger su piedra, seguidamente el mismo participante lanzará su piedra a la siguiente casilla (casilla Nro 2), de igual manera, debe avanzar con saltos. Cuando el participante pise la línea de alguna casilla se detiene y el otro participante inicia con el juego de la misma manera. Ganará el participante que logre llegar a la casilla 10.

EL ZORRO Y LAS OVEJAS (tiwulampi iwijanakampi)

(Ajedrez andino)

El juego del ajedrez andino está articulado al contenido Diagonal, Vertical y Horizontal, en el área de matemáticas, así mismo mostrará la realidad de los animales del contexto andino, este juego está dirigido a niños de Sexto de primaria.

Materiales del juego

- Figuras de ovejas y zorros

Desarrollo

Se necesitará la participación de dos estudiantes, para iniciar el juego se realizará un sorteo, el que gane iniciará el juego y elegirá si ser de la sección de ovejas o del zorro, también se darán las instrucciones necesarias, las ovejas se podrán mover en diagonal o vertical y el zorro se podrá mover a cualquier lado, ya sea en diagonal, vertical y horizontal. El zorro podrá comer a las ovejas siempre en cuando tenga un espacio en donde se ubique posteriormente, es decir, cuando una oveja no está cubierta por otra. Las ovejas no pueden comer, pero sin embargo si pueden encerrar al zorro en la gruta, gana el zorro cuando se come a la mayor cantidad de ovejas, ganas las ovejas cuando dejan sin movimiento al zorro, de esa manera se va desarrollando el juego.

LA JAKHUÑA

La jakhuña es un juego andino que articula y desarrolla el contenido de Unidad, Decena, Centena, Unidad de Mil, Decena de Mil en el área de matemáticas, este juego se requiere la participación de todos los estudiantes de segundo grado de primaria.

Materiales del juego

- Granos de maíz - Lápiz

Desarrollo

Para iniciar el juego es necesario que cada estudiante tenga su tablero de la jakhuña. La participación es individual, el tablero contara con una sección líneas horizontales y verticales, en la parte superior el tablero tiene indicadores como U (Unidad) D(Decena) C(Centena) y en la parte inferior se debe anotar el resultado de los ejercicios, cada niño debe poner un maíz en la columna que corresponde, es decir, si en la columna de U debe poner cantidad de Unidades, seguidamente se procede a poner la cantidad de forma escrita y de esa manera sucesivamente, también se plantarán ejercicios de adición, sustracción.