



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 677 LA PAUCA – HUAMBOS – CHOTA – CAJAMARCA.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Lic. Elizabeth Maribel Heredia Barboza

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 677 LA PAUCA – HUAMBOS – CHOTA – CAJAMARCA.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Lic. Elizabeth Maribel Heredia Barboza

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Alvarez Iparraguirre

Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez

Secretario

M.Cs. Carlos Moreno Huamán

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Mis queridos hijos Elkyn y Amy Díaz Heredia que son la razón de mi existencia y a mi esposo quien con su cariño y afecto me apoyo incondicionalmente para lograr el anhelo que hoy alcanzo.

A los niños, de quien deberíamos aprender a encontrar alegría en lo más sencillo y ser felices día a día.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida, la salud y darme protección, quien nos da inteligencia y sabiduría en todo momento.

Deseo expresar un sentido agradecimiento a la Facultad de Educación de la UNC en convenio con el Ministerio de Educación que generosamente me formó, nutrió y equipó con las teorías e instrumentos para contribuir en el desarrollo infantil de los niños y niñas de mi país y a la Institución Educativa 677 La Pauca - Huambos que me albergó y posibilitó la realización de mi Práctica Pedagógica,

A mi acompañante profesora Teresa Valera Salazar por brindarme su apoyo en todo momento en el desarrollo de mi Práctica Pedagógica.

A los niños de la Institución Educativa N° 677 del Caserío La Pauca por su apoyo permanente para lograr el presente trabajo y de esta manera obtener el ansiado título en educación inicial.

Al Licenciado Elmer Pisco Goicochea nuestro profesor y asesor del presente trabajo de investigación por sus orientaciones pertinentes y apoyo para hacer este trabajo realidad.

A mi esposo por su apoyo moral y permanente, para hacer realidad mi segunda Especialidad en Educación Inicial.

Índice

AGRADECIMIENTO	v
Índice	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	4
1.3. Planteamiento y formulación de la pregunta guía.....	5
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	8
3.1. Marco teórico	8
3.1.1. Teoría Del Juego Simbólico de Friedrich Froebel.....	8
3.1.2. Teoría de los Estadios del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1896-1980).....	9
3.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.....	10
3.1.4. Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky	11
3.1.5. Bruner y el aprendizaje por descubrimiento.....	12
3.1.6. El método de proyectos.....	13
3.2. Marco conceptual.....	14
3.2.1. Educación.....	14
3.2.2. Educación infantil	14
3.2.3. Aprendizaje significativo.....	14
3.2.4. Competencia.....	15
3.2.5. Capacidad	15
3.2.6. Indicadores de logro.....	16
3.2.7. Instrumento de evaluación	16
3.2.8. Matemática	17
3.2.9. Concepto de niño y desarrollo infantil	17
3.2.10. El Movimiento	18
3.2.11. El Juego.....	18
3.2.12. Juegos educativos	18
3.2.13. Categorías:.....	19
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	19
4.1. Tipo de investigación	19

4.2.	Objetivos	20
4.2.1.	Objetivos del proceso de la Investigación Acción.....	20
4.2.2.	Objetivos de la Propuesta Pedagógica.....	21
4.3.	Hipótesis de Acción	21
4.4.	Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	22
4.5.	Población y muestra.....	22
4.5.1.	Población.....	22
4.5.2.	Muestra	22
4.6.	Instrumentos de enseñanza y de aprendizaje	22
4.6.1.	Los diarios de campo	22
4.6.2.	Rúbrica.....	23
4.6.3.	La lista de cotejo.....	24
4.6.4.	Diario reflexivo.....	24
4.6.5.	Sesiones de aprendizaje	25
V.	PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	25
VI.	PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	26
6.1.	Matriz del plan de acción	26
6.2.	Matriz de evaluación.....	27
6.2.1.	De las acciones	27
6.2.2.	De los resultados.....	28
VII.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	30
7.1.	Presentación de resultados y tratamiento de la información	30
7.2.	Triangulación.	44
7.3.	Lecciones aprendidas.....	45
VIII.	DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	47
8.1.	Matriz de difusión.....	47
	CONCLUSIONES	48
	SUGERENCIAS	49
	REFERENCIAS.....	50
	ANEXOS	52
	PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE.....	67
	PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE.....	73

ÍNDICE DE MATRICES

Matriz 1: Análisis de sesiones de aprendizaje	30
Matriz 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción	32
Matriz 3: Discusión de diarios reflexivos.	33
Matriz 4: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	40
Matriz 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión.....	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	41
Gráfico 2: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión	43

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado “Aplicación de juegos Educativos para lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 677 La Pauca-Huambos-Cajamarca-2016 tiene por finalidad dar a conocer la mejora de mi Práctica Pedagógica y formar estudiantes con competencias matemáticas que les permita desenvolverse ante algún problema que se les presente en la vida cotidiana. Es importante resaltar la pregunta guía de investigación ¿Cómo aplico los juegos educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 677 La Pauca – Huambos – Chota 2016. Para lo cual el objetivo del presente trabajo es mejorar mi Práctica Pedagógica aplicando diferentes juegos para lograr la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad, la aplicación de juegos propuestos en el plan de Acción, orientados a solucionar dicha problemática dando resultados positivos en mi practica pedagógica, logrando el interés de los niños por el área de matemática, de manera que se ha involucrado a los padres de familia y demás personas del entorno que puedan brindar oportunidades en las que los educandos se desenvuelvan libremente a través del juego y mejorar su capacidad creativa pensando matemáticamente en situaciones de cantidad ya que ellos son responsables directos para que la educación mejore.

Palabras clave: Competencia, capacidad, práctica pedagógica, estrategia metodológica, juegos educativos, aprendizaje.

ABSTRACT

The present research work called "Application of Educational Games to achieve competition act and think mathematically in quantity situations in the area of Mathematics in the students of 5 years of the I.E.I. N° 677 La Pauca-Huambos-Cajamarca-2016" has a purpose to make known the improvement of my pedagogical practice and to train students with mathematical skills that allow them to deal with any problems that arise in everyday life. It is important to highlight the research guide question: How do I apply the educational games to achieve the competition Act and Think Mathematically in situations of quantity in students of 5 years of the IEI No. 677 La Pauca - Huambos - Chota 2016? The objective of the present work is to improve my Pedagogical Practice applying different games to achieve the competence of Action and Think Mathematically in situations of quantity, the application of games proposed in the action plan, oriented to solve these problem giving positive results in my pedagogical practice, getting the interest of the children in the area of mathematics, so that parents and other people in the environment have been involved that can provide opportunities in which students can develop freely through play and improve their creative ability by thinking mathematically In quantity situations since they are responsible direct to improve education.

Key words: Competence, ability, pedagogical practice, methodological strategy, educational games, learning.

INTRODUCCIÓN

Siendo la educación un factor indispensable para el desarrollo de los pueblos y considerando al área de Matemática de vital importancia en la formación integral de la humanidad, el papel de la investigación en el progreso de las Instituciones Educativas, las relaciones entre investigación y aprendizaje entre la propia práctica pedagógica y la investigación son difusas y no siempre se les ha dado el papel que realmente les corresponde en la formación, olvidándose que frecuentemente se puede enseñar porque existe conocimiento acumulado a partir de las investigaciones, por eso presentamos el presente trabajo de investigación “Aplicación de juegos Educativos para desarrollar la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 677 La Pauca-Huambos-Cajamarca-2016.”

En la sociedad global del conocimiento, y la información cambian con una celeridad inusitada, por ello es urgente un redimensionamiento de la investigación, pero sobre todo de concebirla en los ambientes educativos, por ello debe integrar el accionar mismo de todo profesor, así como marcar su importancia en los procesos de aprendizaje permanente de los estudiantes, solo combinando la reflexión y la acción es un proceso continuo de la investigación de la práctica pedagógica, se potenciarán estudiantes con conocimientos, habilidades y valores necesarios para convertirse en actores críticos y comprometidos. Es necesario fortalecer la presencia de profesores que investiguen sus propias prácticas pedagógicas desde una acuciosa observación y reflexión crítica sobre su actuación, preocupándose por la innovación educativa y por su propia autoformación como profesionales.

El propósito fundamental del presente trabajo es reflexionar y contribuir a la adquisición de nuevas habilidades en cuanto a la mejora de la práctica pedagógica en la enseñanza de la matemática a través de estrategias lúdicas y de esta manera afianzar su creatividad y habilidades en la resolución de problemas en el nivel Inicial en lo que se refiere al Área de Matemática especialmente en la competencia de Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

La enseñanza de la Matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico por lo que se debe considerar en el entorno de los estudiantes, sus preferencias y actividades diarias para que se utilice como una herramienta en nuestra Práctica Pedagógica, pues evidente que estudiante por su edad el juego es de vital importancia. Es desde esta perspectiva que surge la necesidad de replantear alternativas de solución que nos permitan superar la actual situación de nuestra práctica pedagógica. Las teorías que dan sustento a dicho trabajo de investigación están centradas en los aportes de Friedrich Froebel vinculado con el juego simbólico como un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana, logrando el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, mediante el uso de situaciones lúdicas adecuadas a la edad de los estudiantes. Jean Piaget con su aporte de los estadios del desarrollo cognitivo, para Piaget el periodo de juego es un espacio de acción, los juegos también permiten al niño la asimilación total de la realidad incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla; Vigostky considera al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, también este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como los niños transforman algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tiene para el un distinto significado. En la práctica Pedagógica la utilización de estrategias lúdicas es de mucha importancia en la educación de nuestros estudiantes para la programación y ejecución de las diferentes sesiones de aprendizaje para así el aprendizaje se convierta en significativo.

El presente trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos: en el primer capítulo muestra la fundamentación del problema dando a conocer la caracterización de la Práctica Pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía, en el segundo apartado se presenta la justificación de la investigación, en el tercer apartado se da a conocer el sustento teórico, en el cuarto apartado esta la metodología de la investigación incluido los objetivos, la hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, los instrumentos en el quinto apartado se muestra la discusión de resultados, el séptimo apartado se muestra la difusión de resultados, finalmente conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.

En la I.E. Inicial N° 677 donde realice la Practica Pedagógica se encuentra ubicada en la Comunidad La Pauca, distrito de Huambos, Provincia de Chota, departamento de Cajamarca, es una comunidad muy alejada que no cuenta con sus servicios básicos como es agua y desagüe, sus vías de comunicación en pésimo estado, la condición de vida familiar es extremadamente pobre con muchas carencias y por situaciones económicas los padres de familia mayormente viven alejados de sus hijos ya que van a trabajar a la selva para de esa manera poder cubrir sus necesidades y las madres se ocupan de los quehaceres del hogar y abandonan a sus hijos de tal manera que no tienen tiempo para conversar o atenderles de la mejor manera a sus hijos, si bien es cierto es muy importante para el buen rendimiento de los niños depende mucho del ambiente familiar donde se encuentra el estudiante y de la importancia de que como padres deben pasar un tiempo prudencial y acompañamiento en la educación de sus menores hijos aparte por su puesto del desarrollo integral que pueda tener en su Institución Educativa.

En el desarrollo de la practica pedagógica como docente de Educación Primaria pues es muy importante reconocer el gran problema y debilidad sobre el desconocimiento de estrategias lúdicas en el nivel inicial que permitan al estudiante desenvolverse como tal por eso que me he visto con la necesidad de investigar, analizar y mejorar mi practica pedagógica a través de la propuesta de aplicación de juegos para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática.

Para mejorar la Práctica Pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje es parte fundamental tener conocimientos de juegos educativos para el desarrollo de capacidades en el área de Matemática a través de juegos educativos, se desarrolla una estrategia constructiva y motivadora en su aprendizaje por eso es necesario conocer diferentes juegos para mejorar y aplicar esta propuesta.

A nivel local no se cuenta con un trabajo previo que trate del tema de como un docente realiza su práctica pedagógica a través del juego lúdico de acuerdo al nivel inicial de cómo es que se debe enseñar y superar las dificultades y de cómo he de pretender tratar a todos los estudiantes como adultos e insistir en mantenerlos estáticos y no dejar que afluyan sus potencialidades de una manera divertida y constructiva dentro de lo que le gusta hacer.

Es una meta aplicar esta estrategia de juegos educativos para superar las deficiencias de mi práctica pedagógico y que al mismo tiempo pueda servir de apoyo a los demás docentes y futuros docentes de inicial y así promover un proceso de enseñanza exitosa y duradera en el área de Matemática.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La comunidad La Pauca se ubica en el Distrito de Huambos Provincia de Chota donde se encuentra la Institución Educativa N° 677 es una Institución Educativa recién creada, actualmente se encuentra funcionando en un local antiguo de las rondas campesinas ya que no cuenta con local propio.

En cuanto a su maestra se puede decir que ha adquirido a través un perfil investigador, innovador, autónomo, proactivo y con gran sensibilidad social frente a las situaciones que

se le presentan durante el desarrollo de diferentes sesiones de aprendizaje. Al mismo tiempo considera a sus estudiantes como personas que construyen su propio conocimiento, capaces de solucionar sus conflictos hecho que los convierte en agentes de cambio.

A través de los procesos de enseñanza y aprendizaje se pone en práctica estrategias propuestas como la aplicación de juegos para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los alumnos de 5 años.

La comunidad educativa está conformada por padres de familia bajo la dirección de la profesora Elizabeth Maribel Heredia Barboza los cuales se sienten involucrados en el aprendizaje de sus menores hijos, estudiantes con muchas potencialidades

Es importante resaltar el conocimiento que tienen los padres de familia hacia los juegos, la mayoría de ellos no suelen entender por qué en educación Inicial, el niño dedica tanto tiempo al juego como le llaman al canto, pintar, representaciones teatrales, actividades didácticas; en lugar de aprender a leer y escribir, consideran que es una forma de ocupar el tiempo pero no de aprovecharlo de la mejor manera, muchos lo ven como una pérdida de tiempo, o como un entretenimiento para sus hijos, o algunos afirman que en Educación Inicial solo se llevan los niños a jugar.

1.3. Planteamiento y formulación de la pregunta guía.

Hoy en día se está buscando la transformación y mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje en el sector educación con el desarrollo y logro de competencias, capacidades y actitudes y el propio accionar de los actores educativos y viendo mi realidad frente a las estrategias, recursos y formas de manejar el tiempo en el desarrollo de las sesiones de

aprendizaje, haciendo una crítica y autorreflexión de la práctica pedagógica (deconstrucción) he llegado a la priorizar una de las dificultades resaltantes dentro del aula, como es el poco conocimiento de estrategias de juego en el área de matemática y para dar solución al problema presentado se diseñó, planifico y desarrollo el nuevo plan de acción (reconstrucción)

Luego de haber señalado la problemática me llevo a realizar el presente trabajo de investigación “Aplicación de juegos Educativos para lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 677 La Pauca-Huambos-Cajamarca-2016, que tiene por finalidad mejorar mi práctica pedagógica para lo cual nos hemos planteado la siguiente pregunta guía:

¿Qué estrategia didáctica debo aplicar para que los estudiantes de 5 años de edad logren la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática en la I.E.I. N° 677 del Comunidad La Pauca, del distrito de Huambos, Provincia de Chota, Departamento de Cajamarca?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad dar a conocer que la educación a través del juego permite establecer modos de intervenir en el desarrollo intelectual del niño, enfocándose principalmente en diversos aspectos que van desde las dificultades de aprendizaje hasta la potenciación del desarrollo normal. Desde esta perspectiva, se plantea que la educación a través del juego como una alternativa en la acción educativa de la maestra de educación preescolar, planteada desde una pedagogía activa, flexible y crítica

que propone el movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales a través del movimiento.

Nuestro interés como docentes constituye en dar soluciones a dificultades educativas en la enseñanza aprendizaje, es por esta razón que se realiza la presente investigación.

Tanto docentes como estudiantes debemos estar a la vanguardia de los conocimientos de la actualidad ya que esto permitirá el avance de la calidad de la educación y que no debe mantenerse estática.

La presente investigación es importante porque me va a permitir mejorar mi Práctica Pedagógica a través de la aplicación de diferentes juegos educativos para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, ya que son parte de las herramientas didácticas que tienen los docentes para contribuir al desarrollo de capacidades de los alumnos y alumnas durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje, donde interactúan, se socializan, respeten turnos, reglas, y cooperen para trabajar en equipo, desarrollando sus capacidades cognitivas y promover la creatividad a través del juego.

Además la investigación dará énfasis a la selección y jerarquización de los contenidos de la competencia, de tal manera que se lleve al alumno (a) a la adquisición de la noción de agrupación, seriación, comparación y números ordinales llevándoles a reflexionar tanto a los niños como al docente en la interacción del desarrollo de sus actividades diarias de aprendizaje, con la finalidad de reflexionar sobre el desempeño docente y la practica pedagógica que se viene desarrollando, a partir de los resultados, reforzando la labor pedagógica atendiendo las necesidades de los alumnos (as) a partir de su contexto y sus

necesidades, respetando sus estilos y ritmo de aprendizaje para lograr aprendizajes significativos.

El uso de situaciones de juego para lograr aprendizajes en los estudiantes es de mucha importancia para lograr la competencia de Actúa y Piensa matemáticamente en situación de cantidad en el área de matemática, estas situaciones lúdicas promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar solución; favoreciendo así el desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar la que se va enriqueciendo en la interacción grupal.

El trabajo de investigación realizado es pertinente porque servirá de apoyo a los docentes del nivel inicial, pues ellos al igual que los estudiantes con el uso de estrategias lúdicas estaremos mejorando sus aprendizajes, ya que es una herramienta adecuada para favorecer la motivación y dar cabida a la participación activa de los estudiantes logrando de esta manera el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad dando soluciones asertivas ante los diversos problemas que se les presente en el futuro.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría Del Juego Simbólico de Friedrich Froebel.

Esta teoría está basada en las escuelas antiguas en el régimen bárbaro de prolongados ejercicios, condenaba al niño a la inmovilidad y mataban todo germen simpático de creación espontánea. Porto (2015) afirma: “Esto significa que, en cierto sentido, el penetrante sentido de Froebel quiso remediar este defecto; advirtió que el desenvolvimiento mental se producía en el niño por el juego, y fundó en él

toda la educación de la primera infancia” (p. 124). Su pedagogía infantil se concentra fundamentalmente en sus medios de juegos y ocupación, los cuales permiten mantener y fortalecer la fuerza creadora del hombre a partir de la primera infancia. Esto significa que, en cierto sentido a través de la práctica de construcciones, cortados y pegados, facilitar y ejercitar las energías que dormitan en cada niño, dándole vida y actividad desde muy temprana edad.

3.1.2. Teoría de los Estadios del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1896-1980).

Para Piaget, la evolución del espacio en el niño en los primeros meses de vida, se reduce al campo visual y al de las posibilidades del juego, podríamos hablar incluso de espacios no coordinados al referirnos a los diferentes campos sensoriales. Para Piaget este espacio característico del período del juego es un espacio de acción denominado espacio topológico, con predominio de las formas y las dimensiones. Morrison (2005) afirma: “Esto significa que, en cierto sentido, trata del desarrollo cognitivo que busca explicar cómo los individuos perciben, piensan, entienden y aprenden. Su teoría es básicamente logo-matemática, es decir, piensa que el desarrollo cognitivo es primeramente habilidades matemáticas y lógicas” (p 91). Piaget creía que todos los organismos se adaptan a sus medios, en el que un individuo, estimulado por sus factores contextuales reacciona y se ajusta a un contexto.

Los estadios de Piaget son un conjunto de hechos relevantes en el proceso de desarrollo humano que ocurren próximos en el tiempo. Por ejemplo, el tipo de lenguaje que utilizan los niños puede ser diferente a una determinada edad

(balbuceos, palabras inventadas, pseudo-palabras, hablar en tercera persona refiriéndose a uno mismo), también el tipo de pensamiento (pensamiento egocéntrico en el que todo gira alrededor de lo que el niño ve o cree), o de destrezas físicas (utilizar reflejos, gatear, después caminar, correr). Todo este desarrollo cognitivo ocurre de forma continua y progresiva en los Estadios de Piaget, en torno a una edad aproximada.

3.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, la estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas que una persona adquirida en su vida diaria “saberes previos” y lo hace parte de su campo del conocimiento así como su organización.

Schunk (1997) afirma que, en cierto sentido” En lo que a los procesos de producción se refiere, la información adquirida por observación no puede ser ejecutada si el niño carece de habilidades físicas necesarias. También requiere convertir en acción la información almacenada en la memoria” (p 120). Ausubel creía que la capacidad de regular los actos propios por lapsos mayores aumenta con el desarrollo, así como también varía la motivación. Los niños pequeños de motivan con las consecuencias inmediatas de su actividad.

Ausubel nos da a entender que ningún niño va a al jardín, escuela con la mente en blanco sino que ya trae consigo experiencias previas que las ha adquirido en su actuar diario con las personas, objetos. Es esto lo que la escuela debe aprovechar

para reforzar todos esos conocimientos que trae consigo el niño y fortalecerlas más con nuevos alcances y así tener un aprendizaje significativo.

3.1.4. Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky

Según el autor cada alumno es capaz de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda de un adulto o de personas de su misma edad, este tramo entre lo que el alumno puede aprender por sí mismo. Romanovich (2004) afirma: “Esto significa que, en cierto sentido en el plano pedagógico, constituye, la base teórica de un principio pedagógico general. La única buena enseñanza es la que precede al desarrollo que se remiten directamente al pensamiento” (p 177). Según el autor cada alumno es capaz de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda de un adulto o de personas de su misma edad, este tramo entre lo que el alumno puede aprender por sí mismo y lo que puede aprender con ayuda, es lo que se denomina “zona de desarrollo próximo ya que esto genera la interacción la interacción entre la persona que ya domina el conocimiento o la habilidad y aquella que está en proceso de adquisición.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Lev Vigotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores

habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

3.1.5. Bruner y el aprendizaje por descubrimiento

Se aprende de manera activa, a través del aprendizaje por descubrimiento, el mismo que se da teniendo en cuenta su edad, es decir, se puede enseñar a descubrir nuevos conocimientos teniendo en cuenta que el alumno tiene una manera característica de considerar al mundo y de explicárselo a sí mismo.

Esto significa que, en cierto sentido, Los principales argumentos enunciados por Bruner en favor del aprendizaje por descubrimiento en primer lugar el descubrimiento estimulaba un modo de aprender las matemáticas, al operar con esta materia y animaba el desarrollo de una concepción de las matemáticas más como un proceso que como un producto acabado.(Orton, 2003, p. 113)

Esto nos quiere decir que al niño hay que darle libertad para que descubra y adquiera sus propios conocimientos proporcionándoles gran cantidad de experiencias, situaciones problemáticas y materiales siempre teniendo en cuenta la edad de los niños para no confundirlos. Además que el alumno debe aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivadora por la curiosidad.

Bruner considera que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. Por lo tanto, la labor del profesor no es explicar uno contenidos acabados, con un principio y un final muy claros, sino que debe proporcionar el material adecuado

para estimular a sus alumnos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias, etc.

3.1.6. El método de proyectos

Fue una metodología didáctica pionera en la renovación pedagógica de los Estados Unidos. Rodríguez (2012) afirma: “esto significa que, en cierto sentido, definir el proyecto puede definirse como una actividad previamente planificada cuya intención dominante determina el fin de la actividad, la orienta y la motiva; en una unidad compleja de experiencia internacional.” (p. 116). Con este método el objetivo es organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador.

Los conocimientos de investigados que penetran en el corazón, cabeza y manos del educador, y que al penetrar así, hacen la realización de la función educativa más humana, por medio de la experiencia del educador, sin dejar de lado a la ciencia misma para resolver los problemas.

Esto significa, que en cierto sentido, plantea que el pensamiento se origina a partir de una situación percibida como un problema, por lo que aprender es resolver esos problemas. Además señala la importancia del interés (motivación) de la persona, que se manifiesta al comprometerse y participar en sus procesos mentales (Ministerio de Educación, 2008, p. 14).

Este planteamiento tiene como base el desarrollo de un conocimiento globalizado y relacional.

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Educación

La educación son costumbres y comportamientos conforme a normas establecidas por la sociedad. Bermúdez (2010) afirma: “Esto significa, que en cierto sentido, la educación es acción o conjunto de acciones destinadas a desarrollar sus capacidades intelectuales en una o varias áreas del conocimiento, tiene que ver con impartir o transmitir el conocimiento” (p.3). Es de gran importancia que el maestro conozca a los estilos y ritmos de aprendizaje de sus alumnos ya que hasta cierto punto es responsable del progreso de sus alumnos.

3.2.2. Educación infantil

Al respecto, la finalidad es favorecer al desarrollo físico, intelectual, afecto, social y moral de los alumnos(as) y contribuir de manera eficaz todo tipo de desigualdades relacionadas con su entorno social, cultural o económico. Carmena (2002) afirma: “Comprende desde los 0 a 6 años de edad y se organiza en dos ciclos, el primero de los cuales se extiende hasta los 3 años y el segundo de los 3 a los 6” (p. 52). Con la educación infantil podemos eliminar las desiguales con lo que los niños y niñas accedan a la educación cobran un sentido especial si se valoran y tienen en cuenta sus diferencias.

3.2.3. Aprendizaje significativo

Es producto siempre de la interacción entre un material y una información nueva y la estructura cognitiva preexistente. Méndez (2006) afirma: “Es un proceso por medio del que se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la

estructura cognitiva de un individuo y que relativamente para el material que se intenta aprender” (p.91). En último extremo, los significados son siempre una construcción individual, interna, íntima, ya que la comprensión o asimilación de un material implica siempre una deformación personal de lo aprendido.

3.2.4. Competencia.

Son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida. Monzó (2006) afirma: “Esto significa que, Es la capacidad para realizar una actividad o tarea profesional determinada que implica poner en acción, en forma armónica, diversos conocimientos (saber), actitudes y valores que guían la toma de decisiones, la acción(saber ser) y las habilidades (saber hacer)”.(p. XI). Es la manera que permite hacer frente regular y adecuadamente, a un conjunto o familia de tareas y de situaciones.

3.2.5. Capacidad

Sabemos que son los conocimientos, destrezas, aptitudes, valores y actitudes. Bonvecchio (2006) afirma: “Esto significa que, en cierto sentido, Conjunto de habilidades desarrolladas sobre la base de disposiciones genéticas, que permite enfrentar y resolver situaciones concretas, en diferentes contextos. Entre los grupos de capacidades mencionados por diferentes autores, encontramos, intelectuales o cognitivas, técnicas, tecnológicas, sociales y éticas” (p.105). Se refiere a los recursos y actitudes que tiene un individuo, para desempeñar una determinada tarea,

en este sentido, esta noción se vincula con la educación, siendo esta última un proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo.

3.2.6. Indicadores de logro

Son actividades observables, medibles, verificables, evaluables.

Es aceptado como un esfuerzo coronado por el éxito, es decir por la consecución de un objetivo, el fin conseguido o el resultado de una actuación. En la educación latinoamericana, que tradicionalmente habla de objetivos, capacidades, conocimientos, destrezas o simplemente desempeño final alcanzando un objetivo de aprendizaje. (Cerde, 2005, p. 38)

Permiten apreciar exactamente lo que sucede internamente en el niño o la niña y son referentes que sirven para valorar el desempeño de los y las estudiantes.

3.2.7. Instrumento de evaluación

Son el conjunto de herramientas y practicas diseñadas para que los profesores puedan obtener información precisa sobre la calidad del aprendizaje de sus estudiantes.

Son básicamente instrumentos para la evaluación diagnóstica y procesual, por lo que en general se opta porque incluyan no solo el trabajo final (portafolio), sino también los borradores o los productos parciales, para que tanto los docentes como los propios alumnos puedan reflexionar sobre los trabajos y la progresión de sus aprendizajes (folios de proceso o procesfolio). Constituyen un valioso recurso para la autoevaluación del alumno (Pérez R., 2001, p. 93).

También se emplean para facilitar el diálogo entre los estudiantes y el profesor referente al proceso de aprendizaje y como mejorarlo

3.2.8. Matemática

Ciencia que estudia las propiedades de los números y las relaciones que establecen entre ellas.

Es un instrumento esencial del conocimiento científico. Por su carácter abstracto y formal, su aprendizaje resulta difícil para una parte importante de los estudiantes, y de todos es conocido que la matemática es una de las áreas que mayor incidencia tiene en todos los niveles de enseñanza. En el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares (Ferrero, 2004, p. 13).

Además es una ciencia lógica educativa que utiliza símbolos para generar una teoría exacta.

3.2.9. Concepto de niño y desarrollo infantil

Un niño es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida. León (2007) afirma: “Esto significa que, en cierto sentido, es un constructor activo de su proceso de desarrollo integral, con el apoyo de sus adultos significativos y los contextos que lo rodean” (p. 37). La niñez es la etapa evolutiva en el desarrollo del ser humano en la que se observan los mayores cambios y transformaciones físicas y psíquicas, que expresan el acceso del sujeto a niveles más complejos de funcionamiento y diferenciación a partir de su maduración como organismo y su interacción con el medio.

3.2.10. El Movimiento

Es una acción, el movimiento es fundamental durante los primeros años de vida, especialmente porque está relacionado al desarrollo de sus afectos, a la confianza en sus propias capacidades y a la eficacia de sus acciones. Sampayo (2008) afirma: “Esto significa que, en cierto modo, parte del ser humano. Como nos movemos y comunicamos nos diferencia de otros seres vivos. Reducir el movimiento y la comunicación nos quita salud del mismo modo que lo hacen los malos hábitos de vida” (p. 18). La libertad de movimiento es para el niño, la posibilidad, desde que nace, de interrelacionarse con su entorno para descubrir y experimentar con todo su cuerpo sus propias posturas y acciones motrices.

3.2.11. El Juego

Moyles (1999) afirma: “Esto significa, en cierto sentido, el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (p. 38). El juego es aquello a lo podríamos denominar verdadera situación lúdica, presenta a los niños un extenso campo de posibilidades, atendiendo a sus necesidades de aprendizaje y ampliando su aprendizaje explícito.

3.2.12. Juegos educativos

Sabemos que estos juegos se utilizan con fines pedagógicos, con disfrute de los participantes.

Los niños en edad preescolar generalmente muestran mucho interés en algunas actividades relacionadas con las matemáticas y la geometría, por ejemplo, les encanta contar, agrupar,

comparar, medir. Todo esto lo realiza de manera cotidiana y natural; es decir aunque nadie se los enseñe. Esto se debe a que las matemáticas y la geometría están presentes en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria (Garza. M, 2000, p.7).

Por lo tanto el juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento en los niños.

3.2.13. Categorías:

Categorizar es poner juntas las cosas que van juntas en agrupar datos que compartan de modo similar.

Es una forma de clasificación de la que deriva otras unidades más pequeñas llamadas subcategorías. Categorizar es clasificar elementos o aspectos con características comunes o que se relacionan entre sí. Categorizar es poner juntas las cosas que van juntas. Es agrupar datos que comportan de modo similar. (Macip, 2014, p. 60)

Categorizar es clasificar elementos o aspectos con características comunes o que se relacionan entre sí.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

La investigación acción es de tipo cualitativa, sustentado en el paradigma socio crítico, empleando el método hermenéutico para analizar e interpretar los datos que se han logrado y obtenido durante la práctica pedagógica, utilizando el nuevo plan de acción a través de la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción

4.2.1.1. Objetivo General

Mejorar la Práctica Pedagógica relacionada con la aplicación de juegos educativos que me permita lograr la competencia de Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática utilizando un Plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 677 del Caserío La Pauca, Distrito de Huambos, Provincia de Chota. Cajamarca.

4.2.1.2. Objetivos Específicos

- Deconstruir la Práctica Pedagógica en lo referente al uso de estrategias lúdicas a través de procesos auto reflexivos.
- Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la aplicación de juegos educativos para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática.
- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva Práctica Pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la Propuesta Pedagógica

4.2.2.1. Objetivo General

Aplicación de juegos Educativos para lograr la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad.

4.2.2.2. Objetivos Específicos

- Investigar la bibliografía acerca de diferentes juegos educativos y la importancia en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.
- Elaborar la propuesta Pedagógica innovadora con su plan de acción
- Elaborar los instrumentos de recojo de información.
- Diseñar 10 sesiones de aprendizaje con la nueva Propuesta Pedagógica para someter los resultados a la evaluación del plan de mejora.
- Ejecución de los 10 planes de sesión diseñadas con la nueva Propuesta Pedagógica para someter los resultados a la evaluación del Plan de Mejora.
- Evaluar los resultados del nuevo plan de acción ejecutado.
- Elaborar el informe final.

4.3. Hipótesis de Acción

La aplicación de Juegos Educativos durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca permitirá lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Son los estudiantes de la I.E. Inicial N° 677. La Pauca – Huambos – Chota – Cajamarca, donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica a través del nuevo plan de acción o de mejora.

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

Está constituida por la práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implica que se realizó 10 sesiones de aprendizaje tanto para la deconstrucción como para la reconstrucción, lo que implica que se realizaron 20 sesiones de aprendizaje.

4.5.2. Muestra

Se realizaron 20 sesiones de aprendizaje; 10 de deconstrucción registrados en los diarios de campo y 10 sesiones para la reconstrucción mediante diarios reflexivos.

4.6. Instrumentos de enseñanza y de aprendizaje

4.6.1. Los diarios de campo

Es un instrumento utilizado por los investigadores como herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. El diario de campo tiene cuatro características importantes:

- Este desarrolla la capacidad de observación generando así un pensamiento reflexivo
- En la enseñanza da inicio de un proceso de investigación – reflexión.

- Es funcional ya que nos sirve como medio evaluativo de un contexto.
- Facilita la toma de decisiones.

4.6.2. Rúbrica

Una rúbrica es un instrumento de evaluación que se emplea para medir el nivel y la calidad de una tarea. En la rúbrica se hace una descripción de los criterios utilizados para evaluar el trabajo del estudiante. Así, tanto alumno como docente, saben qué se debe desarrollar en la actividad y qué se evalúa en ella en la rúbrica se considera los indicadores a evaluar en cada sesión de aprendizaje de acuerdo a la competencia que se está trabajando con los alumnos

- Criterios de evaluación: Por ejemplo, contenidos, originalidad, requisitos, organización de la información, recursos empleados.
- Niveles de ejecución: Por ejemplo, excelente, bueno, adecuado, necesita mejorar.
- Valores o puntuación: Cada nivel de ejecución de la tarea va acompañado de un valor, que al final y sumado con los demás niveles, permitirá saber si se cumplió el objetivo o no. ¿Para qué sirve una rúbrica?
- Establecer de forma clara y precisa los criterios y elementos involucrados en una actividad de aprendizaje.
- Tener una guía clara y explícita para realizar la tarea. Es decir, una guía que permita saber qué criterios debe tener el ejercicio y qué será evaluado.
- Hacer seguimiento a las actividades desarrolladas. Además, brindar una retroalimentación del proceso evaluativo al estudiante.

4.6.3. La lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra o no lo logra, presente o ausente. Es conveniente para la construcción de este es un instrumento que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros.

Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

4.6.4. Diario reflexivo

El diario reflexivo como instrumento de desarrollo profesional y sobre su uso en el área educativa y de la formación podríamos definirlo como un espacio narrativo de los pensamientos, acciones y sentimientos de los profesores, contando con tres elementos claves: que hago, por qué lo hago y que me pareció; actuando sobre cuatro esferas que son:

- Escribir

- Reflexionar

- Integrar aspectos reflexivos y descriptivos

- Contar una historia de inicio a fin, de forma longitudinal.

4.6.5. Sesiones de aprendizaje

Las sesiones de aprendizaje se definen como el conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

En la labor Pedagógica con el desarrollo del nuevo Plan de Acción o de mejora y después del uso y aplicación de juegos educativos han permitido lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 677 De la comunidad de la Pauca, Distrito de Huambos, Provincia de Chota, además ha favorecido de manera significativa, el logro de la competencia.

VI. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

6.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN.														
La aplicación de juegos Educativos como: el rey manda, la balanza humana, me convierto en, la estatua; durante el desarrollo de las sesiones innovadoras (Acción - enseñanza) permite lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, de los niños y niñas de la I.E.I. La Pauca distrito de Huambos.														
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
La aplicación de juegos educativos como los sel rey manda, la balanza humana, conejos asu conejera, la estatua, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador) Acompañante Responsable de Investigación - Acción	Fuentes de información. Libros Wew Revistas Páginas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN														
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, docente participante, acompañante.	Fuentes de información y fichas	X											
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante, acompañante	Fuentes de información. Programación anual. Guías Metodológicas MINEDU, rutas, cuadernos de trabajo, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial, Sesiones de aprendizaje.	X											
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha técnica.	X											
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha técnica.	X											
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Los estudiantes.	X	X	X									
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información	Facilitador, docente participante, acompañante.	Fuentes de información.				X								
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador, acompañante.	Ficha de evaluación.				X								
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Ficha técnica. Lista de cotejo						X						
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador, docente participante.	Tablas estadísticas cualitativas.						X						
10. Redacción del informe y entrega preliminar.	Facilitador, docente participante.	Equipo de computo. Impresiones. Anillados.							X	X				
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador, docente participante.	Ficha de evaluación.								X	X			
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante, acompañante	Oficios. Informes.										X	X	

6.2. Matriz de evaluación

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE ACCIÓN I-A

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Hipótesis de Acción.

La aplicación de juegos educativos como: el rey manda, la balanza humana, me convierto en, la estatua; durante el desarrollo de las sesiones innovadoras (Acción - enseñanza) permite lograr la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad, en el área de matemática, de los niños y niñas de la I.E.I. N° 677 La Pauca del distrito de Huambos.

6.2.1. De las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
ACTIVIDADES La aplicación de juegos educativos: juegos infantiles durante el desarrollo de las sesiones innovadoras	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora revisadas, aprobadas y ejecutadas	<ul style="list-style-type: none">- Sesiones- Fotos- Imágenes- Videos- Diarios de reflexión
Comunicación de los resultados al director, padres de familia, a la acompañante pedagógica y a los responsables del proyecto de la Segunda Especialidad.	<ul style="list-style-type: none">- 80 % de participación de los padres.- La participación en un 100% del director de la I.E, de la Acompañante Pedagógica y los responsables del Proyecto de la Segunda Especialidad.	<ul style="list-style-type: none">- Registro de asistencia.- Fotos.- Acta de desarrollo de la reunión con padres de familia y director de la I.E.- Informe técnico pedagógico alcanzado a la Acompañante Pedagógica y responsables del proyecto de la Segunda Especialidad.

6.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Desarrollar la expresión oral de los niños (resultado - aprendizaje)	(Son los indicadores tomados de las sesiones) - Muestra fluidez - Mantiene la coherencia	<ul style="list-style-type: none"> - Informe de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo, de los diarios de campo y las fichas de evaluación. - Videos - Fotos - Hojas de trabajo de los estudiantes
	<p>Explora las partes de su cuerpo e identifica su lado derecho.</p> <p>Explora y menciona relaciones espaciales entre pares de objetos que cumplan una relación a partir de consignas dadas en situaciones de su contexto cultural.</p> <p>Explora el uso de números naturales hasta el 5 para contar con material concreto, a partir de situaciones cotidianas.</p> <p>Dice los números ordinales para expresar la posición de objetos o personal, considerando un referente hasta el tercer lugar.</p> <p>Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.</p> <p>Dice con sus propias palabras las características de los objetos usando los cuantificadores: “lleno” “casi lleno” “vacío” “casi vacío”.</p> <p>Expresa con objetos, dibuja una colección de hasta 5 objetos en situaciones cotidianas.</p>	

	<p>Expresa con objetos, dibuja una colección de hasta 5 objetos en situaciones cotidianas.</p> <p>Dice con sus propias palabras las características de sus agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores: “todos” “pocos” “ninguno”.</p> <p>Agrupar objetos con un solo criterio y expresar la acción realizada</p>	
--	--	--

VII. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

Matriz 1: Análisis de sesiones de aprendizaje

Título de la investigación:

“APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I. E.I. N° 677 - LA PAUCA, HUAMBOS, CHOTA, 2016”

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1 “Jugando a la Balanza Humana comparamos pesos”	Asamblea	Juego la balanza humana	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 2 “Identificamos Muchos Pocos”	Normas de convivencia	Juego el rey manda	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 3 : Ordeno objetos de grande a pequeño (grande, mediano y pequeño)	Mostramos globos de diferentes tamaños	Juego con globos	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 4 Juego a Identificar el orden: primero, segundo, tercero, cuarto quinto	Formulación de preguntas	Juego la carrera de la amistad	Metacognición con la formulación de preguntas

SESIÓN N° 5 Me divierto construyendo	Formulación de preguntas	Juego buscando las figuras perdidas	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 6 Reconociendo nociones: largo –corto	Formulación de preguntas	Jugamos a preparar humitas	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 7 Jugamos a realizar Seriaciones.	Formulación de preguntas	Jugamos a recolectar piedritas, palitos, etc.	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 8 Reconociendo nociones: grueso- delgado	Salida a recolectar	Juego el rey manda	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN N° 9 Jugamos a vender verduras	Presentación de la caja de sorpresas	Jugamos a vender verduras	Metacognición con la formulación de preguntas
SESIÓN No 10 : Reconociendo nociones: Arriba – abajo.	Juego “”cielo arriba, tierra abajo	Identificación de objetos de acuerdo a la posición	Metacognición con la formulación de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina) EL JUEGO	En 04 sesiones predomina la técnica de formulación de preguntas	En las 09 sesiones predomina el desarrollo del juego, como estrategia empleada.	En las 10 sesiones predomina la Meta cognición a través de la formulación de preguntas.

Matriz 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Título: “APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I. E.I. N° 677 - LA PAUCA, HUAMBOS, CHOTA, 2016”

Sesión	EL JUEGO										total	
	Indicadores										Si %	No %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	80	20
2	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	90	10
4	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
5	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
6	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
7	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
8	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
10	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
Si	10	8	10	7	7	10	10	10	10	8		
No	0	2	0	3	3	0	0	0	0	2		
Si %	100	80	100	70	70	100	100	100	100	80		

LEYENDA:

ITEMS PARA LA APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS

1. Describo adecuadamente las características del juego.
2. Indico la regla que se deben respetar durante el juego.
3. Me involucro en el desarrollo del juego con los estudiantes.
4. El juego despierta el interés de los niños.
5. Pongo el material al alcance de los estudiantes durante el juego
6. Promuevo el aprendizaje durante el desarrollo del juego.
7. Establezco un clima de confianza que permite el disfrute de sus actividades.
8. Planteo situaciones retadoras que demandan una búsqueda de soluciones.
9. Celebro los logros satisfactorios de los estudiantes.
10. Presento un juego adecuado para el desarrollo de la sesión.

Matriz 3: Discusión de diarios reflexivos.

SESIONES	PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	PREGUNTA 5
	¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción.	No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia ya que en el momento de salir al campo a realizar mi estrategia mediante el juego estaban los niños muy contentos y podían observar adecuadamente lo que se les indicaba durante el desarrollo de la estrategia.	Si en el momento que muestro una balanza y explicar su utilidad para pesar objetos y los niños y niñas eligen objetos y materiales (piedras borradores etc.) para comparar pesos	Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas.	Para mejorar la estrategia debo prevenir con los materiales en el caso de que suceda cualquier inconveniente, también realizar juegos, dinámicas para que los niños y niñas no se sientan cansados durante el desarrollo de la sesión de clase.

2	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>Si encontré dificultades porque los niños y niñas recientemente llegaban a la institución no me conocían y yo también no los conocía a ellos y además los niños no tenían noción de la clase que estaba desarrollando, posteriormente realizando diferentes estrategias y utilizando diferentes materiales logre que me comprendieran el tema de Identificaos muchos pocos.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, pero en el momento que los niños eligieron un material para diferenciar muchos pocos no se evidencio mucho porque casi todos los niños habían cogido mucho material de la zona como palitos piedritas hojas en eso tuve que hacer un reforzamiento con material del aula para que ellos lo tengan bien en claro lo que es muchos pocos y sepan diferenciar los cuantificadores.</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p> <p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema</p>
---	---	---	---	--

3	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>Si encontré dificultades porque los niños y niñas se peleaban por los globos por lo que todos querían tener globos de los tres tamaños. Pero después nos fuimos ordenando.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.</p>
4	<p>Si desarrolle todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción, además he logrado que los niños y niñas identifican el orden primero, segundo, tercero, primero último.</p>	<p>No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia muy pertinente para el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.</p>	<p>Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada, en el cual los niños y niñas trabajaron con mucho entusiasmo con el material de su zona.</p>	<p>Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas.</p>	<p>En la presente sesión la estrategia para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en el cual los niños y niñas comprendieron muy bien el tema el orden, primero, segundo, tercero, primero, ultimo.</p>

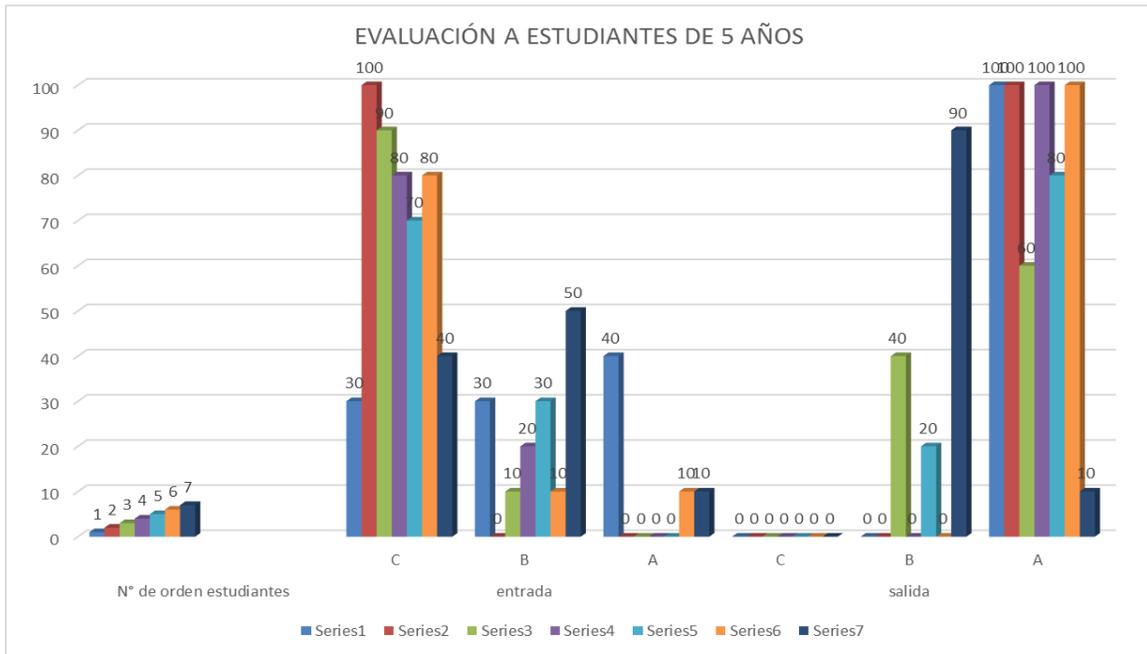
5	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.</p>
6	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.</p>

7	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>No encontré ninguna dificultad en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápidamente.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final,</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.</p>
8	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.</p>

9	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema</p>
10	<p>Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.</p>	<p>No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.</p>	<p>Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.</p>	<p>Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas</p>	<p>Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.</p>

SISTEM ATIZACI ÓN	_De acuerdo a la estrategia desarrollada encontramos que en las 10 sesiones si se ha seguido los pasos establecidos en mis sesión	Se encontró en 08 NO dificultades de las 10 Sesiones en el desarrollo de la estrategia Y 02 SI	10 SI utilice el material pertinente para el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de las 10 sesiones	10 SI el instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje en el desarrollo de las 10 sesiones	Aplicar diferentes juegos de tal manera que se despierte el interés y la curiosidad del niño y no resulte repetitivo.
-------------------------	---	--	---	--	---

Gráfico 1: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida



Fuente: Matriz N° 04.

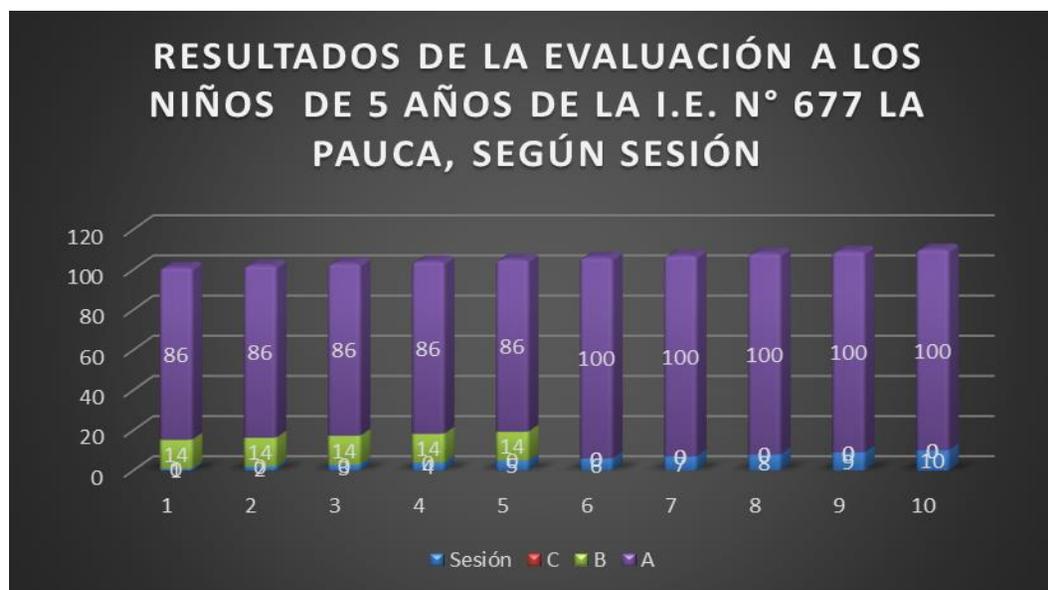
INTERPRETACIÓN

- ✓ En el siguiente gráfico observamos que en las sesiones de entrada la gran mayoría de niños se encuentran en el nivel de logro de inicio, y en un mínimo porcentaje se encuentran en el nivel de proceso; mientras que en la evaluación de salida se observa que casi el 100% de los estudiantes se encuentran en un nivel que han logrado desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, tan solo un mínimo porcentaje se encuentran en proceso.

Matriz 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión

 PERÚ Ministerio de Educación		<small>Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica</small>	<small>Dirección General de Educación Básica Regular</small>	<small>Dirección de Educación Inicial</small>	 UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA		<small>Facultad de Educación</small>												
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 - 2017																			
MATRIZ N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión																			
Título de la investigación:		TÍTULO: APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°677 LA PAUCA, HUAMBOS, CHOTA, 2016.																	
Hipótesis de acción		La aplicación de Juegos Educativos en el desarrollo de las sesiones con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 677 LA PAUCA favorece de manera significativa, el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																	
Área		Matemática			Edad: 5 años														
Competencia		ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD									Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores			Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes					
Capacidades		Elabora y usa estrategias comunica y representa ideas matemáticas																	
Indicador		<small>Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitraria</small>	<small>Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones mucho - poco</small>	<small>Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño</small>	<small>Expresa en forma oral los números considerando un referente hasta el quinto lugar en contextos de la vida diaria</small>	<small>Expresa situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual</small>	<small>Expresa el criterio para ordenar "Largo - corto"</small>	<small>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos</small>	<small>Expresa su dimensión entre objetos y personas usando "grueso - delgado"</small>	<small>Agrupar objetos con un solo criterio (variedad)</small>	<small>Expresa su ubicación entre objetos y personas usando arriba o abajo</small>								
Nivel de logro		<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>	<small>Logro de aprendizaje</small>		
Sesión		C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
1		0	1	6													0	1	6
2					0	1	6										0	1	6
3								0	1	6							0	1	6
4											0	1	6				0	1	6
5														0	1	6			
6														0	0	7			
7														0	0	7			
8																	0	0	7
9																	0	0	7
10																	0	0	7
Frecuencia		0	1	6	0	1	6	0	1	6	0	1	6	0	0	7	0	0	7
Porcentaje		0	14	86	0	14	86	0	14	86	0	14	86	0	0	100	0	0	100
Leyenda:		C = inicio		B = Proceso			A = Logrado			Pintar los indicadores que no se consideran para la respectiva sesión o quitar de la matriz los indicadores o capacidades que no han considerado durante las 10 sesiones									

Gráfico 2: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión



Fuente: Matriz N° 05.

INTERPRETACIÓN

- ✓ El siguiente gráfico nos muestra los resultados de las diez sesiones, donde desde la sesión uno hasta la sesión cinco ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio, mientras que el 14% se encuentran en proceso y el 86% se encuentran en el nivel logrado.
- ✓ Ahora desde la sesión 6 a la sesión 10, los estudiantes en su totalidad se encuentran en un nivel de logro o sea el 100% han cumplido con desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

7.2. Triangulación.

Análisis de la estrategia aplicada por la docente para el logro de la competencia de “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”. En dicha triangulación, se ha utilizado dos métodos de recolección de datos como: el diario reflexivo y la lista de cotejo, que han proporcionado información cualitativa y cuantitativa a dicho trabajo.

Categoría	Padres de familia	Estudiantes	Docente	Triangulación
Estrategia aplicada en el área de matemática.	La forma cómo enseña la docente a los estudiantes es sencilla ya que utiliza diferentes juegos educativos como la balanza humana, el rey manda, etc. Desarrollando las sesiones de forma dinámica y así el niño se interesa más por aprender.	La estrategia de la docente es utilizar recursos tradicionales como es el juego y desarrollar las clases de forma dinámica ya que sale desarrollando diversas habilidades sicomotoras, medio por el cual los niños logran competencias matemáticas.	La estrategia con la que enseña la docente es lúdica, basándose en competencias para evitar que los estudiantes se desmotiven en el área de matemática.	Docente y estudiantes coinciden que la estrategia utilizada en el área de matemática debe ser lúdica para lograr diferentes aprendizajes, además los padres de familia confirman que al enseñar a los niños de manera participativa y lúdica ellos tomarán iniciativa para realizar sus quehaceres pedagógicos.

La triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno.

Análisis de instrumentos utilizados para el logro de la competencia de “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”.

Lista de cotejo de entrada	Rubrica	Lista de cotejo de salida	Comentarios
La aplicación de la lista de cotejo de entrada a los 7 estudiantes muestra que no lograron desarrollar los indicadores planteados.	Los 7 estudiantes en las 10 sesiones lograron al 100. % desarrollar los ítems planteados para cada estrategia que estaban relacionados con los indicadores de expresión oral.	La aplicación de la lista de cotejo de salida a los 7 estudiantes muestra que sí lograron desarrollar los indicadores previstos.	Para la evaluación de cada sesión se aplicó la rúbrica en la cual los ítems estaban relacionados con los indicadores de cada una de las sesiones para poder evaluar el avance de los estudiantes.

7.3. Lecciones aprendidas

Investigando desde el aula puedo mejora mi práctica pedagógica y el aprendizaje de mis estudiantes

- Con la aplicación diferentes juegos educativos he podido lograr un aprendizaje significativo en los niños de educación inicial.
- Como docente lo que pudo rescatar es que mediante la aplicación de juegos educativos se pueden generar diversas estrategias para mejorar los aprendizajes.
- Con la aplicación de diferentes juegos los niños de mi institución educativa donde aplique la propuesta pedagógica en acción, pasaron de ser sujetos pasivos a ser activos en su proceso de aprendizaje, dándole prioridad a sus intereses y necesidades a la hora de desarrollar las actividades de enseñanza – aprendizaje

- Con la aplicación de diferentes juegos para desarrollar la competencia actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad me permitió que los niños se expresen en forma dinámica y autónoma ya que de esta manera se fortalece sus procesos de aprendizaje.
- La investigación Acción permite analizar, reflexionar y mejorar los campos de acción de la práctica pedagógica, como son: planificación curricular, procesos pedagógicos, métodos didácticos, evaluación educativa, uso de recursos y materiales entre otros.
- A los estudiantes del nivel inicial se debe plantear Retos o Desafíos donde piensen y reflexionen tratando de buscar sus propias soluciones y no mutilar la iniciativa que tengan ante cualquier situación según sus conocimientos previos de acuerdo a su edad.
- Con los niños y niñas del nivel inicial, tratar de desarrollar juegos y actividades donde todos participen, sean los protagonistas y se sientan contentos.

VIII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

8.1. Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	familia	Instrucción educativa	Comunidad
<p>- Reuniones con los padres de familia.</p> <p>-Exhibición de sus trabajos realizados.</p>	<p>- Que mediante el juego los estudiantes lograron la competencia de Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad de una manera activa y donde el alumno se sienta en confianza y aprenda desde el medio que a ellos les gusta hacer que es jugar aprendiendo.</p>	<p>- Informar a los padres de familia del logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través del juego.</p> <p>- comunicar de la importancia del juego en el desarrollo de las capacidades de sus hijos.</p> <p>- Sensibilizar a los padres de familia para que motiven a sus hijos a cierto tipo de juegos para que su desarrollo cognitivo mejore.</p>	<p>- Nos sirve como muestra para fortalecer el desarrollo de sus capacidades de los estudiantes.</p> <p>- Que mediante la aplicación del juego y diseño de sesiones se logra un mejor entendimiento de la matemática en los estudiantes.</p> <p>- Promover la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad para lograr un mejor aprendizaje.</p>	<p>-Con el desarrollo de este trabajo de investigación los niños aprenden más jugando que haciendo tareas.</p> <p>-Que es necesario la intervención del docente para que los estudiantes adquieran los conocimientos a partir de una interacción entre estudiantes y la comunidad, el cual mejorara sus aprendizajes.</p> <p>- Dar a conocer que mediante el juego educativo se va potenciar el desarrollo tanto físico como Psíquico de los estudiantes, ya que es una actividad natural y espontanea que los estudiantes le pueden dedicar todo su tiempo.</p>

CONCLUSIONES

1. El uso y la aplicación de juegos educativos ha permitido el logro de la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 677 de la comunidad La Pauca, tal como se ha registrado en los instrumentos de evaluación de cada sesión de aprendizaje del plan de acción como es la rúbrica, evaluaciones de entrada y de salida.
2. La investigación acción pedagógica de tipo cualitativa me permitió mejorar mi práctica pedagógica en cuanto a situaciones lúdicas para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, utilizando el Plan de Acción a través de los enfoques de autorreflexión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 677 del Caserío La Pauca, distrito de Huambos, provincia de Chota 2016, lo cual se evidencia en la Matriz N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida y la Matriz N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.
3. Se elaboraron los instrumentos de recojo de información, existiendo diferencias significativas al comparar los resultados registrados entre la lista de cotejo de entrada y la lista de cotejo de salida después de desarrollar el plan de mejora de la práctica pedagógica, tal como se identifica en la matriz N° 4.
4. Evalué los resultados del nuevo plan de acción, concluyendo que los juegos educativos nos permiten lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años.
5. El presente trabajo de investigación se sustenta en la teoría del juego simbólico de Friedrich Froebel del juego simbólico, la teoría de los estadios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, teoría sociocultural de Lev S. Vygotsky. Estas teorías me han permitido desarrollar una nueva práctica pedagógica y lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad, tal como se muestra en la Matriz N° 02.

SUGERENCIAS

- ✓ A los docentes del nivel Inicial de la región de Cajamarca como parte de su formación personal incentivarles a practicar la investigación acción porque me permitió identificar mis debilidades y fortalezas para mejorar la práctica pedagógica.

- ✓ Utilizar diferentes estrategia lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje ya que es uno de los mejores medios que se debe utilizar como docentes del nivel inicial en la práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, ayuda a desarrollar el pensamiento matemático, la autonomía, hábitos de trabajo, orden, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, respeto, socialización y cooperación entre sus pares, el juego constituye la acción pedagógica en nuestro nivel porque permite partir de lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y movimiento son las bases para iniciar a los niños en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.

- ✓ Concientizar a los padres y madres de familia que el niño tiene que poner en juego nociones para la construcción del número, como la clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia. Más no que tengan la creencia que el niño sabe matemática cuando repite una serie numérica mayor o menor.

REFERENCIAS

- Bermúdez, G. (2010). *Que es la Educación*, Editorial AUTHOR. HOUSE, Estados Unidos, p. 3
- Bonvecchio M. (2006), *Evaluación de los Aprendizajes*, Editorial EDIUNC, Primera Edición, p. 105.
- Carmena, G. (2002), *La Enseñanza Inicial de la Lectura y Escritura en la Unión Europea*, Madrid – España, p. 52.
- Cerda, H. (2005). *La Evaluación en la Educación Colombiana*, Editorial Universidad cooperativa de Colombia, Bogotá Colombia, p. 38.
- Ferrero L. (2001). *El juego y la matematica*. Editorial la muralla S.A, Madrid España.
- Garza, M. (2004). *Juegos juguetes y estímulos creativos*, Editorial Pax México, Quinta Edición, México, p. 7.
- León, C. (2007). *Secuencia de desarrollo Infantil Integral*, Editorial Texto C.A. Primera Edición, p. 37.
- Martinez, R. (2006). *Algebra Multilineal*, Editorial Universidad de Antioquia-Medellín Colombia.
- Macip, A. (2014). *Las cualidades que debe poseer un ciudadano*, México, p. 60
- Méndez, Z. (2006). *Aprendizaje y cognición*, Editorial EUNED, San José Costa Rica, Primera Edición, P. 91
- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica*, San Borja – Perú.
- Montessori. 1952 p. 24
- Monzó, R. (2006). *Concepto de Competencia en la Evaluación Educativa*, Editorial Publicaciones Cruz, Primera Edición, México, p. XI.

- Morrison, G. (2005). *Educación Infantil*, 9na Edición, Editorial PEARSON, Madrid – España p. 91.
- Moyles, J. (1999). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*, Editorial MORATA S.L., Segunda Edición, Madrid – España, p. 38.
- Orton A. (2003). *Didáctica de las matemáticas*, Ediciones Morata S.L. Cuarta Edición, Madrid – España. Pág. 113
- Pérez, R. (2001). *Formulación de Programas Educativos*, Editorial La Muralla S.A, Madrid – España, P. 93.
- Porto, A. (2015). *Una Antología de Textos*, editorial Dykinson, Madrid-España.
- Rodríguez M. (2012). *Hacia una Nueva orientación Universitaria*, Ediciones de la Universidad de Barcelona, Barcelona España, p. 116
- Sampayo, S. (2008). *Estiramientos y Conciencia Corporal*, Editorial EDAF S.L., Madrid – España, p. 18.
- Schunk D. (1997) *Teorías del aprendizaje*, segunda Edición, Editorial Chisstine México, p. 120
- Romanovich (2004) *Psicología y Pedagogía*, Tercera Edición Editorial Akal Madrid España, p. 177

ANEXOS

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUM.
Desconocimiento de juegos educativos para desarrollar la competencia de actúa y piensa en los niños y niñas de la I.E.I. La Pauca del distrito de Huambos	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar diversos juegos educativos para desarrollar la competencia de actúa y piensa en los niños y niñas de la I.E.I La Pauca, distrito de Huambos <p>OBJETIVO ESPECÍFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego el rey manda permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 677 La Pauca • El empleo del juego la balanza humana permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	La aplicación de juegos educativos el rey manda, la balanza humana, juego con aros, me convierto en, me han mordido, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa en los niños y niñas de la I.E.I La Pauca distrito de Huambos.	<p>Juegos educativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El rey manda. - La balanza humana. - La estatua. - Definición de juego. - Teorías del juego. 	<p>Muestran pertinencia a la edad de los niños</p> <p>Permite mantener motivados a los niños y niñas</p> <p>Revela interés</p> <p>Manifiesta espontaneidad</p> <p>Coherente de acuerdo a la edad de los niños.</p>	<p>Diarios reflexivos</p> <p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Evidencias</p> <p>Prueba de inicio</p> <p>Prueba de salida</p> <p>Lista de cotejo</p>

DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO 01

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	De donde vengo
1.5 Fecha	24-03-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Se identifique y conozca cuantos son los miembros que conforman su familia.		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

La actividad se llevó a cabo registrando las actividades planteadas por la docente para conocer de dónde vienen los niños.

Comencé saludando, los niños repasando con ellos el día de la semana, el mes y la fecha, continuaron dándole gracias a Dios por regalarnos un nuevo día y con nuestras familias y amigos.

Luego pasamos al aula de clases donde se comenzó la actividad planteando preguntas y reforzando conocimientos acerca de algunos números para que pudieran decir algunos datos importantes por ejemplo ¿De dónde vienen?, ¿Cuántos hermanos tienen?, ¿Cuántas personas viven en su casa?, etc. Pero se notó en el grupo que algunos no sabían, para y tratar de nivelarlos con el resto de niños realice diferentes dinámicas y luego ellos dirigieron el juego, pasaron al salón a dibujarse en una hoja en blanco, así termino al jornada.

II.- INTERVENTIVA

Se hizo una reflexión que la enseñanza a través del juego es más fácil y divertido

Para el aprendizaje del niño preescolar, para lo cual debo considerar más juegos y dinámicas para poder trabajar con los niños a pesar de las condiciones que se encuentran en el local institucional no apropiado para niños de inicial.

DIARIO DE CAMPO 02

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	Los colores que me gustan.
1.5 Fecha	07-04-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Noción de cantidad, número		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Empecé la actividad con el juego “ha llegado una carta” los niños dicen que colores les gusta con el cual irán llenando el cuadro de doble entrada en el que se empezó a contabilizar los puntos al momento no lo sé profesora hágalo usted yo no sé contar igual dijo Deyli de la misma edad. La profesora interviene y dice haber todos vamos a contar juntos de tal manera que digo que vamos al patio o a la pampa llevando todo nuestro material que hemos trabajado y todos a través de juegos con papeles de colores vamos a identificar sobre el gusto y el disgusto de los colores. Luego se realiza el conteo de cada color.

II.- INTERVENTIVA

El trabajo realizado con los estudiantes fue muy significativo ya que a través del juego fuera del aula en un ambiente natural y amplio permitió al niño ser más cuidadoso al identificar los colores agradables y desagradables.

DIARIO DE CAMPO 03

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	PERSONAL SOCIAL	1.4 Actividad	Las partes de mi cuerpo
1.5 Fecha	14-04-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Hacer que los niños y niñas reconozcan en cuantas partes está dividido su cuerpo.		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Los niños llegaron al aula de clases muy asustados mostrando a los compañeros de que un niño de la primaria se había caído y se había hecho una herida en su brazo y cabeza, la docente interviene en las conversaciones de los niños dando algunos alcances de los cuidados que deben tener para que no les suceda igual que al niño de la primaria todos los niños querían intervenir contando su versión cada uno, luego pedí a los niños que señalaran las partes de su cuerpo pero no me entendieron mucho, algunos niños estaban distanciados y distraídos.

Finalizamos practicando una dinámica sobre las partes de su cuerpo y ahí estuvieron más atentos.

Luego les di una hoja de trabajo para que puedan ellos completar las partes del cuerpo que falta.

II.- INTERVENTIVA

La actividad resulto más interesante al momento de hacer la dinámica, porque empezaron a moverse, bailar señalando las partes de su cuerpo.

DIARIO DE CAMPO 04

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	Mi nombre y el de mis compañeros
1.5 Fecha	16-04-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Noción de cantidad.		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Inicie diciendo que vamos a jugar con las letras móviles para formar el nombre de sus compañeros pero al momento de tratar de formar el nombre de sus compañeros y contar cuantas letras tiene cada nombre y la ubicación de las letras cuando se les decía a la derecha o a la izquierda donde iría cada letra no se orientaban y se quedaban callado de tal manera que nos falta mucho por trabajar lo que es noción de número y orientación, lateralidad, etc. Trate de animarlos y trabajar junto con ellos y contar cada letra de los diferentes nombres pero fueron muy pocos los que me siguieron de acuerdo a las indicaciones.

II.- INTERVENTIVA

La actividad realizada fue satisfactoria porque me permite identificar y reflexionar junto con los estudiantes en que estamos fallando y nos falta trabajar.

DIARIO DE CAMPO 05

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	Mi DNI
1.5 Fecha	20-04-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Conozcan su DNI y aprendan que a través de 8 números les pueden identificar.		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

La docente llegó al aula de clases y empieza la actividad conversando con los niños acerca de cómo se llaman sus padres. Luego los apellidos de sus padres. Pero muchos de ellos se callaron, luego formulan preguntas: de quien les había puesto sus nombres y sus apellidos y que comparen el primer apellido con quien coincide o es igual y luego su segundo apellido pregunte donde podemos encontrar esos datos de sus padres y el de ellos, algunos de ellos contestaron que era el DNI, les repartí una hoja de trabajo para que ellos comparen que datos les falta agregar a su DNI, luego al momento de poner los números del DNI nadie puso ni lo intentaron si quiera trate que lo hicieran en la pizarra pero no pudieron, jugamos al barco de los números tratando de que se relacionen con ellos y algo se logró.

II.- INTERVENTIVA

Los niños necesitan actividades en lo que es gráfico plástico para poder ejercitar sus manos.

DIARIO DE CAMPO 06

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	Mi nombre con ritmo
1.5 Fecha	23-04-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Identifiquen y aprendan con cuantas letras está formado su nombre.		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

La profesora llega a la Institución inicie la actividad entonando una canción con su nombre y bailando, los niños se ríen y les saque a bailar tratando de formar un ruedo. Luego que voluntariamente canten o inventen una canción con su nombre, posteriormente se les dice que cuenten las letras de su nombre y al ritmo de las palmadas cuenten y no pudieron les lleve a recolectar palitos, tantos palitos como las letras de su nombre y así todos concluyeron.

II.- INTERVENTIVA

Los niños necesitan actividades en lo que es grafico plástico para poder ejercitar sus manos.

DIARIO DE CAMPO 07

I.-DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	Reconocemos formas geométricas
1.5 Fecha	05-05-15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Reconocimiento de formas geométricas		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

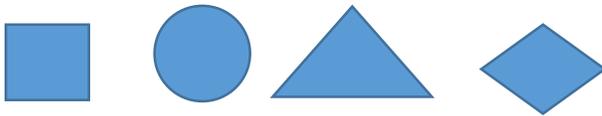
Inicio mi sesión de clase haciendo que los estudiantes saluden a Dios cantando luego digo para salir al patio a saltar, correr, caminar de espaldas, de puntas de pies de talones, etc. De hecho esta acción inducida por mi persona.

Luego se motivó la clase haciendo que los niños dibujen en el piso figuras geométricas.



Realizan diversas ordenes como:

- ❖ Caminar por el rectangulo
- ❖ Pararse dentro del triangulo
- ❖ Pararse fuera del circulo
- ❖ Saltar con los dos pies por el cuadrado, entrego a cada niño una tiza y se les divide en pequeños grupos para que dibujen en cada figura muchos



Respectivamente. Ejemplo



Luego nos lavamos las manos.

Luego se les entrega papelotes a cada grupo les digo que lo manipulen y realicen creaciones libremente.

-luego se les pide que formen dos triángulos y lo junten.

¿Qué figura se formó?

Guardan el material

-buscamos dentro del aula figuras e identificamos la forma que tienen.

-les entrego la ficha de trabajo

-luego les entrego una ficha de trabajo para que coloreen la figura de fondo.

Al final de la sesión para verificar el aprendizaje muchas veces falta el tiempo.

II.- INTERVENTIVA

Debo indicar que gracias a las capacitaciones que se me ha dado por parte de los responsables de la segunda especialidad he comprendido que un adecuado ambiente escolar lleno de afecto el niño desarrolla más su proceso de aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO 08**I.-DATOS GENERALES:**

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	RECONOCEMOS LA FORMA DEL RECTANGULO
1.5 Fecha	07 – 05 - 15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	CONOCE LA FORMA DEL RECTANGULO.		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Llego a la Institución Educativa, hago que los estudiantes saluden formalmente y realicen la oración de la mañana inducida por mi persona.

Luego motivo la clase presentando una bolsa con diferentes objetos como: cuaderno, toalla, cartuchera, etc. para que identifiquen en objetos la forma rectangular, luego planteo interrogantes que normalmente son abiertas para activar los conocimientos previos por ejemplo ¿De qué color son? ¿De qué están hechos? ¿Qué forma tiene cada objeto? ¿En qué son comunes? Espero que me den respuestas orales a cada una de las interrogantes. A veces los estudiantes contestan de manera desordenada pero intento llevar en orden la actividad golpeando la mesa. Las respuestas las anoto en la pizarra y luego anuncio el tema a tratar con reconocer en diferentes objetos la forma rectangular, inmediatamente les indico que salgan a la pizarra de 3 en 3 en forma de concurso a dibujar algún objeto que tenga la forma rectangular y el que lo haga mejor obtendrá un punto y el premio será 5 aplausos , me aseguro de que cada niño capte la idea de cómo es una figura rectangular y trato de que el alumno que gano los aplausos apoye a sus compañeros que no lograron dibujar en la pizarra pero en su mesa se apoyen de una hoja borrador para dibujar. En este momento aprovecho para reforzar algunos contenidos. Entrego la practica elaborada por mi persona al final de la sesión para verificar el aprendizaje muchas veces me falta el tiempo y queda de tares, salvo ocasiones las reviso.

II.- INTERVENTIVA

Doy mucho cariño y buen trato a los estudiantes de tal manera que se sientan motivados y se sientan capaces de lograr sus aprendizajes al mismo tiempo que se les está dando la oportunidad de hacer y decir lo que piensa.

DIARIO DE CAMPO 09**I.-DATOS GENERALES:**

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	MATEMÁTICA	1.4 Actividad	RECONOCEMOS LA OBJETOS DE FORMA TRIANGULAR
1.5 Fecha	12 -05 - 15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	IDENTIFICAR Y RECONOCER OBJETOS DE FORMA TRIANGULAR		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Al inicio de clase hago que los estudiantes saluden formalmente y coloquen su asistencia de hecho esta actividad es inducida por mi persona. Luego motivo la clase con la presentación del círculo para invitar al cumpleaños de un amiguito que tiene tres lados, luego planteo preguntas como: ¿Quién será su amiguito? ¿Cuántos lados dijo que tiene? Después de responder las preguntas para saber sus saberes previos pregunto: ¿Qué les gusta hacer o les gustaría hacer para reconocer el triángulo? Espero que me den respuestas orales a cada una de las interrogantes, a veces los estudiantes contestan de manera desordenada pero intento llevar la orden levantando la voz. Las respuestas anoto en la pizarra y luego anuncio el tema a tratar relacionando las características con diferentes objetos que hay en la I.E. y de su casa, de la comunidad, les reparto hojas borrador para que dibujen libremente objetos que tengan la forma triangular, paso vigilando por cada mesa para que cada estudiante vaya cumpliendo con la orden dada, aprovecho el tiempo y voy haciendo algunas interrogantes en forma aleatoria a cada estudiante y me van respondiendo a las preguntas que voy haciendo en ese momento voy reforzando algunos contenidos.

Entrego la práctica elaborada por mi persona, al final de la sesión para reforzar el aprendizaje.

II.- INTERVENTIVA

Debo indicar que gracias a las capacitaciones y constante monitoreo de la acompañante he comprendido que el adecuado ambiente escolar lleno de afectividad, amabilidad, empatía, asertividad, buen trato, les permite a los niños estar motivado y contentos en clase durante el desarrollo de mi sesión, les doy mucho cariño como acarícialos la cabeza. Pues pienso que esto les ayuda en su proceso de aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO 10

I.-DATOS GENERALES:

1.1 Nivel	INICIAL	1.2 Ciclo	II
1.3 Área	Matemática	1.4 Actividad	ARMO FIGURAS CON FORMAS GEOMÉTRICAS
1.5 Fecha	12 – 05 - 15	1.6 Hora	9:00 a.m.
1.6 Sección	ÚNICA	1.8 Edad	5 años
1.9 Docente Responsable	ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA		
1.10 Intencionalidad pedagógica	Promover la creatividad y habilidad de los estudiantes		

II.- DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Durante mi sesión hago que los estudiantes saluden formalmente y realicen la oración de la mañana, acción inducida por mi persona. Luego motivo la clase, presentando una casita hecha con figuras geométricas.

A continuación planteo algunas interrogantes que normalmente son abiertas para activar los conocimientos previos Por ejemplo digo ¿Qué forma tiene el techo de la casita?, ¿sus ventanas que forma tienen? Espero que respondan las interrogantes de manera oral. Los estudiantes contestan de manera desordenada pero intento llevar el orden de la actividad alzando la voz. Las respuestas las anoto en la pizarra relacionada a armar cosas con figuras geométricas, les ordeno que digan las características de cada figura geométrica y luego jugamos al adivinador, donde cada niño vendado con el tacto deberá reconocer la figura que se les pida diferenciándolos de otras que están metidas en la caja. Luego armamos diversas figuras, casas robots, etc. y se hace una confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje como proponer ¿Qué otras cosas podríamos hacer con las figuras geométricas y armar libremente una figura y la pegan?

II.- INTERVENTIVA

El apoyo constante y la estimulación que les doy les permiten a los estudiantes estar motivados y contentos en clase. Me he puesto a pensar en algunas oportunidades si esto realmente les ayuda en su proceso de aprendizaje.

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUB CATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

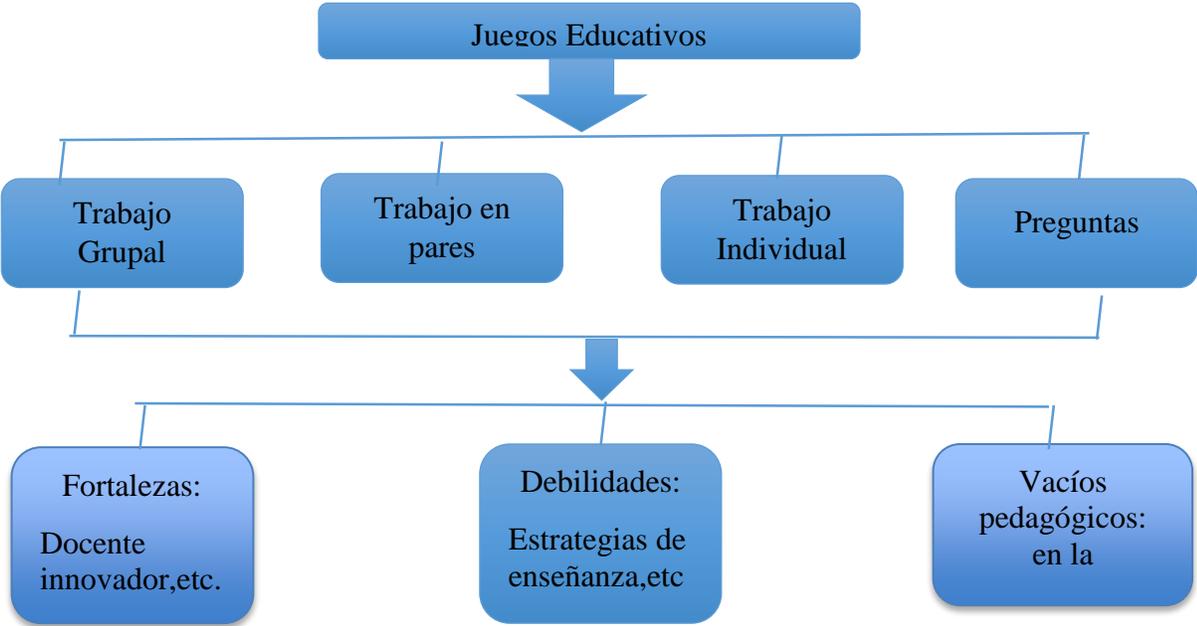
LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO (TEORÍAS IMPLÍCITAS)	FORTALEZAS	DEBILIDADES	POSIBLES PROBLEMAS
Rutina	Saludo Oración	Teoría conductista	Formo un hábito		
Motivación	Juego			Poco conocimiento de juegos educativos	El poco conocimiento de Juegos Educativos dificulta para tener motivado a los niños.
	preguntas	Teoría de Asimilación cognitiva de Ausubel.	En todas las sesiones les hago preguntas para conocer que saberes previos tienen del tema a tratar.		
	Diálogo	Teoría humanista "Fomenta el aprendizaje significativo y		No hago participar a los niños diciendo lo	El desconocimiento de estrategias para hacer participar a los niños me dificulta para conocer mejor a los niños y saber

		participativo”.		que piensan.	lo que piensan.
	canciones		Les hago participar a los niños bailando y cantando al ritmo de la canción.		
Medios y Materiales	Hojas impresas			Les doy hojas de trabajo con escaso contenido	El desconocimiento de materiales adecuados para trabajar con los niños de inicial me dificulta para elaborar mi material para trabajar con los niños.
	Mapas conceptuales	Teoría de Novak y Gowin		Escaso conocimiento teórico práctico para elaborar los mapas conceptuales	El escaso conocimiento Teórico para elaborar mapas conceptuales en inicial dificulta la enseñanza a los niños.
Estrategias	Trabajo individual		Hago el monitoreo permanente a cada alumno en forma personal		

	Trabajo en equipo			Poco conocimiento para realizar un trabajo efectivo con los niños de inicial.	Por la falta de hacerles trabajar en equipo los niños no se relacionan.
Producción de textos	Imágenes			Escaso uso de imágenes para producir textos	La falta de conocimiento de cómo utilizar imágenes para producir textos en Educación inicial dificulta el aprendizaje en los niños.

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



PLAN DE SESIONES DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E : 677 LA PAUCA
1.2. EDAD : 5 AÑOS
1.3. DOCENTE : ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA
1.4. FECHA : 14- 03 - 2016

II. DATOS DEL PLAN DE SESIÓN:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

”Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

2.2. PLAN DE SESIÓN : N° 1

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando a la Balanza”

2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Comparan pesos de objetos

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias	“Compara el peso de objetos”	Expresa el peso de dos objetos al compararlos: usando las palabras: ¿este pesa más que? ¿Este pesa menos que?

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	Asamblea. Dialogamos con los niños y niñas sobre el juego a realizar. Se hace recordar sobre las normas de convivencia que se va a cumplir.	Alfombras Normas de convivencia	10 minutos

DESARROLLO	<p>Salimos al patio a ejecutar el juego, llamado "Balanza Humana"</p> <p>-Los niños proponen otros juegos similares.</p> <p>Se pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Entre cuantos niños han realizado el juego?</p> <p>¿Qué han representado? ¿Podieron cargar a sus compañeros? ¿Podrán cargar objetos más grandes que ustedes? ¿Por qué? ¿Todos pesan igual? ¿Qué instrumento se usas?</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra una balanza y explica su utilidad para pesar objetos. - En grupos los niños eligen objetos y materiales (piedras y borradores, etc.) para comparar su peso. - Dibujan en grupo los objetos pesantes, usando papelote. 	<p>Balanzas</p> <p>Piedras</p> <p>Borradores</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Lápices</p>	25 minutos
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Eligen a un compañero (a) del grupo para e exponer su trabajo. - METACOGNICION.- ¿Qué aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿tuvo dificultad? ¿Cómo lo solucionaste? 		10 minutos

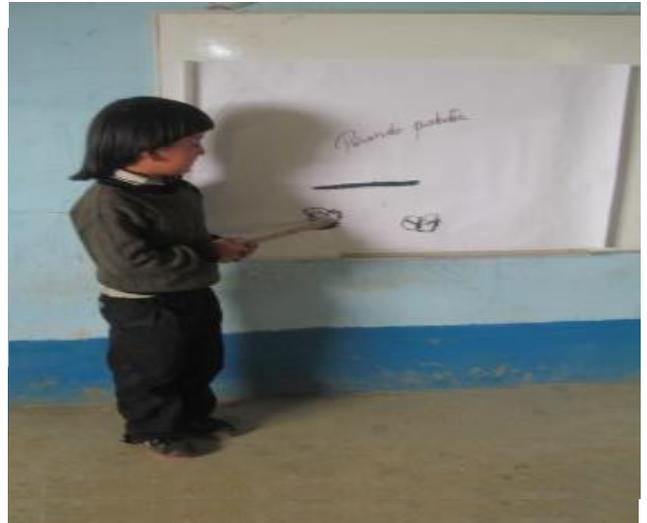
VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Paleógrafos
- ✓ Ficha de observación

BIBLIOGRAFÍA.

MINISTERIO DE EDUCACION: Rutas de aprendizaje - 2015

Anexo de plan de sesión de Aprendizaje



RÚBRICA N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-Institución Educativa	: N° 677 La Pauca
1.2.-Lugar y fecha	: Huambos –14 de marzo de 2016
1.3.-Aula	: 5 años
1.4.-Docente participante	: Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.-DATOS CURRICULARES:

2.1.-Plan de Sesión de Aprendizaje N°	: 1
2.2.-Nombre del Plan de Sesión	: jugando a la balanza humana comparo pesos de objetos.
2.3.-Estrategia de aprendizaje aplicada	: Juego la balanza humana”
2.4.-Competencia	: Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de Cantidad.
2.5.- Indicador	: Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implica comparar objetos usando unidades de medida arbitrarias.) Mediante el orden grande mediano, y pequeño.

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Compara pesos (En objetos)			
2. Identifica y compara instrumentos que le ayudan a comparar pesos de objetos en el juego.			
3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III.-CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN : A – B – C

IV.- EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	PROMEDIO
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	B	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA , Deiner	A	A	B	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	B	A	A	A
4	GUEVARA VAQUEZ, Maricielo	B	A	A	A
5	PEREZ VASQUEZ, Lesly Yosibel	B	A	A	A
6	QUISPE GUEVARA Eldin	B	B	A	B
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Maily	B	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar** : La Pauca 14 de marzo de 2016
1.2. Institución Educativa : N° 677 La Pauca
1.3. Título del proyecto de investigación : "Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.
1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Jugando a la balanza humana comparo pesos
1.5. Plan de Sesión de Aprendizaje N° : 01/10
1.6. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.- PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia ya que en el momento de salir al campo a realizar mi estrategia mediante el juego estaban los niños muy contentos y podían observar adecuadamente lo que se les indicaba durante el desarrollo de la estrategia.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí en el momento que muestro una balanza y explicar su utilidad para pesar objetos y los niños y niñas eligen objetos y materiales (piedras borradores etc.) para comparar pesos
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Para mejorar la estrategia debo prevenir con los materiales en el caso de que suceda cualquier inconveniente, también realizar juegos, dinámicas para que los niños y niñas no se sientan cansados durante el desarrollo de la sesión de clase.



PERU
Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

Dirección
de Educación Superior
Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **LUNES 14 DE MARZO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **01/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL
TERESA VAJERA SALAZAR

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 677 LA PAUCA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA
 1.4. FECHA : 15 – 03 - 2016

II. DATOS DEL PLAN DE SESIÓN:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

”Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia de Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

- 2.2. PLAN DE SESIÓN : N° 2
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Identificamos muchos pocos”
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO : los niños y niñas logran Comparan cantidades muchos – pocos.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	compara	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos, pocos”

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	Salimos al patio y nos ubicamos sentados en media luna, antes de iniciar con la ejecución de la sesión. Se recalcó sobre las normas de convivencia: respetar las opiniones de mis compañeros y los turnos durante el desarrollo de la sesión.	Alfombras Normas de convivencia	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños se ponen de pie y 	Prendas de	

	<p>luego aplicamos que hoy jugaremos “El rey manda” que se junten todos los niños que han venido con zapatillas, luego chompa, zapatos, etc. Luego buscaran a sus compañeros que tienen las mismas características y se agruparan según lo indicado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente hace preguntas referente a las indicaciones del juego, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se han agrupado? ¿Cuántos niños hay en cada grupo? ¿Hay algún grupo sin muchos o pocos niños? ¿Dónde hay pocos niños?, etc. ▪ Expresan la comparación de cantidades: muchos, pocos ▪ Se reparte papel bond, colorean y dibujan lo que han realizado con respecto a comparar cantidades, durante el desarrollo del juego. 	<p>vestir</p> <p>Papel bond</p> <p>Pinturas</p> <p>Crayolas.</p>	<p>25 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocan sus trabajos en el lugar escogido para exponer en forma individual a sus compañeros ➤ Meta cognición <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para que aprendí? 	<p>Ganchos</p> <p>Cinta</p> <p>Nailon</p> <p>Papel bond</p>	<p>10 minutos</p>

VI- INSTRUMENTOS:

- ✓ Ficha de trabajo
- ✓ cuaderno de experiencias.
- ✓ Rubrica n° 1
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

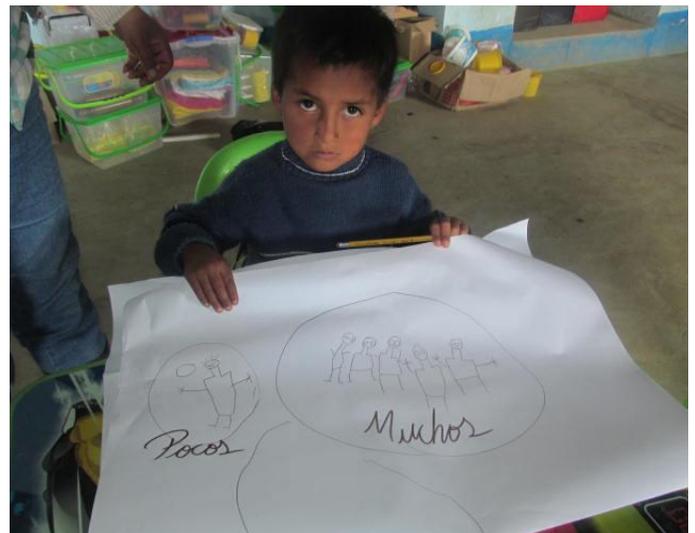
- MINEDU: La hora del juego libre
- MINEDU: Rutas de aprendizaje

Anexo de plan de sesión



EL REY MANDA

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



RÚBRICA N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : N° 677 La Pauca
 1.2 Lugar y fecha : Huambos –15 de Marzo de 2016
 1.3 Aula : 5 años
 1.4 Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1 Plan de Sesión N° : N°2
 2.2 Nombre de la Sesión : Identificamos Muchos Pocos
 2.3 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego el Rey Manda
 2.4 Competencia : Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones
 2.5 Indicador : Expresa en forma oral los números con objetos considerando un referente hasta el quinto lugar de cantidad.

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
4. Compara cantidades (muchos pocos)			
5. Identifica y compara objetos que le ayudan a comparar cantidades en el juego			
6. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN : A – B - C

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA , Deiner	A	A	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	B	A	A
4	GUEVARA VAQUEZ, Maricielo	B	B	A	B
5	PEREZ VASQUEZ, Lesly Yosibel	A	B	A	A
6	QUISPE GUEVARA Eldin	A	B	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Maily	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar : La Pauca
1.2. Institución Educativa : N° 677 La Pauca

Título del proyecto de investigación: "Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

- Estrategia de aprendizaje aplicada** : "Juego El Rey Manda"
1.3. Plan de sesión de Aprendizaje N° : 02/10
1.4. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si encontré dificultades porque los niños y niñas recientemente llegaban a la institución no me conocían y yo también no los conocía a ellos y además los niños no tenían noción de la clase que estaba desarrollando, posteriormente realizando diferentes estrategias y utilizando diferentes materiales logre que me comprendieran el tema de Identificaos muchos pocos.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, pero en el momento que los niños eligieron un material para diferenciar muchos pocos no se evidencio mucho porque casi todos los niños habían cogido mucho material de la zona como palitos piedritas hojas en eso tuve que hacer un reforzamiento con material del aula para que ellos lo tengan bien en claro lo que es muchos pocos y sepan diferenciar los cuantificadores.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema.



PERU
Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

Dirección
de Educación Superior
Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **MARTES 15 DE MARZO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **02/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL

.....
Tereza Valera Salazar
ACOMPANANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** :N° 677 LA PAUCA
 1.2. **EDAD** :5 años
 1.3. **DOCENTE** : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
 1.4. **FECHA** :12- 04 - 2016

II. DATOS DEL PLAN DE SESIÓN:

- 2.1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** "Aplicación de Juegos Educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.
- 2.2. **PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE :** N° 3
- 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Ordeno objetos de grande (grande, mediano y pequeño)
- 2.4. **DURACIÓN** : 45 Minutos

III- PRODUCTO: Construir y usar la matemática en y para la vida cotidiana, el trabajo, la ciencia y la tecnología

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ordena objetos	Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	❖ Mostramos globos inflados de tres tamaños para que los niños manipulen lo observen y jueguen con ellos	Globos Juguetes	10 minutos
Desarrollo	❖ La docente, después que han jugado con los globos, pregunta: ¿de qué color son? ¿son del mismo tamaño? ¿cómo son? ¿cómo se denomina al tamaño de las cosas? Se irá escribiendo las respuestas de los niños en la pizarra, para luego dar a conocer que		25 minutos

	<p>hoy reconoceremos el tamaño de las cosas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente narrará la historia de los tres ositos, dando su debida entonación y respetando los signos de puntuación. ❖ Luego a través de la lectura, se realiza una asamblea para ver la comprensión del texto por parte de los niños a través de preguntas: ¿de qué tamaño era el papá oso? ¿y la mamá osa? Y ¿el bebé oso? ¿cómo eran los sombreros que usaron y las manzanas que comieron? ¿y los platos donde comían? ❖ Invitamos a tres niños a salir al frente y los ordenamos por su tamaño. Los demás niños observan y a través de lluvias de ideas, mencionan quien es grande, mediano y pequeño. ❖ Se reparte a cada grupo objetos como: pinturas, borradores, reglas, toallas pelotas, botella para que observen, manipulen y ordenen: grande, mediano y pequeño. ❖ En un papelote diseñado con un cuadro, por grupos, los niños dibujan los objetos en el lugar donde corresponde según su tamaño. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Exponen su trabajo y comparten con sus compañeros. <p>Realizamos la Meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Qué dificultad tuviste? ¿Cómo lo solucionaste?</p>		10 minutos

VII- INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

- MINEDU: La hora del juego libre
- MINEDU: Rutas de aprendizaje

Anexo de plan de sesión



RÚBRICA N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 677 La Pauca
 1.2. Lugar y Fecha : Huambos – 12 de Abril de 2016
 1.3. Aula : 5 años
 1.4. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. Plan de Sesión de Aprendizaje N° : 3
 2.2. Nombre de la sesión : Me divierto jugando y ordenando objetos grande mediano y pequeño
 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada :jugamos a las cintas bailarinas
 2.4. Competencia : Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad
 2.5. 2.5. Indicador : representa el criterio para ordenar seriación hasta cinco elementos

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA(A)	LO REALIZA CON APOYO(B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO(C)
1. Ordeno objetos de acuerdo al tamaño			
2. Reconoce y ordena objetos en el juego desarrollado			
3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B – C

IV. EVALUACIÓN

N° de orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	B	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA , Deiner	A	B	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	B	A	B	B
4	GUEVARA VAQUEZ, Maricielo	B	A	A	A
5	PEREZ VASQUEZ, Lesly Yosibel	A	A	B	A
6	QUISPE GUEVARA Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Maily	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Lugar** : La Pauca
- 1.2 Institución Educativa** : N° 677 LA PAUCA
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** “Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:** “El Juego de los Globos”
- 1.5 Plan de Sesión N°** : 03/10
- 1.6 Docente participante** : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

Si encontré dificultades porque los niños y niñas se peleaban por los globos por lo que todos querían tener globos de los tres tamaños. Pero después nos fuimos ordenando.

- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **MARTES 12 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **03/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresa Vique Salazar

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1- NOMBRE DE LA I.E. N°:677 LA PAUCA
 1.2- EDAD : 5 AÑOS
 1.3-DOCENTE : ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA
 1.4-FECHA : 13 – 04 - 2016

II.- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "Aplicación de juegos educativos para desarrollar la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

2.2 SESIÓN: N° 4

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Juego a Identificar el orden: primero, segundo, tercero, cuarto quinto

2.4- DURACIÓN: 45 Minutos

III- PRODUCTO: Identifican el orden: primero, segundo, tercero, último

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Ordena objetos	Expresa en forma oral los números con objetos considerando un referente hasta el quinto lugar en contextos de la vida diaria sobre la posición de.

VII- SECUENCIA DIDÁCTICA:

	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales /	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Actividades permanentes ❖ Recoge los saberes previos de los niños y las niñas. Para ello, formula ❖ preguntas acerca de cuantos hermanos son en su casa quien es el primer hijo quien es el segundo, etc. ❖ por ejemplo: ¿quién es el primero de sus hermanos?, ¿quién es el segundo?, 	fotos de sus familiares -recortes de imágenes	10 minutos
Desarrollo	Invita a los estudiantes a salir al patio de la I.E para participar en "La carrera de la amistad"		25 minutos

	<p>Se muestra a los niños y a las niñas los carteles que han preparado con el nombre y el dibujo de una fruta. El juego será el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • los 3 primeros participantes se colocarán en el pecho el cartel con su nombre y se ubicarán detrás de la línea de partida Que marcamos previamente • Tras la indicación, deberán correr tan rápido como puedan hasta la línea de llegada <p>Tendré que estar muy atenta para registrar el orden en que llegue cada uno.</p> <p>De regreso en el aula, conversa con los estudiantes acerca del juego que han realizado</p> <p>Preguntamos: ¿quién llegó primero?, ¿quién llegó segundo?, ¿quién llegó último?, etc. representa el siguiente problema:</p> <p>Asegura la comprensión del problema mediante algunas preguntas: ¿de qué trata?, ¿qué queremos saber?, ¿qué datos tenemos?, etc. Pide que algunos estudiantes expliquen a sus compañeros el problema a resolver. Se Promueve la búsqueda de estrategias. Para ello, pega en un lado de la pizarra, de manera desordenada, las tarjetas con los números ordinales, y en el otro lado, en orden, las tarjetas con los nombres de dichos números ordinales. Pide a los estudiantes que observen la pizarra y formula algunas preguntas: ¿saben el número de orden en que llegaron?, ¿será fácil mencionar el nombre de dicho número?, ¿Los ayudarán las tarjetas pegadas en la pizarra? Solicita que algunos voluntarios ordenen los números ordinales. Se Guía este momento generando un clima de descubrimiento a través de preguntas como estas: ¿cómo se llama este número ordinal? (señala el 2.º), ¿qué Número ordinal sigue al tercero?, etc.</p> <p>Invita a que cada participante se acerque a la pizarra, pegue el cartel con su nombre debajo del número de orden en que llegó y también identifique y pegue el nombre del número ordinal en la parte superior. Finalmente, deberá decir, por ejemplo: “Yo llegué en cuarto lugar”.</p> <p>Indica a los estudiantes que observen nuevamente la pizarra y plantea algunas interrogantes: ¿cómo se llama este número? (señala el 1.º), ¿por qué?, ¿con qué letra empieza el nombre de este número? (señala el 5.º), ¿cuál es?, etc.</p> <p>Motivamos para que se formulen preguntas entre ellos, por ejemplo: Jhon, ¿qué puesto ocupaste?, ¿qué número de orden tiene el que llegó antes que tú?; yareli, ¿qué puesto ocupaste?, ¿qué número de orden tiene el que llegó después que tú? Usa la lista de cotejo para registrar sus avances y valora todas las participaciones brindándoles palabras de ánimo.</p> <p>Yo llegué en segundo lugar. El que llegó antes que yo está en tercer lugar.</p> <p>Yo llegué en el primer lugar. El que llegó después que yo está en cuarto lugar.</p>		
--	--	--	--

	1° 2° 3° 4° 5° Luego, pregunta: ¿qué nos indican los números ordinales?		
Cierre	los estudiantes buscan , en revistas o periódicos, imágenes de niños o niñas y que las ordenen y peguen en su cuaderno según su propio criterio. Debajo de cada imagen, deberán escribir el número ordinal que ocupan -Realizamos la metacognición: ¿les fue útil usar las tarjetas?, ¿por qué?; ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿cómo la solucionaron?		10 MINUTO S

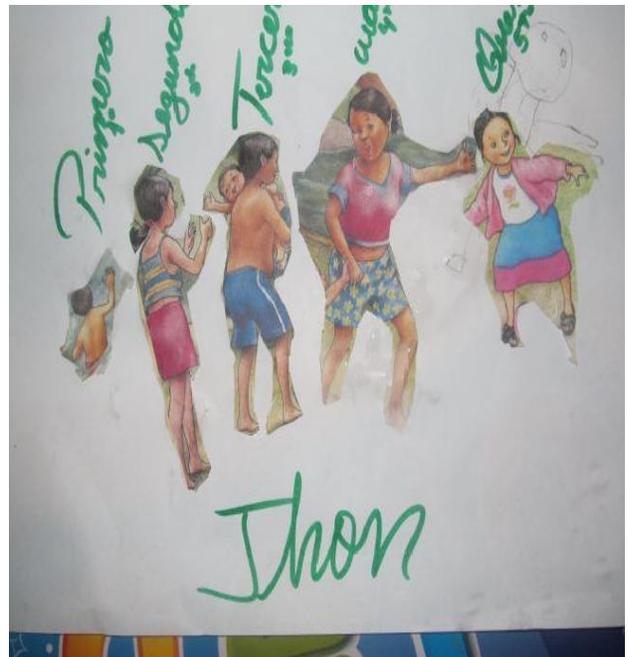
VIII- INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA. Rutas de aprendizaje – MINEDU

ANEXO:





RÚBRICA N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-Institución Educativa** : N° 677 La Pauca
1.2.-Lugar y fecha : La Pauca 13 -04 - 2016
1.3.-Aula : 5 años
1.4.-Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.-DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N°** : 04
2.2. Nombre de la sesión : "Identifico el Orden: primero, Segundo, tercero, cuarto, quinto.
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : Jugando "La Carrera de la Amistad"
2.4. Competencia : Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.
2.5. Indicador : Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la situación realizada

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA(A)	LO REALIZA CON APOYO(B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO(C)
4. Ordena secuencia según el juego realizado			
5. Identifica y diferencia los números ordinales a través del			
6. Expresa gráficamente a través de imágenes.			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N° de	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA, Deiner	B	B	A	B
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	B	A	A	A
4	GUEVARA VASQUEZ, Maricielo	B	A	A	A
5	PEREZ VASQUEZ Lesly Yosibel	A	A	B	A
6	QUISPE GUEVARA, Eldin	B	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Mayli	A	B	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar : La Pauca

1.2 Institución Educativa : 677 -La Pauca

1.3 Título del proyecto de investigación: "Aplicación de Juegos Educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

1.3 Estrategia de aprendizaje aplicada: Identifico el orden primero, segundo, tercero, Primero, último.

1.4 Sesión de aprendizaje N°: 04 / 10

1.5 Docente participante: Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.- PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si desarrolle todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera encaminar mi propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación acción, además he logrado que los niños y niñas identifiquen el orden primero, segundo, tercero, primero último.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia muy pertinente para el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice el material didáctico durante todo el proceso de mi sesión programada, en el cual los niños y niñas trabajaron con mucho entusiasmo con el material de su zona.

2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando, a través de ello podemos ver cuánto de aprendizaje se logró con los niños y niñas.

2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

En la presente sesión la estrategia fue muy pertinente para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje en el cual los niños y niñas comprendieron muy bien el tema el orden, primero, segundo, tercero, primero, último.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **MIÉRCOLES 13 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **04/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL
Teresa Valera Solazar
 ADJUNTA TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 677 La Pauca
1.2. EDAD : 5 Años
1.3. DOCENTE : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
1.4. FECHA : 11-05-2016

II.- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de juegos educativos para desarrollar la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”.

2.2. SESIÓN : N°05

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Me divierto construyendo.

2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

III.- PRODUCTO: Agrupa objetos de acuerdo a un criterio.

IV.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Comparación	Explora situaciones cotidianas referidas a: agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Bienvenida a los niños y niñas• Juego libre en los sectores	Piedras	

	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de rutina: oración, asistencia, <p>Actualización de la fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos: ¿Cómo está el aula? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo ordenamos el aula? <p>¿Qué nombre elegimos para nuestro sector?</p>	❖ Bolsas con diferentes cosas	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Se empezará con el juego “Buscando las figuras perdidas” se repartirá figuras de diferentes colores y cada niño buscará la figura idéntica. • Nos organizamos en grupos quienes asumirán diferentes responsabilidades para arreglar los materiales correspondientes al área de matemática. • Luego cada grupo ubica el material que ha ordenado en el lugar que ellos elijan. • Se eligió el nombre de nuestro sector nombrándole “Construyendo me 	❖ Carteles Colores	25 min
Cierre	<p>- METACOGNITION.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Les gustaría seguir haciendo actividades similares?</p>		10 min

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

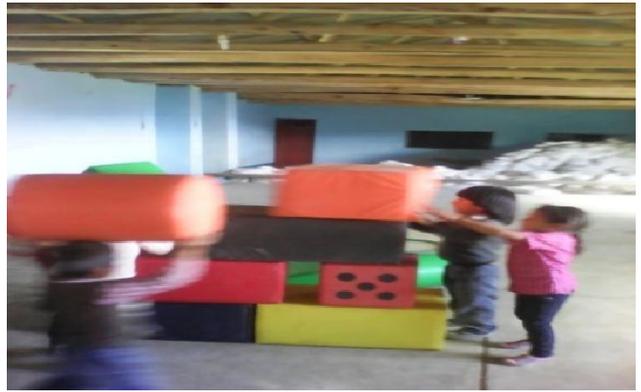
Rubrica

Cuaderno Reflexivo.

VII.- BIBLIOGRAFÍA.

RUTAS DE APRENDIZAJE MINISTERIO DE EDUCACION
APRENDIENDO MATEMATICA MINISTERIO DE EDUCACION

ANEXOS:



RÚBRICAN°05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 677 La Pauca
1.2. Lugar y Fecha : La Pauca – 11 de 05 de 2016
1.3. Aula : 5 años
1.4. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. Sesión de aprendizaje N° : 5
2.2. Nombre de la sesión : Me divierto Construyendo
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : Juego buscando figuras perdidas
2.4. Competencia : Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador : Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.

CRITERIO	LO REALIZA EN	LO REALIZ	NO LO REALIZA
7. Ordeno y representa ideas matemáticas			
8. Reconoce y ordena objetos en el juego.			
9. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego.			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N° de orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA, Deiner	A	A	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	A	A	A
4	GUEVARA VASQUEZ, Maricielo	A	A	A	A
5	PEREZ VASQUEZ Lesly Yosibel	A	A	A	A
6	QUISPE GUEVARA, Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Mayli	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1 Lugar: La Pauca.

1.2 Institución Educativa N° : 677 La Pauca

Título del proyecto de investigación: “Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”.

1.3 Estrategia de aprendizaje aplicada:

“Buscando las figuras perdidas”

1.4 Sesión de aprendizaje N° : 05 / 10

1.5 Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza.

II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.

2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



PERU Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL, REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **MIÉRCOLES 11 DE MAYO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **05/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 T. María Victoria Colina

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.** : 677 La Pauca
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
1.4. FECHA : 12 – 05 -2016

II.-DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ”Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

2.2. SESIÓN : N°06

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Reconociendo nociones: largo –corto

2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

III. PRODUCTO: Agrupa objetos por su dimensión.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Comparación	Expresa el criterio para ordenar “corto- largo”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none">❖ Bienvenida a los niños y niñas❖ Juego libre en los sectores❖ Actividades de rutina: oración, asistencia, actualización de la fecha.	Piedras	10 min

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente realiza algunas preguntas tales como: ¿Qué pasaría si a las vaquitas se las amarran solo con sogas largas? ¿Qué pasaría si a las vaquitas solos las amarrarían con sogas cortas? ¿pasaría si las correas de papa son del mismo tamaño? ❖ La docente presenta varios dibujos de gusanitos para que los niños sitúen en un papelote los dibujos largos y al otro lado los dibujos cortos. ❖ Luego los padres de familia llegan al aula trayendo maíz molido para hacer humitas Posteriormente se les pregunta a los niños si saben preparar humitas y algunos niños responden que en casa han ayudado a mamá entonces los niños entusiasmados proponen hacer ya las humitas La docente dio algunas indicaciones para que los estudiantes hicieran las humitas largas un grupo y otro grupo humitas cortas de tal manera que luego comparemos tamaños. Una vez terminada la masa nos pusimos a cocinar la las humitas y a compartir un delicioso lonche con las madres de familia explicándoles por su puesto que estaban comiendo una humita larga y otra corta. ❖ Preguntas:¿Las humitas que hemos comido son todas iguales? Si, no ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ colores ❖ cartulinas <p>Material</p>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente explicara a Los niños y niñas que en la naturaleza existen objetos y seres vivos que tienen dimensiones cortas y largas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tiras de colores 	25 min

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Jugamos a las tiras de colores. ❖ Entregamos a los niños y niñas tiras de colores, una de ellas será corta y la otra larga. ❖ Luego pedimos a los niños que coloquen la tira larga en su cintura y la corta en el cuello y así sucesivamente con diferentes partes de su cuerpo. ❖ Se presenta dos cajas una de color rojo y la otra de color amarillo, pedimos a los niños y niñas que dejen las tiras cortas en la caja roja y las tiras largas en la caja amarilla; todos niños realizaran la misma actividad. ❖ Aplicamos una hoja de trabajo. ❖ Dibujan todo lo que han hecho. ❖ Museo y exponen sus trabajos cada niño y niña. 	❖ cajas	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les ha gustado de la actividad? ¿Les gustaría seguir haciendo actividades similares? ¿Para qué le va a servir? 	Trabajos de los niños	10 min

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rubrica
- Cuaderno Reflexivo.

VI. BIBLIOGRAFÍA.

RUTAS DE APRENDIZAJE MINISTERIO DE EDUCACION
APRENDIENDO MATEMATICA MINISTERIO DE EDUCACION

ANEXOS:



RÚBRICAN°06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa** : 677 La Pauca
1.2. Lugar y Fecha : La Pauca – 12 de Mayo de 2016
1.3. Aula : 5 años
1.4. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. Plan de Sesión N°** : 6
2.2. Nombre de la sesión : Reconociendo nociones: largo - Corto
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : jugamos a preparar humitas
2.4. Competencia : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador : Expresa el criterio para ordenar “corto – Largo”.

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO(B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO(C)
10. Ordeno objetos largos y cortos			
11. Reconoce objetos en el juego de acuerdo a su dimensión.			
12. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N° de	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA, Deiner	A	A	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	A	A	A
4	GUEVARA VASQUEZ, Maricielo	A	A	B	A
5	PEREZ VASQUEZ Lesly Yosibel	A	A	A	A
6	QUISPE GUEVARA, Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Mayli	A	B	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar** : La Pauca.
- 1.2 Institución Educativa N°** : 677 La Pauca
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** “Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N^a 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:** “Jugamos a preparar humitas”
- 1.5 Sesión de aprendizaje N°:** 06 / 10
- 1.6 Docente participante:** Elizabeth Maribel Heredia Barboza.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

1.7 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.

1.8 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.

1.9 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

1.10 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



PERU
Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

Dirección
de Educación Superior
Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL, REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: HEREDIA BARBOZA, Elizabeth
2. Institución Educativa : LA PAUCA
3. Lugar : LA PAUCA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : JUEVES 12 DE MAYO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 06/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LÚDICAS

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje		✓			
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL
Teresa Valcárcel
ACOMPANANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 677 La Pauca
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
1.4. FECHA : 16. 05 .2016

II.-DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

2.2 SESIÓN: N°7

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGAMOS A REALIZAR SERIACIONES

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

II.-PRODUCTO: Dibujan siguiendo una seriación.

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Comparación	Expresa el criterio Para ordenar (seriación) hasta 5 objetos.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none">❖ Bienvenida a los niños y niñas❖ Juego libre en los sectores❖ Actividades de rutina: oración, asistencia, actualización de la fecha.	Pelotas de colores	

	<p>para formar seriaciones ejemplo: un niño, una niña y así sucesivamente, preguntamos: ¿Quién sigue? ¿Han jugado alguna vez? ¿De qué manera más podemos ordenar? ¿Quién desea hacer algo diferente?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra presenta diferentes pelotas a los niños y niñas les pregunta ¿qué tengo aquí? ¿Qué son tiene? ¿En qué orden están los colores? ¿Pueden ordenarlo de otra manera? ❖ Complementamos las respuestas de los niños y explicamos que a esto llamamos una seriación y se puede realizar de distintas maneras. ❖ Librementemente forman diferentes seriaciones. 	<p>Palitos</p> <p>Hojas</p> <p>Piedras</p>	<p>15 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Salimos al patio y a los alrededores a recoger: palitos, piedritas y pepitas; pedimos a los niños sentarse en círculo para jugar a seriar, a través del juego El Rey Manda. ❖ El rey manda que coloquen una piedra, el rey manda que coloquen un palito y una pepita luego el rey manda que repitan la secuencia. Pedimos que se integren en grupos de 4 personas y creen una seriación utilizando diferentes materiales. ❖ En el aula se pide que formen una secuencia como ellos deseen de forma individual con su material. ❖ Se les entregará una hoja de papel bond para que cada uno dibuje lo que se hizo en el 		<p>25min</p>

	<p>patio, la secuencia que más le ha gustado. Luego cada uno muestra su trabajo y expone.</p>		
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les ha gustado de la actividad? ¿Les gustaría seguir haciendo actividades similares?</p>		10 min

V. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

Rubrica

Cuaderno Reflexivo.

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de aprendizaje ministerio de educación.

ANEXOS:



RÚBRICA N°07

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 677 La Pauca
- 1.2. Lugar y Fecha : La Pauca – 16 de Mayo de 2016
- 1.3. Aula : 5 años
- 1.4. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.- DATOS CURRICULARES

- 2.1. Sesión de aprendizaje N° : 7
- 2.2. Nombre de la sesión : “Jugando a realizar seriaciones con los octagonitos”
- 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : jugamos a preparar humitas
- 2.4. Competencia : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 2.5. Indicador : Expresa el criterio para ordenar de acuerdo a criterios.

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
13. Ordeno objetos de acuerdo a sus características			
14. Realiza seriaciones de objetos en el juego de acuerdo a			
15. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDI
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA, Deiner	A	B	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	A	A	A
4	GUEVARA VASQUEZ, Maricielo	A	A	B	A
5	PEREZ VASQUEZ Lesly Yosibel	A	A	A	A
6	QUISPE GUEVARA, Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Mayli	A	B	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Lugar** : La Pauca
- 2. Institución Educativa N°** : 677 La Pauca
- 3. Título del proyecto de investigación:** “Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provinciale Chota – Cajamarca.
- 4. Estrategia de aprendizaje aplicada** : “Jugando a realizar seriaciones con los octagonitos”
- 5. Sesión de aprendizaje N°** : 07 / 10
- 6. Docente participante** : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

- 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.
- 2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No encontré ninguna dificultad en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápidamente.
- 3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final,
- 4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.
- 5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRACTICA PEDAGOGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACION INICIAL, EN AMBITO RURAL REGION CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **LUNES 16 DE MAYO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **07/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL

 Teresa Valcva N. 123456789

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 677 La Pauca
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
1.4 FECHA : 11-05-2016

II.-DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.
- 2.2. SESIÓN : N°08
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Reconociendo nociones: grueso- delgado.
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.
- 2.5.- FECHA : 17 - 05 – 2016

III.- PRODUCTO: Comparaciones gruesas y delgadas.

IV. - APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Comparación	Expresa su dimensión entre objetos y personas usando "grueso-delgado".

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	❖ Bienvenida a los niños y niñas ❖ Juego libre en los sectores	Piedras Hojas	10 min

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Actividades de rutina: oración, asistencia, actualización de la fecha. ❖ Salimos al patio para jugar a recolecta, hojas, Palitos, pepitas, piedritas a través del juego el “El Rey Manda”, “El Rey Manda” que me traigan 3 hojas, “El Rey Manda” manda que me traigan 5 piedritas, “El Rey Manda” que me traigan 4 palitos, etc. ❖ Recogemos saberes previos: ¿Qué han observado? ¿Qué hemos recolectado? ¿Cuántas cosas hemos recolectado? ¿Cómo son? ¿para qué sirve? 	Palitos	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente explicara a Los niños y niñas que en la naturaleza existen varios objetos y seres vivos que tienen dimensiones gruesas y delgadas. Buscan en el aula objetos gruesos y delgados. ❖ Se les explicara que hemos recolectado hojas gruesas y delgadas, palitos gruesos y delgados. ❖ Comparen cada uno de las cosas recolectadas. ❖ Hoja de trabajo: Clasifica y pega las palitos gruesas y delgadas en una hoja de papel bon. ❖ Finalmente dibujan lo que más les ha gustado. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Hojas de Árboles ❖ Palitos ❖ Piedritas ❖ Papel bon ❖ colores 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En grupo pegan en papelote objetos gruesos Y delgados. ❖ Exponen sus trabajos en forma grupal. Comparan sus trabajos y se autoevalúan entre ellos. 	Trabajos de los niños	10 min

	<p>Metacognición:</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Les gustaría seguir haciendo actividades similares?</p> <p>¿Para qué le va a servir?</p>		
--	--	--	--

INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

Rubrica

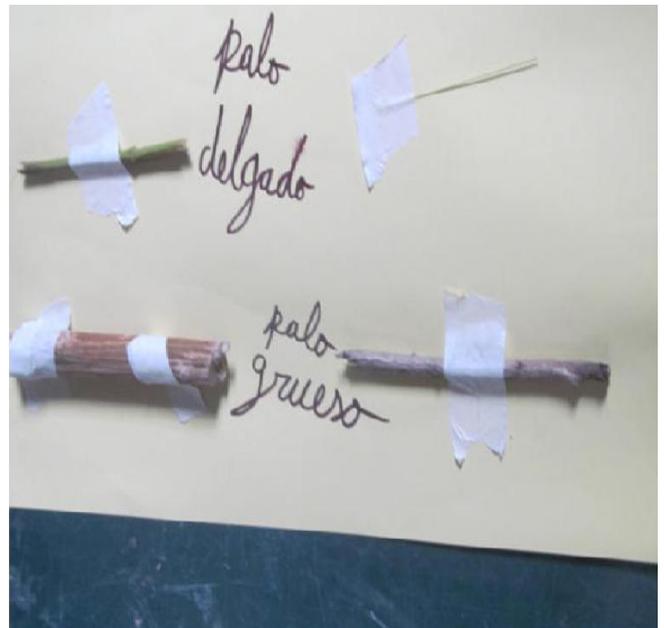
Cuaderno Reflexivo.

BIBLIOGRAFÍA.

RUTAS DE APRENDIZAJE MINISTERIO DE EDUCACION

APRENDIENDO MATEMATICA MINISTERIO DE EDUCACION

ANEXOS:



RÚBRICA N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 677 La Pauca
1.2. Lugar y Fecha : La Pauca 17 de mayo de 2016
1.3. Aula : 5 años
1.4. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. Plan de Sesión N° : 08
2.2. Nombre de la sesión : Reconociendo nociones: grueso – delgado.
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : juego el rey manda
2.4. Competencia : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5. Indicador : Expresa su dimensión entre objetos y personas usando “grueso - delgado”.

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA(A)	LO REALIZA CON APOYO(B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO(C)
16. Expresa la dimensión de objetos de utilizando el termino “grueso - delgado”			
17. Reconoce y se ordena en el juego Desarrollado expresando la dimensión de objetos utilizando el termino grueso – delgado.			
18. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N° de	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	B	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA , Deiner	A	A	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	A	A	A
4	GUEVARA VAQUEZ, Maricielo	A	A	A	A
5	PEREZ VASQUEZ, Lesly Yosibel	A	A	A	A
6	QUISPE GUEVARA Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar : La Pauca.

1.2 Institución Educativa N° :677 La Pauca

1.3 Título del proyecto de investigación: “Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “jugamos al rey manda”

1.5 Sesión de aprendizaje N°: 08 / 10

1.6 Docente participante: Elizabeth Heredia Barboza.

II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.

2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



PERU
Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

Dirección
de Educación Superior
Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 1º CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL, REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **MARTES 17 DE MAYO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **08/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresa Valera S.
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : N° 677 La Pauca
 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
 1.3. **DOCENTE** : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
 1.4. **FECHA** : 23 de Mayo de 2016

II. DATOS DE LAS SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Aplicación de juegos educativos para desarrollar la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”.

- 2.2. **PLAN DE SESIÓN N°** : 9
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos a vender verduras
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO: Agrupar objetos de una sola variedad

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO EDAD 5 AÑOS
Matemática	Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Representaciones de agrupaciones	Agrupar objetos con un solo criterio (variedad)

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	La docente vestida de ropa típica de la comunidad; les presentará una caja de sorpresa; la misma que contendrá alverjas, frejoles y habas. Luego se realiza las siguientes interrogantes: ¿Conocen estas verduras que están en esta caja? ¿De qué color son las verduras que ven en esta caja? ¿Les gusta comer verduras? ¿Quién siembra las verduras? ¿Ustedes venden las verduras? ¿Se podrá vender las verduras así como están	Una caja Alverjas, frejoles, habas	10 minutos

	<p>mescladas?</p> <p>¿Cómo creen que podemos organizar las verduras para venderlos en el mercado?</p> <p>¿Qué pasaría si solo existiera verduras a nuestro alrededor?</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio y nos organizamos para jugar a vender verduras. • Los niños y niñas seleccionan las verduras por su variedad. • se formara grupos para vendedores y compradores • Para ello se utilizara las figuras de las monedas que se encuentran el cuaderno de trabajo del MED. • La docente reparte hojas de papel bon para que los niños dibujen como agruparon las verduras. • Exponen y comentan de sus trabajos realizados 	Plástico Verduras Fichas de monedas	25 minutos
CIERRE	<p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gusto jugar?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>		10 minutos

VI. INSTRUMENTOS

- ✓ Instrumento cognitivo (Semi formales): Fichas trabajo
- ✓ Reflexivos: No formales (de exploración) preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU: Rutas de aprendizaje

Anexo de plan de sesión



RÚBRICA N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 677 La Pauca
 1.2. **Lugar y Fecha** : La Pauca 23 de Mayo de 2016
 1.3. **Aula** : 5 años
 1.4. **Docente participante** : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1 **Plan de Sesión N°** : 09
 2.2 **Nombre de la sesión** : Somos vendedores de las diversas verduras que produce mi comunidad
 2.3 **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Juego la caja de sorpresas.
 2.4 **2.4. Competencia** : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
 2.5 **Indicador** : Agrupa objetos con un solo criterio. (variedad).

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA(A)	LO REALIZA CON APOYO(B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO(C)
1.- Agrupa objetos de acuerdo a la variedad de verduras			
2.- Participa en el juego “la caja de sorpresas.”			
3.-Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N° de orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA , Deiner	A	A	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	B	A	A
4	GUEVARA VAQUEZ, Maricielo	A	A	A	A
5	PEREZ VASQUEZ, Lesly Yosibel	A	A	A	A
6	QUISPE GUEVARA Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli Maily	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar** : La Pauca.
1.2. Institución Educativa : N° 677 La Pauca
1.3. Título del proyecto de investigación: “Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”.
1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Jugamos a vender verduras”
1.5. Plan de Sesión N° : 09 / 10
1.6. Docente participante : Elizabeth Maribel Heredia Barboza.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto.

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.

- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **HEREDIA BARBOZA, Elizabeth**
2. Institución Educativa : **LA PAUCA**
3. Lugar : **LA PAUCA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **LUNES 23 DE MAYO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **09/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresa Valera Salazar

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1-NOMBRE DE LA I.E. : 677 La Pauca
- 1.2-EDAD : 5 años
- 1.3-DOCENTE : Elizabeth Maribel Heredia Barboza
- 1.4-FECHA : 24 – 05 - 2016

II.- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ”Aplicación de juegos educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca.

- 2.2. SESIÓN : N°10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Reconociendo nociones: Arriba – abajo.
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

II. **PRODUCTO:** reconoce posiciones de objetos

III. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Comparación	Expresa su ubicación entre objetos y personas usando arriba o abajo, delante de o detrás de.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none">✓ Bienvenida a los niños y niñas✓ Juego libre en los sectores✓ Actividades de rutina: oración, asistencia, actualización de la fecha.✓ Iniciamos jugando” El Rey manda” y luego cantamos la canción arriba y abajo.✓ Se plantean preguntas: ¿cómo caminaban? ¿Cómo estaban ubicados sus brazos? ¿Dónde está ubicado su cabeza, brazos, pierna, etc.?	<p>Piedras</p> <p>❖ colores</p>	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Luego en el aula identifican los objetos que se encuentran arriba y que objetos están debajo.✓ Se reparte material del aula a cada mesa, luego la docente indica que seleccionen un material y lo ubiquen de acuerdo a la indicación de la docente (arriba-abajo) de los objetos: una mesa, una silla o su propio cuerpo.✓ Se entrega cartulina a cada niño en la cual ellos dibujan lo que han jugado arriba – abajo.	<p>❖ colores</p> <p>❖ Papel bon</p>	25 min

Cierre	✓ Museo y exponen sus trabajos cada niño y niña. ✓ .Metacognición: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les ha gustado de la actividad? ¿Les gustaría seguir haciendo actividades similares?	Trabajos de los niños	10 min
--------	--	-----------------------	--------

INSTRUMENTOS:

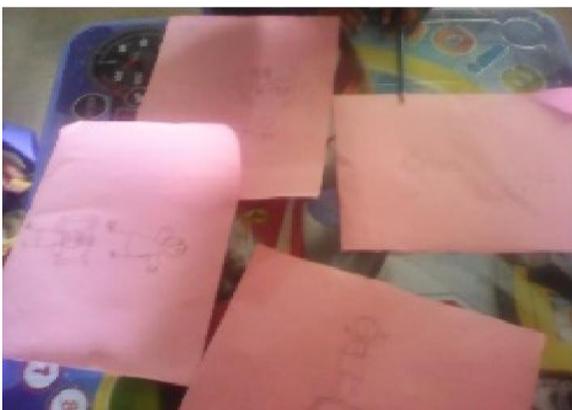
Lista de cotejo

Rúbrica

Cuaderno Reflexivo.

- IV. **BIBLIOGRAFÍA.RUTAS DE APRENDIZAJE MINISTERIO DE EDUCACION
APRENDIENDO MATEMATICA MINISTERIO DE EDUCACION**

ANEXOS:



RÚBRICA N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 677 La Pauca
1.2. **Lugar y Fecha** : La Pauca 24 de Mayo de 2016
1.3. **Aula** : 5 años
1.4. **Docente participante** : Elizabeth Maribel Heredia Barboza

II.- DATOS CURRICULARES

- 2.1. **Plan de Sesión N°** : 10
2.2. **Nombre de la sesión** : somos vendedores de las diversas verduras que produce mi comunidad
2.3. **Estrategia de aprendizaje aplicada** : Juego cielo arriba y tierra abajo.
2.4. **Competencia** : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. **Indicador** : Expresa la ubicación entre objetos y personas usando arriba o abajo

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA(A)	LO REALIZA CON APOYO(B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO(C)
21. Agrupa objetos de acuerdo a la ubicación			
22. Reconoce y se ordena en el juego desarrollado.			
23. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego			

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN: A – B - C

IV. EVALUACIÓN

N° de	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
1	CUEVA MALDONADO, Lucy Marita	A	A	A	A
2	FERNANDEZ GUEVARA , Deiner	A	A	A	A
3	GUEVARA GONZALEZ, Jhon Smith	A	B	A	A
4	GUEVARA VAQUEZ, Maricielo	A	B	A	A
5	PEREZ VASQUEZ, Lesly Yosibel	A	B	A	A
6	QUISPE GUEVARA Eldin	A	A	A	A
7	TRUJILLANO GONZALES, Yareli	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar** : La Pauca.
- 1.2 Institución Educativa** : N° 677 La Pauca
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** “Aplicación de Juegos Educativos para lograr la competencia Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 677 La Pauca caserío la Pauca Distrito de Huambos, Provincia de Chota – Cajamarca”.
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:**
“Me divierto jugando y conociendo objetos largos y cortos”
- 1.5 Sesión de aprendizaje N°:** 10 / 10
- 1.6 Docente participante:** Elizabeth Maribel Heredia Barboza.

II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1** ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje en el cual tengo que desarrollar todos los procesos pedagógicos dentro del área de matemática de esa manera dar cumplimiento a la propuesta pedagógica de mi proyecto de investigación.
- 2.2.** ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia por que los niños comprendieron rápido.
- 2.3** ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Si utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde el inicio de la sesión hasta el final, también se utilizaron materiales de la zona como palitos, etc.
- 2.4** ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo al tema que hemos desarrollado y de acuerdo a la edad de los niños y niñas.
- 2.5** ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
Desarrollar diferentes juegos de acuerdo al tema a desarrollar para que los niños y niñas no trabajen solamente con materiales sino también comprendan el tema mediante juegos, dinámicas y salidas al campo para que descubran el tema mediante la observación directa.



PERU

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRACTICA PEDAGOGICA EN EL 3 CICLO NIVEL DE EDUCACION INICIAL, EN AMBITO RURAL REGION CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: HEREDIA BARBOZA, Elizabeth
2. Institución Educativa : LA PAUCA
3. Lugar : LA PAUCA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : MARATES 24 DE MAYO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 10/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LÚDICAS

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Si	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación	✓		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Recoge los saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos	✓		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	✓		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo	✓		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	✓		
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de los conocimientos	✓		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento	✓		
		La actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado	✓		
Termino	Considera actividades para la transferencia del aprendizaje	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento	✓		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado	✓		
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición	✓		
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes	✓		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación	✓		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación	✓		

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL
 Tercer Ciclo

Acta de Reunión

Siendo las 5:00 p.m del día miércoles 23 de noviembre del año 2016, reunidos en la I.E.I. n.º 677, La Pauca - Huambos - Chota - Cajamarca, la Directora Encargada Elizabeth Maribel Heredia Barboza identificada con DNI n.º 40296549 reunida junto con los padres de familia de dicha I.E. con la finalidad de tratar y acordar lo

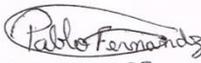
Siguiente:

La Directora dió la Bienvenida a todos los padres de familia y agradeció por su presencia y el apoyo de cada uno de los presentes para hacer realidad de concluir mis estudios en lo que es Segunda Especialidad en Educación Inicial, al mismo tiempo se les presentó los Trabajos realizados por sus menores hijos todo lo que habían logrado a diferencia de cuando ingresaron a la I.E. también se les comentó sobre algunas dificultades presentadas, al mismo tiempo se pidió la autorización a los PP.FF para publicar los fotos y resultados del trabajo hecho con sus hijos y fue muy positivo, en señal de acuerdo firmaron todos los presentes.


Elizabeth M. Heredia Barboza
Propietaria.
DNI 40296549

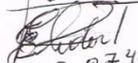

P.NI. 44226296


Susana
DNI 27376890


Pablo
DNI 27396892


Mariana
DNI 47795702


Daniel
DNI 43378294


Daniel
DNI 27400364


Daniel
DNI 43543902



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARA OBTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 09:00 horas del día 29 de ABRIL del 2017; se reunieron en el ambiente 1H.203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ FARRAGÓNIBRE
2. Secretario: Docente LIC. CONSTANTE ROSARIO CARRANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente MCS. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÁN

Y en calidad de asesor el docente: LIC. ELMER LUIS PISCO GÓLCOSKA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y OIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE SANTIAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA S.E.I N°677 LA PRIMA - HUAMBOS - CHOTA - CAJAMARCA

Presentado(a) por: EUZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera LOGRADO, con el puntaje acumulado de: 64 PUNTOS

Acto seguido, el presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 9:50 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 29 de ABRIL del 2017.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Av. Atahualpa Nº 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ELIZABETH MARIBEL HEREDIA BARBOZA

DNI /Otros N°: 40296549

Correo electrónico: maribel_he_ba@hotmail.com

Teléfono: 985512191

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACION DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOGRAR LA

COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES
DE CANTIDAD DEL AREA DE MATEMATICA EN LOS ESTUDIANTES DE 5
AÑOS DE LA I.E.T. N° 672 LA PAUCA-HUAMBOS - CHOTA - CAJAMARCA
Asesor: LIC. ELMER LUIS RISCO GOICOECHA

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): _____

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.



Firma

_____/_____/_____
10 / 10 / 2017
Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.