



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 ACTIVIDADES LÚDICAS 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° 580, IGLESIA PAMPA, PACCHA, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Luz Marina Vásquez Cusma

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
LUZ MARINA VÁSQUEZ CUSMA
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 ACTIVIDADES LÚDICAS 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° 580, IGLESIA PAMPA, PACCHA, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Luz Marina Vásquez Cusma

Aprobado por el Jurado Evaluador:

M.Cs. Carmela Melchora Nacarino Díaz
Presidente

Ing. Wilson Eduardo Vargas Vargas
Secretario

Ing. Segundo Florencio Velásquez Alcántara
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

*Mis padres e hijos, quienes con su comprensión me han apoyado para hacer realidad
este importante trabajo*

AGRADECIMIENTOS

Mi gratitud a los docentes de la Universidad Nacional de Cajamarca, por sus orientaciones y calidad académica impartida en el período de mi formación educativa, que sin duda me han servido y seguirán sirviendo para concretizar la meta establecida para forjarme como profesional.

Al profesor de investigación Elmer Luis Pisco Goicochea, por su valioso asesoramiento para lograr realizar este trabajo de investigación.

Mi agradecimiento de forma especial y afectiva a la profesora Selfida Cruzado Cercado y a mis queridos niños y niñas de la I.E.I. 580 Iglesiapampa por apoyarme desinteresadamente para culminar con mi trabajo.

La Autora

RESUMEN

El presente trabajo de investigación lleva por título “aplicación de actividades lúdicas 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° 580, Iglesiapampa Paccha, Chota, 2016.”, Se ha optado por este tipo de trabajo de investigación acción de carácter cualitativo, porque ayuda a reflexionar sobre la práctica pedagógica acerca de los logros y dificultades que suceden con los estudiantes en el aula de inicial.

Durante este proceso se ha considerado aspectos teóricos desde conceptos, procedimientos, estrategias y recursos que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para explicar este tipo de investigación se ha creído por conveniente recolectar mis dificultades y debilidades durante mi práctica pedagógica a través de los diarios de campo y sistematizados a través del cuadro relación entre categorías, subcategorías y soporte teórico de la deconstrucción de la práctica pedagógica, lo que se considera que es indispensable la aplicación de actividades lúdica para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente, porque les posibilita a crecer armónica y saludablemente promoviendo el desarrollo de sus sentidos, así como su estado físico y emocional, despertando su autonomía, exploración, movimiento y creatividad; todo ello muy en línea con los objetivos y fines de la educación.

Finalmente al aplicar actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad porque la mayoría de los estudiantes han logrado los indicadores establecidos en mis 10 sesiones de aprendizaje en función al juego y se evidencian en los resultados de la lista de cotejo de salida, obteniendo que todos los estudiantes durante el presente año han ido mejorando y desarrollando sus habilidades matemáticas de seriación, uso de cuantificador, agrupación, comparación y sucesiones numéricas .

PALABRAS CLAVES: Práctica pedagógica, competencia, capacidad, situaciones lúdicas y juego.

ABSTRACT

The present research work is titled "Using Ludic Activities to Achieve the Skill of Thinking and Acting Mathematically in Quantity Situations in the Area of Mathematics with five-year old students at the 580 School, Iglesiapampa Paccha, Chota, 2016". I opted for qualitative action research, because it helps me to reflect on my pedagogical practice with respect to my students' achievements and weaknesses.

During this process I took into consideration theoretical aspects like concepts, procedures, strategies and resources that are used in the learning process. To explain this type of research, I collected information on more difficulties and weaknesses during my pedagogical practice through field journals systematically recorded in a chart showing the relationship among categories, sub-categories and theoretical support in the deconstruction of my pedagogical practice. This is essential in the use of ludic activities to develop thinking and acting in a mathematical manner, because it enables students' healthy growth and development of their senses as well as their physical and emotional states, fostering their autonomy, exploring, movement and creativity, which is coherent with the objectives and goals of education.

Finally, using ludic activities such as "emboque de pelotas" -a game that involves pocketing balls, "chungas," putting each thing in its place, choosing potatoes, jumping obstacles, ordering sticks, treasure hunt, sorting games, hop scotch, human scale enabled the development of the acting and thinking in a mathematical manner in situations involving quantity since most of the students achieved the intended indicators in my ten learning sessions using games. This is evident in the results in the exit checklist, which shows that all the students have improved and developed their math skills: using series, quantifiers, grouping, comparing and numerical sequences this year.

Key Words: pedagogical practice, skill, ability, fun activities and games

7030 *Fav*
Dra. Felicia Zavaleta Gonzalez
Julio 2014

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE.....	viii
LISTA DE FIGURAS.....	ix
LISTA DE TABLAS.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	3
4.1 Tipo de investigación:.....	19
4.2 Objetivos.....	19
4.3. Objetivos de la propuesta pedagógica:.....	20
4.4 Hipótesis de acción.....	20
4.5 Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	21
4.6 Población y Muestra de la investigación.....	21
4.7. Instrumentos.....	21
a) Instrumentos de enseñanza.....	21
b) Instrumentos de aprendizaje.....	22
6.1 Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	27
6.3. Lecciones aprendidas.....	34
CONCLUSIONES.....	36
SUGERENCIAS.....	37
REFERENCIAS.....	38

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Estrategias predominantes en cada momento de las sesiones de aprendizaje.....	27
---	----

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. <i>Plan de acción y de evaluación</i>	23
Tabla 2 <i>Esquema de planificación de las sesiones de aprendizaje</i>	28
Tabla 3. <i>Números de sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos</i>	30
Tabla 4. <i>Número de estudiantes que lograron sus aprendizajes en la prueba de entrada y salida</i> .	31
Tabla 5. <i>Desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad por nivel nivel de logro según las sesiones de aprendizaje de los estudiantes de 5 años de la i.e. 580 Iglesiapampa de Paccha, 2016</i>	32
Tabla 6. <i>Matriz de difusión</i>	35

INTRODUCCIÓN

Mi informe final es la descripción y explicación de mi práctica pedagógica, como una forma de auto reflexión, es la historia de mi propio aprendizaje y como cobraron mis ideas a través de mis experiencias.

Tuve como objetivo mejorar mi práctica pedagógica referente a actividades 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 del enfoque de autorreflexión y de interculturalidad, porque creo que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de los números, formas, colores, etc. si no que, a diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en contextos cotidianos. Por ende, es indispensable que el estudiante experimente situaciones en contextos lúdicos y de interrelación con la naturaleza, lo cual, desempeña un rol muy importante y significativo en la vida de los estudiantes, ya que, constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales. Por lo tanto, en esta etapa, el juego constituye la acción pedagógica de nuestro nivel, permitiendo partir de lo vivencial a lo concreto, debido que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar en los estudiantes en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.

El presente trabajo está estructurado en los siguientes apartados: fundamentación del problema, sustento teórico, metodología de investigación, plan de acción y evaluación y discusión y difusión de resultados.

En la fundamentación se explica: el por qué elegí el área de matemática y mis razones para optar por las actividades lúdicas para el desarrollo de dicha competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, considerando el contexto de mi práctica pedagógica y las características del contexto.

En el apartado correspondiente al sustento teórico, presento las teorías y conceptos que sustentan mi trabajo de investigación. Las más importantes son: el enfoque del método Montessori, el enfoque del método Reggio Emilia, el enfoque del método Aucouturier, el enfoque del método de Waldorf, la teoría Vygotskyana, la teoría Piagetiana y la teoría de Ausubel.

En cuanto a la metodología, justifico el por qué se utiliza la metodología de investigación acción pedagógica como método. Esto, debido que nos permite reflexionar sobre nuestra practica pedagógica mediante la deconstrucción para llegar a la reconstrucción de la misma. En el tercer

apartado se presenta el plan de acción de mejora de la práctica pedagógica, esquema de planificación de sesiones de aprendizaje y el esquema de evaluación del plan de acción.

Finalmente, describo los principales resultados producto de mi investigación, la cual ha traído como consecuencia una mejora de mi práctica pedagógica. Así mismo, se ha conseguido desarrollar la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes que fueron partícipes de dicha investigación.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los profesores en el aula o fuera de ella, en esta oportunidad narra los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en clase, tomando como insumo los diez registros de información como producto de la aplicación de la técnica diarios de campo con carácter netamente cualitativo.

En el desarrollo de mi práctica pedagógica, he detectado las siguientes categorías, rutina, motivación, medios y materiales didácticos, estrategias y evaluación. Estas categorías se han obtenido como producto del análisis de la recurrencia determinadas de los registros de información. Cada categoría interviene en un momento determinado de las sesiones de aprendizaje.

Respecto a las rutinas afirmo que son acciones de formación que de manera permanente, las ejecuto con mis estudiantes, estas en muchos casos se han convertido en hábitos, permitiéndome determinar fortalezas como: Utilizar preguntas para desarrollar un clima de confianza, saludarnos amablemente y reflexionar acerca de nuestros actos después de cada clase.

En el momento del desarrollo de mis sesiones de aprendizaje presento una debilidad, me cuesta manejar estrategias adecuadamente en aulas poli docentes multigrados, porque durante el proceso didáctico encuentro escasa participación de los niños y niñas, pérdida rápida del interés de los niños para lograr el propósito esperado esto debido a que las estrategias empleadas corresponden al nivel de educación primaria, por lo que resulta indispensable conocer y manejar estrategias pertinentes al nivel de educación inicial.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La Institución Educativa donde apliqué mi práctica pedagógica se encuentra ubicada en la provincia de Chota, distrito de Paccha, comunidad de Iglesiaspampa, palabra que etimológicamente proviene de la palabra quechua “Paccha” que quiere decir cascajo o caída de agua, efectivamente en el lugar hay cascajos o caídas de agua de igual manera el suelo es pedregoso y accidentado, presenta quebradas y pequeños valles. Sus principales ríos son el Llaucano que atraviesa de sur a norte. En cuanto a sus actividades productivas, los pobladores se dedican a la agricultura y ganadería,

teniendo muy buena producción de cereales y papas. Hay grandes extensiones de tierras con pastizales, aptos para la ganadería; sus mujeres también se dedican a la textilería, confección de telares hechos a crochet, palillo o callhua de distintas labores y diseños. Como vías de comunicación posee carreteras y caminos de herradura.

La institución educativa 580 fue creada en el año 2012, albergando una población estudiantil de 20 estudiantes, en donde impartían sus actividades educativas en la casa comunal de dicho comunidad, con el transcurrir del tiempo y gracias a las gestiones de los padres de familia lograron adquirir una donación de terreno de 1000 metros cuadrados y posteriormente la construcción de un honguito y un ambiente para la cocina comedor.

Actualmente la institución educativa alberga a 14 estudiantes de edades entre 3 y 5 años, cuenta con los principales servicios básicos de agua y luz, los asociados de dicha institución son de nivel económicamente bajo y tienen un grado de instrucción de primaria y secundaria, la gran mayoría de ellos se preocupan por la educación de sus hijos, por lo que recibo un apoyo constante y desinteresado, porque además saben que esto redundará en el beneficio de la educación de sus hijos.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

¿Cómo aplico adecuadamente actividades lúdicas que permitan desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en los estudiantes de 5 años de edad en el área de matemática de la I. E.I. N° 580, Iglesiapampa, Paccha, Chota 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación es importante, ya que se busca mejorar la práctica pedagógica en el área de matemática en educación inicial, aprovechando el juego, la exploración y el movimiento de los niños de 5 años, acciones que le permitirá actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones con agrado, y resolver retos y desafíos de acuerdo a sus posibilidades y limitaciones.

Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permiten interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol transformador de su realidad, debido a que el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente.

La finalidad de este trabajo es desarrollar en nuestras actividades diarias con los niños formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de actividades lúdicas para desarrollar capacidades matemáticas como: ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

Por esta razón he considerado actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la competencia ACTUA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano, facilitando el aprendizaje en los niños de manera divertida, despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños en educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de estudio

En Ortegano y Bracamonte (2011), se observó que durante la primera clase la mayoría de estudiantes no lograron alcanzar los resultados esperados, en cambio al desarrollar las estrategias lúdicas en una segunda clase, se pudo apreciar que más de la mitad de los estudiantes sometidos al estudio consiguieron alcanzar un mejor rendimiento en la evaluación realizada...”

Paya (2007), concluye que “...uno de los principales rasgos y sobre el cual descansa gran parte de la investigación, es la capacidad de aplicar el juego como herramienta y fin de la educación integral. Paya manifiesta que, el hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética), ha hecho que desde antaño los educadores y educadoras fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica”

A nivel nacional tenemos a Laura Pitluk en su libro “Educar en el Jardín Maternal” nos aclara muy precisamente la naturaleza de las actividades lúdicas en el aula, al mencionar. El docente es el que presenta la propuesta lúdica como un modelo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominada, aprendizaje escolar... El docente ha de planificar y dar intencionalidad, con una organización sistemática de objetivos y contenidos, a la propuesta lúdica que se configura en el contexto escolar “sin traicionar”, por eso, la esencia del juego.

En las Rutas de Aprendizaje del Perú (Perú, 2015), se menciona la vital importancia del jugar para los niños, porque les posibilita crecer armónica y saludablemente de sus sentidos así como de su estado físico y emocional, debemos considerar que la o el docente puede adicionalmente proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y algunas actividades lúdicas que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los estudiantes (la autonomía, la exploración y el movimiento).

3.2. Marco Teórico

El presente trabajo de investigación está basado en las siguientes teorías y enfoques:

3.2.1 Teoría Vygotskiana

Según Vygotsky (1896 - 1934) citado en (Tripero, 2011) Señala que el juego es un instrumento y recurso sociocultural, al que se le otorga un papel de gozoso por lo que, se convierte en un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Al respecto, el ministerio de educación del Perú (Perú, 2009) señala que estas situaciones imaginarias deben contener reglas de conducta para que cumplan con lo planificado; así mismo, el juego con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción (pp. 1966-146). Esto quiere decir, que al acatar las reglas se aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas, generando así no solo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o la niña están siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria. “En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es” (Perú 2009).

Vygotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales. La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego, el niño juega con su amigo invisible. Le sigue la fase donde se realizan los juegos reglados. Estos facilitan al niño o a la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño.

En la etapa preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego allí desaparece por completo.

El juego de reglas, según Vygotsky, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes” (pp. 196-197). Como puede observarse, o las reglas o son

acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones infantiles o jóvenes anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

3.2.2. Teoría Piagetiana

Según Constanza (2010), Piaget postula que la enseñanza se produce de adentro hacia afuera y que la educación tiene la finalidad de favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales, de ahí que, las actividades de descubrimiento deben prioritarias, como parte de las interacciones sociales horizontales.

En ese sentido, el Ministerio de Educación del Perú (Perú, 2009) señala que Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego simbólico (abstracto- ficticio), el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo del grupo). Por tal razón, diremos que Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “Una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

Piaget Presenta una teoría por etapas, cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo; también implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior. A la vez, Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: La etapa sensoria motriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Además, Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia previas. Es a través de esta experiencia que los niños adquieren conocimiento y entienden.

Finalmente, para Piaget el juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. De ahí que, el juego constituya el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par

como asimilador de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.

3.2.3. David Ausubel

Ausubel (1983), interesado por comprender los procesos internos de la mente en situaciones de aprendizaje, desarrolla una propuesta para explicarlos. Proponiendo de esta manera, lo que hoy conocemos como La Teoría de Asimilación Cognitiva, la cual, se sustenta en el aprendizaje significativo. Para Ausubel, el aprendizaje significativo es un proceso que consiste en relacionar la nueva información con los conocimientos previos existentes en la estructura cognitiva del sujeto. Es decir, el sujeto comprende y asimila a partir de lo que ya conoce.

Así mismo, en las Rutas de Aprendizaje del Perú (Perú, 2015) se afirma que este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación de la matemática porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños de educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar y compartir sus ideas y emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

3.2.4. El enfoque del Método Montessori

Según la Guía para Educadores de Servicios Educativos de Niños y Niñas Menores de Seis Años del Perú (Perú, 2009), este método fue creado por María Montessori, quien es una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Ella concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura, y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo; debido a que desde una corta edad se les debe motivar a los niños para la toma de decisiones, resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. En ese sentido, debemos incentivar a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros.

Por lo manifestado en la guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas podemos concluir que, el educador interviene en el proceso educativo como un “Guía”, es decir, como un facilitador del aprendizaje; siendo los propios estudiantes los que a través de la libre exploración y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos.

3.2.5. Enfoque del Método Reggio Emilia

Siguiendo a lo planteado en la guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años del Perú (Perú, 2009), este movimiento educativo se originó en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, después de la segunda guerra mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano, concibe al niño como un ser integral que expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral.

Por ello, podemos deducir que, el niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico, estimulando a explorar su medio ambiente y a utilizar los llamados múltiples lenguajes del niño (palabras, movimientos, juego, dibujo, escultura, teatro de sombras, collage, drama, música, pintura, construcción), respetando su ritmo y estilo de aprendizaje.

La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos cuidadosamente en paneles o murales, en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje así como los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprender.

3.2.6. El enfoque del Método Aucouturier

De acuerdo con la guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años del Perú (Perú, 2009), este enfoque fue creado por Bernard Aucouturier, francés y director de la asociación Europea de las escuelas de formación para la práctica psicomotriz. Aucouturier, Sostiene que, La práctica psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensomotora, es decir, del movimiento y las sensaciones. Él, parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño forma su pensamiento no solo intelectual, sino también su pensamiento afectivo a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo, este periodo es esencial para la constitución de su personalidad y de su psiquismo el cual, se da en los 5 primeros años de vida, pero fundamentalmente durante los 24 primeros meses.

3.2.7. El enfoque del Método Waldorf

En cuanto a este método, la guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años del Perú (Perú, 2009), manifiesta que, su principal enfoque es educar la totalidad del niño y, por tanto, desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas y no solo a su intelecto. Así, el propósito de la enseñanza es crear seres humanos que aprenden a aprender con creatividad, para ir más allá de las tradiciones y el conocimiento convencional, seres interesados en el entorno y sensibles al sufrimiento de sus semejantes, confiando en sí mismos, libres y solidarios internamente.

3.3 Marco Conceptual

3.3.1 Matemática

Las rutas de aprendizaje del Perú (Perú, 2015), la define como el conjunto de actividades mentales u operaciones intelectuales que llevan al estudiante a entender y dotar de significado a lo que lo rodea, resolver un problema sobre conceptos matemáticos tomar una decisión o llegar a una conclusión, en la que están involucradas procesos como la abstracción, justificación, visualización, estimación, entre otros.

3.3.2 Competencia

De acuerdo con el Diseño Curricular Nacional del Perú (Perú, 2015), es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético

3.3.3 Capacidad

De acuerdo con el Diseño Curricular Nacional del Perú (Perú, 2016), son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas

3.3.4 Actuar y pensar en situaciones de cantidad

Las rutas de aprendizaje del Perú (Perú, 2015), afirma que es una capacidad que Implica resolver problemas relacionados en cantidades que se pueden contar y medir

para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

3.3.5 Evaluación.

De acuerdo con la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial del Perú (Perú, 2008). La evaluación es un proceso permanente y continuo que no puede estar desligado de las actividades que se desarrollan a diario. Tiene como finalidad observar al niño y conocer cómo se desenvuelve frente a las situaciones de aprendizaje propuesto, para emitir juicios de valor y tomar decisiones oportunas que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas.

3.3.6 Indicador de desempeño.

Según las Rutas de Aprendizaje de Perú (Perú, 2015). El indicador de aprendizaje hace referencia al grado de desenvolvimiento que un estudiante muestra en relación con un determinado dominio. Es decir, tiene que ver con una actuación que logra un objetivo o cumple una tarea en la medida esperada. Un indicador de desempeño es el dato o información específica que sirve para planificar nuestras sesiones de aprendizaje y para valorar esa actuación el grado de cumplimiento de una determinada expectativa.

3.3.7 Situaciones lúdicas

De acuerdo con el Manual para el Desarrollo del Pensamiento Matemático y Resolución de Problemas en el programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial del Perú (Perú, 2016), el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños, ya que, constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano. En ese mismo sentido, (Froebel, 1888, citado en Perú, 2015) manifiesta que el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación más libre y espontánea del interior, de ahí que el juego se constituya como el mejor vehículo para el aprendizaje. Asimismo, el juego les permite explorar el espacio, moverse libremente y explorar el uso de material concreto.

Así mismo, Cuando el adulto acompaña el juego del niño de una forma asertiva, posibilita el desarrollo de su pensamiento creativo y la formación de hábitos de trabajo, de orden y de autonomía.

Situaciones Lúdicas de la Propuesta Innovadora

Juego “Cada cosa en su lugar”

✓ **Objetivo.-** Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas en el momento que los estudiantes agrupan los objetos por un solo criterio.

✓ **Qué necesitamos**

- Cajas de cartón
- Objetos del aula de diferentes formas, tamaños y colores.
- Carteles para las cajas.

✓ **Cómo lo haremos.**

Para trabajar el color, en el patio la maestra propone a los niños que formen dos equipos, cada grupo contará con una bolsa de juguetes y se colocará en una distancia considerable frente a una caja la que tendrá un cartel que indique el color, la maestra invita a los estudiantes a buscar dentro de la bolsa objetos de colores que indica la caja y la colocan dentro de la caja en el menor tiempo posible.

Para trabajar el tamaño, se seguirá la misma secuencia, las cajas pueden ser una más grande

Y la otra pequeña para reforzar el tamaño con carteles.

Para trabajar la forma, se seguirá la misma secuencia y en la caja se colocara la forma.

Juego “Balanzas humanas”

✓ **Objetivo.-** Desarrollar la capacidad elabora y usa estrategias, porque los niños emplean procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican medir y comparar el peso entre los objetos.

✓ **Qué necesitamos**

- Telas
- Pelotas de trapo
- Pelotas del módulo de psicomotricidad
- Material del aula de diferentes pesos

✓ **Cómo lo haremos.-** En el patio la docente coloca los materiales bajo una tela y en asamblea generan acuerdos, luego cada dos niños cogen una tela y colocan diferentes

objetos para medir su peso, determinando cuál es el más pesado y cuál es el menos pesado.

Luego la docente hará el recuento con los niños/as y les preguntará: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Por qué no pudimos levantar la piedra grande y por qué la pelota sí? Y de esta manera irán comparando el peso de los diferentes materiales.

Juego “El rayuelo”

- ✓ **Objetivo.-** Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, en el momento que el estudiante expresa con objetos una colección de hasta 10 objetos.
- ✓ **Qué necesitamos**
 - Chapas
 - Piedritas
 - Semillas
 - Hojas de árboles
- ✓ **Cómo lo haremos.** - En el patio la docente coloca los materiales y en asamblea establecen acuerdos y las reglas de juego, luego dibujan el rayuelo y cada estudiante irá saltando y colocando el material según el número que corresponda a cada espacio del rayuelo.

Actividad lúdica “Nos ordenamos”

- ✓ **Objetivo.-**Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, en el momento que el estudiante se ordena de grande a pequeño o viceversa.
- ✓ **Qué necesitamos**
 - Los niños y niñas
- ✓ **Cómo lo haremos.-** La actividad se realiza en pequeños grupos de 4 o 5 estudiantes, se les pide observar quien es el más alto y bajo, en relación con el tamaño y se le dirá que se irán a medir para saber quién es el más alto de cada grupo y de esta manera se irán ordenando del más alto al más bajo.

Juego “El tesoro”

- ✓ **Objetivo.-** Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, cuando cuentan de uno en uno el tesoro obtenido.
- ✓ **Qué necesitamos**
 - Piedritas

- Dado

✓ **Cómo lo haremos.**- Se les presenta el material a utilizar, la dinámica del juego y sus reglas, luego los estudiantes en grupo de cuatro y sentados en sus mesas, obteniendo cada uno 10 piedritas que será el tesoro, un niño lanza el dado y la cantidad que sale en el dado ellos lo representaran contando las piedritas dicha cantidad obtenida.

Juego “Saltando obstáculos”

✓ **Objetivo.**- Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, cuando expresa la posición de sus compañeros utilizando los números ordinales (Primero, segundo, tercero, cuarto y quinto).

✓ **Que necesitamos**

- Aros
- Solidos geométricos
- Bastones
- Silbato

✓ **Como lo haremos.**- Dispuestos y cómodos sentados en semicírculo se les presenta el circuito del recorrido del juego para que lo observen y escuchen las reglas del juego. Todos colocados en cinco columnas frente al circuito para realizar la partida del juego al toque del silbato hasta llegar a la meta. Luego nombrar la posición de llegada de cada estudiante utilizando los ordinales: Quién llego primero, segundo, tercer, cuarto y quinto.

Juego “El emboque de pelotas”

✓ **Objetivo.**- Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, cuando Comparen cantidades utilizando las expresiones muchos, pocos, ninguno.

✓ **Que necesitamos**

- Bolsas
- Pelotas de plástico, trapo

✓ **Cómo lo haremos.**- Se les invita a los niños y niñas a jugar y para ello se forman en grupos y se colocan en una fila, cogen una pelota con la finalidad de que cada niño tire la pelota tratando de embocar en la bolsa. Gana el grupo que embocó mayor cantidad de pelotas en la bolsa. Luego comparan la cantidad de invocaciones que realizó cada grupa a través de las siguientes preguntas: ¿Qué grupo hizo muchas embocaduras? ¿Qué grupo hizo pocas embocaduras? ¿Qué grupo hizo ninguna embocadura?

Juego “Las chungas.”

✓ **Objetivo.-** Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, cuando Comparan cantidades utilizando las expresiones más que o menos que.

✓ **Que necesitamos**

- Hoyo
- Chungas

✓ **Cómo lo haremos.-** formamos grupos según la cantidad de estudiantes, Cada grupo formado inicia el juego de las “Chunga” por turnos, el niño o niña que mete las chungas al hoyo lo deja en dicho hoyo y coge otra chungas para seguir jugando, luego comparan los hoyos para ver quién tiene más chungas y quien tiene menos.

Juego “Escogiendo papas”

✓ **Objetivo.-** Desarrollar la capacidad comunica y representa ideas matemáticas, cuando agrupan según su tamaño las papas.

✓ **Que necesitamos**

- Papas

✓ **Como lo haremos.-** La profesora vierte un saco de papas al piso y les pide a los niños que escojan o agrupen las papas según su tamaño en un lapso de 5 min. Al término del tiempo la docente hará el recuento con los estudiantes para ver como agruparon las papas.

3.3.8 Juego

Según las Rutas del Aprendizaje del Perú (Perú, 2015), el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. Así mismo, Gimeno y Pérez (1989) definen al juego como un grupo de actividades a través del cual, el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no lo es posible.

Clases de juegos: Tenemos

Juego motor. En la Guía La hora del Juego Libre en los Sectores de Educación Inicial, del Perú (Perú, 2009) afirma que está asociado al movimiento y experimentación con su propio cuerpo y las sensaciones que ésta puede generar en el niño, como: saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, correr, empujarse, etc.

Juego social. La Guía La hora del Juego Libre en los Sectores de Educación Inicial, del Perú (Perú, 2009), sostiene que este juego se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona. Ejemplo, cuando un bebe juega con los dedos de su mamá o con sus trenzas, habla cambiando tonos de voz, juega a las escondidas, juega a reflejar la propia imagen en el espejo, etc. Este tipo de juego ayuda al niño a aprender a interactuar con otros, y a relacionarse con afecto, calidez, con pertinencia y con soltura.

Juego cognitivo. La Guía La hora del Juego Libre en los Sectores de Educación Inicial, del Perú (Perú, 2009), manifiesta que este tipo de juego pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando él bebe entra en contacto con los objetos de su entorno que busca explorar y manipula. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia .ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanza un objeto con un palo, etc.

Juego simbólico. La Guía, La hora del Juego Libre en los Sectores de Educación Inicial, del Perú (Perú, 2009), se precisa que es un tipo de juego que tiene por virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

3.3.9 Importancia del juego

Para Herrera y Núñez (2015), el juego tiene un carácter importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que definen la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimiento, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juego colectivo en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establece vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo interdisciplinar, es decir a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas educativas.

3.3.10 Materiales educativos

La Propuesta Pedagógica de Educación Inicial del Perú (Perú, 2008), Considera como material educativo a todo aquel objeto que sirve para el desarrollo de capacidades de los

niños de algún área curricular. Dentro del aula, la mayoría de ellos se encuentra al alcance de los niños en los sectores implementados, y otros al alcance del maestro para su dosificación durante el año, como en el caso de material fungible. Los materiales son fuente de mucho aprendizaje a nivel cortical, dado que la experiencia directa con los objetos estructura su pensamiento simbólico básico para un buen aprendizaje.

3.3.11 El enfoque socio crítico reflexivo en la investigación acción

De acuerdo a lo planteado por Revilla (2010), la autorreflexión es un proceso interno que necesita ser aprendido y ejecutado para que pueda constituirse una actitud y una habilidad permanente. Este proceso se produce mediante la reflexión sobre la acción o en la acción misma. Así mismo, la autorreflexión puede plantearse de manera individual o colectiva. En tal sentido, todo docente debe asegurarse el ejercicio de esta práctica en todo momento del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que, la autorreflexión es el camino que hace posible la vinculación entre la teoría y la práctica. (p. 3)

3.2.12 Investigación Acción

Siguiendo a Restrepo (2002) definimos a la Investigación Acción del tipo Pedagógico como la indagación que realiza el maestro sobre su propia práctica para elevar su calidad y su incidencia sobre la formación de sus estudiantes. Esta es muy importante, debido a que el maestro puede realizarla a la vez que enseña y forma, en cualquiera de los niveles de enseñanza, ya que mantiene la consigna de que, quien mejor puede investigar la práctica pedagógica es el practicante de educación.

Restrepo propone que la Investigación Acción Pedagógica tiene tres fases, que son las siguientes:

Deconstrucción

Es el proceso de análisis de la práctica pasada y presente mediante la autorreflexión, donde los diarios campo, las observaciones al docente y las entrevistas focales con los estudiantes, se constituyen en herramientas importantes para desarrollar este proceso (Restrepo, 2002). Para realizarla, lo primero que se debe hacer, es escoger el segmento de la práctica sobre el cual se hará la deconstrucción; luego se procederá a la deconstrucción, utilizando el diario de campo y registrando en él eventos de la práctica que la reflejen fielmente.

Reconstrucción

Es la segunda fase de la Investigación Acción. Consiste en pasar de un conocimiento práctico (develado en la deconstrucción) a un conocimiento crítico y teórico que le permita al docente investigador la transformación de su práctica pedagógica en relación directa al problema de investigación acción priorizado teniendo una propuesta para el cambio de acciones (Restrepo, 2002).

Evaluación de la efectividad

De acuerdo con Restrepo (2002), la evaluación de la nueva práctica es la última fase. Para ello se toma ésta y se deja actuar por cierto tiempo, acompañando su accionar con notas sobre indicadores de efectividad. Después de observar sus resultados se analizan las notas del diario de campo y se juzga el éxito de la transformación.

Otro aspecto importante a tener en cuenta en la Investigación Acción del tipo pedagógica en la fase de Indagación científica, la que para nuestro trabajo es.

Indagación científica

Es el proceso de búsqueda de información en fuentes teóricas (teorías, métodos, estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación), para lograr la comprensión del problema y como consecuencia proponer las acciones de mejora.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación:

La presente investigación es de carácter cualitativo, enmarcada por la investigación acción, correspondiente a la práctica pedagógica en el aula, puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2 Objetivos

Objetivos del proceso de la Investigación Acción:

4.2.1. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica referente a actividades 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 y de interculturalidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 580 de la comunidad de Iglesiapampa, comprensión del distrito de Paccha, provincia de Chota, 2016.

4.2.2. Objetivos específicos

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica en el área de matemática en lo referente a actividades lúdicas mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje y el uso de registros de información.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con el enfoque: resolución de problemas matemáticos.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores

4.3. Objetivos de la propuesta pedagógica:

4.3.1. Objetivo general.

Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 580 Iglesiapampa Paccha.

4.3.2. Objetivos específicos

- a) Investigar la bibliografía acerca de las actividades lúdicas para sistematizarlas.
- b) Elaborar la propuesta pedagógica innovadora con su plan de acción.
- c) Elaborar los instrumentos de recojo de la información.
- d) Diseñar las 10 sesiones de aprendizaje utilizando actividades lúdicas, para su ejecución.
- e) Ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje diseñadas con la nueva propuesta pedagógica para sostener los resultados de la evaluación del plan de mejora.
- f) Evaluar los resultados del nuevo plan de acción ejecutados.
- g) Elaborar el informe final.

4.4 Hipótesis de acción

La aplicación de las actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.580 Iglesiapampa Paccha.

4.5 Beneficiarios de la propuesta innovadora

Están constituidos por los 8 estudiantes de 5 años de la I.E.I. 580 Iglesiapampa Paccha, donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica.

4.6 Población y Muestra de la investigación.

Población

Está constituida por mi 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 realizaron 20 sesiones de aprendizaje para verificar el logro de los aprendizajes.

Muestra

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones tanto en la deconstrucción registrada en los Diarios de Campo y 10 sesiones para la reconstrucción mediante diarios reflexivos.

4.7. Instrumentos

a) Instrumentos de enseñanza

Lista de cotejo

La propuesta pedagógica para la Educación inicial del Perú (Perú, 2008), Sostiene que es un instrumento descriptivo de evaluación que recoge información de nivel de desarrollo de los niños a través de la observación. Este instrumento me sirvió para validar mis 10 sesiones de aprendizaje.

Diario de campo

Según el ministerio de educación del Perú (Perú, 2016), es un registro continuo y descriptivo de todo lo que sucede en la jornada diaria pedagógica y en espacios donde se hayan ejecutado actividades de aprendizaje. Este instrumento me sirvió para detectar las dificultades que se me presentó en el desarrollo de mi práctica pedagógica.

Diarios reflexivos. Es una estrategia evaluativa de habilidades metacognitivas, ya que de acuerdo con Bordas y Cabrera (2011) consiste en reflexionar y escribir sobre el propio proceso de aprendizaje, el cual puede abarcar el relativo a una sesión o limitarse a una tarea en particular. Este instrumento me sirvió para reflexionar y registrar mis dificultades y logros después del desarrollo de mis sesiones de aprendizaje.

b) Instrumentos de aprendizaje

Rúbrica. Es un conjunto de criterios relacionados con objetivos de aprendizaje, que se utilizan para evaluar un nivel de desempeño o una tarea. Es una herramienta de calificación utilizada para evaluar los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a criterios específicos, haciendo la calificación más simple y transparente. Este instrumento me sirvió para verificar si mis estudiantes lograron cada uno de mis indicadores de logros de mis 10 sesiones de plan de acción.

Lista de cotejo.

Según el Ministerio de Educación del Perú (Perú, 2008), es un instrumento descriptivo de evaluación, que recoge información de nivel de desarrollo de los niños a través de la observación. Este instrumento, me sirvió para verificar el logro de los aprendizajes durante el desarrollo de las diez sesiones de plan de acción.

V. PLAN DE ACCION Y DE EVALUACIÓN

Para iniciar el proceso de investigación ha sido necesario elaborar un plan de acción, donde se planifican las actividades que se realizarán en la implementación y ejecución de la investigación.

En las tablas 01, 02, 03 y 04 se muestra el plan de acción, la planificación de las sesiones de aprendizaje y como se realizara la evaluación del plan de acción.

Tabla 1. Plan de acción y de evaluación

HIPÓTESIS DE ACCIÓN												
La aplicación de las actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y las balanzas humanas permitirá desarrollar la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I. E. Inicial 580 Iglesiapampa Paccha.												
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N
Aplicación de actividades lúdicas	Docente participante (investigador)											
Actividades de acción												
1. Revisión y ajuste del marco teórico	Facilitador Docente participante Acompañante	Fichas	X	X								
2. Diseño de sesiones de aprendizaje	Docente participante Acompañante	Rutas de Aprendizaje Textos escolares Guías metodológicas Cuadernos de trabajo	X	X								
3. Revisión de las sesiones de aprendizajes	Acompañante	Fichas de evaluación de las sesiones de aprendizaje	X	X								
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Fichas de la evaluación de las sesiones	X	X								
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Docente participante	Estrategias Materiales educativos Instrumentos de evaluación		X	X	X	X					
6. Elaboración de instrumentos para el recojo de la información	Facilitador Docente participante Acompañante	Fichas	X	X								
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos	Facilitador Acompañante	Fichas	X	X								
8. Recojo de información sobre la	Docente participante	Diarios reflexivos Fichas		X	X	X	X					

ejecución de las sesiones																	
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Facilitador Docente participante	Matices Cuadros				X	X										
10. Comunicación de resultados a padres de familia, autoridades y comunidad	Facilitador Docente participante	Informe								X	X						
11. Redacción del informe y entrega preliminar	Facilitador Docente participante	Informe anillado											X	X	X		
AÑO 2017																	
12. Revisión y reajuste del informe y entrega final	Docente participante Acompañante	PC				X											
13. Sustentación y defensa del informe	Docente participante	Diapositivas Informe empastado				X											

Tabla 02 Esquema de planificación de las sesiones de aprendizaje

N°	PLANIFICACION DE LAS SESIONES	RECURSOS
1.	Sesión N° 1: Jugamos “El emboque de pelotas”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelotas ▪ Bolsas ▪ Papelotes ▪ Lápices de colores
2.	Sesión N° 2: Jugamos “Las chungas”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hoyo ▪ Chungas ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de color
3.	Sesión N° 3: Jugamos “Cada cosa en su lugar”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bolsa ▪ Juguetes ▪ Caja forrada ▪ Silbato ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de color
4.	Sesión N° 4: Jugamos “Escogiendo papas”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saco de papas ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de color

5.	Sesión N° 5: Jugamos “Saltando obstáculos”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sólidos geométricos ▪ Bastones ▪ Silbato ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de colores
6.	Sesión N° 6: Jugamos “Ordenamos palitos”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palitos ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de color
7.	Sesión N° 7: Jugamos “El tesoro”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dados ▪ Piedritas ▪ Crayolas ▪ Plumones ▪ Papel boom
8.	Sesión N° 8: Jugamos “A ordenarnos”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudiantes ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de color
9.	Sesión N° 9: Jugamos “Saltando rayuelo”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tizas ▪ Piso ▪ Chapas, piedras, semillas ▪ Papel boom ▪ Crayolas ▪ Lápices de color
10.	Sesión N° 10: Jugamos “Balanzas humanas”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Telas ▪ Pelotas de jebe y trapo ▪ Botellas con agua ▪ Botellas con arena ▪ Bloques lógicos

Tabla 2. Matriz de evaluación

HIPÓTESIS DE ACCIÓN		
<p>La aplicación de las actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y las balanzas humanas permitirá desarrollar la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I. E. Inicial 580 Iglesiapampa Paccha.</p>		
ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
La aplicación de actividades lúdicas	100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones - Lista de cotejo de validación - Fotos - Diarios de reflexión
Actividades Comunicar los resultados a los padres de familia y autoridades de la comunidad	El 70% de participación de los padres de familia y autoridades de la comunidad	Acta de comunicación de resultados de aplicación de la propuesta pedagógica innovadora Fotos

Tabla 3. Matriz de los resultados.

RESULTADOS	INDICADORES DE RESULTADOS	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Desarrollar la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de la I.E.I. 580 de Iglesiapampa Paccha 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones: muchos, pocos y ninguno. - Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones, más que y menos que. - Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa las acciones realizadas. - Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa las acciones realizadas. - Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de las personas, considerando un referente hasta el quinto lugar. - Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de largo a corto. - Expresa cantidades hasta diez objetos usando su propio lenguaje. - Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de grande a pequeño. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta diez con material concreto, dibujos. - Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras, este pesa más que o este pesa menos que 	<ul style="list-style-type: none"> - Informe de los resultados de las sesiones de aprendizaje - Lista de cotejo de entrada y salida - Diarios reflexivos - Fichas de evaluación de entrada - Fotos - Trabajo de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1 Presentación de resultados y tratamiento de la información

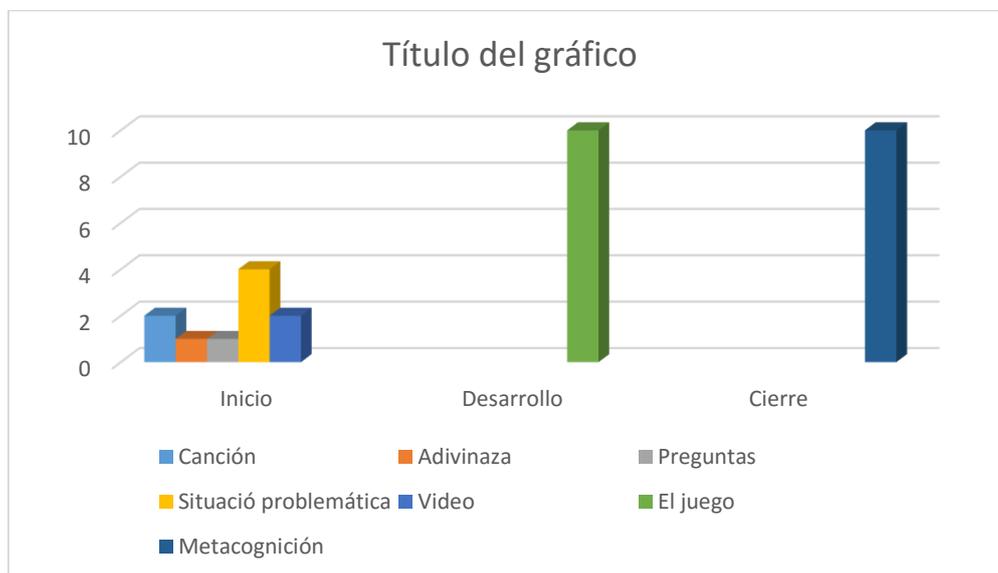


Figura 1. Estrategias predominantes en cada momento de las sesiones de aprendizaje

Fuente. Matriz N° 1 Análisis de sesiones de aprendizaje

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al gráfico n° 1, se observa que a lo largo del desarrollo de las sesiones del plan de acción, la técnica más utilizada en la fase de inicio es el planteamiento de situaciones problemáticas, en la fase de desarrollo, en todas las sesiones se utilizó el juego y material concreto complementado con el dibujo, finalmente las mismas con la aplicación de la Metacognición como instrumento de evaluación.

Discusión

Según el ministerio de educación del Perú (Perú, 2015), las sesiones de aprendizaje se definen como una secuencia de actividades que cada docente diseña y organiza para emplear diferentes estrategias y procedimientos de acuerdo a la edad y ritmo de aprendizaje de los estudiantes, para que estos realicen diversas representaciones de cantidad y comprendan las acciones de agregar o quitar, razonar y argumentar, explicando cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema. Por lo tanto, he diseñado 10 sesiones conteniendo diversas técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 2.

Ítems desarrollados en la aplicación de las estrategias según sesiones

SESIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI %	NO %
1	07	03	70%	30%
2	10	00	100%	00%
3	10	00	100%	00%
4	10	00	100%	00%
5	06	04	60%	40%
6	06	04	60%	40%
7	07	03	70%	30%
8	10	00	100%	00%
9	10	00	100%	00%
10	09	01	90%	01%
TOTAL	85%	15%		

Fuente: Matriz N° 2 Aplicación de la estrategia de investigación acción.

INTERPRETACIÓN.

Según la tabla N° 2 durante el desarrollo de las sesiones del plan de acción, las situaciones lúdicas utilizadas como estrategia, tienen las siguientes características:

- ❖ Durante la aplicación de todas las sesiones propicié la representación vivencial, por parte del estudiante, con su propio cuerpo y en relación con los otros, promoviendo la representación pictórica a través del dibujo sencillo, la expresión gráfica y simbólica.

- ❖ Incentivó la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los estudiantes a la verbalización de los que están experimentando.
- ❖ Permitió plantear situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones.
- ❖ Estableció un clima de confianza permitiendo el disfrute en las actividades y celebrando los logros satisfactorios de los estudiantes.
- ❖ Si promueve la conformación de los equipos de trabajo cooperativo y la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes.
- ❖ Si Plantea reglas de juego.
- ❖ Si utiliza adecuadamente el tiempo en cada momento de mis sesiones de aprendizaje.

Discusión

Durante el desarrollo de las sesiones de plan de acción he logrado desarrollar todos los criterios y procesos propuestos en la ficha de validación (ver anexo 4); promoviendo diversas situaciones lúdicas donde los niños experimentaron el contacto directo con el medio que los rodea y de esta manera desarrollar capacidades como: discriminación y comparación, reconocer posiciones, ordenar objetos, representar cantidades, haciéndolos visible a través de diferentes formas de representación corporal (vivencial), grafico plástico y verbal. En ese sentido Piaget (citado en Leyva, 2011) manifiesta que: “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (pp. 24- 25)

Tabla 3. Números de sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos

PREGUNTAS	P 1		P 2		P 3		P 4	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
NUMERO DE SESIONES	10	00	02	08	09	01	10	00

Fuente: Matriz N° 3 Análisis de diarios reflexivos

INTERPRETACIÓN:

Haciendo una autorreflexión al respecto de la aplicación del plan de acción, para la mejora de la práctica pedagógica, observé que:

- No encontré dificultad alguna, en la utilización de las actividades lúdicas como estrategia, durante el desarrollo de mis sesiones porque hubo una previa planificación.
- En todas las sesiones, utilicé la rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de mis indicadores de cada capacidad.
- Asumí como una recomendación general la de utilización adecuada de las reglas del juego.

Discusión

De acuerdo con la Teoría Sociocultural de Vygotsky el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes a otras afianzadas y permanentes y surge como una necesidad de contacto con los demás. Para Vygotsky el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio juego (1896 - 1934) citado en (Tripero, 2011). En tal sentido, durante el desarrollo de las sesiones del plan de acción se utilizó el juego como estrategia didáctica poniendo énfasis en el cumplimiento de reglas asegurándonos que este cumpla con su propósito.

Tabla 4. Número de estudiantes que lograron sus aprendizajes en la prueba de entrada y salida

NIVEL DE LOGRO	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
A	2	25%	7	87.5%
B	5	62.5%	1	12.5%
C	1	12.5%	0	0%
Total	8	100%	8	100%

Fuente. Matriz 4 Procesamiento de la evaluación de entrada y salida

INTERPRETACION. El 87.5% del total de estudiantes de la I.E. 580 Iglesiapampa han logrado desarrollar la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad, mientras que el 12.5% se encuentran en proceso.

Discusión

Luego de haber realizado la aplicación del plan de acción la mayor parte estudiantes han alcanzado el nivel A (Logro destacado) en contraste a lo obtenido en la evaluación de entrada, donde solo el 25% estaba en dicho nivel.

Tabla 5. *Desarrollo De La Competencia Actúa Y Piensa Matemáticamente En Situaciones De Cantidad Por Nivel Nivel De Logro Según Las Sesiones De Aprendizaje De Los Estudiantes De 5 Años De La I.E. 580 Iglesiapampa De Paccha, 2016.*

Sesiones	Logro de aprendizajes			Porcentajes		
	A	B	C	A	B	C
1	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
2	6	2	0	75%	25%	0%
3	6	2	0	75%	25%	0%
4	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
5	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
6	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
7	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
8	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
9	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
10	7	1	0	87.5%	12.5%	0%

Fuente: Matriz N° 5 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión.

INTERPRETACIÓN.

En las sesiones N° 1, 4, 5, 6, 7, 8,9 y 10, el 87,5% de los estudiantes de 5 años de la I.E.580 Iglesiapampa, Paccha lograron desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, mientras que el 12.5% se encuentran en proceso.

En las sesiones 2 y 3 el 75% de los estudiantes de la I.E 580 Iglesiapampa, Paccha lograron desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, mientras que el 25 % se encuentran en proceso.

DISCUSION.

Al iniciar el año escolar se aplicó una lista de cotejo , en el cual los resultados obtenidos de este instrumento de evaluación , los estudiantes presentaban una serie de dificultades en el desarrollo de la competencia actúa y piensa ,matemáticamente en situaciones de cantidad por el cual se tuvo que iniciar a trabajar con este antecedente desarrollando actividades lúdicas programadas dentro de un plan de acción , con el fin de que dichos estudiantes tengan la motivación permanente y el desarrollo de las sesiones sea placentera .Según FROEBEL : “ El juego es el mayor grado del desarrollo del niño, por ser la manifestación libre y espontánea, por tal razón el juego constituye en el mejor vehículo para el aprendizaje, pues los estudiantes aprenden con mayor facilidad y con más sentido .

Durante el desarrollo de la aplicación de las sesiones de mi plan de acción se utilizaron actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, estableciendo un clima de confianza para que los estudiantes disfruten de la actividad, considerando que cada juego este acorde a la edad e intereses de dichos estudiantes, tengan reglas sencillas y desarrollo corto, para que no se torne aburrido y tedioso, priorizando los indicadores que deben lograr y los materiales a utilizar . Tal como sostiene WALDORF, que el niño para desarrollar todas sus potencialidades plenamente lo hará a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento. Favorecer esta etapa del juego es la meta más preciada, por eso los materiales educativos son los juguetes más sencillos y estéticos, estableciendo como la acción pedagógica más importante, porque permite partir de sus vivencias hasta lo más concreto que es la construcción de nociones y procedimientos matemáticos. Tal como lo sostiene AUSUBEL afirmando que este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación de la matemática porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños de educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar y compartir sus ideas y emociones, y prender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

6.2. Triangulación

Triangulación sobre la aplicación de la estrategia

Diarios Reflexivos		Fichas de evaluación de aplicación de la estrategia	Comentario
P 1	P 2		
Teniendo presente los diarios reflexivos contenidos en la matriz 3, tenemos que en las 10 sesiones seguí los pasos establecidos de la estrategia.	De las 10 sesiones encontré dificultades en las sesiones 1 y 2 en el desarrollo de mi estrategia y en 8 sesiones no tuve ninguna dificultad.	En las 9 sesiones se ha cumplido con totalidad de ítems, previstos para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, a través de actividades lúdica en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 580 Iglesiapampa Paccha, 2016.	He aplicado mi estrategia sin dificultad, siguiendo los pasos establecidos sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de las mismas.

Triangulación sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes

Lista de cotejo de entrada	Rúbrica de evaluación de los aprendizajes	Lista de cotejo de salida	Comentario
De acuerdo con la matriz 4, en la evaluación de entrada se tiene que solo 2 estudiantes logran desarrollar los aprendizajes, 5 estudiantes están en proceso de lograrlo y 1 estudiante no logra los aprendizajes previstos.	Teniendo en cuenta los indicadores se tiene que en las 10 sesiones 7 estudiantes desarrollaron la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad y 1 estudiante se encuentra en proceso de lograrlo.	En la evaluación de salida se tiene que 7 estudiantes lograron desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad aplicando actividades lúdicas y solo 1 estudiante se encuentra en proceso de lograrlo.	Los estudiantes lograron los aprendizajes previstos, de manera significativa utilizando actividades lúdicas. Obteniendo resultados positivos ya que de las 10 sesiones se logró el 100%.

6.3. Lecciones aprendidas

1. Es necesario realizar un proceso de deconstrucción en nuestra práctica pedagógica, para poder detectar nuestras dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Recurrir a la revisión de bibliografía respectiva con el fin de elaborar sesiones con nuevas estrategias que permitan mejorar nuestra práctica pedagógica.

3. Utilizando actividades lúdicas durante nuestra práctica docente, permite desarrollar en los estudiantes actividades naturales en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas, dinamizan los procesos del pensamiento, promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia creando un clima de aprendizaje favorable y significativo, favorece la comprensión y procesos matemáticos que posibilitan el desarrollo de capacidades matemáticas que favorecen el desarrollo del pensamiento matemático.
4. Me permitió comprobar que los estudiantes no tienen el mismo ritmo de aprendizaje, unos desarrollan sus capacidades más rápido en cambio otros son más lento, por eso para programar una actividad debemos de tener en cuenta sus intereses, necesidades y el contexto donde se desenvuelve permitiendo un aprendizaje significativo.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados del trabajo de investigación concerniente a la aplicación de actividades lúdicas 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. 580 Iglesiapampa, Paccha, es un análisis e interpretación del plan de acción, de la reflexión docente sobre la propia práctica pedagógica y de la reflexión sobre la teoría, los mismos que serán presentados y dados a conocer a los estudiantes, padres de familia, institución educativa y comunidad en general.

Tabla 6. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Reunión de padres de familia asociados al nivel inicial (presentación de evidencias como videos, fotografías y trabajos de sus hijos)	Durante el día del logro, los estudiantes de 5 años han presentado un museo de fotografías de las diversas actividades del plan de acción.	Se realizó un taller donde los padres de familia interactuaron con sus hijos, y de esta forma han vivenciado la manera como se ha realizado la aplicación del plan de acción y los efectos que ha producido en el aprendizaje de sus hijos.	Durante las actividades del segundo día del logro se realizó una exposición de portafolios de los estudiantes.	Todas las actividades y situaciones lúdicas fueron organizadas en trípticos para ser repartidas a todos los participantes en el día del logro y de esta manera informar de las bondades que produce la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CONCLUSIONES

1. Al deconstruir mi práctica pedagógica logré determinar que mi principal debilidad la tenía en el área de matemática, con respecto al uso de actividades lúdicas.
2. Estructuré el marco teórico que sustente mi quehacer pedagógico, relacionado con el enfoque: resolución de problemas matemáticos.
3. Reconstruí mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que respondió al problema planteado y dentro del enfoque intercultural.
4. Evalué la validez y los resultados de mi nueva práctica pedagógica a través de indicadores que determinaron la mejora de la misma.
5. Investigué todo lo relacionado a actividades lúdicas, para luego sistematizarlas y ponerlas en práctica.
6. Elaboré una propuesta pedagógica innovadora con su plan de acción viable.
7. Elaboré instrumentos de recojo de información, que me permitieron establecer la mejora de mi práctica pedagógica.
8. Diseñé y ejecuté diez sesiones de aprendizaje, con la nueva propuesta pedagógica en las cuales se utilizaron actividades lúdicas como: el emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, 20 jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana, para sostener los resultados de la evaluación del plan de mejora.
9. Evalué los resultados del nuevo plan de acción ejecutados, con miras a la mejora de la práctica pedagógica.
10. La aplicación de las actividades lúdicas como: el emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, 20 jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana, permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 580, Iglesiapampa, Paccha.

SUGERENCIAS

1. A todos los docentes que se encuentran desarrollando su práctica pedagógica en el II ciclo de la Educación Básica Regular, se les recomienda usar el proceso de deconstrucción de su práctica pedagógica para determinar sus debilidades, fortalezas y vacíos pedagógicos.
2. Los docentes de todo nivel de la Educación Básica Regular, deben estructurar un marco teórico que sustente su quehacer pedagógico.
3. Todos los docentes, luego de reconocer nuestras debilidades en el quehacer diario de nuestra práctica pedagógica, debemos reconstruir la misma, a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y dentro del enfoque intercultural.
4. Una vez aplicado el plan de acción, se debe evaluar la validez y los resultados a través de indicadores que determinen la mejora de la misma.
5. Los docentes del II ciclo de la Educación Básica Regular, deben utilizar actividades lúdicas como: el emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana; como una propuesta pedagógica innovadora dentro de un plan de acción viable y que mediante instrumentos de recojo de información permitirán establecer la mejora de la práctica pedagógica, y el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad de los

REFERENCIAS

- Ausubel, D (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf
- Constanza, D (2010). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de la suma de números naturales de 0 a 100 en el grado primero de la básica primaria institución educativa Bello Horizonte- sede la Florida, Florencia- Caquetá. (Tesis para optar el grado de Licenciado en Pedagogía Infantil, Universidad de la Amazonia) recuperad de [https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/8.ELJUEGO_COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL.pdf](https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/8.ELJUEGO_COMO ESTRATEGIA_PEDAGOGICA_PARA_EL.pdf)
- Herrera, D. (2015). Programa de Actividades Lúdicos Para desarrollar la Psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I 304"San Juan" Chota. Perú
- Mejía, E. (2008). La investigación Científica en Educación. Lima.
- Perú Ministerio de Educación (2015). Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes niños y niñas). II Ciclo. Área Curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial. Lima
- Perú Ministerio de Educación (2016). Desarrollo del pensamiento matemático y resolución de problemas. Lima
- Perú, Ministerio de Educación (2008). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima.
- Perú, Ministerio de Educación (2009). Diseño curricular nacional de la educación básica regular. Lima.
- Perú, Ministerio de Educación (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima. Navarrete.
- Perú, Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). *Diseño curricular nacional de la educación básica regular*. Lima.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). *Diseño curricular nacional de la educación básica regular*. Lima.

Perú, Ministerio de Educación (2016). *Investigación III*. Lima.

Restrepo, B. (2002). Una variante Pedagógica de la Investigación-Acción Educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, pp. 1-9 recuperado de http://rieoei.org/inv_edu12.htm

Rodríguez (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. sl: ALJIBE.

Tafur, R. (1995). *La tesis universitaria*. Lima: MANTARO.

Tripero, A. (2011). Vygotsky y su teoría constructivista del juego. *Revista electrónica de educación EINNOVE*. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WQX1SNqGPIV>

Universidad Nacional de Cajamarca. (2014). Protocolo de la Escuela de Pos Grado de la UNC. Instructivo. Cajamarca, Cajamarca, Perú.

ANEXOS

ANEXOS 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCION	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR ES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de situaciones lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 580 Iglesiapampa, Paccha.	<p>OBEJETIVO GENERAL.</p> <p>Aplicar situaciones lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 580 Iglesiapampa, Paccha.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a. Aplicar el juego de “Emboque de pelota” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 580- Iglesiapampa- Paccha.</p> <p>b. Aplicar el</p>	<p>La aplicación de las actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.580 Iglesiapampa Paccha.</p>	<p>■ Situaciones lúdicas que desarrollan la competencia “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> - El emboque de pelotas - Las chungas - Cada cosa en su lugar - Escogiendo papas - Saltando obstáculos - Ordenando palitos - Saltando rayuelo - Balanzas humanas <p>■ Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</p>	<p>■ Muestran pertinencia con la edad de los estudiantes</p> <p>■ Favorece el desarrollo de capacidades matemáticas.</p> <p>■ Compara cantidades de objetos</p> <p>■ Agrupa objetos según criterios(color , tamaño y forma)</p> <p>■ Expresa los números ordinales según la posición de las personas</p> <p>■ Ordena</p>	<p>■ Rúbrica</p> <p>■ Diario reflexivo</p> <p>■ Sesiones de aprendizaje</p> <p>■ Evidencias</p> <p>■ Lista de cotejo</p>

	<p>juego de “Las chungas” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 580 Iglesiapampa –Paccha.</p> <p>c. Aplicar el juego del “Cada cosa en su lugar” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 580 Iglesiapampa Paccha.</p> <p>d. Aplicar el juego “Escogiendo papas” para la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.580 Iglesiapampa</p>			<p>objetos según criterios(gran de-pequeño, largo –corto)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa cantidades hasta el 10 ▪ Compara el peso de los objetos. 	
--	---	--	--	--	--

	<p>Paccha.</p> <p>e. Aplicar “Saltando obstáculos” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I 580 Iglesiapampa Paccha</p> <p>f. Aplicar el juego de “Ordenando palitos” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I 580 Iglesiapampa Paccha</p> <p>g. Aplicar el juego de “El tesoro” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I 580 Iglesiapampa Paccha</p> <p>h. Aplicar el juego de “A ordenarnos”</p>				
--	--	--	--	--	--

	<p>para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I 580 Iglesiapampa Paccha</p> <p>i. Aplicar el juego de “Saltando rayuelo” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I. 580 Iglesiapampa, Paccha.</p> <p>j. Aplicar el juego de “Balanzas humanas” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I. 580 Iglesiapampa, Paccha.</p>				
--	---	--	--	--	--

ANEXO 2

INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN DE DIAGNÓSTICO

DIARIO DE CAMPO 1

I. DATOS GENERALES

- 1.1. NIVEL : INICIAL
- 1.2. CICLO : II CICLO
- 1.3. AREA : MATEMÁTICA
- 1.4. ACTIVIDAD : Identificamos posiciones: arriba – abajo
- 1.5. FECHA : 24 – 03 – 2015
- 1.6. HORA : 9:15 a 10:30
- 1.7. EDAD : 3 ,4 y 5 AÑOS
- 1.8. DOCENTE : Luz Marina Vásquez Cusma
- 1.9. INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA : Los niños ubicaron objetos arriba- abajo dentro de su contexto.

II. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Al iniciar el día recepcioné a los estudiantes, hice que saluden a sus compañeros y jugaron su juego preferido. Pasado el tiempo indiqué para que recojan su material y lo ubiquen en el lugar correspondiente. Les di recomendaciones para que se ubiquen en sus mesas de trabajo y poder iniciar con las actividades de rutina, en donde los niños levantaron la mano para participar.

Luego les dije que realizaremos la dinámica: “El Rey manda”. A continuación planteé preguntas pedagógicas para activar los conocimientos previos: ¿Cómo caminaban? ¿Cómo estaban ubicados sus brazos?, los estudiantes dieron respuestas orales a cada una de las interrogantes. Algunos de ellos contestaron de manera desordenada, pero les expliqué que debemos intentar llevar el orden en el aula. Pedí a los estudiantes que mencionen los objetos que se encuentran en la parte superior (arriba) y que objetos están en la parte inferior (abajo) respecto a su aula y a su alrededor. Repartí material de trabajo a cada niño, di indicaciones para que ubiquen arriba-abajo. Anuncié el tema a tratar relacionando con posiciones arriba- abajo. Les dije que saliéramos al patio de manera ordenada, brindé indicaciones para el uso del material, entregué un globo a cada estudiante, encendí la música y al ritmo de ésta los niños bailan elevando el globo con sus manos arriba y dejando caer al piso.

Ingresamos al aula, entregué papel bond, crayolas, colores para que dibujen la actividad realizada dentro y fuera del aula, acompañé e incentivé que realicen sus trabajos, terminada su actividad les invité a que realicen sus trabajos, terminada su actividad les invité a que los estudiantes presenten sus trabajos en el sector “mis trabajitos”, para que todos observen y expliquen a sus compañeros lo que han dibujado.

Realicé la metacognición: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? Se sintieron emocionados de haber trabajado y se despidieron mencionando hasta mañana profesora.

INTERVENTIVA

Recordar las normas de convivencia en el aula.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F 1
Normas de convivencia	Hice que saluden a sus compañeros	Ubiquen sus materiales de juego en el lugar correspondiente	Los niños levantan la mano para participar	Se despidieron mencionando hasta mañana profesora	Les expliqué que debemos intentar llevar el orden en el aula		5
Material Didáctico	Repartí material de trabajo a cada estudiante	Entregué un globo a cada estudiante	Encendí la música	Entregué una hoja de papel bond, crayolas, lápices y pinturas.			4
Estrategias	Jugaron su juego preferido	Los estudiantes dieron sus respuestas orales a cada una de las interrogantes.	Los niños bailaron elevando el globo	dibujen la actividad realizada dentro y fuera del aula	presenten sus trabajos en el sector "mis trabajitos", para que todos observen y expliquen a sus compañeros lo que han dibujado		5
Ordenes	Di recomendaciones para que se ubicaran en sus mesas de trabajo.	Les dije que realizaremos una dinámica	Pedí a los estudiantes que mencionen los objetos que están arriba-abajo	Les dije que saliéramos al patio			4
Evaluación	Realicé la metacognición : ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron						1

ANEXO 3

RELACIÓN ENTRE CATEGORIAS, SUB CATEGORIAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRACTICA PEDAGOGICA

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	SOPORTE TEÓRICO	FORTALEZAS	DEBILIDADES	POSIBLE PROBLEMA
Material didáctico	Material impreso			Los estudiantes no desarrollan por si solos, necesitan el apoyo permanente del docente.	Desconocimiento de estrategias para desarrollar mi practica pedagógica
	Material grafico		Presentación de material de acuerdo a la actividad		
Rutina	Saludo		Formación de hábitos		
	Oración				
	Juego libre	Método Reggio Emilia	Participación de los estudiantes en la construcción de los juegos.	Desconocimiento del proceso de planificación en la hora del juego libre	
Motivación	Dinámica	Teoría Sociocultural de Vigosky	Participación activa de los estudiantes		
	Canciones	Teoría de Asimilacion Cognitiva de Ausubel		Diferente ritmo de aprendizaje de los estudiantes	
Estrategias	Trabajo individual	Metodo Montessori			
	Trabajo grupal	Teoría Sociocultural de Vigosky		No expresan sus ideas y emociones	
Metacognición		Teoría de Asimilacion Cognitiva de Ausubel	Reflexión de sus aprendizajes		

FUENTE: Diarios de campo.

ANEXO 4

MATRICES DE PRESENTACION DE RESULTADOS

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Aplicación de actividades lúdicas para el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. 580, Iglesiapampa, Paccha, Chota, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1 Jugamos a “Emboque de pelotas”	Canción	Juego “Emboque de pelotas” Uso de materia Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 2 Jugamos “Las chungas”	Adivinanza	Juego “Las chungas” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 3 Jugamos a “Cada cosa en su lugar”	Preguntas	Juego “Cada cosa en su lugar” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 4 Jugamos a “escoger papas”	Situación problemática	Juego “Escogiendo papas” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 5 Jugamos a “Saltando obstáculos”	Video “La Liebre y la tortuga”	Juego “Saltando obstáculos” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 6 Jugamos a “Ordenando palitos”	Video “Caperucita roja”	Juego “Ordenando palitos” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 7 Jugamos a “Saltando rayuelo”	Canción	Juego “El rayuelo” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 8 Jugamos a “El tesoro”	Situación problemática	Juego “El tesoro” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 9 Jugamos “A ordenarnos”	Situación problemática	Juego “A ordenarnos” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 10 Jugamos a “Balanzas humanas”	Situación problemática	Juego “Balanzas humanas” Uso de material	Meta cognición a través de preguntas

		Dibujo	
SISTEMATIZACIÓN	En 04 sesiones predominan las situaciones problemáticas como estrategia para dar inicio a mis sesiones de aprendizaje.	En todas las sesiones utilizo el juego y material concreto complementado con el dibujo, como estrategia para desarrollar mis sesiones de aprendizaje.	En todas las sesiones predomina el uso de la Metacognición como instrumento para evaluar mis sesiones de aprendizaje.

ANEXO 5

Matriz N° 2: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Aplicación de actividades lúdicas para el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de la I.E. 580 Iglesiapampa, Paccha.

Sesión	ACTIVIDADES LUDICAS											total	
	Indicadores											Si %	No %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	91	9
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	91	9
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
Si	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8		
No	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2		
Si %	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	80		
No %	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20		

LEYENDA

1. Propicio la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.
2. Incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los estudiantes a la verbalización de los que están experimentando.
3. Promuevo a la representación pictórica a través del dibujo sencillo.
4. Estimulo la expresión gráfica y simbólica
5. Planteo situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones.
6. Establezco un clima de confianza y permite el disfrute en sus actividades.
7. Organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.
8. Celebro los logros satisfactorios de los niños y niñas.
9. Propicia la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes.
10. Planteo reglas de juego.
- 11. Utilizo adecuadamente el tiempo en cada momento de mis sesiones de aprendizaje**

ANEXO 6

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

TITULO. Aplicación de actividades lúdicas 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 I.E.I. 580 Iglesiapampa- Paccha- chota –Cajamarca 2016.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí, porque seguí la secuencia del diseño de mi sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	Sí, una de ellas fue la poca asistencia de niños por ser el segundo día del inicio de las clases escolares y los niños y niñas de la institución recién familiarizaba conmigo.	Sí, porque había una planificación anticipada de los materiales previstos para el desarrollo de la propuesta de la estrategia de acción.	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	La estratégica de propuesta de acción no se debió aplicar en los primeros días de inicio de clase por la poca familiarización de la maestra con los niños.
2	Sí, porque seguí la secuencia del diseño de mi sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	Sí, una de ellas fue la poca asistencia de niños por ser el tercer día del inicio de las clases escolares y los niños y niñas de la institución recién familiarizaba conmigo.	Sí, porque había una planificación anticipada de los materiales previstos para el desarrollo de la propuesta de la estrategia de acción.	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	La estratégica de propuesta de acción no se debió aplicar en los primeros días de inicio de clase por la poca familiarización de la maestra con los niños.

3	Sí, porque seguí la secuencia del diseño de mi sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, porque todo estaba planificado con anticipación(materiales, tiempo e instrumento de evaluación)	Sí, porque preparé anticipadamente el material concreto existente del aula.	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Explotar al máximo el material existente en el aula
4	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	Sí, porque preparé anticipadamente el material concreto existente del aula	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Que en nuestras actividades diarias, debemos utilizar el material de la zona porque son más significativas.
5	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	Sí, utilizando material del sector de psicomotriz.	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Utilización y manejo de los materiales adecuados a la naturaleza de los juegos que deben ser planteados de acuerdo al interés y ritmo de los aprendizajes de los niños y niñas.
6	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	Sí, utilizando material concreto de la zona (palitos)	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Utilización y manejo de los materiales adecuados a la naturaleza de los juegos que deben ser planteados de acuerdo al interés y ritmo de los aprendizajes de los niños y niñas.
7	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	Sí, utilizando material del sector de construcción (pepitas).	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Utilizar adecuadamente las reglas del juego.

8	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	Sí, utilizando material del sector de construcción (pepitas, chapas, semillas).	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Respetar los tiempos establecidos en nuestras sesiones de aprendizaje.
9	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	No, porque utilizo su cuerpo.	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Realizar actividades vivenciales donde se evidencie el uso de su cuerpo para el logro de un indicador.
10	Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora	No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.	Sí, utilizando material existente en los diferentes sectores del aula.	Sí, porque utilice la rúbrica como instrumento para verificar si se logró mi indicador.	Plantear situaciones problemáticas de su vida diaria.
SISTEMATIZACIÓN	SI:10 – NO:00 Si se desarrolla según el diseño de la sesión de aprendizaje de la propuesta innovadora.	SI: 2 - NO:8 No encuentro dificultad alguna en el desarrollo de mi estrategia porque hay una previa planificación.	SI:09 – NO:01 En la mayoría de mis sesiones si utilice material concreto.	SI:10 – NO:00 Si existe coherencia entre el instrumento de evaluación (Rúbrica) y el indicador de logro.	La recomendación resaltante es, utilizar adecuadamente las reglas del juego.

ANEXO 7

MATRIZ N° 04 PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

MATRIZ N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida																									
Título de la investigación:		APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS 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° 580, IGLESIA PAMPA, PACCHA, CHOTA, 2016.																							
Hipótesis de acción:		La aplicación de las actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.580 Igllesiapampa Paccha.																							
Área	Matemática																					Edad: 5 años			
Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																		Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida			Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida		
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas																							
Indicador		1. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "muchos", "pocos", "ninguno"		Expresa la comparación de cantidades, objetos mediante las expresiones mucho, pocos o ningunos.		Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada		Expresa en forma oral los números ordinarios, en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar		Expresa el criterio de orden hasta cinco objetos de largo a corto.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Expresa el criterio para ordenarse hasta cinco objetos de grande a pequeño.		Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.		Expresa el peso de los objetos al compararlos usando las palabras "este pesa más que" o "este pesa menos que"					
N° de orden estudiantes		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida		
1		A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	B	A	C	B	A	
2		B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	10	0	
3		A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	0	2	8	
4		B	A	B	B	A	B	B	A	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A	B	A	0	8	2	
5		B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	10	0	
6		C	B	C	B	C	B	C	B	C	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	6	4	0	
7		B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	10	0	
8		B	A	A	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	A	A	0	7	3	
Total frecuencia total		C	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0				
		B	5	1	4	2	5	2	7	1	5	1	6	1	4	1	7	1	7	1	6	1			
		A	2	7	3	6	2	6	0	7	2	7	2	7	3	7	1	7	1	7	2	7			
Total porcentaje		C	12.5	0	12.5	0	12.5	0	12.5	0	12.5	0	0	0	12.5	0	0	0	0	0	0				
		B	62.5	12.5	50	25	62.5	25	87.5	12.5	62.5	12.5	75	12.5	50	12.5	87.5	12.5	87.5	12.5	75	12.5			
		A	25	87.5	37.5	75	25	75	0	87.5	25	87.5	25	87.5	37.5	87.5	12.5	87.5	12.5	87.5	25	87.5			

ANEXO 8

MATRIZ N° 05 PROCESAMIENTO DEL NIVEL DEL LOGRO DE APRENDIZAJE POR INDICADOR Y SESIÓN

MATRIZ N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión																																							
Título de la investigación:		APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS 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° 580, IGLESIA PAMPA, PACCHA, CHOTA, 2016.																																					
Hipótesis de acción		La aplicación de las actividades lúdicas del emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenarnos, saltando rayuelo y la balanza humana permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 580 Iglasiapampa Paccha.																																					
Área		Matemática												Edad: 5 años																									
Competencia		ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD																																					
Capacidades		COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS																																					
Indicador	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", "ninguno"			Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que			Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada			Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando			Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de largo a corto.			Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje			Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de grande a pequeño.			Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta 10, con material concreto, dibujos.			Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras "este pesa más que" o "este pesa menos que"			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							
	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje																	
Sesión	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A			
1	0	1	7																													0	1	7	0.0	12.5	87.5		
2				0	2	6																											0	2	6	0.0	25.0	75.0	
3							0	2	6																									0	2	6	0.0	25.0	75.0
4										0	1	7																						0	1	7	0.0	12.5	87.5
5											0	1	7																					0	1	7	0.0	12.5	87.5
6												0	1	7																				0	1	7	0.0	12.5	87.5
7													0	1	7																			0	1	7	0.0	12.5	87.5
8														0	1	7																		0	1	7	0.0	12.5	87.5
9															0	1	7																	0	1	7	0.0	12.5	87.5
10																0	1	7																0	1	7	0.0	12.5	87.5
Frecuencia	0	1	7	0	2	6	0	2	6	0	1	7	0	1	7	0	1	7	0	1	7	0	1	7	0	1	7	0	1	7	0	1	7	0	1	7			
Porcentaje	0	12.5	87.5	0.0	25.0	75.0	0.0	25.0	75.0	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5	0.0	12.5	87.5						

Legenda: I = inicio P = Proceso L = Logrado

ANEXO 9

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: 580 Iglesia Pampa
1.2. EDAD: 3, 4 y 5 años
1.3. DOCENTE: Luz Marina Vásquez Cusma.
1.4. FECHA: 07 de marzo 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 580, del caserío de Iglesiapampa, distrito de Paccha , provincia de chota –Cajamarca.

- 2.2. SESIÓN: N° 01
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a “El emboque de pelotas”
2.4. DURACIÓN: 45 minutos.

III. PRODUCTO

Comparen cantidades utilizando las expresiones muchos, pocos, ninguno.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO		
				3 años	4 años	5 años
MATEMÁTICA	ACTUA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonan la canción “Como están niños como están” y se les pregunta: ¿Cuántos niños están acá? ¿Cuántos niños? ¿Cuántas niñas? ➤ Observar los siguientes materiales: bolsa grandes y pelotas de jebe y se les pregunta: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? ➤ Conocen el juego que vamos a realizar y los compromisos asumidos por todos. 	Bolsas Pelotas de plástico, trapo	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les invita a los niños y niñas a jugar y para ello se forman en grupos y se colocan en unas filas y cogen una pelota con la finalidad de que cada niño tire la pelota tratando de embocar en la bolsa. Gana el grupo que embocó, mayor cantidad de pelotas en la bolsa. ➤ Comparan la cantidad de embocaciones que realizó cada grupa a través de las siguientes preguntas: ¿Qué grupo hizo muchas embocaduras? ¿Qué grupo hizo pocas embocaduras? ¿Qué grupo hizo ninguna embocadura? ➤ Dibujan lo que han realizado en el juego, luego representan gráficamente en un papelote y le asignan un símbolo libremente. ➤ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros 	Pelotas Bolsas Papelotes Lápices de colores	25min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? 		10min

VI. INSTRUMENTOS

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rubrica
- ✓ Cuaderno Reflexivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Perú Ministerio de Educación (2015). Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes niños y niñas). II Ciclo. Área Curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial. Lima
- Perú, Ministerio de Educación (2006). Guía de Evaluación de Educación Inicial. Para docentes de Instituciones y Programas II Ciclo – EBR. Lima.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). Cuadernos de trabajo para el estudiante.

ANEXO



Estudiantes embocando pelotas en una bolsa



Estudiantes comparando la cantidad de embocaciones



Representación gráfica de lo realizado en el juego

RÚBRICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.2 Institución Educativa: 580
- 1.3 Lugar: Iglesia Pampa
- 1.4 Fecha: 07 de marzo del 2016.
- 1.5 Docente participante: Luz Marina Vásquez Cusma

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1 Sesión de aprendizaje: N° 01
- 2.2 Nombre de la Sesión: Jugamos a “ El emboque de pelotas”
- 2.3 Estrategia aplicada: Actividades Lúdicas
- 2.4 Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 2.5 Indicador: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Participa con entusiasmo en el juego “Emboque de pelotas”			
2. Compara las cantidades, expresando muchas, pocas y ninguna pelota.			
3. Representa mediante dibujos lo realizado.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1	ACUÑA DELGADO, Rosita Elvira	A	A	A
2	AGUILAR DIAZ, Dilber	A	A	A
3	ARANDA PADILLA, Diego	A	A	A
4	BACA COTRINA, Milder	A	A	A
5	CASAS AGUILAR, Dany Fiorela	A	A	A
6	CARRIÓN TORRES Willan Roel	B	B	B
7	DELGADO FERNANDEZ, Damaris	A	A	A
8	HUAMANTA BARBOZA, Darlinson	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Lugar y fecha: Iglesiapampa, 07 de marzo
- b. Institución Educativa: N° 580
- c. Título del proyecto de investigación : aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia, *actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad* del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 580, de Iglesiapampa, distrito de Paccha, provincia de Chota – Cajamarca”.
- d. Estrategia de aprendizaje aplicada: Actividades lúdicas.
- e. Sesión de aprendizaje: N° 01 / 10
- f. Docente participante: Luz Marina Vásquez Cusma.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- a. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Sí, porque seguí la secuencia del diseño de mi sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.
- b. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
Sí, una de ellas fue la poca asistencia de niños por ser el segundo día del inicio de las clases escolares y los niños y niñas de la institución recién familiarizaba conmigo.
- c. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Sí, porque había una planificación anticipada de los materiales previstos para el desarrollo de la propuesta de la estrategia de acción.
- d. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Sí, el registro de la evaluación se aplicó luego de aplicar la sesión de propuesta.
- e. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

La estrategia de propuesta de acción no se debió aplicar en los primeros días de inicio de clase por la poca familiarización de la maestra con los niños

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E.:** N° 580 Iglesiapampa
1.2 EDAD: 5 años
1.3 DOCENTE: Luz Marina Vásquez Cusma
1.4 FECHA: 06-04-2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

a. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Aplicación de actividades lúdicos en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 580, del caserío de Iglesia Pampa, distrito de Paccha , provincia de chota –Cajamarca.

- b. SESIÓN:** N° 04
c. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Escogiendo papas”.
d. DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Agrupan según su tamaño las papas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
				5 años
MATEMÁTICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS	AGRUPACIÓN	Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realiza actividades de rutinas. ❖ Se plantea una situación problemática siguiente: ❖ Mamá de Diego tiene dos hijos, uno de 10 años y el otro de 3 años de edad, un día cuando fue a cobrar del programa juntos paso por una tienda de ropa y vio dos lindas chompas y los compro, ¿Cómo eran esas chompas?, dibújalos. ❖ Luego se plantea las siguientes interrogantes: ¿Son iguales las chompas? ¿Tienen alguna diferencia? ¿Cuál es? ❖ Ahora vamos agrupar papas teniendo en cuenta los tamaños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papas ❖ Lluvia de ideas 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados frente a la profesora, recordamos las normas establecidas para la realización del juego. ❖ Se presenta los materiales y se explica las reglas del juego. ❖ Se les presenta el material (papas) para que observen y exploren, luego se les pregunta ¿Qué tenemos acá? ¿Cómo son? ¿todas son iguales? ¿Cómo podemos agrupar? ❖ En el salón, la profesora vacea un saco de papas al piso y les pide a los niños que escojan o agrupen las papas según su tamaño en un lapso de 5 min. ❖ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué hemos hecho? ¿cómo hemos agrupado o escogido las papas? ❖ Dibujan lo que han realizado en el juego y lo exponen ante sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saco de papas ❖ papel bond ❖ crayolas ❖ lápices de color 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ dibujos 	10 min

V. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo, rúbrica y cuaderno reflexivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Perú Ministerio de Educación (2015). Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes niños y niñas). II Ciclo. Área Curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial. Lima
- Perú, Ministerio de Educación (2006). Guía de Evaluación de Educación Inicial. Para docentes de Instituciones y Programas II Ciclo – EBR. Lima.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). Cuadernos de trabajo para el estudiante.

ANEXOS



Presentación de materiales y establecimiento de reglas de juego



Estudiantes agrupando las papas según el tamaño



Representación grafica de lo realizado en el juego

RÚBRICA N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa: 580
- b. Lugar: Iglesia Pampa
- c. Fecha: 06 de abril del 2016.
- d. Docente participante: Luz Marina Vásquez Cusma

II. DATOS CURRICULARES

- a. Sesión de aprendizaje: N° 04
- b. Nombre de la Sesión: “Escogiendo papas”
- c. Estrategia de aprendizaje aplicada: Actividades Lúdicas
- d. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- e. Indicador: Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1.-Forma grupos de papas teniendo en cuenta su tamaño.			
2.- Expresa el criterio que utilizo para agrupar las papas.			
3.- Dibuja las agrupaciones realizadas con las papas.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1	ACUÑA DELGADO, Rosita Elvira	A	A	A
2	AGUILAR DIAZ, Dilber	A	A	A
3	ARANDA PADILLA, Diego	A	A	A
4	BACA COTRINA, Milder	A	A	A
5	CASAS AGUILAR, Dany Fiorela	A	A	A
6	CARRIÓN TORRES Willan Roel	C	C	C
7	DELGADO FERNANDEZ, Damaris	A	A	A
8	HUAMANTA BARBOZA, Darlinson	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.Lugar y fecha: Iglesiaspampa,03 de mayo
- 1.2.Institución Educativa: N° 580
- 1.3.Título del proyecto de investigación : Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia .actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 580, de Iglesiaspampa, distrito de Paccha, provincia de chota – Cajamarca”.
- 1.4.Estrategia de aprendizaje aplicad: Actividades lúdicas.
- 1.5.Sesión de aprendizaje: N° 04 / 10
- 1.6.Docente participante: Luz Marina Vásquez Cusma.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.2. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
Sí, porque se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.
- 2.3.¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
- 2.4.No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.
- 2.5.¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
- 2.6.Sí, utilizando material del sector de psicomotriz.
- 2.7.¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
- 2.8.Sí, la rúbrica responde a conductas observables del indicador de desempeño de la sesión de mi propuesta pedagógica innovadora.
- 2.9. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de estrategia seleccionada?
- 2.10. Utilización y manejo de los materiales adecuados a la naturaleza de los juegos que deben ser planteados de acuerdo al interés y ritmo de los aprendizajes de los niños y niñas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.:** N° 580 Iglesiapampa
 1.2. **EDAD:** 5 años
 1.3. **DOCENTE:** Luz Marina Vásquez Cusma
 1.4. **FECHA:** 03-05-2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 580, del caserío de Iglesia Pampa, distrito de Paccha , provincia de Chota –Cajamarca.

- 2.2 **SESIÓN:** N° 05
 2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Jugamos a “Saltando obstáculos”.
 2.4 **DURACIÓN:** 45 minutos

III. **PRODUCTO:** Expresa la posición de sus compañeros utilizando los números ordinales (Primero, segundo, tercero, cuarto y quinto).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
				5 años
MATEMÁTICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS.	AGRUPACIÓN	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizamos actividades de rutinas diarias. ❖ Se observa el en la Tv el cuento de tortuga y la liebre. ❖ Se dialoga sobre el cuento. ¿Quiénes intervienen en el cuento? ¿Qué paso con la tortuga y la liebre? ¿Quién llego primero a la meta? ¿Quién llego segundo? ¿Por qué? ❖ Ahora vamos a conocer los números ordinales a través del juego saltando obstáculos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cuento ❖ TV ❖ DVD ❖ Lluvia de ideas 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dispuestos y cómodos sentados en semicírculo se les presenta el circuito del recorrido del juego para que lo observen y escuchen las reglas del juego. ❖ .Todos colocados en cinco columnas frente al circuito para realizar la partida del juego al toque del silbato hasta llegar a la meta. ❖ Luego nombrar la posición de llegada de cada estudiante utilizando los ordinales: ¿Quién llego primero, segundo, tercer, cuarto y quinto? ❖ Dibujan lo que han realizado en el juego asignándolo un símbolo y lo exponen ante sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Aros Solidos geométricos Bastones Silbato Papel bond Crayolas Lápices de colores 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ dibujos 	10 min

VI- INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi- formales): Portafolio.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.
- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rubrica
- ✓ Cuaderno reflexivo.

BIBLIOGRAFÍA:

- Perú Ministerio de Educación (2015). Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes niños y niñas). II Ciclo. Área Curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial. Lima
- Perú, Ministerio de Educación (2006). Guía de Evaluación de Educación Inicial. Para docentes de Instituciones y Programas II Ciclo – EBR. Lima.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). Cuadernos de trabajo para el estudiante.

ANEXO



Estudiantes viendo en TV el cuento “La liebre y la tortuga”



Presentación de material y estableciendo las reglas del juego



Nombrar la posición de llegada de cada estudiante



Representación gráfica del juego realizado

RÚBRICA N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: 580
- 1.2. Lugar: Iglesia Pampa
- 1.3. Fecha: 03 de mayo del 2016.
- 1.4. Docente participante: Luz Marina Vásquez Cusma
- 1.5. DATOS CURRICULARES
- 1.6. Sesión de aprendizaje: N° 05
- 1.7. Nombre de la Sesión: Jugamos “Saltando Obstáculos”
- 1.8. Estrategia de aprendizaje aplicada: Actividades Lúdicas
- 1.9. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 1.10. Indicador: Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar.

II. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Participa con entusiasmo en el juego saltando obstáculos			
2. Expresa la posición en la que llego a la meta durante el juego.			
3. Utiliza los números ordinales para nombrar las posiciones de los que participaron durante el juego.			

III. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1	ACUÑA DELGADO, Rosita Elvira	A	A	A
2	AGUILAR DIAZ, Dilber	A	A	A
3	ARANDA PADILLA, Diego	A	A	A
4	BACA COTRINA, Milder	A	A	A
5	CASAS AGUILAR, Dany Fiorela	A	A	A
6	DELGADO FERNANDEZ, Damaris	A	A	A
7	HUAMANTA BARBOZA, Darlinson	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Iglesiapampa, 03 de mayo
- 1.2. Institución Educativa: N° 580
- 1.3. Título del proyecto de investigación : Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia *Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad* del área de matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa inicial 580, de Iglesiapampa, distrito de Paccha, provincia de Chota – Cajamarca”.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Actividades lúdicas.
- 1.5. Sesión de aprendizaje: N° 05 / 10
- 1.6. Docente participante: Luz Marina Vásquez Cusma.

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 se desarrolló según el diseño de la sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?
- 2.3. No, responde a una secuencia lógica diseñada anteriormente y por proveer los materiales y espacios para su ejecución.
- 2.4. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
Sí, utilizando material del sector de psicomotriz.
- 2.5. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?
- 2.6. Sí, la rúbrica responde a conductas observables del indicador de desempeño de la sesión de mi propuesta pedagógica innovadora.
- 2.7. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de estrategia seleccionada?
Utilización y manejo de los materiales adecuados a la naturaleza de los juegos que deben ser planteados de acuerdo al interés y ritmo de los aprendizajes de los niños y niñas.

ANEXO 10

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Aplicación de actividades lúdicas para el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. 580, Iglesiapampa, Paccha, Chota, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1 Jugamos a “Emboque de pelotas”	Canción	Juego “Emboque de pelotas” Uso de materia Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 2 Jugamos “Las chungas”	Adivinanza	Juego “Las chungas” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 3 Jugamos a “Cada cosa en su lugar”	Preguntas	Juego “Cada cosa en su lugar” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 4 Jugamos a “escoger papas”	Situación problemática	Juego “Escogiendo papas” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 5 Jugamos a “Saltando obstáculos”	Video “La Liebre y la tortuga”	Juego “Saltando obstáculos” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 6 Jugamos a “Ordenando palitos”	Video “Caperucita roja”	Juego “Ordenando palitos” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 7 Jugamos a “Saltando rayuelo”	Canción	Juego “El rayuelo” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 8 Jugamos a “El tesoro”	Situación problemática	Juego “El tesoro” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 9 Jugamos “A ordenarnos”	Situación problemática	Juego “A ordenarnos” Uso de material Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 10		Juego “Balanzas”	Meta cognición a través

Jugamos a “Balanzas humanas”	Situación problemática	humanas” Uso de material Dibujo	de preguntas
SISTEMATIZACIÓN	En 04 sesiones predominan las situaciones problemáticas como estrategia para dar inicio a mis sesiones de aprendizaje.	En todas las sesiones utilizo el juego y material concreto complementado con el dibujo, como estrategia para desarrollar mis sesiones de aprendizaje.	En todas las sesiones predomina el uso de la Metacognición como instrumento para evaluar mis sesiones de aprendizaje.



Acta de reunión

Siendo las 10 de la mañana, del día lunes 14 de setiembre del año 2016, reunidos la institución educativa inicial 580 Iglesiasapampa - Paccha, el directora encargada Luz Marina Vásquez Cusma y todos los asociados a la institución, con la finalidad de tratar y acordar los siguientes puntos.

La directora dió la bienvenida a todos los presentes y agradeció por su asistencia. Luego dió a conocer sobre el progreso de sus hijos, del mismo modo hizo mención sobre sus avances, logros y dificultades, así como también explicó que se ha desarrollado diferentes sesiones de aprendizaje, que forman parte del proyecto de investigación acción, para la culminación de la segunda Especialidad en Educación Inicial, pasada toda esta información, la profesora Marina consultó a los padres de familia y solicitó la autorización para la publicación de las fotos y trabajos de sus hijos, que se les ha tomado durante el desarrollo de las sesiones del plan de acción dentro y fuera del aula, para ser publicadas en la tesis de sustentación de la mencionada profesora.

En señal de acuerdo pasaron a firmar todos los presentes.

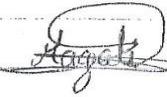
No habiendo otro punto más que tratar se dió por culminada la reunión, siendo las 11:30 am del mismo día.

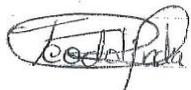

Luz Marina Vásquez Cusma
DIRECTORA



















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 OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 6:00 pm horas del día Cinco de Mayo del 201...; se reunieron en el ambiente 18-205 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 H. CE. CARLOS MORALES MORALES DIAZ
2. Secretario: Docente DR. WILSON EDUARDO VÁSQUEZ VÁSQUEZ
3. Vocal: Docente DR. SERGIO FRANCISCO VÁSQUEZ ALONSO

Y en calidad de asesor el docente: ELMER LUIS PISCO GORCOCHA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA ACJUB Y PENSAR MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIOS DE ENTORNO EN CLASES DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5.º DE LA I.E. INICIAL N.º 580 ULLISTA PUNTA. JACCHA. CIATO 2016

Presentado(a) por: LIC. LUIS MARCO VÁSQUEZ GUSMA, 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: setenta y seis (76) PUNTES

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

Siendo las 7:00 pm 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 05 de Mayo del 2017.

Presidente

Secretario

Vocal



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Los Marina Vásquez Cosma

DNI /Otros N°: 40850371

Correo electrónico: marivacudevi@hotmail.com

Teléfono: 969204520

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: Aplicación de actividades lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 8 años de la I.E.E. N° 800, Iquitos, Pampa, Pascha, Choto, 2016.
Asesor: Elmer Luis Pisco Goicochea

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Profesoramiento 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):

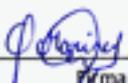
No autorizo

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.