



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 DESARROLLAR LA
COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES
DE CANTIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 844
CHIMCHIN-UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Roger Fernando Muñoz Rojas

Asesor:

M.Cs. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS
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 DESARROLLAR LA
COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES
DE CANTIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 844
CHIMCHIN-UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Roger Fernando Muñoz Rojas

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí
Presidente

M.Cs. Rogelio Amador. Huaccha Aguilar
Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Dios Todopoderoso, guía indispensable en el recorrido de mi vida. Pieza fundamental en el logro de esta meta.

Mi madre Rosita, mi esposa Yesenia y a mi hijo André por estar en esos momentos difíciles, por valorar mi esfuerzo y por llenar cada día de alegría, esperanza y amor, por sus presencias, guía, soporte y apoyo incondicional.

Todas aquellas personas, amigos, profesores que han estado presente a lo largo de nuestra carrera y nos han brindado la dicha de una buena amistad

AGRADECIMIENTOS

A mi madre gran ejemplo de perseverancia y dedicación, ha sido modelo a seguir a lo largo de esta meta.

A mí esposa y a mi hijo, símbolo de unión familiar, ejemplo de lucha en equipo, son mis más grandes tesoros.

A mis maestros por su apoyo incondicional en este proceso.

ÍNDICE GENERAL

	Págs.
Agradecimientos	v
Índice general	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen y palabras clave	xi
Abstract	xii
Introducción	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	3
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	3
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
III. SUSTENTO TEÓRICO	5
3.1. Marco teórico	5
3.1.1. Teorías	5
3.1.1.1. Teoría de Piaget (Cognitiva)	5
3.1.1.2. Teoría de Vygotsky (Sociocultural)	9
3.1.1.3. Teoría de David Ausubel (Juego y Aprendizaje Significativo)	12
3.1.1.4. Teoría María Montessori	13
3.1.1.5. Teoría de Bruner sobre los juegos infantiles	18
3.1.2. Enfoques sobre el aprendizaje de la matemática en el Niño.	19
3.1.2.1. Enfoque didáctico para la enseñanza de la Matemática	19
3.1.2.2. El juego según María Montessori	20
3.1.2.3. El juego y la enseñanza de la Matemática	24
3.1.2.4. Los juegos y la Matemática	24
3.1.2.5. Importancia del juego en la Educación Matemática	25
3.1.2.6. Importancia de la actividad lúdica	25

3.1.2.7. Rol del educador respecto a las actividades lúdicas	26
3.1.2.8. Contribuciones de las actividades lúdicas	28
3.1.2.9. Las situaciones lúdicas como estrategia para el desarrollo de capacidades matemáticas	28
3.1.2.10. Proceso o actividad lúdica	30
3.1.2.11. Actuar y pensar en situaciones de cantidad	34
3.1.2.12. Orientaciones didácticas para actuar y pensar en Situaciones de cantidad	34
3.2. MARCO CONCEPTUAL	36
3.2.1. Actividad lúdica	36
3.2.2. Competencia	36
3.2.3. Competencia Matemática	36
3.2.4. Cantidad	37
3.2.5. Juego	37
3.2.6. Lúdica	37
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	38
4.1. Tipo de investigación	38
4.2. Objetivos	38
4.2.1. Objetivos del proceso de Investigación Acción	38
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica	39
4.3. Hipótesis de acción	40
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	40
4.5. Población y muestra	40
4.6. Instrumentos	41
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	43
5.1. Matriz del plan de acción	43
5.2. Matriz de evaluación	44
5.2.1. De la acciones	44
5.2.2. De los resultados	45
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	46
6.1. Presentación de los resultados y tratamiento de la información	46
6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje	46
6.1.2. Aplicación de la estrategia de la Investigación Acción	48
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos	51
6.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	54

6.1.5. Procesamiento del nivel	59
6.2. Triangulación	62
6.3. Lecciones aprendidas	63
7. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	64
7.1. Matriz de difusión	64
CONCLUSIONES	65
SUGERENCIAS	67
REFERENCIAS	69
ANEXOS	71
Matriz de análisis categorial	72
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora	77
Instrumento 1	86
Instrumento 2	88
Instrumento 3	90
Evidencias fotográficas	95
Matriz de consistencia	97

ÍNDICE DE TABLAS

	Págs.
Tabla N° 01: Resultados de la estrategia: con lúdicas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	49
Tabla N° 02: Resultados de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	55
Tabla N° 03: Resultados de logro de indicadores de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	57
Tabla N° 04: Resultados de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 5 años I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 01: Porcentaje de la aplicación de 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. N° 844 Chimchin-Asunción.	50
Figura N° 02: Porcentaje de los resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	56
Figura N° 03: Porcentajes de resultados del nivel de logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	58
Figura N° 04: Porcentaje de los resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.	61

RESUMEN

El presente informe da cuenta del proceso de investigación llevado a cabo con los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 844 Chimchin; del caserío de Chimchin, del distrito de la Asunción, permitiendo reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula, el cual responde a la pregunta ¿Cómo 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. N° 844 Chimchin, UGEL Cajamarca, 2016?, para reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños. El **objetivo** que se planteó en este trabajo de investigación fue: Aplicar actividades lúdicas innovadoras para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin. La **hipótesis** que se formuló fue: La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, las bolichas, el rey manda, permitirán desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin. La **metodología** aplicada se enmarca dentro de los enfoques de la investigación acción; la **población** está conformada por las sesiones de aprendizaje del proceso de la deconstrucción como de la reconstrucción; la **muestra** está representada por las 10 sesiones con la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción en el área de matemática; los **instrumentos** para el recojo de información fueron lista de cotejo de entrada y salida, lista de cotejo del diseño de las sesiones, diarios reflexivos, ficha de evaluación del desarrollo de la sesión. El **análisis de datos** se formuló de manera cualitativa y cuantitativa. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, puesto que la aplicación de las actividades lúdicas si permite desarrollar en forma significativa la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

Palabras claves: actividad lúdica, juegos, competencias matemáticas, situaciones de cantidad

ABSTRACT

Students at the 844 School, Chimchin. The hypothesis was: The use of ludic activities, i.e. games, such as "la tiendita -the little store," "la mata gente - dodge ball," "las bolichas -marbles," "el rey manda, the king request" will allow the development of the Act and think mathematically in quantity situations skill in the five-year old students at the 844 School, Chimchin. The applied methodology is framed within the approach of action research. The population consists of the learning sessions for both, the deconstruction and reconstruction processes. The sample comprised the ten sessions with the innovative pedagogical proposal in the reconstruction process in the area of mathematics. The instruments to collect data were: entry and exit checklists, checklist for the design of the learning sessions, reflective journals, assessment record for the development of the learning sessions. The data analysis was both, qualitative and quantitative. The results allowed me to confirm the hypothesis, since the use of ludic activities does allow the significant development of the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students at the 844 School, Chimchin.

Key words: ludic activities, games, mathematical skills, quantity situations

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son actividades fundamentales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, más aun en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, buscando siempre mejorar el rendimiento de los niños y niñas, que permitan desenvolverse con eficacia en cualquier situación de aprendizaje que requiera.

Particularmente las actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, van a contribuir para que los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin, adquieran las habilidades y destrezas al momento de formular y resolver problemas.

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para nosotras reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo. Teniendo como hipótesis: La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, las bolichas, permitirán desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente situaciones de cantidad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

Con base a lo expuesto, se presenta este tipo de Investigación- Acción que tuvo como objetivo principal aplicar actividades lúdicas innovadoras para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin, con la finalidad de comprender dicha competencia que permita a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades.

En función de ello, los aportes más relevantes de este trabajo se presentan a través de las actividades lúdicas, dando como respuesta inmediata la comprensión de los niños y niñas en cuanto al interés, motivación y comprensión de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Por lo tanto se verificó que a través de estas actividades lúdicas se puede lograr un aprendizaje significativo. Así, el presente trabajo se estructura en siete (7) apartados:

En el apartado uno se presenta la formulación del problema, teniendo como sub capítulos la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

En el apartado dos señala la justificación de la investigación.

En el apartado tres se planteó el Sustento Teórico, teniendo como sub capítulos el Marco teórico y el Marco Conceptual

En el apartado cuatro corresponde a la Metodología de la Investigación, que presenta el Tipo de investigación, los objetivos, la hipótesis de acción, los beneficiarios de la propuesta innovadora, población y muestra y los instrumentos.

En el apartado quinto se elaboró el plan de acción y evaluación, teniendo como sub capítulos: matriz del plan de acción y matriz de evaluación.

En el apartado sexto se desarrolló la discusión de los resultados, tenemos la presentación de resultados y tratamiento de la información, la Triangulación y las Lecciones aprendidas

Finalmente en el apartado séptimo se elaboró la difusión de los resultados, teniendo como sub capítulo la matriz de difusión, las conclusiones, las sugerencias, las referencias y los anexos.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En mi práctica pedagógica al aplicar mis diez sesiones de aprendizaje, registrada en mis diarios de campo, he observado que predomina las categorías de la motivación, el recojo de saberes previos, y el reforzamiento de su aprendizaje mediante fichas y prácticas, siendo una de mis debilidades la aplicación de actividades lúdicas, en tanto que mis fortalezas es ser dinámico y motivador, incentivando a que los niños construyan su propio conocimiento mediante el recojo de saberes previos, esto demuestra que en mi practica pedagógica estoy fortaleciendo en mis niños la participación activa siendo motivador , teniendo que mejorar en la aplicación de actividades lúdicas para despertar el interés de mis niños a través del juego.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La I.E.I. N° 844 Chimchin se encuentra ubicado en el distrito de la Asunción, con una altitud de 3450 m.s.n.m., en una zona rural, el local es prestado por la I.E.Primaria de Chimchin, ya que ha sido creada el año 2015, por lo que no cuenta con local propio, en cuanto a la infraestructura es de tapial en condiciones regulares, en cuanto a los servicios higiénicos son prestados por la I.E. Primaria ChimChin, el aula es amplio, contando con mobiliario adecuado, los padres de familia son de bajos recursos económicos, dedicados a la agricultura y la ganadería.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

Al analizar mi practica pedagógica teniendo en cuenta la aplicación de los procesos pedagógicos de mis diez sesiones y en mis diez diarios de campo y sistematizarlo en la matriz de categorización he llegado a la conclusión que mi mayor dificultad radica en la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, como una mirada, hacia la transformación del proceso de enseñanza y de aprendizaje es indispensable tomar la lúdica como estrategia pedagógica, que genere

aprendizajes significativos, partiendo de las necesidades, intereses y de los niños. Tomando como referencia las experiencias en el aula, que se llevan a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 844 Chimchin en los estudiantes de 5 años, será importante realizar una investigación - acción que nos lleve a plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo 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. N° 844 Chimchin, UGEL Cajamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La propuesta surge de la necesidad de mejorar la actividad de los aprendizajes en los niños, mediante la aplicación de actividades lúdicas, para que los niños y niñas se conozcan y participen conjuntamente en una actividad dentro o fuera del aula.

Estas actividades lúdicas cobran mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real y así se convierta en una matemática divertida y para la vida, donde el aprendizaje se genere en el contexto cotidiano mediante juegos didácticos ya que la sociedad actual requiere de ciudadanos reflexivos, críticos y capaces de asumir responsabilidades en la conducción de la sociedad.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje registradas en mis diarios de campo como: Actividades de rutina, motivación, recojo de saberes previos, reforzamiento de su aprendizaje y la metacognición, estas acciones han sido obtenidas de mi matriz de análisis categorial que me han sido de mucha utilidad para detectar mis fortalezas y debilidades. Siendo una de mis mayores debilidades tener un escaso conocimiento sobre 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. N° 844 Chimchin, y así mejorar mi práctica pedagógica. Por esta razón, formamos estudiantes con autonomía, conscientes de que aprenden, cómo aprenden y para qué aprenden. En ese sentido, es importante el rol del docente como agente mediador, que oriente y fomente formas de pensar y reflexionar durante las actividades matemáticas.

Con las actividades lúdicas se pueden desarrollar un ambiente agradable, placentero para el aprendizaje donde no solo fijaríamos conceptos sino que ayudaríamos a los estudiantes a desarrollar otras áreas y funciones que como seres humanos necesitamos para relacionarnos el medio y las personas que nos rodean. Los podemos utilizar en cualquiera de las etapas del proceso enseñanza- aprendizaje y tocamos los diferentes estilos de aprendizaje así como la formación en valores y destrezas motoras.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teorías

3.1.1.1. TEORIA DE PIAGET (Cognitiva)

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

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. Presenta una teoría del desarrollo 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 el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años)

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

La etapa pre operativa (de los dos a los seis años)

En la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

La etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once)

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias

concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

Etapas del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)

A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

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

Piaget considera entonces que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

El autor y pedagogo Jean Piaget realizó una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello, estableció unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- Estadio **sensoriomotor**, entre 0 y 2 años: predominan los juegos funcionales o de ejercicio; son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

- Estadio **preoperacional**, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico; es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

- Estadio de las **operaciones concretas**, entre Los 6 y los 12 años: predomina el juego de reglas.

Además, Piaget describe cómo, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción, aproximadamente a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

Conviene tener en cuenta que:

- Una vez que aparece un nuevo tipo de juego no desaparecen los tipos anteriores. Al contrario, el juego anterior avanza, se perfecciona y normalmente pasa a estar al servicio del juego posterior.

La secuencia de aparición de los tipos de juego es invariable, en todos los niños sigue el mismo orden. Pero varía la edad de inicio. En este sentido, las etapas del desarrollo propuestas por J. Piaget constituyen un buen punto de partida para identificar qué tipo de actividades lúdicas podríamos poner en práctica con los niños y niñas en sus distintos momentos evolutivos.

Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción

Para Jean Piaget el juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas. En este sentido distingue entre juegos motores o de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas.

Al respecto, Jean Piaget dice: “Utilizar el juego como medio educativo, implica que el niño tiene la posibilidad de explorar, manipular, descubrir, inventar, experimentar y sobre todo crear. Por eso, se hace necesario canalizar este proceso de aprendizaje, ofreciendo situaciones de juego donde el pequeño, al contacto con los materiales, pueda tener experiencias directas y donde sus aprendizajes sean el resultado de su interacción con los objetos y las personas” (Piaget, 2002, pág. 73).

3.1.1.2. TEORIA DE VYGOTSKY (SOCIOCULTURAL)

Para Vygotsky el juego es como un instrumento y recurso socio cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria.

Según palabras de Vygotsky: “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño”. Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. sin dificultad.

Vygotsky nos habla de dos tipos de juego:

El juego como valor socializador: donde al niño a, través de una acción espontánea, como el juego, se le permite socializar, transmitiéndosele valores, costumbres y la cultura de su

contexto, donde el resultado final de su desarrollo se determinará por las características del medio social donde vive.

El juego como factor de desarrollo: le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor que es motor de desarrollo.

Podemos decir que Vygotsky es un constructivista ya que, según su teoría, los niños construyen su aprendizaje y su realidad social y cultural que les rodea a partir de que juega con otros niños, y de esta manera ampliar su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)”

La Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, es la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Vygotsky nos dice que existen dos fases evolutivas del juego infantil:

Primera fase: de 2 a 3 años en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno inmediato les otorga. Esta primera fase tiene, a su vez, dos niveles de desarrollo:

1º nivel. Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

2º nivel. Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos (juego simbólico). Con la adquisición del lenguaje han a operar con significados. Figura en forma esférica, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Segunda fase: de 3 a 6 años, a la que llama fase del “juego socio-dramático”. Representa o crea imitativamente el mundo de los adultos. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación teatral y musical con carácter lúdico, permitiendo ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas, comunicativas, expresivas, psicomotoras, etc.

Finalmente Vigotsky establece que 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. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

La Teoría de Lev Vygotsky también señala que los niños construyen sus conocimientos de forma activa, mientras juegan van explorando su entorno.

Vygotsky (1879) expresó...el juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual le permite enfrentarse a problemas que no está preparado todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea. Lev Vygotsky, por su parte, subraya que los dos elementos que caracterizan al juego son la circunscripción del juego a una esfera imaginaria y la existencia de reglas. Él también clasifica los juegos en tres grandes grupos a lo largo de su evolución en: juegos con distintos objetos, juegos constructivos y juegos de reglas. Asimismo, Vygotsky afirma que los juegos "constituyen la fuente principal de desarrollo cultural en el niño, y en particular, del desarrollo de la actividad simbólica"

3.1.1.3. TEORÍA DE DAVID AUSUBEL (JUEGO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO)

El juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas. Que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula. El aprendizaje significativo es la vía por la cual las personas asimilan la coincidente es la de Vygotsky que a su vez, describe un proceso muy similar a la acomodación de Piaget al hablar de juego, tocamos el concepto de la lúdica. (Ausubel, s.f)

El juego es un concepto muy amplio que presenta diversos tipos, existe una clasificación específica para los ellos. Y a su vez se presentan según su pretensión y su necesidad; juegos sociales: Donde existen reglas y se necesita la cooperación de otros, Juegos afectivos: Juegos dramáticos o de autoestima. Juegos psicomotores: De conocimiento corporal. Juegos cognitivos: De descubrimiento, atención y memoria. Viendo la gama tan amplia que se ofrece del juego podemos decir que él tiene un lugar relevante en la escuela y goza de gran importancia a lo largo de los procesos educativos durante la primaria y parte del bachillerato. Además el juego cuenta con una historia relacionado con acontecimientos importantes sucedidos en ciudades como Grecia y Roma donde se hacía presente en la vida cotidiana de la población. En el Medioevo se representaba por medio de figuras animales o humanas en el recorrido histórico se ha evidenciado la importancia del juego, en Grecia y Roma se hacía presente en la vida cotidiana de la población. En el Medioevo se representaba por medio de figuras animales o humanas bien sabido que para el siglo XVII se genera el llamado Pensamiento moderno, donde se inicia la relación entre el aprendizaje y el juego denotando la facilidad que este presenta para adquirirlo y se aplica al entorno escolar.

3.1.1.4. TEORÍA DE MONTESSORI

María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal. Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad.

La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.

El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya en el asociacionismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos. Entre el material didáctico propuesto se encuentran:

- Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.
- Material para ejercitar sentido del tacto (texturas y pesos).
- Ejercicios para el sentido aromático.
- Planos encastrables de figuras geométricas.
- Cuerpos geométricos para el desarrollo del sentido estereognóstico.
- Cajas sonoras.

Otros materiales básicos son el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico.

El método Montessori recibe su nombre de su creadora, la educadora italiana María Montessori, y ha adquirido relevancia, sobre todo en los últimos años, por prestar atención en la formación de los más pequeños utilizando juegos educativos que no requieran de ningún instrumento o juego especial demasiado complicado.

Según su creadora “nuestros prejuicios malinterpretan la conducta del niño. Esa conducta la interpretamos con criterios de adulto, y no es correcto. En el desarrollo psíquico del niño existen períodos con intereses específicos, y con una enorme sensibilidad hacia determinados estímulos. Ella los denominó periodos sensitivos y demostró que la construcción psíquica el niño es discontinua y que su aparición depende de cada uno.

Casi cualquier objeto cotidiano puede servir y utilizarse para entretener y enseñar cosas a los más pequeños: frascos con tapas, pinzas para la ropa, juguetes hechos a mano, productos sólidos o a granel.

Lo más importante es no dejar al niño, nunca, bajo ningún concepto, sin supervisión mientras interactúa con este tipo de elementos.

A partir de ahí, casi cualquier idea que se nos ocurra puede servir para que el niño experimente, conozca o aprenda sobre lo que le rodea, utilizando sus sentidos y las explicaciones que podamos ofrecerle.

Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. La diversión en las clases debería ser un objetivo docente.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los estudiantes, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula.

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida”.

Resulta entonces, de trascendental importancia para el docente de educación preescolar asumir con verdadera responsabilidad su papel en la formación del niño o niña en este nivel, dándole la oportunidad de satisfacer sus necesidades

e intereses a través de experiencias, situaciones y actividades que le permitan su desarrollo integral, lo preparen para vivir en sociedad y estimulen sus habilidades y potencialidades; cumpliendo así con uno de los principales fines de la educación preescolar establecidos en el Currículo Básico Nacional del nivel de Educación Inicial (2005), como: “Proveer a los niños con experiencias de naturaleza cognitiva, psicomotriz, lingüística, social y emocional que enriquezcan su vida y faciliten el desarrollo pleno de sus potencialidades en las diversas áreas de su personalidad, así como en los aprendizajes posteriores”.

En este sentido, se abre una ventana para consolidar este fin y darle mayor sentido al rol del docente a través de la utilización de las actividades lúdicas ya que como lo expresan Craig, y Woolfolk, (1999), donde el juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño: la necesidad de ser estimulado y divertirse, de expresar su exuberancia natural, de ensayar el cambio por el valor intrínseco de este, de satisfacer su curiosidad, de explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo. Cumple además muchas funciones útiles en el desarrollo infantil. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas, brindando muchísimas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas.

3.1.1.5. TEORÍA DE BRUNER SOBRE LOS JUEGOS INFANTILES

Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar

continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no solo no perturba el desarrollo de los juegos sino que puede claramente enriquecerlo.

Los estudios empíricos que Bruner dirigió, encontraron que el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además, se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanto potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación.

Desde entonces se han producido múltiples investigaciones que pusieron de manifiesto que el juego incide en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la combinación, la conservación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general.

Los juegos han sido clasificados por antropólogos, psicólogos y educadores en diferentes formas. A continuación, aportamos la clasificación realizada por Ortega y Lozano (1993):

- Los juegos de contacto físico y psicomotores
- Juegos de manipulación, representación y construcción
- Juegos de ficción social o sociodramáticos
- Los juegos de reglas y patio de recreo

Se ha demostrado en diversos estudios que este último grupo de juegos son los que más apasionan a los niños; son

colectivos, suelen buscar en mayor o menor medida el éxito competitivo, aunque no necesariamente el individual, y están siempre bajo la aceptación de unas normas expresas que los jugadores consideran lógicas y se esfuerzan por respetar.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996): El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

3.1.2. ENFOQUES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN EL NIÑO.

3.1.2.1. Enfoque didáctico para la enseñanza de la matemática.

La Didáctica de la Matemática como disciplina científica ha tenido un importante desarrollo en los últimos años a partir de los trabajos de los matemáticos franceses. Desde ese marco teórico es que se trata de dar a los problemas de la enseñanza de la Matemática un enfoque didáctico.

Es indudable la importancia del Nivel Inicial en la sociedad actual. En ese contexto cobra relevancia la función de los contenidos. ¿De qué manera se encara la enseñanza de los mismos?

En este momento coexisten distintas posturas en teorías diferentes. En ocasiones se proponen actividades,

caracterizadas como “innovaciones”, de las cuales a veces no se conocen sus fundamentos y objetivos, también se desdeñan otras sin tener un motivo realmente válido. Lo cierto es que estas circunstancias marcan la necesidad de aclarar los conceptos.

La propuesta matemática para el Nivel Inicial estuvo orientada durante muchos años, por una concepción que insistía en la etapa prenumérica, y que por lo tanto prescribía no usar los números en esa etapa.

En la actualidad el docente debe incluir contenidos, tales como conteo, cifras, sistemas de numeración. Objetos culturales, contenidos socialmente significativos, que rodean al niño. Es necesario que además conozca las ideas que tienen los niños sobre esos conceptos.

El docente se encuentra ante el desafío de organizar su tarea a partir de la inclusión de los contenidos y de su enseñanza. Para ello deberá establecer diferencias teórico-conceptuales que le permitan construir criterios sólidos, para que de ese modo pueda analizar, diferenciar y seleccionar las diferentes propuestas para encarar el trabajo matemático.

3.1.2.2. El juego según María Montessori

Considera que el infante está dotado de una inmensa potencialidad latente que está en una continua transformación corporal y mental, por lo que es necesario permitirle aprender a través de esa gran necesidad de actividad con que cuenta.

Los principios fundamentales en esta pedagogía son:

-el principio de libertad.

-de la actividad

-de la vitalidad

-de la individualidad.

La actividad física y el movimiento son el camino por el cual la inteligencia logra la captación y recreación del mundo exterior y permitirle afinar su voluntad. El niño debe actuar con libertad, y el material junto con los juguetes didácticos debe responder a su necesidad de moverse. Por medio de esos ejercicios libres, el niño conforma su individualidad y logra tener confianza en sí mismo, además que el movimiento es un factor esencial para la construcción de la inteligencia. Así Montessori subraya la importancia del movimiento en la construcción del psique.

Posteriormente retoma la importancia del movimiento en la conexión directa de la construcción de las instancias superiores del hombre y dice Montessori, citado por Zapata que:

“El movimiento no solo expresa su ego, si no, que también es un factor indispensable para la construcción de la conciencia, así las ideas más abstractas, como las de espacio o tiempo, pueden concebirse gracias al movimiento”.

El movimiento es, por lo tanto, el factor que liga el espíritu al mundo. Por último relaciona las funciones motrices con la voluntad, diciendo que el órgano de la función volutiva no es sólo un instrumento de ejecución, sino también de construcción.

El niño es un descubridor y el método de Montessori al concebir esencialmente la educación como auto educación, exige de los educadores que estimulen los ejercicios de la vida práctica infantil y que asuman la no intervención directa, en

razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. Psicológicamente el método se apoya en el asocianismo y por medio del material adecuado se inicia con la educación de los sentidos.

Montessori se preocupa por estimular el desarrollo integral de la personalidad del niño de tal forma que le permita llegar a ser adulto como una persona creadora, madura y feliz.

Esta adaptación al futuro se logrará a través de la educación, pues asume que en la etapa de 3 a 6 años el niño conquista conscientemente su ambiente y en esta construcción la mano adquiere un valor esencial, la mano guiada por la inteligencia, realiza el primer trabajo del hombre. Esta etapa la denominó la bendita edad de los juegos, Montessori , señala críticamente que como producto del avance técnico de la civilización está aleja cada vez más a los hombres de la naturaleza; la cultura ante la imperiosa necesidad de actividad demandada por los niños, le ofrece una infinita variedad de juguetes que bloquean su desarrollo, en vez de ofrecer medios y posibilidades que estimulen su inteligencia; en estos elementos radica el sentido del material educativo del método Montessori.

Por lo anterior se puede señalar que, en los países en que la industria del juguete no es tan avanzada, se encuentra que los niños son más tranquilos, sanos y alegres, éstos se inspiran en las actividades que los rodean. Son seres normales que utilizan objetos de adultos, el niño tiende a imitar, pero inteligentemente, selectiva a través de la cual el niño se prepara para formar parte de su ambiente.

“La tendencia moderna es dar al niño la posibilidad de imitar las acciones de los adultos de su familia y de sus

posibilidades y un ambiente a el cual pueda moverse, hablar y dedicarse a una actividad constructiva e inteligente”

El objetivo de preparar al niño adecuadamente es mediante el material educativo, este material didáctico debe ser atractivo, práctico, de fácil realización y contar con ciertas cualidades estéticas.

Para María Montessori, existe un tránsito gradual que va del juego infantil al trabajo y cuando este cuenta con los patrones normales del desarrollo infantil, el trabajo del niño cuenta con los mismos intereses y valores que el juego. Señala María Montessori, que: “El niño se halla regido por una potencia misteriosa, maravillosamente grande, que va incorporando lentamente; de este modo se hace hombre y lo consigue por medio de sus manos, por medio de su experiencia; primero a través del juego, y luego mediante el trabajo”

Montessori, piensa que el juego cumple con la profunda necesidad del niño de expresarse a sí mismo, los materiales y los objetos menos estructurados son los más apropiados para lograr esto y los que resultan más útiles a su entender son: el barro, la arena, el agua, las cuentas, el papel blanco, todo tipo de material para colorear y todo tipo de material artístico que permita desarrollar la creatividad e inventiva infantil.

3.1.2.3. El juego y la enseñanza de la Matemática

El juego posee un status importante en el nivel inicial, donde se lo reconoce como elemento significativo para la formación de los niños. “El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Kergomard, P.)

El papel del juego en la institución educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber.

El juego puede definirse como “una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en la convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura”.

El juego posee un rol de socialización: instaura relaciones entre los diferentes niños y de ese modo estructura el grupo. Conduce a elegir, a tomar decisiones, a organizar estrategias. Genera contacto y comunicación.

Los juegos para la enseñanza de la matemática en el jardín poseen características esenciales:

- Son juegos con reglas
- Constituyen una actividad grupal
- Presentan una apuesta explícita e introducen competencias

3.1.2.4. Los juegos y la Matemática

La matemática es, en gran parte, juego, y el juego puede, en muchas ocasiones, analizarse mediante instrumento matemáticos. En general las reglas del juego no necesitan de grandes y complicadas introducciones. Los juegos buscan diversión y un accionar inmediato. Muchas situaciones matemáticas también permiten esto, sencillez e inmediatez, pero la matemática va más allá experimenta desde la realidad para poder generar instrumentos que permitan solucionar nuevos problemas.

La tarea de comprender y generalizar conceptos matemáticos no es una tarea sencilla para los alumnos de los distintos niveles, el empleo de juegos permite impregnar de un sabor más estimulante e incluso más atractiva la tarea

Las modificaciones que se hacen en los juegos, ya sea en sus reglas u otros aspectos del mismo, deben permitir evolucionar en los conceptos a enseñar con ellos.

3.1.2.5. Importancia del juego en la educación Matemática.

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas; relacionando unas piezas con otras, del modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Esto son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática.

El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

3.1.2.6. Importancia de la actividad lúdica

La actividad lúdica es importante porque el niño y niña pone en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influye en el desarrollo integral; puede considerarse como una actitud a la que va unida un cierto grado de elección y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos durante el periodo sensorio motor de desarrollo de la inteligencia las denominadas reacciones

circulares; más adelante la misma adquiere una forma simbólica y constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos. En este caso es necesario, la riqueza de estrategias que permiten desarrollar hacen de la actividad lúdica una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo, estableciendo que el mismo se adquiere a través de experiencias. El valor didáctico consiste en que el entrenamiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva no admitiendo el aburrimiento ni las impresiones habituales, ya que la novedad y la sorpresa son inherentes a la actividad lúdica.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales fundamentales para el crecimiento independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

3.1.2.7. Rol del educador respecto a las actividades lúdicas

Fernández y otros (2000), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que

requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.

Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

En este mismo orden, enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.

3.1.2.8. Contribuciones de las actividades lúdicas

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas según

Hurlock (2000), desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

3.1.2.9. Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas.

Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano. Según Froebel “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida...” Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué

jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras. El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos. Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a 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 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.

Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos. Promueven la competencia sana y

actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.

- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

3.1.2.10. Proceso o actividad lúdica.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia

gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez (2002) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial.

Aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo 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, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente

toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

3.1.2.11. Actuar y pensar en situaciones de cantidad.

El actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con 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. Toda esta comprensión se logra a través

del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar situaciones, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar generando ideas matemáticas a través de sus conclusiones y respuestas.

Al aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia “Actuar y pensar en situaciones de cantidad” en el II ciclo, implica que los niños hagan matemática al resolver problemas aditivos simples con acciones de agregar o quitar, comunique sus ideas matemáticas con respecto al significado del número y las operaciones empleando lenguaje matemático, es decir desarrolle nociones básicas, como la clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia, etc. usando expresiones como: muchos, pocos, ninguno o más que, menos que, etc. al comparar cantidades, use diferentes estrategias de conteo con cantidades hasta 10 y razone y argumente explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema.

3.1.2.12. Orientaciones didácticas para actuar y pensar en situaciones de cantidad

Para que los niños empleen diferentes estrategias y procedimientos de acuerdo a su, así como realicen diversas representaciones de cantidades y comprendan las acciones de agregar o quitar, es preciso propiciarles diversas situaciones para que puedan razonar y argumentar explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema. Los niños desde muy pequeños empiezan a realizar razonamientos respecto de situaciones que implican cantidades.

Estos razonamientos, que se inician antes de llegar a la escuela en sus interacciones con el entorno, constituyen la base para la resolución de los problemas aditivos. Entre estos razonamientos se pueden mencionar:

- Razonamientos de comparación: permiten hacer juicios de cantidad sin precisión numérica (muchos, pocos).
- Razonamientos de incremento-decremento: permiten identificar un cambio en una cantidad cuando se añade o se quita.
- Razonamientos de la parte y el todo: permiten entender que es más fácil trabajar con una totalidad si se la divide en partes.

Es así que, desde pequeños, los niños pueden resolver problemas asociados a los significados de añadir, quitar, juntar, repartir, aun sin saber sumar ni restar, solamente basados en deducciones sencillas y utilizando como recurso el conteo y sus principios.

Para que los niños puedan ir adquiriendo la noción aditiva y desarrollando sus habilidades en la resolución de problemas, es necesario que resuelvan problemas, que en la didáctica de la matemática se organiza como Problemas Aritméticos de Enunciado Verbal (PAEV). Los PAEV se organizan en problemas aditivos de adición y sustracción, siendo de combinación, cambio o transformación, comparación e igualación, los cuales presentan distintas posibilidades en su interior. Si bien desde pequeños dan muestras de estos razonamientos para ir consolidando la noción aditiva, en los niños pequeños en especial a partir de los 5 años consideramos a los problemas de cambio en dos de sus seis variaciones.

3.2. MARCO CONCEPTUAL

3.2.1. Actividad lúdica

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. (Jiménez, 2003).

3.2.2. Competencia

Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. (MINEDU, 2015)

3.2.3. Competencia Matemática

La competencia matemática consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la y vida cotidiana con el mundo laboral. (MINEDU, 2015)

3.2.4. Cantidad

Se denomina cantidad a todo aquello que es medible y susceptible de expresarse numéricamente, pues es capaz de aumentar o disminuir.

En Matemática, las cantidades positivas son las que se agregan unas a otras, y las negativas las que disminuyen el valor de las cantidades positivas a las que se contraponen.

3.2.5. Juego

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado el juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental y física. (Ucha, 2010)

3.2.6. Lúdica

Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. (Yturralde, 2017)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

La investigación acción correspondiente a la práctica pedagógica en el aula. Es aplicada puesto que se realizó 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

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción

Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, utilizando el plan de acción y evaluación, mediante los enfoques de autoreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin, del distrito de la Asunción-Cajamarca.

Objetivos específicos

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

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica(general y específico de la matriz de consistencia)

OBJETIVO GENERAL

Aplicar actividades lúdicas innovadoras para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin, UGEL Cajamarca 2016.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar el juego de la tiendita en el aula para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego de la mata gente para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego agrupar objetos con un solo criterio con material concreto para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego coloca las bolichas en el hoyo para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego a comparar el peso de los objetos con material concreto para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego reconociendo las figuras geométricas (cuadrado) para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego de la gallinita ciega para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego del bingo de los números para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.
- Aplicar el juego jugando a los tamaños para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

- Aplicar el juego de agregar o quitar objetos con material concreto para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

4.3. Hipótesis de acción: matriz de consistencia

La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, de agrupar objetos con material concreto, las bolichas, comparar el peso de objetos, juego reconociendo las figuras geométricas, la gallinita ciega, el bingo de los números, jugando a los tamaños y agregar u quitar objetos con material concreto, permitirán desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora(docentes, alumnos y padres de familia)

Los beneficiarios de la propuesta innovadora están constituidos por los 7 estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

4.5. Población y muestra de la investigación

Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción.

Muestra

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción.

4.6. Instrumentos

Los instrumentos utilizados en la investigación son:

- 4.6.1.** Diarios de campo (10) es un instrumento de recolección de información abierta que sirvieron para el proceso de la deconstrucción de la práctica

pedagógica que nos permite registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, es importante realizar un registro detallado que nos pueda ayudar a identificar las situaciones recurrentes, de manera que debemos tomar en cuenta las fortalezas y debilidades, esto fue útil para nuestra investigación, pues me ha permitido identificar el problema a partir de las dificultades que debo resolver.

- 4.6.2.** Sesiones de aprendizaje (10) es el conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica, fue utilizado para lograr el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, durante la reconstrucción de mi práctica pedagógica.
- 4.6.3.** Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje: (10) es un instrumento de evaluación que contiene 3 criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual se califica los aprendizajes logrados, por ejemplo: I-Inicio, P-Proceso, L-Logrado.
- 4.6.4.** Ficha de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia (10) es un instrumento muy importante en la cual vamos a realizar una reflexión personal de la estrategia aplicada; en esta investigación me ha servido para evidenciar los procesos a tomar para aplicar las actividades lúdicas.
- 4.6.5.** Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia (10) es un instrumento para reflexionar y sobre todo evidenciar si verdaderamente durante la aplicación de la estrategia hemos seguido los procesos establecidos dentro de ésta.
- 4.6.6.** Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el nivel de logro de los aprendizaje en los estudiantes. Este instrumento permitió recoger información de los estudiantes sobre los conocimientos básicos de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- 4.6.7.** Listas de cotejo para evaluar el proceso de aprendizaje (10)

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, la gallinita ciega, material concreto, el bingo de los números, favorecerán en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.																	
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										2017				
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M
Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Roger Fernando Muñoz Rojas																

HIPÓTESIS DE ACCIÓN

La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, la gallinita ciega, material concreto, el bingo de los números, permitirán desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Aplicación de 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. N° 844 Chimchin, UGEL Cajamarca, 2016.</p>	<p>100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa, revisadas, aprobadas y ejecutadas.</p> <p>Formulé indicaciones claras y oportunas para la ejecución de cada juego.</p> <p>Entregue los materiales adecuados y oportunamente para el desarrollo de cada sesión de aprendizaje.</p> <p>Permití que los estudiantes observen y manipulen los materiales entregados en cada sesión.</p> <p>Promoví la participación activa de los estudiantes por medio del juego.</p> <p>Estimulé para que los niños verbalicen lo que estaban realizando.</p> <p>Permití que los niños durante el juego se desenvuelvan con autonomía.</p> <p>Permití que el juego ejecutado logre el propósito de cada sesión.</p>	<p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Diarios reflexivos.</p> <p>Portafolio de trabajos de los niños</p> <p>Fotos</p>
<p>Comunicación de los resultados a la familia, director y comunidad</p>	<p>90% de la participación de los padres de familia, profesores y autoridades de la comunidad.</p> <p>Las actividades lúdicas son pertinentes con las edades de los niños.</p>	<p>Registro de asistencia P.F.</p> <p>Fotos</p> <p>Videos.</p> <p>Libro de actas.</p>

5.2.2. De los resultados

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

RESULTADOS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Desarrollar las actividades lúdicas en los estudiantes, para mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” jugando a la tiendita en el aula. • Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente. • Agrupa objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada. • Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que aplicando el juego de la chunga ganadora. • Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias. • Reconoce el cuadrado en diferentes figuras geométricas, elabora el cuadrado con los materiales que se le entrega. • Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el rey manda y la gallinita ciega • Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el bingo de los números. • Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande • Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. 	<p>Informes de los resultados de recojo de información Lista de cotejo Fotos</p>

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje

MATRIZ N° 1: Análisis de sesiones de aprendizaje

Título de la investigación: 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. N° 844 Chimchin, UGEL Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN 1	Visita a tienda Formulación de preguntas	Estrategia de Juego de la tiendita Realizar preguntas y verbalización	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 2	Juego la mata gente Formulación de preguntas	Entrega de piedritas Promueve el dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 3	Juego el barco se hunde	Busca objetos de acuerdo a un criterio, tamaño, color y forma Promueve el dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 4	Adivinanza Formulación de preguntas	Estrategia de Juego conejo a sus conejeras Estrategia de Juego coloca las bolichas en el hoyo Ficha de trabajo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 5	Juego libre con diversos materiales Música Formulación de preguntas	Estrategia Juego barco se hunde parejas Realizar Uso de romanilla Ficha de trabajo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 6	Títere Formulación de preguntas	Patio caminar sobre la figura del cuadrado Interrogantes	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 7	Juego el rey manda Formulación de preguntas	Estrategia juego la gallinita ciega Formulación de preguntas	Meta cognición a través de preguntas

SESIÓN 8	Video Formulación de preguntas	Estrategia juego el bingo Formulación de preguntas Promuevo el dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 9	Cuento Formulación de preguntas	Estrategia juego grande a pequeño Promuevo el dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN 10	Canción Formulación de preguntas	Estrategia juego la casa del cinco Promuevo el dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 04 sesiones predomina el juego y en 5 sesiones la formulación de preguntas	En las 8 sesiones predomina la estrategia lúdica y juego con material concreto	En las 10 sesiones predomina la meta cognición

FUENTE: FICHA DE EVALUACIÓN DE LAS SESIONES

En la aplicación de la estrategia de mi propuesta pedagógica se observa que en el momento de inicio de las diez sesiones de aprendizaje, se ha empleado la estrategia del juego en cuatro sesiones, en las otras 6 sesiones se aplicó diversas estrategias como: visita a una tienda, adivinanza, títeres, video, canción y juego con diversos materiales, todos con su formulación de preguntas, evidenciándose una participación activa de los estudiantes. Respecto al momento del desarrollo predomina el empleo de la estrategia del juego en siete sesiones, en tres sesiones, se ha aplicado el juego con piedritas, buscar objetos de acuerdo a un criterio (tamaño y forma) y en cinco sesiones promuevo el dibujo. En lo que corresponde al momento del cierre de las diez sesiones de aprendizaje predomina el uso de la metacognición a través del planteamiento de preguntas. Esto me permitió verificar que la aplicación de las actividades lúdicas facilitaron el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin.

Estos resultados corroboran lo expresado por Piaget (1956) quien afirma lo siguiente: “que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Ver anexo 1, Matriz1)

6.1.2. Aplicación de la estrategia de la Investigación Acción

MATRIZ N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción.

Título: 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.

N° 844 Chimchin-Asunción.

Estrategias	Actividades lúdicas										Frecuencia		%	
	Indicadores										Si	No	Si	No
Sesiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20
2	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0
4	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20
5	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20
6	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	90	10
8	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20
9	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0
Si	10	10	3	10	10	10	10	10	3	10				
No	0	0	7	0	0	0	0	0	7	0				
Si %	100	100	30	100	100	100	100	100	30	100				
No %	0	0	70	0	0	0	0	0	70	0				

FUENTE: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGÍA.

TABLA N° 01: Resultado de la aplicación de la estrategia: 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. N° 844 Chimchin-Asunción.

Sesiones	Si %	No%
1	80	20
2	90	10
3	100	0
4	80	20
5	80	20
6	80	20
7	90	10
8	80	20
9	80	20
10	100	0
F	860	140
Si %	86	
No %		14

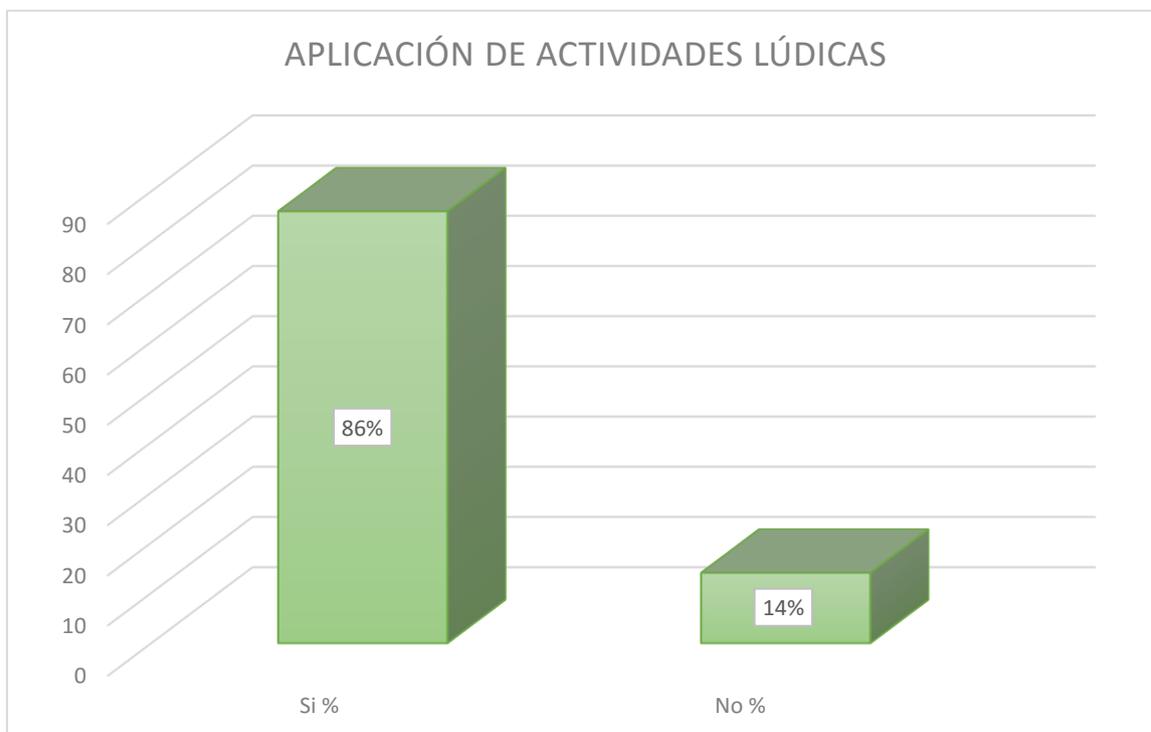
FUENTE: MATRIZ N° 02

INTERPRETACIÓN:

En la aplicación de mi estrategia 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. N° 844 Chimchin, desarrolladas y aplicadas en mis diez sesiones de aprendizaje se evidencia que un 86% se logró cumplir satisfactoriamente, y tan solo un 14% que no fueron logrados. Esto demuestra que al aplicar actividades lúdicas en el proceso de las actividades propuestas, se ha logrado los aprendizajes esperados en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin. Por consiguiente, las actividades lúdicas: Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas. (Ver anexo 1, Matriz 2)

GRÁFICO N° 01

Porcentaje de la aplicación de 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. N° 844 Chimchin.



FUENTE: TABLA N° 01

INTERPRETACIÓN:

En la gráfica se observa los porcentajes obtenidos sobre la aplicación de la estrategia 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. N° 844 Chimchin, donde se obtuvo un resultado satisfactorio de 86% del SI, y un 14% del NO, logrando los aprendizajes esperados en los estudiantes mediante la aplicación de mi estrategia.

6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

MATRIZ N° 3: Análisis de diarios reflexivos

Título de la investigación: Aplicación de 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. N° 844 Chimchin-Asunción.

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 tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje.	Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
2	Sí, porque tenía bien establecido los pasos de mi sesión de aprendizaje y el resultado de mis niños en cuanto a su participación y dedicación fue satisfactorio	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje.	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos de la sesión realizada, donde mis niños participaban activamente	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
3	Sí, aplique satisfactoriamente los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje, donde mis niños participaron con entusiasmo y dedicación	No, porque aplique bien mi estrategia, en donde los niños participaron con mucho entusiasmo y alegría	Se empleó de manera pertinente los materiales didácticos, logrando una participación activa en los niños	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
4	Sí, porque tenía bien establecido los pasos a	No, porque aplique adecuadamente	Se empleó de manera adecuada los	El instrumento de evaluación que se aplico	El tiempo y mantener el orden en aula

	seguir en mi sesión de aprendizaje	mi estrategia, en el cual los niños participaron con entusiasmo y alegría	materiales didácticos de la sesión realizada, logrando los aprendizajes esperados en los niños.	es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	
5	Sí, porque tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar	No, porque aplique adecuadamente mi estrategia, logrando un resultado óptimo en mis niños	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos en el cual los niños trabajaron con alegría	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
6	Sí, porque establecí adecuadamente los pasos de mi sesión de aprendizaje, logrando un aprendizaje significativo	No, porque aplique adecuadamente mi estrategia, logrando en los niños una participación activa y significativa	Los materiales didácticos que utilice se emplearon de manera adecuada, donde los niños participaron con entusiasmo	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
7	Sí, porque tenía establecido los pasos a seguir en mi sesión de aprendizaje, logrando que los niños trabajen con entusiasmo y alegría	No, porque la estrategia estuvo adecuada, logrando un aprendizaje eficaz en los niños	Se empleó de manera oportuna los materiales didácticos, fortaleciendo su aprendizaje en los niños.	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
8	Sí, porque durante el desarrollo de mi sesión logre los pasos de mi estrategia, donde los niños participaron activamente	No, porque desarrolle adecuadamente mi estrategia, logrando despertar el interés de los niños	Los materiales didácticos se utilizaron de manera adecuada, despertando el interés de los niños al momento de participar en clases	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta	El tiempo y mantener el orden en aula
9	Sí, porque tenía establecido los pasos a seguir en mi sesión, logrando un	No, porque aplique adecuadamente en el cual los niños	Los materiales didácticos se utilizaron de manera adecuada,	El instrumento de evaluación que se aplico es una lista de cotejo y si es	El tiempo y mantener el orden en aula

	aprendizaje significativo	participaron activamente	despertando el interés de los niños al momento de participar en clases	coherente con los indicadores de la sesión propuesta	
10	Sí, porque realice bien los pasos establecidos de mi estrategia, logrando un resultado óptimo en los niños	No, porque mi estrategia estuvo adecuado a las circunstancias de la clase, en donde todos los niños participaron con entusiasmo	Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos de acuerdo al contexto despertando el interés de los niños	Sí, porque está de acuerdo al propósito de mi estrategia.	El tiempo y mantener el orden en aula Prepararme un poco más

FUENTE: DIARIOS REFLEXIVOS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGÍA.

Luego de haber realizado el análisis correspondiente a las respuestas de las preguntas de los diarios reflexivos relacionados con las diez sesiones aplicadas en mi practica pedagógica se puede observar que: con respecto a la primer pregunta, seguí los pasos establecidos de mi estrategia durante el desarrollo de mis 10 sesiones de aprendizaje, logrando cumplir con los indicadores propuestos en cada actividad, con respecto a la segunda pregunta no encontré dificultades ya que los estudiantes participaban de manera activa en el desarrollo de cada sesión, en la tercer pregunta se utilizaron de manera adecuada y pertinente los materiales, de acuerdo a la realidad de los estudiantes, logrando los aprendizajes esperados según los indicadores propuestos de las 10 sesiones de aprendizaje, de la cuarta pregunta se empleó como instrumento de evaluación para cada sesión de aprendizaje una lista de cotejo que si son coherentes con los indicadores de cada sesión propuesta. En cuanto a las recomendaciones para mejorar la aplicación de mi estrategia son el tiempo y mantener un poco el orden en el aula. (Ver anexo 1, Matriz 3)

6.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Matriz N° 04: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de investigación: Aplicación de 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. N° 844 Chimchin-Asunción.

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultado en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida											
Capacidades	Elabora y usa estrategias				Matematiza situaciones				Comunica y representa ideas matemáticas								Razona y argumenta generando ideas matemáticas				Agrupa objeto con un solo criterio (cuadrados) y expresa la acción realizada				Matematiza cantidades											
Indicador	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, jugando a la tienda en el aula				Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente				Agrupa objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada				Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que aplicando el juego de la bolicha ganadora				Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje mediante el juego de la gallinita ciega				Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje mediante el juego de los números				Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias				Reconoce el cuadrado en diferentes objetos y elabora el cuadrado con los materiales que se le entrega				Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.			
N° de orden estudiantes	Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida					
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO						
1	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	1	9	9	1	10	90	90	10						
2	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	7	3	9	1	70	30	90	10							
3	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	3	7	9	1	30	70	90	10								
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	10	0	100	0	100	0								
5	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	80	100	0								
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	9	1	10	0	90	10	100	0								
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	80	100	0								
Total frecuencia	SI	3	7	4	7	4	7	3	6	4	7	2	6	4	7	3	6	5	7	2	7															
	NO	4	0	3	0	3	0	4	1	3	0	5	1	3	0	4	1	2	0	5	0															
Total porcentaje	SI	43	100	57	100	57	100	43	86	57	100	29	86	57	100	43	86	71	100	29	100															
	NO	57	0	43	0	43	0	57	14	43	0	71	14	43	0	57	14	29	0	71	0															

FUENTE: LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA

TABLA N° 2: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 844 Chimchin-Asunción.

Estudiantes	Entrada		Salida	
	SI (%)	NO (%)	SI (%)	NO (%)
1	10	90	90	10
2	70	30	90	10
3	30	70	90	10
4	100	0	100	0
5	20	80	100	0
6	90	10	100	0
7	20	80	100	0
F	340	360	670	30
TOTAL (%)	49	51	96	4

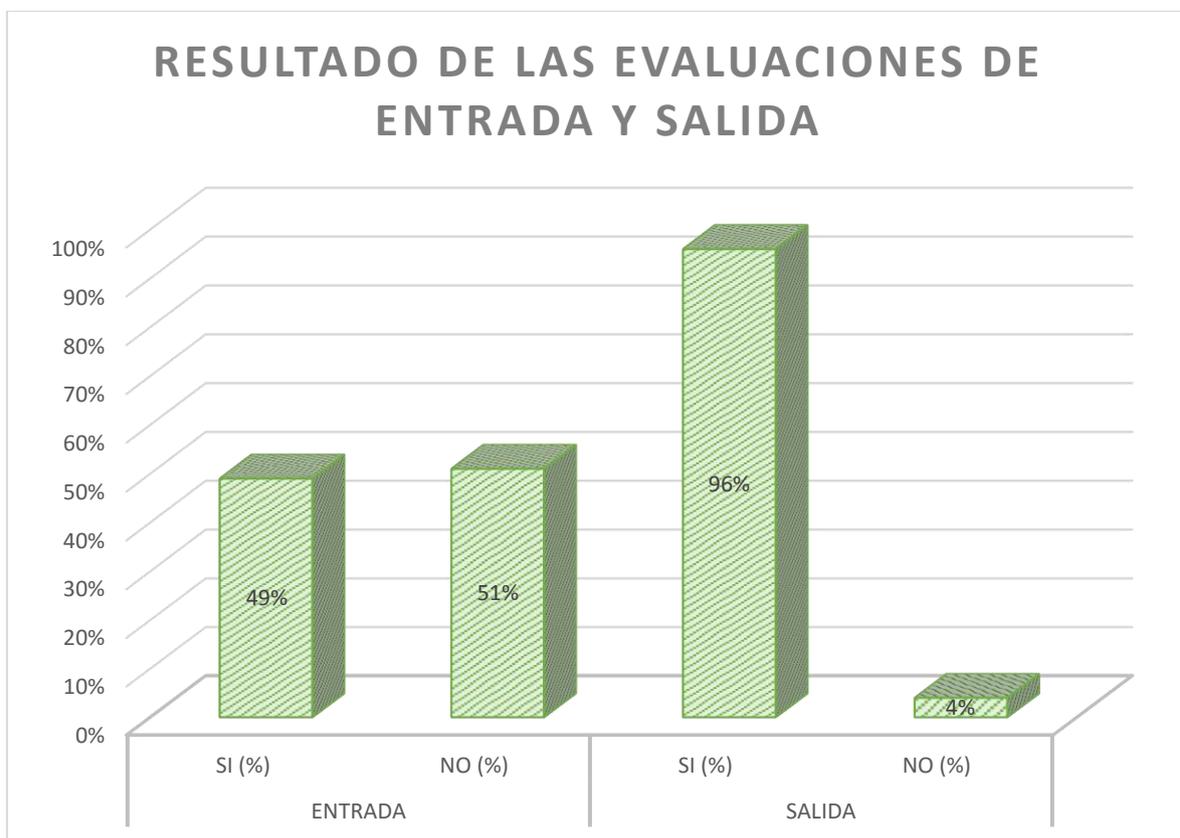
FUENTE: MATRIZ N° 4

INTERPRETACIÓN:

En la tabla se evidencia que al aplicar la evaluación de entrada a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin, mediante una lista de cotejo, con sus 10 indicadores, los resultados obtenidos no fueron favorables, porque se obtuvo el 51% como NO, y SI un 49%, en cuanto a la evaluación de salida se evidencia que los resultados fueron óptimos con un 96% que SI y con un NO el 4%, esto demuestra que al aplicar actividades lúdicas durante el proceso de la enseñanza aprendizaje de mi practica pedagógica desarrolladas en las sesiones de aprendizaje propuestas, se ha logrado los aprendizajes esperados en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin. (Ver anexo1, Matriz 4)

GRÁFICO N° 02

Porcentaje de los resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.



FUENTE: TABLA N° 02

INTERPRETACIÓN:

En el siguiente gráfico se evidencia los porcentajes obtenidos de los resultados de las evaluaciones de entrada y salida, en cuanto a los resultados obtenidos en la evaluación de entrada el 51% no logró los indicadores de aprendizaje y el 49% si logró los indicadores de aprendizaje, mientras que en la prueba de salida lograron alcanzar satisfactoriamente los indicadores de aprendizaje el 96% y el 4% no logró los indicadores de aprendizaje.

TABLA N° 03: Resultados del logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.

Indicadores	Entrada		Salida	
	SI (%)	NO (%)	SI (%)	NO (%)
1	43	57	100	0
2	57	43	100	0
3	57	43	100	0
4	43	57	86	14
5	57	43	100	0
6	29	71	86	14
7	57	43	100	0
8	43	57	86	14
9	71	29	100	0
10	29	71	100	0
f	486	514	958	42
Total (%)	49	51	96	4

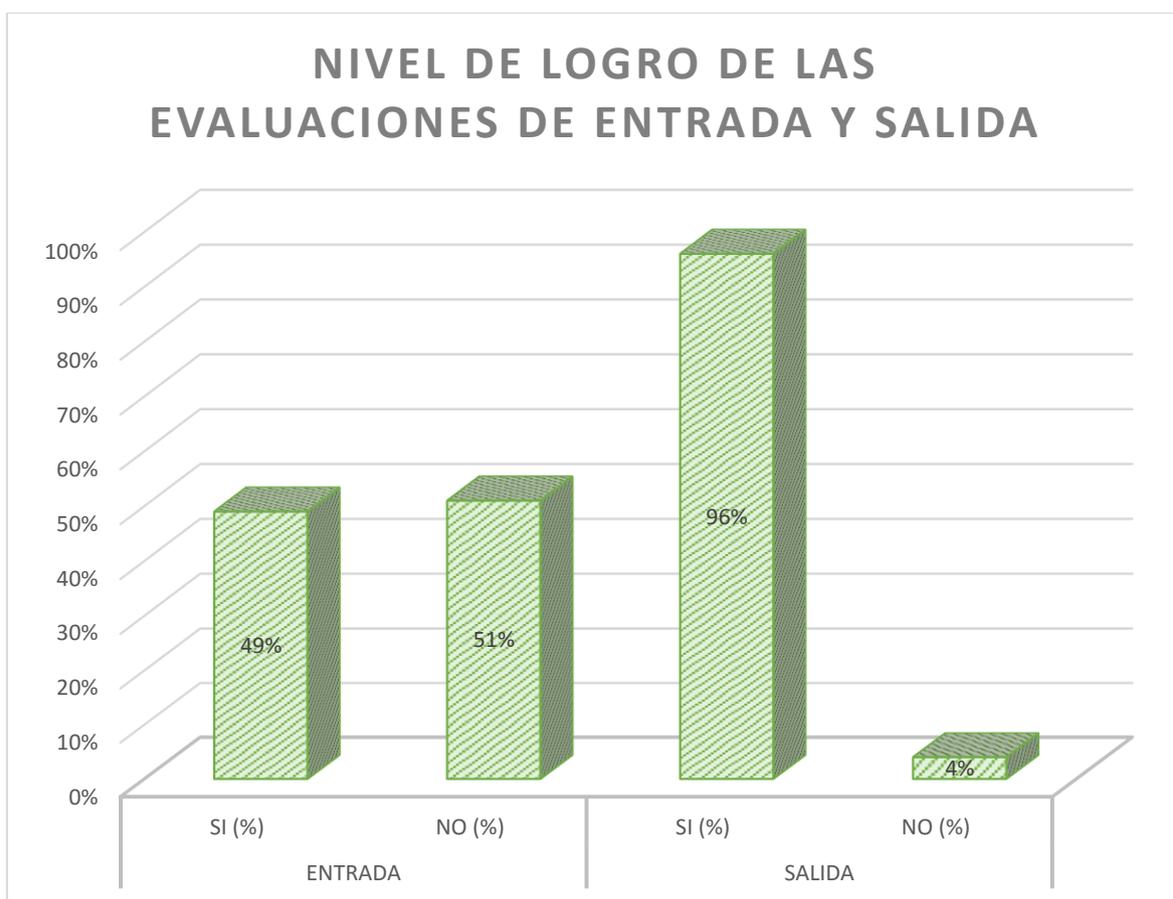
FUENTE: MATRIZ N° 4

INTERPRETACIÓN:

En la tabla se evidencia el logro de las evaluaciones de entrada y salida según los indicadores planteados en la lista de cotejo; con respecto a la evaluación de entrada se puede observar que de las 10 sesiones aplicadas se obtuvo un porcentaje no favorable de 49% del ítem SI, y de 51% del ítem NO, en cuanto a la evaluación de salida se puede evidenciar que los resultados son satisfactorios obteniendo un 96% del ítem SI, y un 4% del ítem NO, esto me puede permitir que la aplicación de los indicadores propuestos en las 10 sesiones de aprendizaje se lograron satisfactoriamente. (Ver anexo 1, Matriz 4)

GRÁFICO N° 03

Porcentajes de resultados del nivel de logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.



FUENTE: TABLA N° 03

INTERPRETACIÓN:

En el siguiente gráfico se evidencia los porcentajes obtenidos de los resultados del nivel de logro de las evaluaciones de entrada y salida, en cuanto a los resultados obtenidos en la evaluación de entrada el 51% no logró el nivel de aprendizaje y el 49% si logró el nivel de aprendizaje, mientras que en la prueba de salida el 96% si logró el nivel de aprendizaje y el 4% no logró el nivel de aprendizaje.

6.1.5. Procesamiento del nivel

MATRIZ N° 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Título de investigación: Aplicación de 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. N° 844 CHIMCHIN-ASUNCIÓN

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes			
Capacidades	Elabora y usa estrategias	Matematiza situaciones	Comunica y representa ideas matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Agrupar objeto con un solo criterio (cuadrados) y expresa la acción realizada	Matematiza cantidades											
Indicador	Expresa la comparación cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, jugando a la tiendita en el aula	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente	Agrupar objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada	Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que aplicando el juego de la bolicha ganadora	Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje mediante el juego de la gallinita ciega	Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el bingo de los números	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande y viceversa	Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias	Reconoce el cuadrado en diferentes objetos y elabora el cuadrado con los materiales que se le entrega	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.																
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		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	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	18	3																					18	3	86	14
2			20	1																			20	1	95	5
3					20	1																	20	1	95	5
4							17	4															17	4	81	19
5									21	0													21	0	100	0
6											21	0											21	0	100	0
7													19	2									19	2	90	10
8															16	5							16	5	76	24
9																	17	4					17	4	81	19
10																			16	5			16	5	76	24
Frecuencia	18	3	20	1	20	1	17	4	21	0	21	0	19	2	16	5	17	4	16	5						
Porcentaje	86	14	95	5	95	5	81	19	100	0	100	0	90	10	76	24	81	19	76	24						

FUENTE: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

TABLA N° 04: Resultado del nivel de logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.

Sesiones	Logro de aprendizaje	
	SI	NO
1	86	14
2	95	5
3	95	5
4	81	19
5	100	0
6	100	0
7	90	10
8	76	24
9	81	19
10	76	24
f	880	120
SI (%)	88	
NO (%)		12

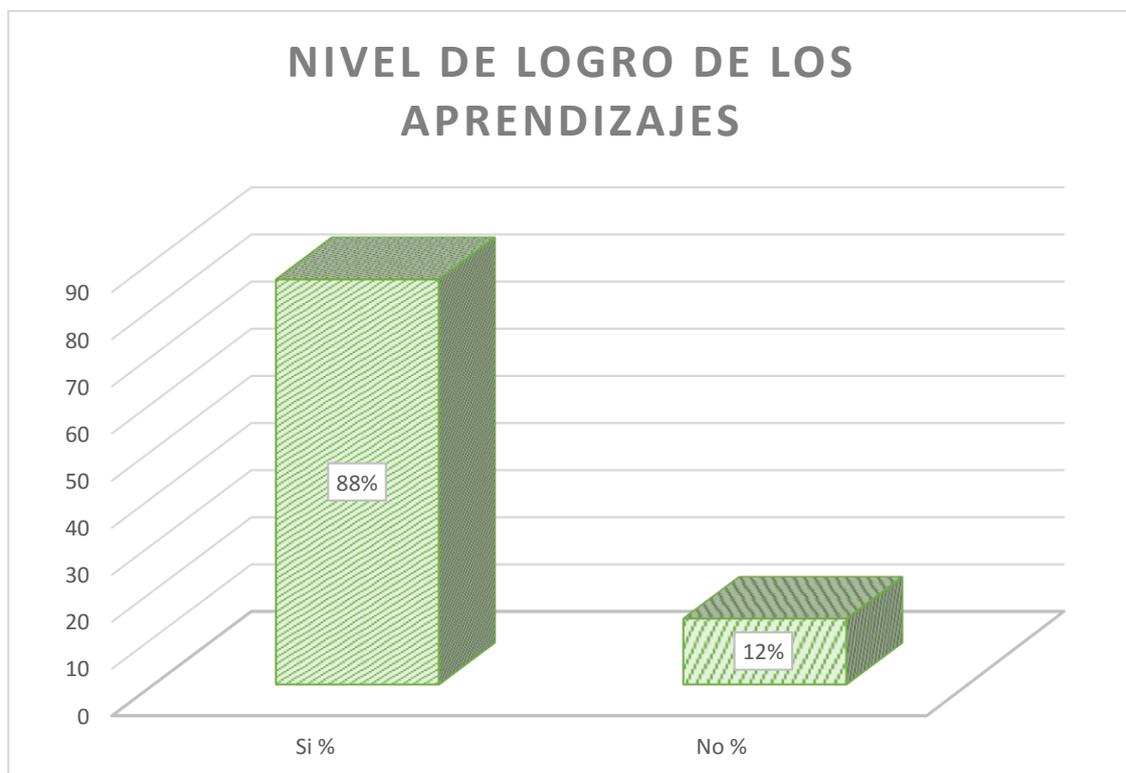
FUENTE: MATRIZ N° 05

INTERPRETACIÓN:

En esta tabla se puede evidenciar que un 88% de los estudiantes han logrado el nivel de los indicadores con la aplicación de actividades lúdicas en desarrollo del proceso de aprendizaje y un 12% de los estudiantes se quedaron en nivel de proceso, quienes necesitan ser atendidos para llegar el logro satisfactorio.

GRÁFICO 04

Porcentaje de los resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.



FUENTE: TABLA N° 04

INTERPRETACIÓN:

En esta gráfico se puede evidenciar los porcentajes obtenidos en el nivel de logro de los aprendizajes, donde un 88% de las sesiones los estudiantes han logrado el nivel de los aprendizajes, frente al 12% que no logró.

6.2. Triangulación

MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS (TABLA 1)	LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA (TABLA 2)	LISTA DE COTEJO O FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE (SI-NO O ABC) (TABLA 4)	COMENTARIO Y CONCLUSIONES
<p>El 86% se evidencio el logro de la aplicación de la estrategia 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. N° 844 Chimchin.</p>	<p>En la prueba de entrada se evidencia que el 51% no logró los indicadores de aprendizaje y el 49% si logró los indicadores de aprendizaje, mientras que en la prueba de salida, el 96% logró los indicadores de aprendizaje y el 4% no logró los indicadores de aprendizaje.</p>	<p>Se evidencia que el 80% de las sesiones si logró el aprendizaje de los indicadores, frente al 20% que no logró.</p>	<p>En la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN se evidencia resultados satisfactorios.</p> <p>En la aplicación de la estrategia actividades lúdicas ha permitido resultados favorables y satisfactorios en los estudiantes de 5 años del nivel inicial.</p> <p>Se confirma, se verifica y se comprueba que la aplicación de las actividades lúdicas permite el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>El diseño de las sesiones de la propuesta pedagógica me permitieron mejorar mi practica pedagógica en el nivel de Educación Inicial</p>

6.3. Lecciones aprendidas

Las lecciones aprendidas en cuanto a mi práctica pedagógica en la I.E.I. N° 844 Chimchin sobre la aplicación de actividades lúdicas, me permitieron conocer y comprobar que el juego es una actividad fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en el cual se logra aprendizajes significativos en los estudiantes, más aún en el área de matemática.

Me permitió también conocer que el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los estudiantes, incluso como una herramienta educativa.

Es necesario realizar un proceso de deconstrucción en nuestra práctica pedagógica, para poder detectar nuestras dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

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.

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

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Se aplicó las actividades lúdicas como: el juego de la tiendita, la mata gente, agrupaciones con material concreto, coloca las bolichas en el hoyo, comparando el peso de los objetos, la gallinita ciega, el bingo de los números, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Mediante los juegos propuestos, los niños aprendieron las nociones de cantidad: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que, conteo con material concreto, contar hasta el cinco, contar hasta el diez, comparar tamaños, logrando aprendizajes significativos en los estudiantes	Se realizaron reuniones donde los padres de familia interactuaron con sus hijos y de esta forma han vivido la manera como se ha realizado la aplicación del plan de acción y los efectos que ha producido en el aprendizaje de sus hijos. Los padres de familia se encuentran satisfechos al ver que sus hijos toman interés por aprender la matemática mediante el juego, comprometiéndose a guiarlos en todas sus actividades.	Los estudiantes aprendieron a desarrollar nociones de cantidad con sus compañeros y profesor, se mejoró la comparación de cantidades, realizar conteo con cantidades hasta 10 y, a resolver problemas pequeños como añadir objetos, al quitar objetos, comparar tamaños, expresiones de muchos, pocos y ninguno.	En una reunión se dió a conocer los logros de la aplicación de las diferentes actividades lúdicas realizadas en clases, y de cómo los estudiantes han mejorado sus aprendizajes en el área de Matemática.

CONCLUSIONES

- La aplicación de las actividades lúdicas propuestas han permitido desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Chimchin.
- La aplicación del juego de la tiendita en el aula, permitió conocer los cuantificadores de muchos, pocos y ninguno, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego de la mata gente, permitió identificar cantidades y acciones de quitar objetos en situaciones lúdicas, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego agrupación con diferentes objetos con material concreto, permitió agrupar objetos con un solo criterio (forma), permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego coloca las bolichas en el hoyo, permitió la comparación de cantidades utilizando las expresiones más que o menos que, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego comparando el peso de los objetos empleando medidas arbitrarias, permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego reconociendo las figuras geométricas (cuadrado) con material concreto, permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego la gallinita ciega, permitió contar hasta el número cinco, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

- La aplicación del juego el bingo de los números, permitió expresar cantidades de hasta diez objetos, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego jugando con los tamaños, permitió ordenar de pequeño a grande y viceversa, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego agregar y quitar objetos con material concreto, permitió identificar cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos, permitiendo desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

SUGERENCIAS

- Que los docentes desarrollen actividades lúdicas en clases, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los estudiantes participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica de la tiendita, para que los estudiantes puedan desarrollar las expresiones de muchos, pocos y ninguno.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica de la mata gente, para que los estudiantes puedan identificar cantidades y acciones de quitar objetos.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica agrupación con diferentes objetos, para que los estudiantes puedan agrupar objetos con un solo criterio (forma).
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica coloca las bolichas en el hoyo, para que los estudiantes realicen comparaciones de cantidades, utilizando las expresiones más que o menos que.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica comparando el peso de los objetos, para que los estudiantes realicen comparaciones de pesos utilizando medidas arbitrarias.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica reconociendo las figuras geométricas (cuadrado) con material concreto, para que los estudiantes reconozcan el cuadrado en diferentes figuras geométricas.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica de la gallinita ciega, ayudará a los estudiantes a contar hasta el número cinco.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica el bingo de los números, para que los estudiantes puedan expresar cantidades de hasta diez objetos.

- Que los docentes apliquen la actividad lúdica de los tamaños, ayudara a los estudiantes a ordenar de pequeño a grande y viceversa.
- Que los docentes apliquen la actividad lúdica de agregar y quitar objetos con material concreto, para que los estudiantes pueden identificar cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos.
- Que los docentes apliquen actividades lúdicas como el juego de la tiendita, la mata gente, agrupación de objetos con material concreto, coloca las bolichas en el hoyo, comparando el peso de los objetos, reconociendo las figuras geométricas, la gallinita ciega, el bingo de los números, jugando con los tamaños y el juego agregar y quitar objetos con material concreto, ayudaran a desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- Que se desarrolle el área de matemática, por medio de actividades lúdicas, para que contribuyan al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.
- Valorar las actividades lúdicas en los estudiantes, ya que son indispensables para su desarrollo físico, cognitivo, psicológico y social.
- Que las actividades lúdicas deben ser utilizadas en clases como una herramienta pedagógica, para facilitar y dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Referencias

- Ausubel, D. (2006). *Psicología Educativa*. México: Trillas
- Bruner, J. (1983). *Asociación de grupos de juegos preescolares de Gran Bretaña: Juego, pensamiento y lenguaje*.
- Dávila, J. (2003). *El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios 1ª impresión*. Mérida: Venezuela.
- Fernández y Otros. (2000). *Didáctica de la Educación*. Editorial Editez. Madrid: España
- Hurlock, E. (2000). *Desarrollo del niño*. Caracas. Venezuela.
- Jimenez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. (2003). *La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia*. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.
- Kergomard, P (1906): *La educación maternal en la escuela*. (Tomo I y II). Madrid: Daniel Jorro.
- MINEDU. *Guía docente para el uso de los cuadernos de trabajo Aprendemos jugando para niños y niñas de 4 y de 5 años*. Perú. 2015
- MINEDU. *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestro niños y niñas? Área curricular Matemática 3, 4, y 5 años, II Ciclo*. Metrocolor S.A: Perú.
- Moll, L. (1990). *Vygotsky y la Educación*. Buenos Aires: Aique.
- Montessori, citada en Newson (2004)- p.36
- Montessori, M. (1937). *El niño el secreto de la infancia*. Ed. Arauce. Barcelona.
- Ortega, R y Lozano, P. (1996). *Educación para prevenir la violencia*. Antonio Machado. Libros Madrid.
- Piaget, J. (2002). *Psicología y Educación*. Barcelona: Ariel
- Piaget, J. (1956). *Psicología del niño*. Ed Morata. España.
- Vygotsky, L. (1879). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid, Editorial Grijalbo.
- Peltier, M.L. (1995). *Tendencias de la Investigación en Didáctica de la Matemática y la enseñanza de los números en Francia*. México.
- Ucha, F. (2010). *Lúdica: Definición ABC*.
- Vygotsky, L. (1988). *Instrumento y símbolo en el desarrollo del niño*. N L. Vygotsky, 1988.

Woolfok, A. (1999). Manual de Psicología y Desarrollo educativo. Editorial Prenticehall. México.

Yturalde, E. (2017). La lúdica y el aprendizaje. Editorial INC. Ecuador.

ANEXO

ANEXO N° 01

MATRIZ N° 1: Análisis de sesiones de aprendizaje

Título de la investigación: 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. N° 844 Chimchin, UGEL Cajamarca, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN 1			
SESIÓN 2			
SESIÓN 3			
SESIÓN 4			
SESIÓN 5			
SESIÓN 6			
SESIÓN 7			
SESIÓN 8			
SESIÓN 9			
SESIÓN 10			
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)			

MATRIZ N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Título: 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. N° 844 Chimchin-Asunción”

Estrategias	Actividades lúdicas										Frecuencia		%	
	Indicadores										Si	No	Si	No
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
Si														
No														
Si %														
No %														

MATRIZ N° 3: Análisis de los diarios reflexivos

Título de la investigación: Aplicación de 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. N° 844 Chimchin-Asunción”

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					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

MATRIZ N° 5: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Título de investigación: Aplicación de 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. N° 844 CHIMCHIN-ASUNCIÓN

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad										Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes					
Capacidades	Elabora y usa estrategias	Matematiza situaciones	Comunica y representa ideas matemáticas					Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Agrupa objeto con un solo criterio (cuadrados) y expresa la acción realizada	Matematiza cantidades								
Indicador	Expresa la comparación cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, jugando a la tiendita en el aula	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente	Agrupar objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada	Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que aplicando el juego de la bolicha ganadora	Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje mediante el juego de la gallinita ciega	Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el bingo de los números	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande y viceversa	Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias	Reconoce el cuadrado en diferentes objetos y elabora el cuadrado con los materiales que se le entrega	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.								
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		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	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
Frecuencia																		
Porcentaje																		

FUENTE: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

ANEXO 2: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : I.E.I. N° 844 CHIMCHIN - ASUNCIÓN
1.2. EDAD : 5 AÑOS
1.3. DOCENTE : ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS
1.4. FECHA : 10 de marzo del 2016

II- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

“Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.”

2.2. SESIÓN: N° 01

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: **“Jugamos a conocer los cuantificadores muchos y pocos”**

2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III- PRODUCTO: Expresa la comparación de cuantificadores muchos, pocos, ninguno jugando a la tiendita en el aula.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias	Conocemos los cuantificadores muchos, pocos ninguno	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” jugando a la tiendita en el aula.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la visita a la tienda de la señora Olga para observar que productos vende, recordando las normas y cuidados que debemos mantener durante la visita. ✓ En la tienda de la señora Olga el docente orienta la observación de los niños mediante preguntas: ¿Dónde estamos? ¿Qué productos observan en la tienda de la señora Olga? ¿Cómo están organizados? ¿Todos tienen precio? ¿Cómo hacen las personas para comprar dichos productos? ¿Alguna vez han comprado en una tienda? ¿Qué productos han comprado en una tienda? y ¿Para qué? ¿Qué productos que observamos en la tienda hay muchos? ¿Qué productos que observamos en la tienda hay menos? ¿Qué productos no hay? ✓ Luego los niños observan la transacción de compra y venta de un producto que se realiza en la tienda, el docente compra algún producto, llamando su atención para que noten el dinero que entrega, el producto y el vuelto que recibe. ✓ Los niños se despiden agradeciendo a la señora Olga por su valiosa colaboración y atención. 	<p>Visita</p> <p>Diálogo</p> <p>Moneda de 1 sol</p>	15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Regresamos al aula y comentamos sobre la visita realizada: ¿Cómo se sintieron al visitar la tiendita de la señora Olga? ¿Qué productos había más en la tienda de la señora Olga? ¿Qué productos habían menos en cantidad? ✓ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión a trabajar el día de hoy: “comparamos cuantificadores de muchos, pocos, ninguno jugando a la tiendita en el aula.” ✓ El docente les pregunta ¿les gustaría realizar una tiendita en el aula? ¿Cómo podemos organizar nuestra tiendita? ¿Qué productos y materiales necesitamos? 	<p>Diálogo</p> <p>Cartulinas Cajas Monedas Latas papas mesas sillas, etc</p>	25 min



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En grupos se les reparte cartulinas con precios, cajas para colocar los productos (caramelos, papas, frutas) latas de leche, frutas, monedas y plata. ✓ Ubican en un espacio del aula las mesas para poner los productos de la tiendita del salón. ✓ Cada grupo eligen a sus vendedores, mientras los demás niños observan lo que tienen la tienda de los demás grupos y de cómo están organizadas. ✓ Observamos y establecemos diferencias con los productos de nuestras tienditas ¿En qué tienda hay muchos productos? y ¿en qué tienda hay menos productos? ¿Qué tienda tienes muchas leches? ¿Qué tienda tiene pocas papas? ¿Qué tienda no vende frutas? ✓ El docente hace la primera compra, mostrando el producto y la moneda de un sol que cuesta el producto. ✓ Luego los niños observan las tienditas y los precios de los productos y utilizan sus monedas para comprar lo que quieran, comparando los precios, estableciendo los cuantificadores de muchos, pocos. ✓ Terminada la actividad, el docente pregunta: ¿Qué les pareció tener su propia tiendita? ¿Qué compraron? ¿Qué vendieron? ¿Qué productos que compraron costó mucho? ¿Qué productos que compraron costó menos? ✓ Se les entrega a los niños la ficha de trabajo del libro de matemática del MED (pág. 143) y sus autoadhesivos (pág. 297) para que organicen su tienda. ✓ Trabajan una ficha de trabajo, en donde van a pintar en donde hay muchos caramelos y pegan plastilina en donde hay menos caramelos. ✓ Exhiben y exponen sus trabajos. 	<p>Hojas bond</p> <p>Ficha del MED</p>	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Les gusto el juego de la tiendita en el aula? ¿Qué dificultades tuvieron para armar su tiendita? ¿Cómo las superaron? ¿Qué tiendita tubo muchos productos? ¿hemos empleado los cuantificadores muchos, pocos y ninguno al jugar a la tiendita? ¿Para qué nos servirá los cuantificadores de muchos, pocos, ninguno que hemos aprendido el día de hoy? 	<p>Dialogo</p>	<p>5 min</p>

VI- INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias. Lista de cotejo

- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

- ❖ Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestro niños y niñas? Área curricular Matemática 3, 4, y 5 años.
- ❖ Guía docente para el uso de los cuadernos de trabajo Aprendemos jugando para niños y niñas de 4 y de 5 años
- ❖ Evelina Brinnitzer, María Edith Collado, Gabriela Fernández Panizza, María Fernanda Gallego, Silvia Pérez, Flavia Santamaría: El juego en la enseñanza de la Matemática: Actividades para los ejes: Número, Operaciones, Magnitudes y Medida, Geometría, Estadística y Probabilidad 60 juegos. Novedades Educativas- 2015

LISTA DE COTEJO

I.E.I. N° 844 CHIMCHIN – ASUNCIÓN

5 AÑOS

Actividad: Conocemos los cuantificadores de muchos, pocos y ninguno jugando a la tiendita

ÁREA: MATEMÁTICA							
N°	INDICADORES	Expresa la comparación de cantidades empleando los cuantificadores muchos, pocos, ningunos en el juego de la tiendita en el aula		Utiliza cuantificadores muchos, pocos al comparar diversos productos en el juego de la tiendita en el aula		Agrupa objetos mencionando acertadamente cuantificadores de muchos, pocos, uno y ninguno	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	COD. 1						
2	COD. 2						
3	COD. 3						
4	COD. 4						
5	COD. 5						
6	COD. 6						
7	COD. 7						
	TOTAL						

Docente responsable de la sesión: Roger Fernando Muñoz Rojas

Fecha: Cajamarca, 10 de marzo del 2016

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02 NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.5. NOMBRE DE LA I.E. : I.E.I. N° 844 CHIMCHIN - ASUNCIÓN

1.6. EDAD : 5 AÑOS

1.7. DOCENTE : ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS

1.8. FECHA : 11 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

“Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin - Asunción”

2.2 SESIÓN: N° 02

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: **“jugamos entre amigos a quitar objetos mediante el juego de la mata gente”**

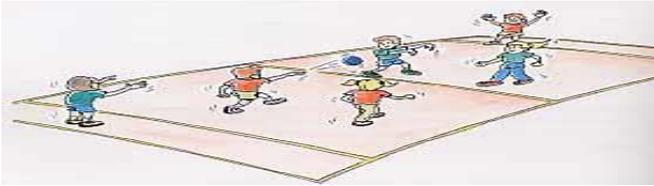
2.4- DURACIÓN: **45 minutos**

III- PRODUCTO: Identifica cantidades de quitar objetos mediante el juego de la mata gente.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	MATEMATIZA SITUACIONES	JUGAMOS A QUITAR OBJETOS	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Salimos al patio con los niños en forma ordenada y participamos del juego: “La mata gente”  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pedimos a los niños a ponerse de pie para ir al patio a jugar a la mata gente en la que vamos quitando de 1 en 1 de manera sucesiva hasta llegar a la unidad. ✓ Regresamos al aula y comentamos el juego mediante preguntas: ¿Qué hicimos en el patio? ¿A qué hemos jugado? ¿Ya han jugado este juego? ¿Cuántos niños había al inicio del juego? ¿Qué paso cada vez que se mataba un niño con la pelota? ¿Cómo quedaba la cantidad de niños, aumentaba o disminuía? ¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se quita uno? ✓ Los niños son informados que jugaran a quitar objetos. 	<p>juego</p> <p>diálogo</p>	15 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Después se les entrega piedritas de colores y se les indica que quiten diferentes cantidades. ✓ Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando. 	<p>sillas</p> <p>Pepitas de colores</p> <p>Hija bond</p>	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños en asamblea responden preguntas: ¿Que hicimos Hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué paso con las cantidades cada vez que quitábamos uno? ¿Les gusto? 	Diálogo	5 min

VII- INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA.

- ❖ Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestro niños y niñas? Área curricular Matemática 3, 4, y 5 años.
- ❖ Evelina Brinnitzer, María Edith Collado, Gabriela Fernández Panizza, María Fernanda Gallego, Silvia Pérez, Flavia Santamaría: El juego en la enseñanza de la Matemática: Actividades para los ejes: Número, Operaciones, Magnitudes y Medida, Geometría, Estadística y Probabilidad. 60 juegos. Novedades Educativas 2015.

LISTA DE COTEJO

I.E.I. N° 844 CHIMCHIN – ASUNCIÓN

5 AÑOS

Actividad: jugamos entre amigos a quitar objetos mediante el juego de la mata gente

ÁREA: MATEMÁTICA					
N°	INDICADORES	Identifica cantidades y acciones de quitar objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente.		Realiza la acción de quitar objetos según lo que se indica	
		SI	NO	SI	NO
1	COD. 1				
2	COD. 2				
3	COD. 3				
4	COD. 4				
5	COD. 5				
6	COD. 6				
7	COD. 7				
	TOTAL				

Docente responsable de la sesión: Roger Fernando Muñoz Rojas
Cajamarca, 11 de marzo del 2016

ANEXO 3: Instrumentos de evaluación

Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión (10)

Instrumentos para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje

DOCENTE: ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS ÁREA: MATEMÁTICA

SECCIÓN: 01

FECHA: 10 de marzo del 2016

Categorías	Indicadores	Ítems	Acuerdo		Observaciones y sugerencias
			Sí	No	
Inicio	Considera actividades para la motivación.	La motivación cuenta con actividades para la motivación.			
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.			
	Recoge los saberes previos.	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.			
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.			
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.			
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.			
Desarrollo	Utiliza estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimientos.			
		Las estrategias de aprendizaje son congruentes con su propuesta pedagógica.			
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.			
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.			
	Considera actividades para la	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.			

Término	transferencia del aprendizaje	La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.			
	Planifica la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición.			
		Las actividades de metacognición favorecen la reflexión sobre los aprendizajes.			
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación			
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación			

ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS
DOCENTE DE AULA

Ficha de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS
2. I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción
3. Lugar: Chimchin
4. Edad de los niños: 5 años
5. Fecha: 10 de marzo del 2016

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. Nombre de la sesión: “Jugamos a conocer los cuantificador muchos, pocos y ninguno al jugar a la tiendita”
2. Estrategia: actividad lúdica: “Las tienditas de Chimchin”

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	SI	NO
1. Indico pautas y reglas para realizar el juego de la tiendita		
2. Establezco un clima de confianza y permito el disfrute en sus actividades		
3. Planteo situaciones retadoras a los niños al jugar a la tiendita		
4. Permití a los niños a la observación y manipulación de los diversos objetos al jugar a la tiendita		
5. Aprovecho los espacios dentro y fuera del aula adecuadamente al realizar sus actividades		
6. Organicé adecuadamente los equipos de trabajo para la realización de sus actividades en el juego de la tiendita		
7. Promuevo el trabajo cooperativo e individual en mis niños		
8. Los materiales que utilice estuvieron acorde con mi estrategia		
9. Promuevo la representación mediante el dibujo		
10. Motivó a la exhibición y valoración de sus trabajos.		

Roger Fernando Muñoz Rojas

Docente de aula

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS
2. I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción
3. Lugar: Chimchin
4. Edad de los niños: 5 años
5. Fecha: 11 de marzo del 2016

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. Nombre de la sesión: “Jugamos entre amigos a quitar objetos juego de la mata gente”
2. Estrategia: Actividad lúdica: “juego la mata gente”

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	SI	NO
1. Indico pautas y reglas para realizar el juego de la tiendita		
2. Establezco un clima de confianza y permito el disfrute en sus actividades		
3. Planteo situaciones retadoras a los niños al jugar a la mata gente		
4. Permití a los niños a la observación y manipulación de los diversos objetos al jugar a la mata gente		
5. Aprovecho los espacios dentro y fuera del aula adecuadamente al realizar sus actividades		
6. Organicé adecuadamente los equipos de trabajo para la realización de sus actividades en el juego de la tiendita		
7. Promuevo el trabajo cooperativo e individual en mis niños		
8. Los materiales que utilice estuvieron acorde con mi estrategia		
9. Promuevo la representación mediante el dibujo		
10. Motivó a la exhibición y valoración de sus trabajos.		

Roger Fernando Muñoz Rojas

Docente de aula

Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia (10)

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Chimchin-Asunción, 10 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 844 Chimchin
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” jugando a la tiendita en el aula.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 01
- 1.6. Docente participante: ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS

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 tenía establecido mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar, además mis niños participaron con mucho entusiasmo y alegría.

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

No porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje.

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

Se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

El tiempo y mantener el orden en clases.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: Chimchin-Asunción, 11 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 844 Chimchin.
- 1.3. Título del Proyecto de Investigación: Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 02
- 1.6. Docente participante: ROGER FERNANDO MUÑOZ ROJAS

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 tenía bien establecido mi sesión de aprendizaje y el resultado de mis niños fue satisfactorio, participando con entusiasmo y dedicación.

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

No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje

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

Se empleó de manera adecuada los materiales didácticos de la sesión realizada, donde mis niños participaban activamente.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje?

El instrumento de evaluación que se aplicó es una lista de cotejo y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.

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

Tiempo y mantener el orden en clases

Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el logro de aprendizaje

Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los niños

Título del trabajo de investigación:

“Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción”

Investigador: Roger Fernando Muñoz Rojas

Área: Matemática

Edad de los niños: 5 años

Fecha: 08 de marzo del 2016

Instrucciones: marca en el casillero según corresponda.

Estudiantes	INDICADORES																				Puntaje
	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” jugando a la tiendita en el aula.		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente.		Agrupa objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada.		Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que, aplicando el juego de coloca la bolicha en el hoyo		Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias.		Reconoce el cuadrado en diferentes figuras geométricas		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el rey manda y la gallinita ciega		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el bingo de los números.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
COD. 1		✓		✓	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
COD. 2	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
COD. 3		✓		✓	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
COD. 4	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
COD. 5		✓	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
COD. 6	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
COD. 7		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Lista de cotejo para la evaluación de salida de los niños

Título del trabajo de investigación:

“Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 844 Chimchin-Asunción”

Investigador: Roger Fernando Muñoz Rojas

Área: Matemática

Edad de los niños: 5 años

Fecha: 27 de junio del 2016

Instrucciones: marca en el casillero según corresponda.

Estudiantes	INDICADORES																				Puntaje
	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” jugando a la tiendita en el aula.		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente.		Agrupa objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada.		Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las expresiones más que o menos que, aplicando el juego de coloca la bolicha en el hoyo		Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando medidas arbitrarias.		Reconoce el cuadrado en diferentes figuras geométricas		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el rey manda y la gallinita ciega		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje mediante el juego el bingo de los números.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de pequeño a grande		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
COD. 1	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
COD. 2	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
COD. 3	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
COD. 4	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
COD. 5	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
COD. 6	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
COD. 7	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		

EVIDENCIAS FOTOGRAFÍCAS

1° SESIÓN DE APRENDIZAJE



Visitando la tiendita de la señora Olga



Organizando sus tienditas.



Actividad lúdica: Jugando a la tiendita en el aula

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿Qué actividades lúdicas debo utilizar para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN?	<p>OBJETIVO GENERAL Aplicar actividades lúdicas innovadoras para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN?</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Aplicar el juego de la tiendita en el aula para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p>	La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, de agrupar objetos con material concreto, las bolichas, comparar el peso de objetos, juego reconociendo las figuras geométricas, la gallinita ciega, el bingo de los números, jugando a los tamaños y agregar u quitar objetos con material concreto permitirán desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN?	<p>Actividades lúdicas que desarrollan la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</p> <p>Juego de la tiendita Juego de la mata gente Juego agrupar objetos con material concreto Juego de las bolichas Juego comparando el peso de objetos Juego reconociendo las figuras geométricas Juego la gallinita ciega Juego el bingo de los números Jugando a los tamaños Juego de agregar o quitar objetos</p>	<p>Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” jugando a la tiendita en el aula.</p> <p>Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto mediante el juego de la mata gente.</p> <p>Agrupar objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada mediante el juego el barco se hunde.</p> <p>Expresa la comparación de cantidades, de objetos mediante las</p>	<p>Sesiones de aprendizaje Fotos Imágenes Videos Diarios de reflexión</p>

	<p>Aplicar el juego de la mata gente para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego agrupar objetos con un solo criterio con material concreto para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego de colocar las bolichas en el hoyo para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas de la tiendita, la mata gente, las bolichas (acción - enseñanza)</p> <p>Permitirán desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad (resultado-aprendizaje)</p>	<p>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</p> <p>Definición Importancia</p>	<p>expresiones más que o menos que, mediante el juego de las bolichas</p> <p>Participa de los diferentes juegos</p>	<p>Prueba de inicio Prueba de salida Lista de cotejo Guía de observación Videos</p>
--	--	---	--	---	---

	<p>años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN</p> <p>Aplicar el juego comparar el peso de los objetos con material concreto para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego reconociendo las figuras geométricas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego de la gallinita ciega para desarrollar la competencia actúa y</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego del bingo de los números para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego jugando a los tamaños para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.</p> <p>Aplicar el juego de agregar y quitar objetos con material concreto para desarrollar la</p>				
--	--	--	--	--	--

	competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN.				
--	--	--	--	--	--

AUTORIZACIÓN

Yo, **WILDER MODESTO CERNA SANCHEZ**, identificado con DNI: 46342844, padre de familia de la niña **DIANA MEDALI CERNA VIGO**, con DNI: 62403721, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

WILDER MODESTO CERNA SANCHEZ

DNI: 46342844

AUTORIZACIÓN

Yo, **JUAN DE DIOS CASTILLO RASCO**, identificado con DNI: 26721875, padre de familia de la niña **CARLITA CASTILLO TRIGOSO**, con DNI: 62345742, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

JUAN DE DIOS CASTILLO RASCO

DNI: 26721875

AUTORIZACIÓN

Yo, **RICARDO CORTEZ DE LA CRUZ**, identificado con DNI: 41563610, padre de familia de la niña **YAMELIN ANALI CORTEZ SANCHEZ**, con DNI: 62403684, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

RICARDO CORTEZ DE LA CRUZ

DNI: 41563610

AUTORIZACIÓN

Yo, **RICARDO CORTEZ DE LA CRUZ**, identificado con DNI: 41563610, padre de familia del niño **JEINER JERSON CORTEZ SANCHEZ** , con DNI: 62403683, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

RICARDO CORTEZ DE LA CRUZ

DNI: 41563610

AUTORIZACIÓN

Yo, **ANIBAL TOCAS RASCO**, identificado con DNI: 26712309, padre de familia del niño **PORFIRIO ADAN TOCAS TORRES**, con DNI: 62258916, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

ANIBAL TOCAS RASCO

DNI: 26712309

AUTORIZACIÓN

Yo, **SEGUNDO CORTEZ VIGO**, identificado con DNI: 40470304, padre de familia del niño **MILTON ISAAC CORTEZ MEDINA**, con DNI: 62345743, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

SEGUNDO CORTEZ VIGO

DNI: 40470304

AUTORIZACIÓN

Yo, **JESUS LAUREANO HUAMAN ALVAREZ**, identificado con DNI: 41164425, padre de familia de la niña **JHAYLI YUBICSA HUAMAN SOLON**, con DNI: 62403656, estudiante de la I.E.I. N° 844 CHIMCHIN; autorizo al profesor Roger Fernando Muñoz Rojas publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación del Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a Docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II ciclo Nivel de Educación Inicial, en ámbito rural, región Cajamarca.

Chimchin, 21 de noviembre del 2016

JESÚS LAUREANO HUAMÁN ALVAREZ

DNI: 41164425



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 OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las diez horas del día veinticuatro de abril del 2017, se reunieron en el ambiente 114.203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Víctor Manuel Bardales Jocabí
2. Secretario: Docente H.G. Rogelio Amador Huaccha Aquilar
3. Vocal: Docente Lic. Elvira Luis Risco Zúñiga

Y en calidad de asesor el docente: Dr. Virgilio Gómez Vargas

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia de lectura y escritura matemáticamente en estudiantes de 5 años de la I.E.T. N° 849 Chimbón USTI Cajamarca, 2016

Presentado(a) por Roger Fernando Muñoz Rojas, 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 aprobado, con el puntaje acumulado de: además (14) puntos adicionales.

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

Siendo las once 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, 24 de abril del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



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: ROGER FERNANDO MUÑOZ ROTAS

DNI /Otros N°: 41008737

Correo electrónico: ROGERANDRE2008@HOTMAIL.COM

Teléfono: 076312256 - 970018579

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magíster Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE 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. N°844 CHIMCHEN-UGEL CATAMARCA, 2016.

Asesor: M. Cs. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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


Firma

10 / 10 / 2017
Fecha

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