



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



CAJAMARCA
UNIVERSIDAD

EDUCACIÓN
FACULTAD
DE

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA
COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN
SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS DE LA I. E. I N° 630, NARANJO MAYO,
CHOROPAMPA, CHOTA, 2 016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Eyser Yony Rojas Delgado

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
EYSER YONY ROJAS DELGADO
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE

FACULTAD
DE

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS DE LA I. E. I N° 630, NARANJO MAYO, CHOROPAMPA, CHOTA, 2 016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Eyser Yony Rojas Delgado

Aprobado por el Jurado Evaluador:

M. Cs. Carmela Nacarino Díaz

Presidente

Ing. Wilson Eduardo Vargas Vargas

Secretario

Ing. Segundo Florencio Vásquez Alcántara

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

DIOS por ser el padre amoroso que siempre está conmigo, por darme la fortaleza necesaria en el ascenso de cada peldaño de mi vida, ser quien no dejó que desmayara y me rindiera a pesar de las adversidades, sin él no estuviera culminando esta etapa de mi vida tan anhelada.

De manera especial dedico esta tesis a mis queridos padres: Gerardo y Elizabet quienes, con amor y de corazón supieron brindarme su apoyo incondicional, ser mi luz para guiarme, la paciencia y las palabras sabias que supieron darme en el momento oportuno para seguir adelante, son mi orgullo y ejemplo a seguir, gracias a ustedes soy la persona que soy, a mis hermanos por su apoyo y sus palabras de aliento.

A mi esposa Flor Norelli quien con su cariño y esfuerzo me brindó su apoyo incondicional y gran espíritu de amor quien día a día siembra en mí ideas de superación y progreso que hacen fácil mi caminar y sin duda la más importante.

A mi adorado hijo Jhon David porque con su sonrisa siempre llenará mi vida de alegría ya que él es mi razón de ser.

Eyser Yony.

AGRADECIMIENTOS

Doy infinitas gracias de manera muy especial a Dios por haberme concedido la vida y la salud por guiarme por el camino del bien y la superación.

Así mismo hago extensivo mi agradecimiento a los representantes del Ministerio de Educación y a las personas que hicieron que esta Segunda Especialidad sea posible: al Rector de la Universidad Nacional de Cajamarca, al coordinador académico de la facultad de Educación, a la docente Selfida Cruzado Cercado por ese sacrificio y dedicación en el Acompañamiento Pedagógico, por la asesoría de manera individual en la planificación de las sesiones de aprendizaje en el programa de Segunda Especialidad y quien contribuyó y trabajó de manera coordinada para sacar adelante este programa.

De manera especial al profesor asesor Elmer Luis Pisco Goicochea, por su comprensión paciencia, apoyo y empuje durante este ciclo de vida; por su orientación y culminación del presente trabajo de investigación.

El autor

ÍNDICE GENERAL

Ítem	Pág.
Agradecimientos.....	v
Índice general	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
Introducción.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	5
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	6
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
III. SUSTENTO TEÓRICO	9
3.1. Marco Teórico.....	9
3.1.1. Teoría del juego simbólico de Friedrich Froebel	9
3.1.2. María Montessori y su Método	10
3.1.3. Teoría de los estadios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget ...	11
3.1.4. Teoría sociocultural de Lev S. Vygotsky	12
3.1.5. Bruner y el aprendizaje por descubrimiento	13
3.1.6. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel	14
3.1.7. Enfoque de resolución de problemas	15
3.2. Marco conceptual.....	16
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	25
4.1. Tipo de la investigación.....	25
4.2. Objetivos.....	25
4.2.1. Objetivos de la Investigación Acción	25
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica	26
4.2.2.1. Hipótesis de acción	26
4.3. Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	26
4.4. Población y muestra.....	27
4.5. Instrumentos de registro de datos	27

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	30
5.1. Matriz del plan de acción.....	31
5.2. Matriz de evaluación.....	32
5.2.1. De las acciones.....	32
5.2.2. De los resultados	32
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	33
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	33
6.2. Triangulación	40
6.3. Lecciones aprendidas	41
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	43
7.1. Matriz de difusión	43
CONCLUSIONES	44
SUGERENCIAS	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
ANEXOS	48
Matriz de consistencia de la investigación acción	49
Diario de campo N° 01.....	51
Diario de campo N° 02.....	52
Matriz de análisis categorial.....	53
Mapa conceptual de la deconstrucción	54
Sesiones de aprendizaje N° 01 de la práctica pedagógica innovadora.....	55
Evidencias fotográficas	57
Diario reflexivo N° 01.....	59
Rúbrica N° 01.....	60
Ficha de validación de la sesión de aprendizaje.....	61
Sesiones de aprendizaje N° 03 de la práctica pedagógica innovadora.....	62
Evidencias fotográficas	64
Diario reflexivo N° 03.....	66
Rúbrica N° 03.....	67
Ficha de validación de la sesión de aprendizaje.....	68

ÍNDICE DE TABLAS

Ítem	Pág.
TABLA N° 01 Análisis de las sesiones de aprendizaje	69
TABLA N° 02 Aplicación de la estrategia de investigación Acción.....	70
TABLA N° 03 Análisis de diarios reflexivos	71
TABLA N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y de salida	73
TABLA N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.....	74
Autorizaciones para publicaciones de evidencias fotográficas	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Ítem	Pág.
GRÁFICO N° 01 Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones desarrolladas.....	33
GRÁFICO N° 02 Número de ítems desarrollados en cada sesión de aprendizaje, según la estrategia aplicada.....	35
GRÁFICO N° 03 Número de sesiones en los que se cumplieron los diarios reflexivos.....	36
GRÁFICO N° 04 Resultados de aprendizajes de la prueba de entrada y de salida según número de estudiantes.....	38
GRÁFICO N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.....	39
Mapa de la deconstrucción.....	54

RESUMEN

El presente informe de investigación denominado: APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I. E. I N° 630, NARANJO MAYO, CHOROPAMPA, CHOTA, 2 016, tiene por finalidad resaltar la mejora de la práctica pedagógica después de haber detectado mis debilidades, fortalezas y vacíos pedagógicos en la aplicación de juegos psicomotrices para dar solución a las necesidades educativas de enseñanza aprendizaje y lograr en los estudiantes la competencia matemática.

Ha permitido identificar el nivel de conocimientos que tienen los docentes respecto a la aplicación de juegos psicomotrices durante la realización de la práctica pedagógica con estudiantes del nivel de educación inicial.

Después de haberse detectado el problema mediante la elaboración de los diarios de campo y haciendo el análisis categorial de los mismos, se elaboró un plan de acción, orientado a solucionar en gran parte dicha problemática; esperando obtener buenos resultados durante el desarrollo de las actividades programadas con la aplicación de diferentes juegos psicomotrices, pues esto ayudará a los estudiantes a desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los estudiantes 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, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

Esta investigación se enmarcó dentro del enfoque cualitativo orientado a una investigación de campo de carácter descriptivo, la información fue aportada por los niños de la I. E. I. N° 630. La técnica utilizada para la recolección de la información fue los 10 diarios de campo donde se evidencian las dificultades que afronta el docente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Para finalizar la información obtenida se realizó una matriz de consistencia registrando las fortalezas y debilidades, vacíos pedagógicos obtenidos durante la realización de la práctica pedagógica.

Palabras clave: Competencia, capacidad, práctica pedagógica, estrategias metodológicas, juegos psicomotrices y aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of the present research work, THE USE OF PSYCHOMOTIVE GAMES TO ACHIEVE THE ACT AND THINK MATHEMATICALLY IN QUANTITY SITUATIONS SKILL IN THE AREA OF MATHEMATICS WITH FOUR AND FIVE-YEAR OLD STUDENTS OF THE 630 SCHOOL, NARANJO MAYO, CHOROPAMPA, CHOTA, 2016, is to highlight the improvement of my pedagogical practice after having identified my weaknesses, strengths and pedagogical gaps in the use of psychomotive games to meet our teaching and learning educational needs and to get the students to achieve mathematical skill. This has allowed to identify the teachers' level of knowledge with respect to the use of psychomotive games in their pedagogical practice with Elementary 4 and 5 students. After identifying the problem through the development of field journals and analyzing its categories, an action plan was developed in order to primarily solve such problems, expecting to obtain good results during the programmed activities using various psychomotive games, since this will help the students to develop ways of acting and thinking mathematically in various situations that allow students to interpret or act upon real life situations based on intuition, setting assumptions, educated guesses and hypothesis, making inferences, deductions, arguments and demonstrations, communicating and other skills such as the development of methods and useful attitudes to organize, quantify and measure facts and phenomena in real life situations and to consciously act upon it.

This research work was developed with a qualitative approach, with a descriptive field research orientation. The information was provided by the children of the 630 School. The technique used to collect data consisted of ten field journals where the difficulties the teacher dealt with in his learning sessions were recorded. Lastly, the data collected on my strengths, weaknesses and pedagogical gaps during my pedagogical practice was recorded in the consistency matrix designed for that purpose.

Key words: skill, ability, pedagogical practice, methodological strategies, psychomotive games and learning.

INTRODUCCIÓN

Siendo la educación un factor indispensable para el avance de los pueblos y considerando que los juegos psicomotrices y el desarrollo lógico matemático tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Los juegos psicomotrices enseñan a los estudiantes a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico matemático, desarrollándolo a través de los sentidos, razonamiento, enseñándole a pensar con espíritu crítico; los juegos psicomotrices, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de las matemáticas, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático, y se desarrolla a través de los sentidos.

Como dice (Bécquer, 2002) los niños suelen recurrir de forma espontánea y natural a la actividad física de manera instintiva para desarrollar sus capacidades motoras y matemáticas. Por eso es que los pediatras resaltan tanto la aplicación de estos, y de una constante observación de las manipulaciones del niño durante el período de aprendizaje, así como las respuestas motrices voluntarias y al razonamiento matemático. Hay que poner especial atención al aprendizaje motor inicial pues de este depende en gran medida que se puedan aprender otros conocimientos.

Es evidente la necesidad de generar competencias de enseñanzas dinámicas que incluyan juegos psicomotrices para incentivar el desarrollo del pensamiento matemático enfatizando la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, debido a que la fuerte relación entre estos dos componentes se puede vislumbrar cuando mediante el juego, el niño logra hacer procesos de abstracción en los cuales la información es más asimilada, ya que se procesa de forma instintiva para ser utilizada con posterioridad.

El tema de estudio tiene especial importancia debido a que a través de juegos psicomotores se pretende proporcionar aprendizajes, adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades de forma natural y agradable. Los principales beneficiarios de la presente investigación son los docentes, así como los estudiantes de la I. E. I. N° 630 y los padres de familia del caserío de Naranjo Mayo – Choropampa.

Por los antecedentes antes señalados, fue necesario investigar con profundidad el presente tema, para emitir criterios de valor sobre la función del juego psicomotor e

incrementar su bagaje cultural y poner en práctica en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y de esta manera lograr la competencia matemática en los estudiantes, así realizar sugerencias que posibilitaron el correcto desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Cabe señalar que existió la suficiente motivación y sobre todo a la aceptación, colaboración de docentes del nivel primario, estudiantes, padres de familia, autoridades, formadores de la Universidad Nacional de Cajamarca, acompañante pedagógico y población en general, además se ha contado con los recursos necesarios para la investigación y una buena motivación por parte del investigador.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

Como docente de Educación Primaria y hoy en día estar laborando en el nivel inicial desde el año 2015, año en que se inició los estudios de una Segunda Especialidad realizados en la Universidad Nacional de Cajamarca gracias a un convenio con el Ministerio de Educación, me permito describir mis logros y dificultades que tuve al trabajar con estudiantes de 4 y 5 años de edad específicamente en la aplicación de juegos psicomotrices los que permitirán mejorar la socialización y desarrollar sus competencias en el área de matemática.

Durante mi que hacer pedagógico y como docente de estudiantes de 4 y 5 años de edad de la I. E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, comprensión del distrito de Choropampa, provincia de Chota, me permito narrar los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en clase.

Durante el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje he podido identificar las siguientes categorías: rutinas, motivación, estrategias, medios y materiales y evaluación. Todas estas categorías son parte del desarrollo de una sesión de aprendizaje que de manera reflexiva se han determinado en el cuadro de matriz de frecuencias de la práctica pedagógica.

Las RUTINAS la podemos definir como un conjunto de hábitos que se adquiere al repetir una misma tarea o actividad muchas veces. La rutina implica una práctica que, con el tiempo, se desarrolla de manera casi automática y que conducen a desarrollar fortalezas y debilidades en los estudiantes. Durante mi trabajo pedagógico la MOTIVACIÓN la puedo considerar como una actividad rutinaria que siempre acostumbro realizar para mantener la atención e interés de los estudiantes. Dentro de las actividades de rutina aplicadas tenemos: saludo, oración, canciones e interrogantes. Durante mis sesiones de aprendizaje siempre acostumbro a motivar a mis niños mediante el diálogo, realizo preguntas abiertas y genero un ambiente de confianza para que el estudiante exprese lo que siente, desarrolle la capacidad comunicativa, sea productivo y argumentativo que dentro de su formación se convierte en una fortaleza importante para su vida; pero en

otros casos hay presencia de debilidades como la siguiente: pocas veces reflexionamos de nuestros actos después de cada clase.

Los MEDIOS Y MATERIALES que son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de los alumnos, en el cual se ha detectado como una debilidad que no hay materiales educativos que ayuden o faciliten al estudiante a desarrollar aprendizajes significativos.

La EVALUACIÓN que es hoy en día un problema en todos los educadores, se interesan más en el desarrollo abrumador de lograr que el estudiante escriba al terminar los 5 años de edad que se ha convertido en una debilidad para el docente, dejando de lado el juego la libertad de expresión, comprensión y producción, es decir dejando de lado el desarrollo de sus competencias básicas. Sin embargo, la fortaleza que llevo es la evaluación que realicé al final de cada sesión de aprendizaje, es donde me conduce a reflexionar sobre mis debilidades obtenidas.

Las ESTRATEGIAS que es el punto clave para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes y que se define como el conjunto de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado. Cuando aplico mis sesiones de aprendizaje me ha permitido desarrollar y detectar las siguientes fortalezas: empleo algunos juegos, lo hago dinámica la clase, hago participar y participo junto a ellos, al mismo tiempo he detectado la siguiente debilidad: que el desconocimiento de estrategias y por no tener el conocimiento necesario de la aplicación de juegos psicomotrices considero que estoy frente a un problema que repercute en el desarrollo de mi práctica pedagógica, así como también considero que no están acorde de la realidad o a su nivel de mis estudiantes. Como producto del análisis textual se presenta el siguiente problema: **la falta de juegos psicomotrices que impide lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática.**

Teniendo en cuenta que la Institución Educativa donde fue aplicado este trabajo de investigación los estudiantes de 4 y 5 años no identifican las nociones espaciales, lo cual se les hace muy difícil ubicarse tanto en el tiempo y espacio es por eso que a través de la aplicación de los juegos psicomotrices será de utilidad

para trabajar y lograr desarrollar la capacidad de matematización y comunicación del área de matemática y lograr desarrollar todos aquellos aspectos cognitivos, motores ubicándose en el tiempo y en el espacio, utilizándolos de forma plástica y creativa.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El caserío de Naranjo Mayo, comprensión del distrito de Choropampa, provincia de Chota, región Cajamarca, se encuentra ubicado al sur del distrito de Choropampa. Limita con las comunidades de La Capilla, Congona y Buenos Aires. En este caserío se encuentra ubicado la Institución Educativa, a una distancia de 80 km y un tiempo aproximado de 7 horas desde la capital de provincia hasta el lugar.

La I. E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, se creó el 15 de abril del año 2014; mediante Resolución Directoral N° 1220-2014-ED-CAJ.

Esta institución, cuenta con un área de terreno para la construcción del local institucional; pero por el momento, viene funcionando en los ambientes de la Institución Educativa del Nivel Primario, albergando a 12 estudiantes de las edades de 4 y 5 años. La Institución Educativa del Nivel Inicial es unidosente y cuenta con un docente contrato por la UGEL Chota.

El caserío de Naranjo Mayo tiene un clima templado, es una zona regularmente productiva, esto permite que los pobladores usen las tierras para cultivar sus sembríos, y obtener pastos para su ganado. A pesar de no tener otros ingresos los padres de familia se muestran aptos para colaborar con lo necesario para la educación de sus hijos.

Se caracteriza por su producción agrícola de frutas y café. Su producción en esta comunidad es una suma exquisita porque produce plantas frutales como el café, papaya, naranja, lima, limón, granadilla, palta, diversas variedades de plátanos y otros cultivos como: yuca, maíz, alverja, camote, trigo, cebada y una gran variedad de verduras.

El caserío está conformado por personas muy sociables y bondadosas, dedicadas a la agricultura y a la ganadería, lo cual es el sustento para sus familias.

Casi el 90% de los padres de familia no han culminado el Nivel Primario, lo que les dificulta enormemente en la educación de sus hijos.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

En la actual sociedad los estudiantes necesitan una formación estructurada que garanticen conocimiento, deberes y obligaciones, esto se puede lograr a través de la enseñanza - aprendizaje desde las instituciones del Nivel Inicial.

Se conoce perfectamente la importancia y la necesidad de que los estudiantes aprendan matemática a través de toda su vida estudiantil, lastimosamente esta ciencia no está al alcance de toda la población educativa, la mayoría de estudiantes ni siquiera alcanzan el nivel elemental en esta área, requisito indispensable para ascender en el ámbito académico.

Una de las razones para que se de este problema radica en los métodos de enseñanza obsoletos que aún se utiliza en la mayoría de instituciones educativas a nivel mundial, pues el estudiante no se prepara desde sus inicios o a corta edad, es decir antes de los 6 años.

En varios centros preescolares a nivel mundial los maestros no están preparados para guiar o asesorar a los infantes en el aprendizaje lúdico, es decir no están capacitados para transmitir el conocimiento, solo pueden repetir la información que se les ha transmitido por varias ocasiones, Jean Piaget llama a estas operaciones mentales como pre operacionales de Lógica Matemática, siendo estas: seriaciones, nociones, conservación de números por forma, tamaño, textura y color.

A pesar de que las instituciones del Nivel Inicial y escuelas de Educación Básica del país son los lugares de educación para los niños, en estructura y a nivel docente no se encuentran organizadas en lo concerniente a lo educativo, claro que tratan de mejorar la educación inicial pero no cuentan con los recursos humanos, ni técnicas necesarias para llegar a ese objetivo.

En la mayoría las instituciones del Nivel Inicial se observa la limitada aplicación de juegos psicomotores por parte de los docentes, situación que podría estar afectando al desarrollo de la competencia matemática: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, con implicaciones en el desarrollo de las estructuras mentales de los niños y niñas, en la comprensión de nociones, como: espacio, tiempo, lateralidad, esquema corporal, ritmo, movimiento, control

postural, tonicidad, nociones de tamaño, volumen, peso, que son la base para el futuro desarrollo en el aprendizaje del área de Matemática.

Durante la edad escolar, y mucho más en los primeros años, el infante requiere de actividad psicomotriz, para fortalecer su sistema sensorial y músculo – esquelético para moverse, pues este será la base para adquirir y desarrollar las demás áreas en el crecimiento, “Actitudes lúdicas favorecen a la convivencia, competencia e interacción con los demás” (Cabrera, 2009), (p. 23)

Es importante considerar que entre psicomotricidad y aprendizaje existe una estrecha relación que motivan la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior, los niños y niñas recrean situaciones de la vida real que les permiten, entre otras cosas, conocerse así mismo, establecer distintas relaciones con las personas de su entorno, resolver problemas utilizando la imaginación en tanto, que desarrolla su lenguaje, enriquece su vocabulario, su expresión oral, gestual, corporal y posteriormente el desarrollo social y emocional.

La finalidad de esta investigación fue conocer e identificar la relación que tiene el juego psicomotor con el desarrollo de la competencia matemática: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, de los estudiantes de 4 y 5 años, para lo cual se realizó un estudio de los juegos más apropiados que se puedan emplear en la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

Esta investigación se realizó con los estudiantes de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, provincia de Chota, región Cajamarca.

Para el posterior estudio se ha formulado la siguiente pregunta guía:

¿Qué debo hacer para que los estudiantes de 4 y 5 años de edad logren la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática empleando los juegos psicomotrices en la I. E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, provincia de Chota - Cajamarca?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El interés e inquietud que se tiene para la realización de este tema de investigación, se da por la observación de las necesidades y requerimientos que tenemos los docentes en relación al desarrollo de diferentes juegos psicomotrices, el papel que juega la recreación en las edades tempranas, está dirigido hacia el logro de la formación integral de los estudiantes.

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

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

En este sentido el presente trabajo de investigación tiene por finalidad dar a conocer que la educación psicomotriz permite establecer modos de intervenir en el desarrollo del niño desde la educación, enfocándose principalmente en diversos aspectos que van desde las dificultades de aprendizaje hasta la potenciación del desarrollo normal. Desde esta perspectiva, se plantea a la educación psicomotriz como una alternativa en la acción educativa del maestro de educación inicial, planteada desde una pedagogía activa, flexible y crítica que propone el movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales a través del movimiento y mucho más enfocadas en la matematización y comunicación.

Sin embargo, al no existir un trabajo previo a nivel local respecto a estos trabajos de investigación y no se da la debida importancia respecto a los juegos psicomotrices como un medio para estimular el aprendizaje y superar las brechas para mejorar nuestra práctica pedagógica en el aula. Este trabajo tiene como meta aportar algo en ese sentido y promover un estudio más profundo sobre el tema en futuros trabajos. Aportar algún elemento sobre el tema puede servir de apoyo a los docentes de Educación Inicial para que puedan leer y empaparse de conocimientos leyendo el presente exordio, pues ellos, al igual que los

estudiantes que se encuentran en la situación problemática, tienen que lidiar con las deficiencias en el uso de diferentes juegos psicomotrices para el logro de aprendizajes significativos. Para lograr mejorar nuestra práctica pedagógica en el nivel inicial es importante conocer los juegos psicomotrices que los estudiantes emplean de manera lúdica y de esta manera lograr desarrollar las capacidades de escucha y piensa matemáticamente en el área de Matemática, lo que en muchos centros iniciales lo que interesa es que el niño aprenda a leer y escribir muchas veces por exigencia de los padres, mediante el juego el niño logra hacer procesos de abstracción en los cuales la información es más asimilada, ya que procesa de manera instintiva para ser utilizada con posterioridad.

El tema de estudio tiene especial importancia debido a que a través de juegos psicomotores se pretende proporcionar aprendizajes, adquisición de conocimiento y desarrollo de habilidades de forma natural y agradable y mejorar mi práctica pedagógica.

Por tal motivo me he propuesto desarrollar el presente trabajo de investigación sobre la influencia de los juegos psicomotrices para emitir criterios sobre la función del juego psicomotor en el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, en los estudiantes de 4 y 5 años de edad sabiendo que la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, del mismo modo así poder realizar sugerencias que posibiliten el correcto desarrollo del área de Matemática, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco Teórico

El presente proyecto de investigación está basado en los siguientes enfoques y teorías:

3.1.1. TEORÍAS Y ENFOQUES

A. Teoría del Juego Simbólico de Friedrich Froebel.

Según (Yrigoyen, 2006) plante que:

Su pedagogía infantil se concentra fundamentalmente en sus medios de juegos y ocupación, los cuales permiten mantener y fortalecer la fuerza creadora del hombre a partir de la primera infancia. A través de la práctica de construcciones, cortados y pegados, facilitar y ejercitar las energías que dominan en cada niño, dándole vida y actividad desde muy temprana edad. La actividad del niño debe desarrollarse de manera espontánea, sin presiones y el docente debe ser orientador y suscitador de las experiencias, brindándole atención y apoyo y no determinando sus acciones. (p. 27)

Sin lugar a dudas lo que nos quiere dar entender la autora es que el niño o la niña su principal concentración es el juego ya que a través de ello el niño se mantiene ocupado y es allí donde los padres de familia y esencialmente nosotros los maestros de educación inicial debemos actuar y aprovechar para enseñarle diversas actividades a través de juegos, porque así el niño adquirirá un aprendizaje significativo y sirva de base para aprendizajes futuros.

B. María Montessori y su Método (1953-1970)

(Ortega de Hocevar, 2005) sobre el método de Montessori otorga un papel fundamental a la educación de los sentidos, en el cual menciona que:

Para cada uno de los sentidos hay un material específico y una actividad motriz: Los colores, formas, las dimensiones, los sonidos con su altura y timbre son experiencias que el niño adquiere a través de estos materiales que son los transmisores de sensaciones al cerebro, este material se maneja con un sentido lúdico, ya que hace parte de juegos que son fundamento del sistema, pues con ellos el niño consigue poner en orden el potencial psíquico que trae al nacer y lo hace con alegría y sin fatiga. (p. 27)

Todas las personas al nacer contamos con nuestros 5 sentidos (vista, olfato, gusto, tacto, y audición), los cuales se van desarrollando gradualmente, es por ello que desde el momento que un niño nace hay que ir estimulándolo utilizando material adecuado a la edad del niño ya que ellos son los transmisores de sensaciones que van al cerebro y también el niño al jugar con sus juguetes estará desarrollando su motricidad en forma lúdica.

También nos dice que: “La destreza del movimiento va pareja con la observación y se busca adquirir tanto el dominio del cuerpo como el material. Así la motricidad se convierte en un elemento básico para la formación de la subjetividad” (p. 28)

Teniendo en consideración el aporte de esta autora, utilizaremos el juego, los materiales de una manera lúdica como una estrategia para desarrollar las diversas actividades programadas para alcanzar nuestro objetivo trazado.

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

Para Piaget (MED, Guía de Aprestamiento de Educación Inicial, 2009) la evolución del espacio en el niño en los primeros meses de vida, se reduce al campo visual y al de las posibilidades motrices, podríamos hablar incluso de espacios no coordinados al referirnos a los diferentes campos sensoriales. Para Piaget este espacio característico del período sensorio motriz es un espacio de acción denominado espacio topológico, con predominio de las formas y las dimensiones. También menciona que:

En el período pre operacional el niño accede al espacio euclidiano en el que predomina las nociones de orientación, situación, tamaño y dirección; finalmente en el período de las operaciones concretas se alcanza el espacio racional que supera la concepción del espacio como esquema de acción o intuición y lo entiende como un esquema general del pensamiento y ocupa su lugar en el plano de la representación. Refiere también que el tiempo está muy ligado al espacio y es la duración que separa dos percepciones espaciales sucesivas, de hecho, comenzamos a notarlo gracias a la velocidad. En este sentido la noción de prisa, de espacio, precede a la de antes – después que es puramente temporal. (p. 99)

Las capacidades sensorio motrices, simbólica o de razonamiento, como aspectos esenciales de desarrollo del individuo, son los que condicionan el origen y evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego simbólico (abstracto- ficticio), el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo del grupo).

Analizando este aporte nos basaremos en el periodo pre operacional ya que el niño de educación inicial se encuentra en este periodo en el cual desarrollaremos las diversas orientaciones espaciales utilizando los jugos psicomotrices como una estrategia fundamenta.

Para Piaget (MED, Guía de Orientaciones Técnicas para la aplicación de la propuesta Pedagógica, 2010) la función simbólica:

Nos permite representar imágenes mentales y expresarlas a través de diferentes formas de comunicación, esta capacidad es el punto de partida para el desarrollo de la representación del mundo interno desde acciones muy concretas y lúdicas, como el dibujo, la dramatización, el modelado, la construcción y otras formas de expresión gráfico plásticas, llegando a las más abstractas como el lenguaje escrito. (p. 16)

D. Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky

Según (De la Torre, 2006) Considera que:

El concepto básico aportado por Vigotsky es el de “zona de desarrollo próximo”. Según el autor cada alumno es capaz de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda de un adulto o de personas de su misma edad, este tramo entre lo que el alumno puede aprender por sí mismo y lo que puede aprender con ayuda, es lo que se denomina “zona de desarrollo próximo. (p. 53)

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

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

El juego de reglas, según Vygotsky, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales.

Como puede observarse, las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones infantiles o jóvenes anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

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.

Lo fundamental de este concepto es que define una zona donde la acción del profesor es de especial incidencia. En este sentido, la teoría de Vigotsky concede al docente un papel esencial considerándolo como el facilitador del desarrollo de estructuras mentales en el alumno para que el alumno sea capaz de construir aprendizajes más complejos.

E. Bruner y el Aprendizaje por Descubrimiento (1915)

En el libro de (Cubas, 2012) cita a Bruner quien menciona que:

Se aprende de manera activa, a través del aprendizaje por descubrimiento, el mismo que se da teniendo en cuenta su edad, es decir, se puede enseñar a descubrir nuevos conocimientos teniendo en cuenta que el alumno tiene una manera característica de considerar al mundo y de explicárselo a sí mismo. (p. 39)

Esto nos quiere decir que al niño hay que darle libertad para que descubra y adquiera sus propios conocimientos proporcionándoles gran cantidad de experiencias, situaciones problemáticas y materiales siempre teniendo en cuenta la edad de los niños para no confundirlos.

F. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Según (Palomino, 2008) tomo como referencia a Ausubel quien menciona que: “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información”, la estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas que una persona adquirida en su vida diaria “saberes previos” y lo hace parte de su campo del conocimiento así como su organización. “En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad”, en este caso el docente cumple un papel fundamental ya que él es el encargado de orientar el aprendizaje y lo primero que debe hacer es conocer su estructura cognitiva del alumno ya que todos no son iguales cada uno tiene sus propias habilidades y características además manejan sus propios conocimientos y proposiciones. (p. 78)

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen “el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Para Ausubel “*el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva*”(p. 14), esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras

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

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

El estudiante al ingresar al nivel inicial lleva experiencias y conocimientos previos adquiridos en su actuar diario con sus amigos y quienes lo rodean, estos se relacionan con la nueva información recibida en el aula. Según el autor para lograr un aprendizaje significativo el niño tiene que estar motivado emocional y actitudinalmente.

3.1.1. Enfoque de Resolución de Problemas.

Según (Polya, 1965) La resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos, así mismo orienta la metodología en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la matemática. (p. 215)

El enfoque centrado en la resolución de problemas orienta la actividad matemática en el aula. De tal manera que le permite a los niños situarse en diversos contextos para crear, recrear, analizar, investigar, plantear y resolver problemas, probar diversos caminos de resolución, analizar estrategias y formas de representación, sistematizar y comunicar nuevos conocimientos, entre otros (MINEDU, 2015), (p. 16)

Los rasgos esenciales del enfoque son los siguientes:

- La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los niños desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.
- La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas.
- La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. La resolución de problemas sirve de contexto para que los niños construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y

elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

- Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los niños. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones.
- La resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones.

El cambio fundamental, entonces, para enseñar y aprender matemática radica en proponer a los niños, en cada sesión de clase, situaciones o problemas que los obliguen todo el tiempo a actuar y pensar matemáticamente (MINEDU, 2015), (p. 16)

3.2. MARCO CONCEPTUAL

3.2.1. Los Juegos Psicomotrices

Según (Tasset, 1980) menciona que:

La psicomotricidad es una relación que existe entre el razonamiento (cerebro) y el movimiento corporal. Este término ha sido abordado a través de diferentes décadas por autores que le conceden mayor o menor implicación en la vida de los individuos y los que la han considerado, en ocasiones es una disciplina, a veces una técnica y hasta una ciencia educativa en su concepción más amplia y puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que lo rodea. (p. 32)

Esto nos quiere decir que la psicomotricidad permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y actúan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones, tanto: motriz, afectiva, cognitiva y social.

En la revista Innovación y Experiencias Educativas menciona (Zurita, 2009) que: *“El desarrollo psicomotor es un factor esencial en el desarrollo general del niño, en su autonomía, personalidad, en la adquisición de conocimientos y en el*

equilibrio emocional” (p. 1) Es por ello que los maestros desde la escuela los maestros debemos hacer todo lo posible para que los niños consigan ese desarrollo a través de la exploración de su cuerpo y su integración con el medio ambiente.

3.2.2. Etapas del Desarrollo Psicomotor: Según (Luján, 2006) las etapas del desarrollo psicomotor son:

➤ El desarrollo psicomotor de 0 a 3 años

El recién nacido parece un ser totalmente indefenso frente al medio. Sin embargo, cuenta con un conjunto de respuestas o movimientos reflejos que le ayudarán a sobrevivir y adaptarse. Un reflejo es “una respuesta innata y automática a una forma particular de estimulación y que es común a todos los miembros de una especie”. (p. 135)

➤ El desarrollo psicomotor de los 3 a 6 años.

Los movimientos de las piernas ganan en finura y precisión. El niño puede correr mejor, controlar la carrera, acelerar, parar o cambiar de dirección; subir y bajar escaleras, sostenerse sobre un solo pie, saltar, etc. Los movimientos de los brazos también continúan perfeccionándose y ganando soltura en actividades como manipular objetos, golpear, comer solo, coger y lanzar una pelota, etc. También se produce un avance de la psicomotricidad fina, desarrollando destrezas que permiten al niño trazar líneas, pintar con los dedos, dibujar figuras circulares, dibujar una persona, recortar con tijeras y posteriormente empezar a escribir.

En general, la lateralización se consigue entre los 3 y 6 años. Desde el punto de vista educativo, es importante en esta etapa estimular el desarrollo de la lateralidad, la coordinación de brazos y piernas, la psicomotricidad fina y el grafo motricidad.

➤ El desarrollo psicomotor en la etapa de los 6 a 12 años

Durante los años de Educación Primaria, el desarrollo psicomotor sigue un proceso mucho más gradual, pausado y coordinado que en las etapas anteriores, con un mejor control de los músculos y una superior finura de las habilidades motrices. Las

destrezas en motricidad gruesa y en motricidad fina alcanzan un alto nivel competencial.

3.2.3. El Movimiento

Según él (MED, Guía de Aprestamiento de Educación Inicial, 2009) nos dice que:

El movimiento es fundamental durante los primeros años de vida, especialmente porque está relacionado al desarrollo de sus afectos, a la confianza en sus propias capacidades y a la eficacia de sus acciones. La libertad de movimiento es para el niño, la posibilidad, desde que nace, de interrelacionarse con su entorno para descubrir y experimentar con todo su cuerpo sus propias posturas y acciones motrices. A través del movimiento su cuerpo experimenta sensaciones con las que aprende a regular sus impulsos (p. 64).

3.2.4. El Juego

Los juegos son un conjunto de ejercicios físicos que los realizamos de manera lúdica, los cuales desarrollan en los niños sus diversas capacidades y habilidades, van perfeccionando las acciones motrices; además el juego constituye un medio esencial de socialización y a través de ello el niño (a) va ir conociendo las diversas partes de su cuerpo lo cual es muy esencial.

Según (MED, Guía de Aprestamiento de Educación Inicial, 2009) El juego es por excelencia la forma natural de aprender del niño; con él se acerca a conocer el mundo y aprende permanentemente. Los niños rurales (andinos, amazónicos) y urbanos practican un abanico de actividades lúdicas y poseen un gran repertorio de juegos, de roles, verbales, intelectuales, para lo cual utilizan los recursos y medios propios de su entorno que le permite desarrollar capacidades comunes en su diversidad. (p. 60).

3.2.5. El Juego Libre

(MED, Guía de Aprestamiento de Educación Inicial, 2009) Todo niño, al jugar aprende ya que por naturaleza es activo, todo niño necesita el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, “el juego es particularmente

corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal, del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad”. A través del juego el niño es vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores.

Los niños, al jugar, aprenden; es decir “cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva, transforma el mundo que lo rodea: en esto consiste el aprendizaje” (p. 64).

3.2.6. Noción Espacio

Tomando como referencia a (Rafael, 2009) la elaboración de esta noción recibe la influencia de “el desarrollo psicomotor y la percepción visual. En el desarrollo psicomotor la construcción del espacio está mediada, por el desarrollo de los procesos posturales y motores del niño y la percepción visual será fundamental en la construcción del espacio” (p. 11)

Hay que tener en cuenta el ritmo evolutivo del niño el cual depende del mecanismo cerebral del niño, de su motivación y del medio cultural, ya que este aprendizaje depende del contacto con la realidad.

3.2.7. Etapas de la adquisición del espacio:

Según (Fernández, 2003) las primeras clasificaciones complejas acerca de las nociones espaciales aparecen en Piaget (1948), el cual fundamenta y expone que la adquisición del espacio se da en tres etapas:

➤ Espacio topológico:

Transcurre desde el nacimiento hasta los tres años y en principio se limita al campo visual y las posibilidades motrices del niño. Al conquistar la habilidad motriz básica de la marcha el espacio se amplía, se desenvuelve en él y capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles, distinguiéndose las siguientes posibilidades para el espacio topológico: **Vecindad:** relación de cercanía entre los objetos, **Separación:** relación entre un grupo de objetos que se hallan dispersos, **Orden:** relación que

guardan un grupo de objetos respecto a un sistema de referencia, **Envolvimiento:** relación en que un sujeto u objeto rodea a otro y **Continuidad:** relación en la que aparecen una sucesión constante de elementos.

➤ **Espacio euclidiano:**

Entre los tres y siete años se va consolidando el esquema corporal favoreciendo las relaciones espaciales y adquiriendo las nociones de: **Tamaño:** grande, pequeño, mediano. **Dirección:** a, hasta, desde, aquí. **Situación:** dentro, fuera, encima, debajo y **Orientación:** derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, detrás.

➤ **Espacio proyectivo o racional:**

Transcurridos los siete primeros años de vida el espacio se concibe como un esquema general del pensamiento, fundamentándose en la representación mental de la derecha e izquierda. Se da en aquellos casos en los que existe una necesidad de situar a los objetos en relación a otros, por lo tanto, se adquiere el concepto de perspectiva, en el que, permaneciendo los objetos o sujetos inamovibles, respecto a un sistema de referencia, cambiará la relación entre los objetos. (p. 94)

3.2.8. Estructuraciones espacio temporales:

Según (Villarasa, 1988) menciona que:

El espacio y el tiempo son los ejes de las actividades cotidianas y de la comprensión del entorno, tiene una estrecha vinculación con el esquema corporal ya que el punto referencial básico le constituye el propio cuerpo para que el niño o niña pueda orientarse en el espacio y en el tiempo circundante debe primero estar orientado en su propio cuerpo. El desarrollo de las nociones espacio temporales es un proceso lento y completo. Los conceptos no se desarrollan de forma súbita, sino que aparecen al principio, unas nociones vagas y oscuras que van ganando en claridad, amplitud y profundidad con la maduración y experiencia. (p. 85)

El aprendizaje de las nociones espaciales y temporales se realiza en contacto con la realidad y maduración del sistema nervioso. Primero lo aprenden en sí mismo, después en los objetos con referencia a sí y, por último, en los objetos en relación a otros objetos.

3.2.9. Noción de Tiempo

Según el (MED, Guía de Orientaciones Técnicas para la aplicación de la propuesta Pedagógica, 2010) la noción de tiempo se desarrolla en los niños a través de la secuencia de actividades por eso se sugiere:

- Respetar los tiempos de los niños supone, que no todos realicen simultáneamente la misma actividad.
- Distribuir el tiempo según el ritmo individual de sueño y de vigilia, a fin de que cuando realicen una actividad la disfruten plenamente y puedan sentirse cómodos, calmos y en agrado con ella, nunca más allá de las primeras señales de fatiga.

Mantener una rutina diaria, lo cual permite a los niños organizarse y tener seguridad de lo que va a suceder. (p. 107)

3.2.10. Educación:

(Picardo, 2004) Según el autor Picardo Joao cita a W. Cunnigham, en su Filosofía de la Educación, da este significado: "La educación es un proceso de crecimiento y desarrollo por el cual el individuo asimila un caudal de conocimientos, hace suyo un haz de ideales de vida, y desarrolla la habilidad de usar esos conocimientos en la prosecución de estos ideales". (p. 98)

3.2.11. Educación Inicial:

(Picardo, 2004) Picardo define a la Educación Inicial como: El mito que: la escuela preescolar o kindergarten es el lugar en donde los y las niños(as) van a jugar y son cuidados mientras sus padres trabajan, es muy generalizado. No obstante, la realidad es –o debería ser- otra; en efecto, la educación preescolar es una oportunidad para que los niños y niñas desarrollen la creatividad, la socialización y comiencen a ingresar a la transición del sistema educativo mediante un proceso gradual, sumativo y sistemático de aprendizajes guiados, en donde el niño explora, busca, hace y deshace. Un conjunto de acciones cercadas por lo lúdico permite ordenar procesos pedagógicos, áreas dramáticas, arte, música, alfabetización y matemáticas, entre otras, comienzan a generar procesos de cooperación, amistad, imaginación y exploración en él niño (a). (p. 104)

3.2.12. Aprendizaje Cooperativo:

(Picardo, 2004) La enseñanza puede ser descrita como un proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, fruto y plataforma a la vez de este proceso de negociación” (Coll y Solé, 1990). Sin dejar de reconocer la importancia que la enseñanza individualizada tiene para permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, también es importante promover la colaboración y el trabajo grupal. Se ha comprobado que los estudiantes aprenden más, les agrada más la escuela, establecen mejores relaciones con los demás, aumentan su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas cuando trabajan en grupos cooperativos, que al hacerlo de manera individual y competitiva. (p. 104)

3.2.13. Competencia.

(MED, Rutas del Aprendizaje, 2015) Según Rutas del Aprendizaje 2015 define a la competencia como un saber actuar en un contexto determinado, donde el estudiante selecciona y moviliza de manera pertinente e integrada una diversidad de saberes, conocimientos y habilidades propios y recursos externos, para resolver una situación problemática, o lograr un propósito determinado, satisfaciendo ciertos criterios de acción considerados esenciales. (p. 04)

3.2.14. Capacidad.

(MED, Rutas del Aprendizaje, 2015) Desde el enfoque de competencias, hablamos de “capacidad” en el sentido amplio de “capacidades humanas”. Así, las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo más delimitado, y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es fundamental ser conscientes de que, si bien se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación (según lo que las circunstancias requieran) lo que permite su desarrollo.

Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados. (p. 05 - 06).

3.2.15. Evaluación.

Según él (MED, Rutas del Aprendizaje, 2015) define a la evaluación como el proceso sistemático de obtención de información respecto de las posibilidades y necesidades de aprendizaje del alumno y del grupo en el que interactúa para aprender; así como de reflexión sobre los factores que propician, sostienen o limitan cada uno de estos aspectos al interior del aula y del espacio escolar, con el propósito de formular juicios de valor y tomar las decisiones más pertinentes a cada situación. (p. 08)

3.2.16. Técnica.

Según (Zabaleta Chang M. E., 2012) define a la **técnica** como las acciones precisas para llevar a cabo un método. Se trata de una habilidad natural o conseguida a partir de un arduo trabajo y que se utiliza en función de un método (fatigar al adversario, jugar, desde el fondo o pegado a la red, etc). En pocas palabras, en el método **se organizan y se estructuran las técnicas** concretas que servirán para conseguir un objetivo determinado. (p. 56)

3.2.17. El aprendizaje.

Según Zabaleta define al aprendizaje como un proceso en el que participa activamente el estudiante, dirigido por el docente, apropiándose el primero de conocimientos, habilidades y capacidades, en comunicación con los otros, en un proceso de socialización que favorece la formación de valores, "es la actividad de asimilación de un proceso especialmente organizado", se puede decir que es un proceso interno que se desarrolla cuando la persona está en interacción con su medio sociocultural y natural. (Zabaleta Chang M. E., 2012), (p. 74)

3.2.18. Instrumentos de evaluación.

Según la autora Zabaleta Chang los instrumentos de evaluación son aquellos que requieren del diseño, elaboración o desarrollo de algún material físico obtiene información o que recoja datos sobre el proceso de los aprendizajes del estudiante. (Zabaleta Chang M. E., 2012) (p. 76)

3.2.19. Lista de cotejo.

Se emplea cuando necesitamos información más precisa sobre el nivel de logro de los alumnos en determinadas capacidades. Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar. Se usa para determinar si la conducta existe o no también puede construirse con indicadores de logro. Permite verificar el nivel de logro de algunas capacidades, en relación a las conductas. (MED, Evaluación de los Aprendizajes, 2011), (p. 13)

3.2.20. Indicador.

Para Zabaleta Chang define al indicador como trazos, rastros, huellas, signos, indicios, evidencias, señales que hacen visibles, audibles, tangibles, perceptibles, y que explicitan, que exteriorizan pensamientos, sentimientos, conflictos, valores, actitudes, logros acerca de una serie de variables de la personalidad o de los procesos profundos que vive el estudiante. (Zabaleta Chang M. E., 2012) ,(p. 84)

3.2.21. Investigación Acción.

Para (Chau Gonzales, 2010) la investigación de la acción constituye, en su esencia, un proceso en el cual se encuentran, necesariamente involucrados, tanto el investigador, como el investigado, los cuales hacen suyos los mismos objetivos ya en un plano de interacción sujeto-objeto, llegándose así a conocer, de la manera más amplia y profunda y, al mismo tiempo, de la problemática que enfrentan existencialmente, del potencial que poseen para la apropiación de su conocimiento, es decir, sujeto-objeto participan en su propia transformación de su realidad concreta, en marcha hacia metas mayores y más deseables de desarrollo.

En resumen la **investigación** acción, como tendencia pedagógica contemporánea, en su praxis, no deja de ser un método de gran valor en el abordaje de los problemas que necesariamente surgen a punto de partida de la relación entre la escuela con la familia y, en sentido más general, con la comunidad; sin embargo, la singularidad de los resultados obtenidos mediante su aplicación, las dificultades que con gran frecuencia se confrontan en la generalización de los mismos y en la verificación de éstos, hechos todos que conspiran con la

construcción de una teoría realmente científica, ha determinado que esta tendencia pedagógica haya disminuido su credibilidad y empleo en la actualidad. (Chau Gonzales, 2010), (p. 66)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de Investigación

La presente investigación corresponde al paradigma de la investigación cualitativa, tipo de Investigación - Acción Educativa, relacionada con la práctica pedagógica en el aula, donde a partir de un plan de acción se trata de solucionar un problema detectado.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción.

a) General

- Mejorar la práctica pedagógica relacionada con la aplicación de juegos psicomotrices, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y la interculturalidad, en estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa – Chota 2 016.

b) Específicos

- Deconstruir la práctica pedagógica en lo referente al uso de juegos psicomotrices mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje mediante el uso de diarios de campo.
- Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la aplicación de juegos psicomotrices.
- Reconstruir la práctica pedagógica y sustentar los cambios a través de un plan de acción como producto de la deconstrucción, el mismo que considera acciones de interculturalidad.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica

a) General

- Aplicar diversos juegos psicomotrices para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, en los estudiantes de la I.E.I. N° 630 Naranjo Mayo, distrito de Choropampa.

b) Específicos

- Aplicar el juego psicomotriz caracoles a su casa permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I. E. I. N° 630 Naranjo Mayo, Choropampa – Chota.
- El empleo del juego psicomotriz: “El tren de los animales” permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego psicomotor: “el pescador” ayudará a desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación del juego psicomotriz: “me convierto en ...” permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

4.3. Hipótesis de acción

La aplicación de juegos psicomotrices como: caracoles a su casa, el tren de los animales, el pescador, me convierto en ..., el que llega primero, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje innovadoras permitirá lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I. E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Están constituidos por 12 estudiantes de 4 y 5 años de edad del nivel inicial del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, provincia de Chota, en donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica.

4.5. Población y muestra.

a) Población

Está constituida por la práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de diez sesiones de aprendizaje para la elaboración de los diarios de campo durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, también implica que se realizó 10 sesiones de aprendizaje innovadoras del plan de acción.

b) Muestra

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones en la deconstrucción registrada en los diarios de campo y 10 sesiones para la reconstrucción mediante el uso de diarios reflexivos.

4.6. Instrumentos de registro de datos

4.6.1. Instrumentos de enseñanza

➤ Sesiones de aprendizaje.

(Picardo, 2004) Las sesiones de aprendizaje son guías observables destinadas a orientar la práctica pedagógica de los docentes, se programa con la intención de tener una secuencialidad de las acciones o procesos que se va a desarrollar en una sesión de aprendizaje.

Las sesiones de aprendizaje se han programado teniendo en cuenta los juegos psicomotrices que se van emplear y que respondan al logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

➤ Diario de campo.

(Picardo, 2004) Es un instrumento útil para la descripción, el análisis, la valoración de la realidad escolar, para el registro detallado de experiencias en la práctica docente, el cual favorece la reflexión de la práctica diaria, facilitando la toma de decisiones acerca del proceso de evaluación, análisis, categorización, interpretación, valoración dentro de un proceso de investigación o reflexión de la labor de la docente. En el diario de reflexión se recuerdan los hechos observados por el investigador, o por personas que, con su testimonio, permiten que con el investigador abarque

un universo mayor de información, y todo ello influya en el trabajo como docente.

Se utilizó para anotar las experiencias vividas en el aula con los niños y niñas, tanto en el logro de aprendizajes y las dificultades que se iba identificando de acuerdo a los objetivos que se quiso lograr.

➤ **Diario reflexivo.**

(Picardo, 2004) En el diario de reflexión se recuerdan los hechos observados por el investigador, o por personas que, con su testimonio, permiten que con el investigador abarque un universo mayor de información, y todo ello influya en el trabajo como docente.

Se utilizó para anotar las experiencias vividas en el aula con los niños y niñas, tanto en el logro de aprendizajes y las dificultades que se iba identificando de acuerdo a los objetivos que se quiso lograr. Asimismo, explicar las situaciones ocurridas mediante una teoría, se propone alternativas de mejora para las siguientes sesiones, finalmente se realiza una reflexión acerca de los logros, dificultades y sentimientos que se tuvo en el día.

4.6.2. Instrumentos de aprendizaje

➤ **Ficha de observación.**

(Picardo, 2004) Es un instrumento que consiste en observar atentamente a los niños y niñas, tomar información y registrarla para su posterior análisis. Además, es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Existe dos clases de observación: la observación no científica y la observación científica, la diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe que es lo que desea observar y para que quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación.

Este instrumento ha servido para evaluar a los niños y niñas los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje; a través de indicadores para luego poder tomar decisiones y cambiar estrategias o metodologías para lograr aprendizajes significativos.

➤ **Lista de cotejo.**

(Picardo, 2004) La lista de cotejo se puede emplear cuando necesitamos información más precisa sobre el nivel del logro de los alumnos en determinadas capacidades. Se construye sobre la base de conductas que se considera manifestaciones de aspectos que se desean evaluar. Se usa para determinar si la conducta existe o no también puede construirse con indicadores de logro (p. 34 - 35).

Este instrumento ha sido fundamental para el recojo de datos ya que el tema de investigación necesitaba una observación permanente, fue aplicado al término de la propuesta pedagógica para registrar el avance y el logro de los resultados obtenidos en mis estudiantes.

➤ **Rúbrica.**

(MED, Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica, 2010) Son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados. Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre el rendimiento. Indican el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de los docentes, permiten que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos académicos establecidos.

Es el nuevo paradigma de la educación, la rúbrica o matriz de valorización brindan otro horizonte con relación a las calificaciones tradicionales que valora el grado de aprendizaje del estudiante expresados en números o letras.

➤ **La observación:**

(MED, Evaluación de los Aprendizajes, 2011) Es un proceso de búsqueda y recojo de información orientada a encontrar significados que pueden explicar algunos hechos que afectan al desarrollo óptimo del aprendizaje

de las competencias. No debe confundirse con la simple mirada del fenómeno.

La **observación** puede tomar varias formas que van desde los registros etnográfico) hasta las escalas de observación. También permite recoger información sobre comportamientos individuales y/o de grupo. Una ventaja de la observación es que admite conocer la realidad en el escenario natural donde ocurre y recoger la información en el momento que sucede. Por ser una técnica abierta y amplia plantea ciertos requisitos y condiciones para su aplicación. Estos son: Debe ser focalizada, exige que haya indicadores, debe ser prolongada en el tiempo, ser discreta, clara y precisa.

La observación se ha empleado para registrar las conductas de los estudiantes, logros, debilidades, aprendizajes logrados y evaluar en una lista de cotejo tanto de entrada como de salida.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

En la labor pedagógica con el desarrollo del nuevo plan de acción o de mejora y después del uso y aplicación de juegos psicomotrices en los estudiantes de 4 y 5 años de la I. E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, provincia de Chota, región Cajamarca, ha favorecido de manera significativa, el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

5.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN.												
La aplicación de juegos psicomotrices como: caracoles a su casa, el tren de los animales, el pescador, me convierto en ..., el que llega primero, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras (Acción - enseñanza) permite lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de Matemática, de los estudiantes de la I. E. I. N° 630 Naranjo Mayo del distrito de Choropampa.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de juegos psicomotrices como caracoles a su casa, el tren de los animales, el pescador, me convierto en ..., el que llega primero, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador) Acompañante Responsable de Investigación - Acción	Fuentes de información. Revistas Libros Páginas Wew	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, docente participante, acompañante.	Fuentes de información y fichas	X									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante, acompañante.	Fuentes de información. Programación anual. Guías Metodológicas MINEDU, rutas, cuadernos de trabajo, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial Sesiones de aprendizaje.	X									
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha técnica.	X									
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha técnica.	X									
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Los estudiantes.	X	X	X							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información	Facilitador, docente participante, acompañante.	Fuentes de información.				X						
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador, acompañante.	Ficha de evaluación.				X						
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Ficha técnica. Lista de cotejo						X				
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y del docente.	Facilitador, docente participante.	Tablas estadísticas cualitativas.						X				
10. Redacción del informe y entrega preliminar.	Facilitador, docente participante.	Equipo de cómputo. Impresiones. Anillados.									X	X
AÑO 2017			E	F	M	A	M	J	J	A	S	O
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador, docente participante.	Ficha de evaluación.			X							
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante, acompañante.	Oficios. Informes.				X						
13. Sustentación y defensa del informe.	Docente, participante.	Informe empastado.				X	X					

5.2. Matriz de evaluación

La aplicación de juegos psicomotrices como: caracoles a su casa, el tren de los animales, el pescador, me convierto en ..., el que llega primero, permite desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 630 del caserío de Naranjo Mayo del distrito de Choropampa, provincia de Chota 2016.

5.2.1. De las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
La aplicación de juegos psicomotrices como: caracoles a su casa, el tren de los animales, el pescador, me convierto en ..., el que llega primero.	100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas.	Sesiones Lista de cotejo de validación Fotos Imágenes Lista de cotejo de validación. Diarios reflexivos.
Acta de comunicación de los resultados a los padres de familia.	<ul style="list-style-type: none"> • 50% de participación de los padres de familia y autoridades de la comunidad. 	Acta Fotos Grabaciones.

5.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores.	Fuentes de verificación
Logrará la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes del nivel inicial de las edades de 4 y 5 años.	<ul style="list-style-type: none"> • Busca el desarrollo de todo el cuerpo mediante el juego. • Propicia la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros. • Explora y manipula el material concreto, verbaliza lo que está experimentando. • Realiza la representación pictórica a través del dibujo sencillo. • Plantea situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones. • Establece un clima de confianza con sus compañeros y permite el disfrute en sus actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informes de los resultados de las- • Listas de cotejo de entrada y de salida. • Fotos • Grabaciones de los niños.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

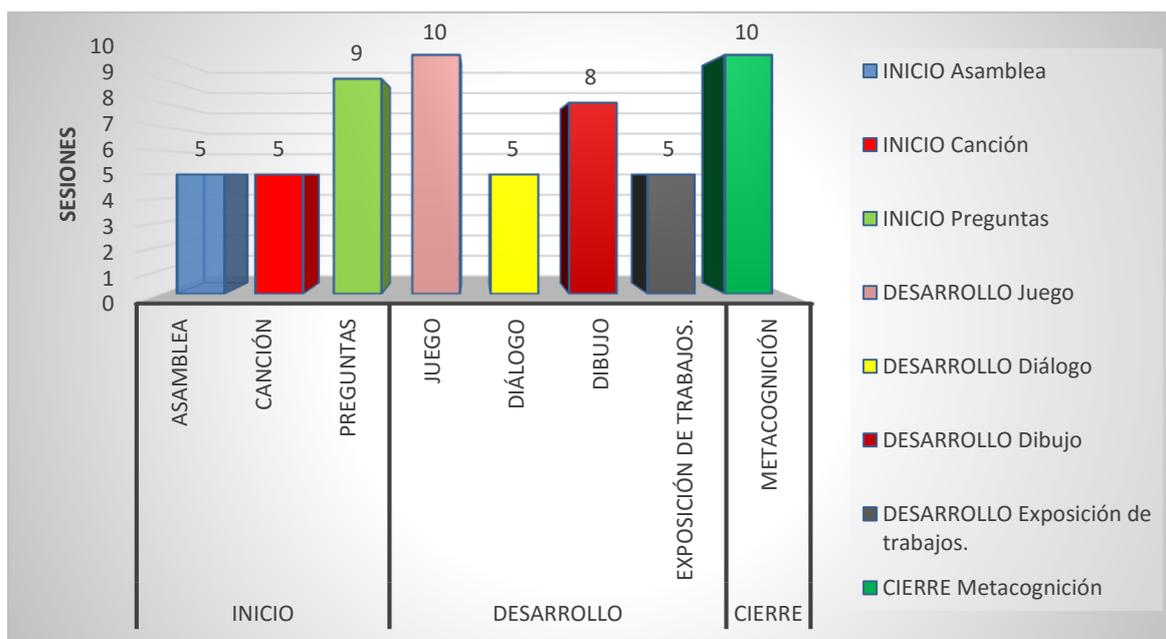
6.1. Presentación de resultados tratamiento de la información

TABLA N° 01
ESTRATEGIAS MÁS UTILIZADAS EN CADA MOMENTO DE
LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

CATEGORÍAS SESIONES	INICIO			DESARROLLO				CIERRE
	ASAMBLEA	CANCIÓN	PREGUNTAS	JUEGOS	DIÁLOGO	DIBUJO	EXPOSICIÓN DE TRABAJOS	METACOGNICIÓN
01	X	X		X	X			X
02		X	X	X		X		X
03	X	X	X	X	X		X	X
04			X	X	X	X	X	X
05		X	X	X		X	X	X
06		X	X	X		X	X	X
07	X		X	X	X	X		X
08	X		X	X		X	X	X
09			X	X	X	X		X
10	X		X	X		X		X
TOTAL	05	05	09	10	5	8	5	10

FUENTE: MATRIZ N° 01. Análisis de las sesiones de aprendizaje.

GRÁFICO N° 1
ESTRATEGIAS MÁS UTILIZADAS EN CADA MOMENTO DE LAS
SESIONES DESARROLLADAS



FUENTE: MATRIZ N° 01. Análisis de las sesiones de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 1 Se observa que, a lo largo del desarrollo de las sesiones del Plan de Acción, se observa en el primer momento pedagógico (INICIO) que en 9 sesiones ha predominado la formulación de preguntas, seguido de la técnica de la canción y de la asamblea en 5 sesiones. En el segundo momento pedagógico (DESARROLLO) se observa que predominan los juegos psicomotrices en 10 sesiones, seguido de la técnica del dibujo en 8 sesiones, el diálogo y la exposición de sus trabajos en 5 sesiones. Y en el tercer momento pedagógico (CIERRE) se observa que se ha aplicado en las 10 sesiones la meta cognición.

DISCUSIÓN.

Teniendo en cuenta el desarrollo de las sesiones en el Plan de Acción lo más predominante ha sido la aplicación de los juegos psicomotrices porque ha sido el problema detectado. Según (Maribel, 2005) expresa que “La psicomotricidad favorece al niño, permitiendo que sea el agente de su propia educación y es un aspecto importante en el desarrollo del niño, a través del cual, el individuo manifiesta la actividad interna de su pensamiento y afectividad mediante la participación corporal”. Esto nos quiere dar a entender que al trabajar la psicomotricidad en los niños ayudará en su conocimiento integral y así fortalecerá sus capacidades.

TABLA N° 02

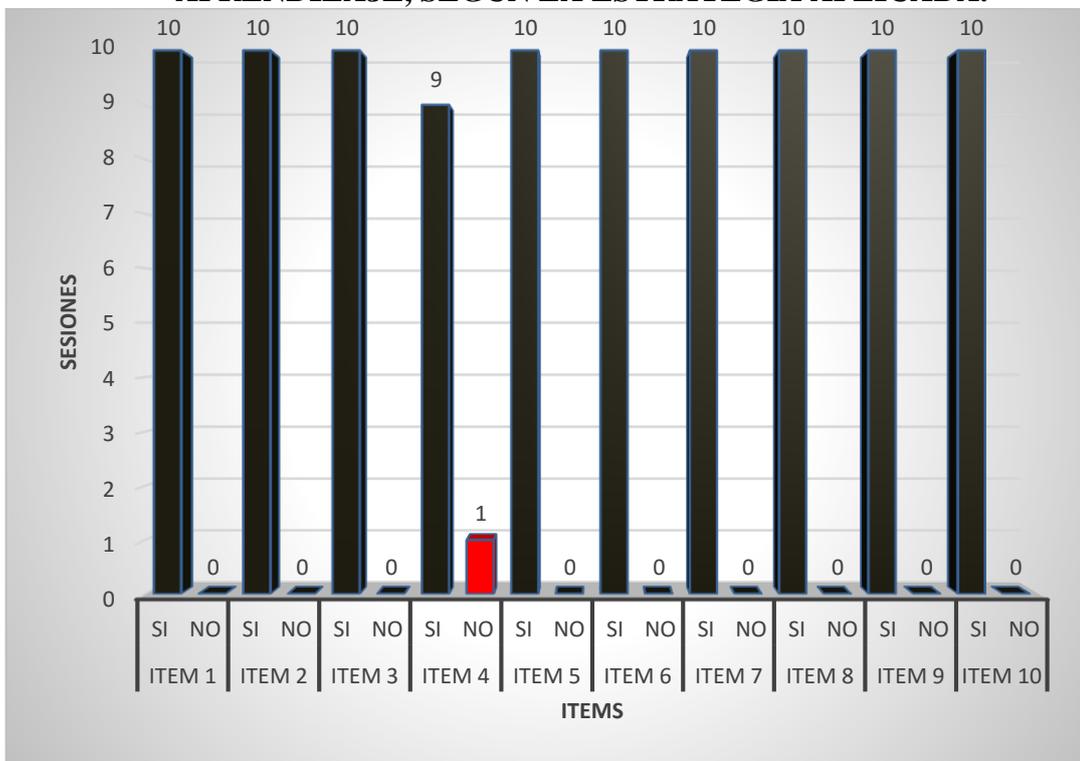
NÚMERO DE ÍTEMS DESARROLLADOS EN CADA SESIÓN DE APRENDIZAJE, SEGÚN LA ESTRATEGIA APLICADA.

Sesiones	Frecuencias		Porcentajes	
	SI	NO	SI	NO
1	10	0	100%	0%
2	10	0	100%	0%
3	10	0	100%	0%
4	09	01	90%	10%
5	10	0	100%	0%
6	10	0	100%	0%
7	10	0	100%	0%
8	10	0	100%	0%
9	10	0	100%	0%
10	10	0	100%	0%

FUENTE: MATRIZ N° 02. Aplicación de la estrategia de investigación acción

GRÁFICO N° 02

NÚMERO DE ÍTEMS DESARROLLADOS EN CADA SESIÓN DE APRENDIZAJE, SEGÚN LA ESTRATEGIA APLICADA.



FUENTE: MATRIZ N° 02. Aplicación de la estrategia de investigación acción.

INTERPRETACIÓN.

Enfatizo que no se encontraron dificultades en el desarrollo de 9 sesiones, solamente en una de las sesiones no el dibujo pictórico como se puede observar en el gráfico. La mayoría de los ítems se ha cumplido respectivamente.

DISCUSIÓN.

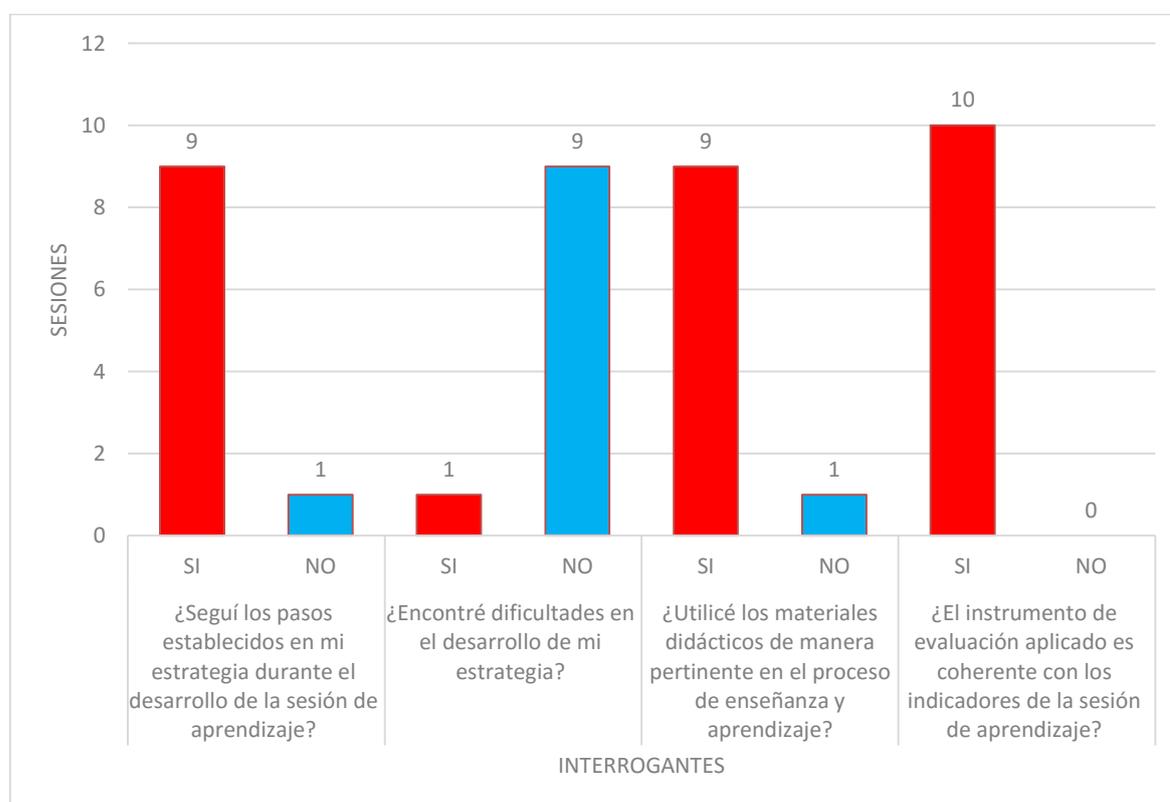
Haciendo una autoevaluación a la aplicación del plan de acción en mejora de mi práctica pedagógica se logró desarrollar con éxito las estrategias programadas no teniendo dificultades porque se ha seguido una secuencialidad en los pasos establecidos en cada uno de las sesiones, para la evaluación de los aprendizajes utilicé la rúbrica como instrumento de evaluación las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de los indicadores de cada sesión, también utilice el material en forma pertinente, lo cual se muestra el 90% de logro.

TABLA N° 03
ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

PREGUNTAS SESIONES	PREGUNTA 01	PREGUNTA 02	PREGUNTA 03	PREGUNTA 04
01	SI	NO	NO	SI
02	SI	NO	SI	SI
03	SI	NO	SI	SI
04	SI	NO	SI	SI
05	SI	NO	SI	SI
06	NO	SI	SI	SI
07	SI	NO	SI	SI
08	SI	NO	SI	SI
09	SI	NO	SI	SI
10	SI	NO	SI	SI
TOTAL	SI= 09	SI= 01	SI= 09	SI= 10
	NO= 01	NO= 09	NO= 01	NO= 0

FUENTE: MATRIZ N° 03. Diarios Reflexivos.

GRÁFICO N° 03
NÚMERO DE SESIONES EN LOS QUE SE CUMPLIERON LOS
DIARIOS REFLEXIVOS.



FUENTE: MATRIZ N° 03. Análisis de los diarios reflexivos.

INTERPRETACIÓN

Haciendo una autoevaluación al respecto de la aplicación del plan de acción en procura del mejoramiento de la Práctica Pedagógica, observé que: En la primera pregunta 09 sesiones he logrado aplicar correctamente los ítems propuestos, porque seguí una secuencialidad de los pasos pre establecidos para cada sesión de aprendizaje solamente en una de las sesiones no seguí los pasos debido al mal estado del tiempo. En la segunda interrogante, en 09 sesiones no encontré dificultad en el desarrollo de la estrategia porque fue diseñada y planificada con los materiales necesarios acorde con la edad de los estudiantes; lamentablemente en 01 sesión se presentó dificultades debido al mal estado del tiempo. En cuanto a la utilización del material didáctico lo hice de manera pertinente en 09 sesiones, porque fueron elaborados de acuerdo a la realidad de los estudiantes, solamente en 01 sesiones no se utilizaron de manera pertinente por algunos inconvenientes presentados en los estudiantes. El instrumento de evaluación aplicado si fue coherente con los indicadores de la sesión, en todas las sesiones, se utilizó la rúbrica como instrumento de evaluación.

DISCUSIÓN.

Haciendo una autoevaluación al cumplimiento de los diarios reflexivos observamos que en su mayoría de las sesiones de aprendizaje aplicadas en mi plan de acción se logró desarrollar con toda normalidad las estrategias programadas no teniendo dificultad siguiendo una secuencialidad en los pasos establecidos en cada uno de las sesiones, para la evaluación de los aprendizajes utilice la rúbrica como instrumento de evaluación las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de los indicadores de cada sesión, también utilice el material en forma pertinente.

TABLA N° 04

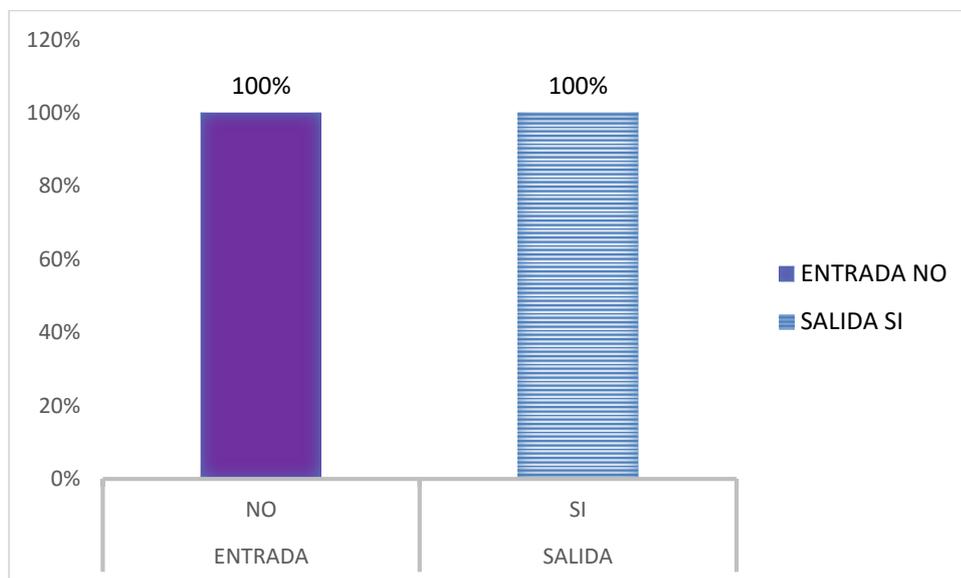
RESULTADOS DE APRENDIZAJES DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA SEGÚN NUMERO DE ESTUDIANTES.

PRUEBAS	FRECUENCIA		PORCENTAJES (%)	
	SI	NO	SI	NO
ENTRADA	0	12	0	100
SALIDA	12	0	100	0

FUENTE: Matriz N° 4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE APRENDIZAJES DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA SEGÚN NÚMERO DE ESTUDIANTES.



FUENTE: Matriz N° 4 procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.

INTERPRETACIÓN. Se observa que los 12 estudiantes no lograron los indicadores propuestos, considerados en la lista de cotejo de entrada, en cambio en la lista de cotejo de salida si lograron los indicadores previstos con el desarrollo de las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la aplicación de juegos psicomotrices.

DISCUSIÓN. Los 12 estudiantes si lograron desarrollar los aprendizajes de acuerdo a la aplicación de los juegos psicomotrices, se identificaron que mediante el juego se puede expresar la creatividad, la socialización con sus compañeros, además el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto, así desarrollar el pensamiento matemático mediante la aplicación de juegos psicomotrices.

TABLA N° 05

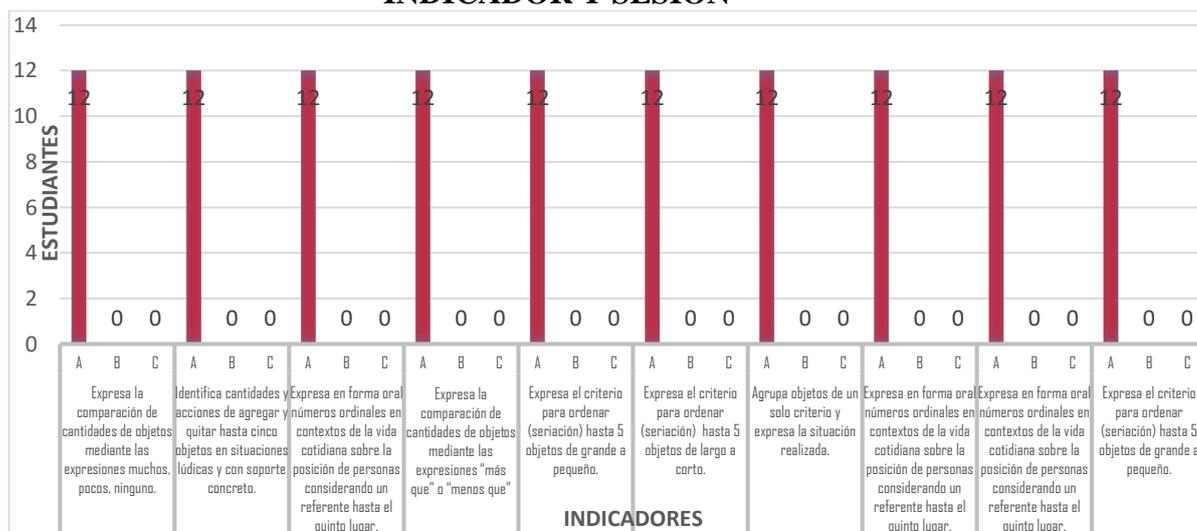
**EN FUNCIÓN A CADA SESIÓN
LOGROS DE APRENDIZAJES EN CADA SESIÓN, SEGÚN N° DE LOS ESTUDIANTES**

N° DE SESIÓN	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI	NO
1	12	0	100.00%	0
2	12	0	100.00%	0
3	12	0	100.00%	0
4	12	0	100.00%	0
5	12	0	100.00%	0
6	12	0	100.00%	0
7	12	0	100.00%	0
8	12	0	100.00%	0
9	12	0	100.00%	0
10	12	0	100.00%	0

FUENTE: Matriz N° 5: procesamiento del nivel del logro.

GRÁFICO N° 05

PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN



FUENTE: Matriz N° 5. Procesamiento del nivel del logro.

INTERPRETACIÓN. En esta matriz podemos observar que los 12 estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial han logrado los aprendizajes previstos (A) en el tiempo programado y que ninguno de ellos se ubica en la escala de calificación de B o C.

DISCUSIÓN. Estos resultados se han logrado gracias al desarrollo de la psicomotricidad que favorece al niño, permitiendo que sea el agente de su propia educación y es un aspecto importante en el desarrollo del niño, a través del cual, el individuo manifiesta la actividad interna de su pensamiento y afectividad mediante la participación corporal. Esto nos quiere dar a entender que al trabajar la psicomotricidad en los niños ayudará en su conocimiento integral y así fortalecerá sus capacidades.

6.2. Triangulación

Triangulación sobre la aplicación de la estrategia

DIARIO REFLEXIVO		FICHA DE EVALUACIÓN DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMENTARIO
PREGUNTA 1	PREGUNTA 2		
Teniendo presente el diario reflexivo contenido en la matriz N° 03, tenemos que en 09 sesiones seguí los pasos establecido de la estrategia, solamente 01 no por el mal estado del tiempo.	En 09 de las 10 sesiones desarrolladas no tuve dificultades y en 01 de ellas sí las tuve por situaciones del mal estado del tiempo.	En 09 sesiones se ha cumplido con la totalidad de ítems previstos para el mejoramiento del aprendizaje de lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad mediante la aplicación de diferentes juegos psicomotrices en los estudiantes de 4 y 5 años de la I. E. I. N° 630 de la comunidad de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa - Chota 2016.	He aplicado la estrategia sin dificultades siguiendo los pasos establecidos, sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de la misma.

Triangulación sobre los logros de aprendizaje de los niños y niñas.

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA	RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	LISTA DE COTEJO DE SALIDA	COMENTARIO
12 estudiantes NO lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de entrada.	12 estudiantes en total lograron los aprendizajes previstos en cada una de las sesiones desarrolladas.	12 estudiantes SI lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de salida.	Los estudiantes lograron los aprendizajes previstos, de manera significativa haciendo uso de diferentes juegos psicomotrices. Tenemos como resultado positivo ya que en las 10 sesiones se logró un 100%.

6.3. Lecciones aprendidas

- Al poner en práctica los juegos psicomotrices en el plan de acción, los alumnos fueron adoptando actitudes positivas frente al desarrollo de los mismos. 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. Debemos tener en cuenta que la exploración, el juego y el movimiento, así como el uso del material concreto les permite “actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones” con agrado, y resolver retos y desafíos de acuerdo a sus posibilidades y limitaciones. Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto, los docentes debemos promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos a que los niños puedan elegir de manera libre a que jugar, con quién hacerlo. A su vez debemos acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuanto tiempo hacerlo y, por otro lado, se pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras. Me permito dar a conocer las siguientes lecciones aprendidas durante el plan de acción o de mejora:

- La aplicación de los juegos psicomotrices como estrategia han resultado significativos, porque dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones, posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.
- Es necesario un proceso de investigación de las teorías importantes que sustenten la mejora de la práctica pedagógica en el aula y lograr mejores aprendizajes.
- Al poner en práctica los juegos psicomotrices como: caracoles a su casa, me convierto en..., el que llega primero, el tren de los animales, el pescador, nos ha permitido dominar las diferentes partes del cuerpo, extremidades superiores e inferiores, tronco, de hacerlo mover siguiendo una consigna determinada.
- A los estudiantes del nivel inicial se debe plantear RETOS o DESAFÍOS donde piensen y reflexionen tratando de buscar sus propias soluciones y no mutilar sus iniciativas que tienen según sus conocimientos previos de su edad.
- La investigación acción permite analizar, reflexionar y mejorar los campos de acción de la práctica pedagógica, como son: planificación curricular, procesos pedagógicos, métodos didácticos, evaluación educativa, uso de recursos y materiales entre otros.
- Los juegos psicomotrices como estrategia, han permitido que los alumnos posibiliten 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.
- Hemos aprendido que el proceso de la Deconstrucción de los aprendizajes ha servido para identificar nuestras debilidades, fortalezas y vacíos en la aplicación de la práctica pedagógica y que debemos mejorar para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos.
- Es importante aplicar la reconstrucción de los aprendizajes para implantar acciones de mejora en mi práctica pedagógica mediante la propuesta innovadora de aplicar diferentes juegos psicomotrices para que los estudiantes logren aprendizajes significativos.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados propagados del trabajo de investigación concerniente a la aplicación de juegos psicomotrices con los estudiantes de la I. E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa; son un análisis e interpretación del plan de acción, de la reflexión docente sobre la propia práctica pedagógica y de la reflexión sobre la teoría, los mismos que serán presentados y dados a conocer a los estudiantes, padres de familia, Institución Educativa y comunidad en general. Se da a conocer mediante la siguiente matriz de difusión.

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
<ul style="list-style-type: none"> • Reuniones permanentes con los padres de familia para darles a conocer los resultados de los aprendizajes de sus hijos mediante la presentación de videos y trabajos realizados en el aula y fuera de ella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes aprendieron aplicar diferentes juegos psicomotrices como caracoles a su casa, el que llega primero, el tren de los animales, el pescador, entre otros, los cuales han permitido desarrollar la competencia matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogos permanentes con el padre de familia, para darles a conocer que el juego cumple un rol importante en el aprendizaje de sus hijos y que permite desarrollar capacidades en los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Institución Educativa juntamente con el nivel primario ha venido desarrollando actividades culturales en la que los alumnos han participado con entusiasmo poniendo en práctica sus capacidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • En reunión general con los padres de familia se informa lo que se logró desarrollar con los estudiantes de esta I.E.I.
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de simulacros de sismo y celebración del día del logro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenificaciones. • Concursos de dibujo, pintura, canto, bailes típicos. • Aprendieron el trabajo en equipo, donde se desarrollaron algunos juegos psicomotrices que les ha permitido participar con mayor dinamismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ha pedido su apoyo para elaborar un pequeño inventario cultural sobre el folklore, para que puedan compartir canciones con sus compañeros y familiares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se han realizado concursos de baile típico para motivar a los estudiantes a seguir poniendo en práctica sus habilidades motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutaban entonando canciones acompañados de gestos y movimientos con entusiasmo y alegría.

CONCLUSIONES

- La aplicación de diversos juegos psicomotrices ha permitido mejorar la práctica pedagógica y lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 4 y 5 años de edad de la I.E. I. N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa – Chota 2016.
- Con el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y, con el análisis y la autorreflexión de los diarios de campo; me ha permitido deconstruir la práctica pedagógica en lo referente al uso de los juegos psicomotrices.
- El marco teórico que sustenta esta investigación Acción basadas en las teorías: Teoría del Juego Simbólico de Friedrich Froebel, María Montesori y su Método, Teoría de los Estadios del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget, Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky., Bruner y el Aprendizaje por Descubrimiento, Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel y Enfoque de Resolución de Problemas; así como también la utilización de diferentes juegos psicomotrices y los resultados obtenidos en las sesiones de aprendizaje me han permitido validar el marco teórico que sustenta el presente trabajo.
- Mediante la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje del nuevo Plan de acción y con el análisis de los diarios reflexivos me ha permitido Deconstruir la práctica pedagógica relacionado a la aplicación de los juegos psicomotrices.
- Las estrategias propuestas y desarrolladas mediante el plan de acción, han permitido en los alumnos tener diversas experiencias concretas y significativas de actuar y pensar matemáticamente, las cuales promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos.
- La prueba de entrada demuestra que los resultados obtenidos de los estudiantes en el logro de sus aprendizajes fueron de un rendimiento muy bajo, pero en la prueba de salida los resultados obtenidos fueron satisfactorios, lo que implica que los juegos psicomotrices dieron buenos resultados.
- La validez y confiabilidad de los resultados han permitido tener credibilidad en el sustento teórico del presente trabajo.

SUGERENCIAS.

- A los maestros y maestras del nivel de Educación Inicial aplicar juegos psicomotrices ya que es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía para lograr aprendizajes significativos, ayuda a desarrollar el pensamiento matemático, el juego constituye la acción pedagógica en nuestro nivel porque permite partir de lo vivencial a lo concreto, debido a que el cuerpo y movimiento son las bases para iniciar a los niños en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.
- A los maestros y maestras le sugiero realizar la investigación acción porque permite identificar su realidad educativa dentro del aula para descubrir sus fortalezas, debilidades, teorías implícitas, vacíos pedagógicos e improvisaciones de su práctica pedagógica y realizar la mejora del proceso enseñanza - aprendizajes de los estudiantes.
- Elaborar diarios de campo después de cada sesión de aprendizaje con la finalidad de identificar cada docente sus fortalezas, debilidades y vacíos pedagógicos y mejorar la práctica pedagógica utilizando diversas estrategias.
- Concientizar al padre de familia que la educación en el nivel inicial no es saber leer y escribir; sino que, es la base para el estudiante se inicie en la socialización, cooperación entre sus pares, desarrollar diversas habilidades psicomotoras y estar preparado para enfrentar el nivel primario.
- Al Ministerio de Educación que siga dando oportunidades a los docentes de todos los niveles con este tipo de programas y de esta manera incrementar su formación profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bécquer. (2002). *El Comportamiento del Desarrollo Motor de los Niños/as cubanos de 4 años de vida*. Cuba.
- Cabrera, C. (2009). *Aprendizaje Temprano*. Morelia: Pez.
- Chau Gonzales, R. Y. (2010). *Gestión Pedagógica*. Lima: Navarrete S.A.
- Cubas, J. (2012). *Teorías, Enfoques, Fundamentos Y principios que sustentan el Diseño Curricular Básico Nacional*. Chiclayo.
- De la Torre, Z. (2006). *Didáctica para el Desarrollo de Aprendizajes Autó de Pedagogía, Educación y Didáctica*. Colombia: Afa Omega.
- Fernández, J. (2003). *Teoría y Práctica Psicomotora de la Orientación Y Localización Espacial*. Buenos Aires: Revista Digital, 9.
- Luján, I. (2006). [http://es.escribd.com/doc/89371638/46/Etapas del Desarrollo Psicomotor](http://es.escribd.com/doc/89371638/46/Etapas%20del%20Desarrollo%20Psicomotor). Recuperado 2012. Lima.
- MED. (2008). DCN. PERÚ.
- MED. (2009). *Diseño Curricular Ncional*. Lima: World Color Perú S. A.
- MED. (2009). *Guía de Aprestamiento de Educación Inicial*. Lima: World Color Perú S. A.
- MED. (2010). *Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica*. Lima: Navarrete.
- MED. (2010). *Guía de Orientaciones Técnicas para la aplicación de la propuesta Pedagógica*. Lima: Navarrete S.A.
- MED. (2011). *Evaluación de los Aprendizajes*. Lima: Navarrete. S.A.
- MED. (2011). *Evaluación de los Aprendizajes*. Lima: Navarrete.
- MED. (2015). *Rutas del Aprendizaje*. Lima: Industria Gráfica Cimagraf S. A. C.
- Mijangos, J. (2005). *La Importancia de la Educación Motriz en la Enseñanza*. Lima.
- Ortega de Hocevar, S. (2005). *La Enseñanza de la Lectura y la Escritura Inicial. Una propuesta Enmarcada en un Paradigma Sociocognitivo*. Mendoza - Argentina: Efe.
- Palomino, N. (2008). <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>. Recuperado el 01 de agosto de julio de 2012
- Polya, G. (1965). *Cómo plantear y resolver problemas*. México: Trillas.
- Picardo, J. O. (2004). *Diccionario Pedagógico*. El Salvador: San Salvador.

- Rafael, I. (2009). *Espacio y Tiempo en Educación Infantil. Innovación y Experiencias Educativas*. Lima: Navarrete.
- Tasset, J. (1980). *Teoría y Práctica de la Psicomotricidad*. Argentina: Paidós.
- Vayer. (2000). *El niño Frente al Mundo*. Barcelona - España.
- Villarasa, A. (1988). *Ejercicios y Exploración y Representación del Espacio*. Barcelona: Edú.
- Yrigoyen, D. (2006). *Educación Inicial en el Perú*. Lima.
- Z, M. (2005).
- Zabaleta Chang, M. E. (2012). *Tendencias Pedagógicas Modernas*. Lima: Navarrete.
- Zurita, M. d. (2009). *La Psicomotricidad en Educación Infantil. Innovación y Experiencias Educativas*, 9.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de juegos psicomotrices para desarrollar la competencia de actúa y piensa en los estudiantes de la I. E. I. N° 630 de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar diversos juegos psicomotrices para desarrollar la competencia de actúa y piensa en los estudiantes de la I. E. I. N° 630 de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, <p>OBJETIVO ESPECÍFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar el juego psicomotriz caracoles a su casa permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa en los estudiantes de la I. E. I. N° 630 de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, El empleo del juego me convierto en..., permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemática en 	La aplicación de juegos psicomotrices de caracoles a su casa, conejos a su conejera, me convierto en ..., el tren de los animales, el que llega primero, el pescador, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa en los estudiantes de la I. E. I. N° 630 de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa,	<p>Juegos psicomotrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> Caracoles a su casa. Me convierto en ... El tren de los animales. El que llega primero. Conejos a su conejera. El pescador. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, ninguno. Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. Expresa en forma oral números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo Diarios reflexivos Rúbricas

	<p>situaciones de cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación del juego el tren de los animales ayudará a desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • La aplicación del juego el que llega primero permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • La aplicación del juego el pescador permitirá desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 			<ul style="list-style-type: none"> - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que” - Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño. - Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto. - Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la situación realizada. 	
--	--	--	--	---	--

DIARIO DE CAMPO N° 01				
I. Datos generales				
1.1. Nivel	Inicial	1.2. Ciclo	II	
1.3. Área priorizada	Matemática	1.4. Actividad	“Identificamos Figuras Geométricas”	
1.5. Fecha	10 04 15	1.6. Hora	9: 00 a. m	
1.7. Sección	Única	1.8. Edad	3,4,5 años	
1.9. Docente responsable	ROJAS DELGADO, Eyser Yony			
1.10. Intencionalidad pedagógica	Reconocer y diferenciar las figuras geométricas.			
II. Descripción de la Actividad.				
<p>Después de realizar las <u>actividades de rutina diaria</u> inicié mi clase preguntando a los niños y niñas que observan en el aula, ellos mencionaban todo lo que veían a su entorno.</p> <p>Debido a la <u>exagerada participación de los niños (as)</u> realicé el juego denominado “VEO VEO” para centrar su <u>atención</u> de los niños y llegar al tema programado. Este juego consistía en mencionar las características de un objeto, por ejemplo: veo, veo, un objeto redondo que sirve para patear, veo, veo, un objeto con cuatro patas, la superficie es rectangular y sirve para escribir. Así sucesivamente logramos identificar y diferencias diferentes figuras geométricas.</p> <p>Luego pedí la participación a los niños para que de manera voluntaria dirijan el juego, por más que motivé e insistí para que dirijan el juego ninguno de ellos se sintió con la seguridad de participar en la dinámica. Para continuar con la identificación de las figuras geométricas <u>utilicé material concreto como son bloques lógicos</u> repartiéndoles a cada mesa para que trabajen en forma libre. <u>A continuación planteo preguntas pedagógicas</u> como: ¿de qué manera podemos agrupar este material? ¿Cuántos grupos formaremos? ¿Qué nombre ponemos a cada grupo? ¿En qué se diferencia los cuadrados de los rectángulos?, entre otros.</p> <p>A cada niño (a) se hizo entrega de una <u>ficha de trabajo</u> que contiene las figuras geométricas para que lo pinten según el color indicado y <u>decoren el borde de cada figura pegando semillas de lenteja.</u></p> <p>Finalmente <u>cada niño presentó sus fichas ante sus compañeros y apoyados por mi persona realizamos la valoración de sus trabajos,</u> y los exhibimos en el sector del área de <u>matemática.</u></p>				
III. Interventiva. Me falta manejar diferentes estrategias para mantener la atención y participación de los niños.				

DIARIO DE CAMPO N° 02				
I. Datos generales				
1.1. Nivel	Inicial		1.2. Ciclo	II
1.3. Área priorizada	Matemática		1.4. Actividad	“Identifican posiciones de los objetos”
1.5. Fecha	13	04	1.6. Hora	09:00 a. m
		1 5		
1.7. Sección	Única		1.8. Edad	3,4,5 años
1.9. Docente responsable	ROJAS DELGADO, Eyser Yony			
1.10. Intencionalidad pedagógica	Que los niños diferencien las nociones de arriba y abajo y lo empleen en su vocabulario diario.			
II. Descripción de la Actividad.				
<p>Como de acostumbrado inicié mi clase realizando la <u>oración del PADRE NUESTRO</u>, <u>pedí la participación de un niño voluntario para que dirija la oración</u>, <u>ninguno de los estudiantes se animó en participar debido a la timidez</u>. Para seguir con el desarrollo de mi sesión de aprendizaje, la oración fue dirigida por mi persona.</p> <p>Luego para inducirles en el tema a tratar <u>realizamos la dinámica “EL REY MANDA”</u>. Primero yo realicé la dinámica ordenándoles que el <u>Rey manda tocarse la cabeza</u>, el Rey manda gatear por debajo de las mesas, el Rey manda dar dos palmadas sobre la cabeza y así sucesivamente continué haciendo preguntas hasta hacerles comprender el tema: “<u>identificamos posiciones arriba y abajo</u>”, luego los niños dirigieron la dinámica.</p> <p><u>Algunos de los niños no diferenciaban las nociones de arriba y abajo</u>, para ello incidí en hacer más preguntas a través de la dinámica y tener claro lo que estábamos haciendo, a pesar de ello siempre hubo tres niños que no lograron diferenciar. <u>Para reforzar el aprendizaje entregué una hoja de papel bond</u> marcada con una línea de forma horizontal para que dibujen sobre ella un triángulo y debajo de la línea un círculo.</p> <p>En seguida procedimos a identificar en el aula los objetos que están arriba y los que están abajo, <u>los niños iniciaron a identificar los carteles haciendo desorden</u>, en donde les hice <u>recordar las normas de convivencia</u> dentro y fuera del aula y que debemos hacer cuando queremos participar. Después <u>se les repartió material para que los niños los ubiquen en el lugar correspondiente dentro del aula</u>.</p> <p>Finalmente <u>formando un círculo cerrado hacia dentro</u> entonamos la canción cielo arriba – suelo abajo.</p>				
III. Interventiva.				

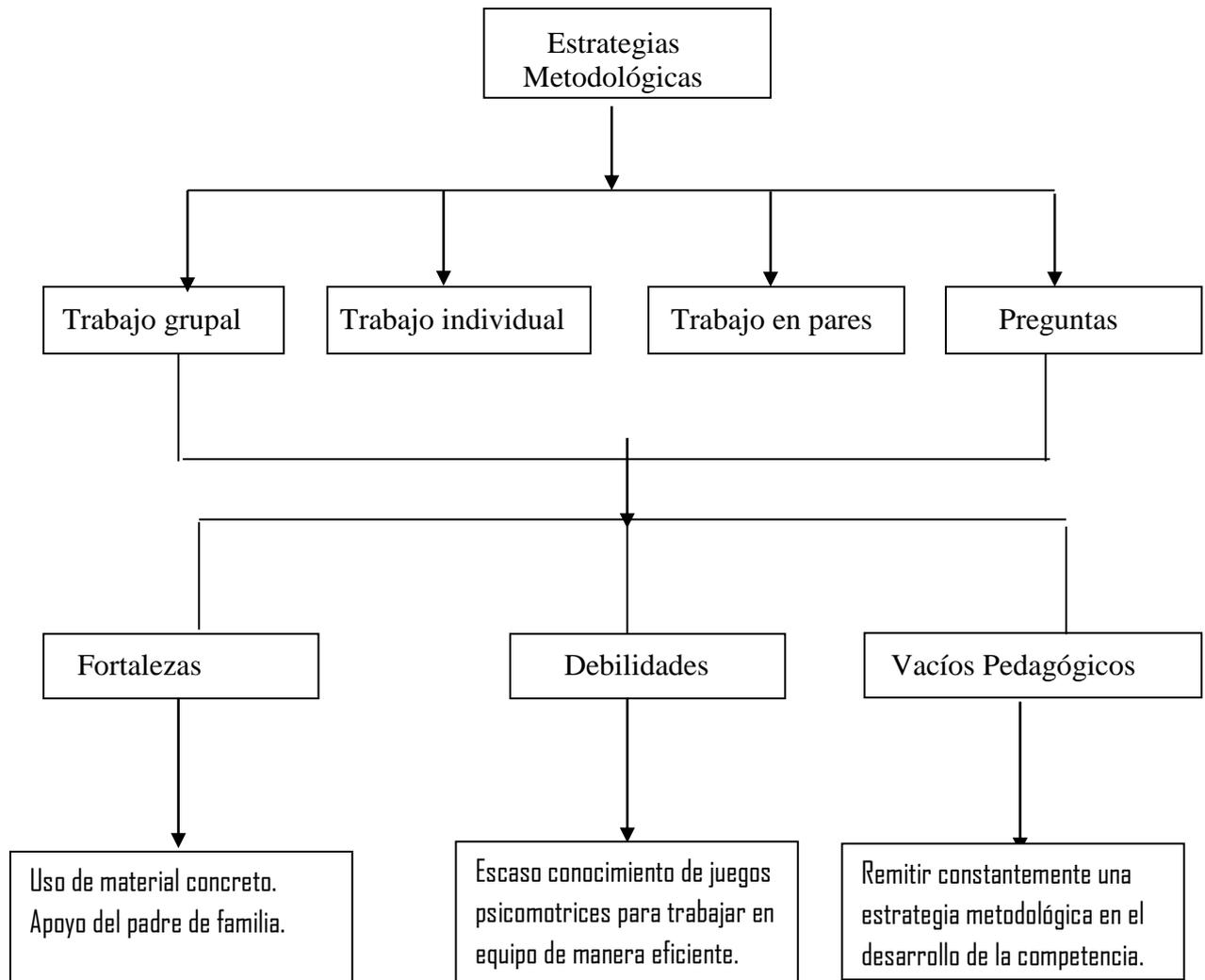
MATRIZ N° 01

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORIAS IMPLICITAS	POSIBLES PROBLEMAS
RUTINAS	Preguntas	En todas las sesiones de aprendizaje realizo preguntas para establecer mejor el tema.	Poca reflexión antes de nuestros actos.	Teoría Sociocultural de Lew Vygotsky.	Elaboración de material gráfico para desarrollar las capacidades básicas en los estudiantes.
	Saludo	Todos los días nos saludamos amablemente			
	Oración	Al iniciar nuestra actividad de la mañana siempre rezamos el Padre Nuestro como la oración que Cristo nos enseñó.	No todos los estudiantes profesan la misma religión.		
MOTIVACIÓN	Diálogo	Siempre conversamos con los niños para establecer confianza.	No utilizo estrategias adecuadas para entablar una conversación y poder entender a los estudiantes.	Teoría Sociocultural de Lew Vygotsky. Teoría conductista.	
	Canciones	Cantamos y escuchamos canciones al ritmo y estilos que ellos dispongan.	No tengo habilidades para cantar.		
MEDIOS Y MATERIALES DIDACTICOS	Material impreso	Distintas actividades para el estudiante.	Escasa comprensión de textos por parte de los estudiantes lo que implica una inadecuada estrategia de aprendizaje.	María Montessori y su método. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.	
	Material gráfico (láminas)	Orientan el desarrollo de una sesión de aprendizaje.	Láminas inadecuadas no aptas a su contexto de los estudiantes.		
ESTRATEGIAS	Trabajo individual	En cada actividad siempre estoy pendiente de las necesidades de los estudiantes	Muchos estudiantes para poder observar y atender de manera personal.	Teoría de los juegos simbólicos de Friedrich Froebel. -Bruner y el Aprendizaje por Descubrimiento	Aplicación de juegos psicomotrices para desarrollar la capacidad de escucha y piensa matemáticamente en los niños ...
	Trabajo en equipo	Establezco estrategias para integrar al grupo a todos los estudiantes.	No cuento con juegos psicomotrices que me ayuden a desarrollar aprendizajes significativos.	-Teoría de los Estadios del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1896-1980) -Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky.	
	Trabajo en pares	Brindo confianza a los niños para que expresen sus ideas.	Los cuadernos de trabajo del MED no nos entregan a tiempo es por eso que los niños y niñas no trabajan adecuadamente desde las primeras unidades del cuaderno de trabajo.	teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.	

FUENTE: Matriz de recurrencias de los diez diarios de campo.

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA LE.** : Naranjo Mayo
 1.2. **EDAD** : 4 y 5 años
 1.3. **DOCENTE** : ROJAS DELGADO, Eyser Yony
 1.4. **FECHA** : 14-03-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.** “Aplicación de juegos psicomotrices para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad el área de Matemática, en los estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 630 de la comunidad de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, provincia de Chota – Cajamarca”.

- 2.2. **SESIÓN** : N° 01
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : “*Caracoles a su casa*”
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO : Comparan Cantidades.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se entona la canción “Cómo están amigos cómo están” ❖ Se dialoga sobre la canción y se plantea las siguientes interrogantes: ¿Cuántos estudiantes varones han venido hoy?, ¿Cuántos estudiantes mujeres hay?, ¿Hay pocas mujeres? ¿Hay muchos varones? Y ningún bebe. ❖ Se plantea las siguientes interrogantes: ¿Cuántos estudiantes tienen puestos chompa?, ¿Cuántos no tienen chompa? ¿Cuántos no tienen ropa? ❖ Los estudiantes dan respuesta a las interrogantes que se les plantea. ❖ Se informa sobre el juego “Caracoles a su Casa”, comparando la cantidad de caracoles que quedan en las casas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Chompas ❖ Estudiantes 	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se socializa las recomendaciones y acuerdos para realizar el juego, se presenta los materiales y reglas del juego a realizar. ❖ Los estudiantes van hacer de caracoles que están sobre una alfombra, y que al silbido del profesor van a entrar arrastrándose en las casas hechas de ramas de yerbas silvestres, por tres veces el juego. ❖ Cada vez que se realiza el juego se compara cuantos caracoles están en la primera casa, cuantos en la segunda casa y cuantos en la tercera. ❖ Los estudiantes identifican la cantidad de caracoles y comparan donde hay pocos, donde muchos y donde no llego ningún caracol. ❖ Se comenta sobre el juego realizado con los caracoles a su casa. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ramas ❖ Papelotes ❖ Plásticos ❖ Plumones de colores ❖ Cinta masking 	25

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente se les invita a dibujar lo realizado, dibujando en un papelote ilustrado con la representación de las tres casas de ramas. ❖ Los estudiantes exponen y argumentan sus dibujos utilizando las expresiones de cantidades sobre la cantidad de caracoles dibujados en cada casa representativa. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realiza un recuento de lo realizado durante la sesión, ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo me sentí?. 		10

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rubrica
- ✓ Diario reflexivo

BIBLIOGRAFÍA.

- Rutas de aprendizaje
- Fascículo de investigación
- Propuesta pedagógica de Educación Inicial

Estrategia: “JUEGO PSICOMOTRIZ: “CARACOLES A SU CASA”

Nombre de juego: Caracoles a su casa

Tipo de juego: Psicomotriz.

Número de participantes: De 5 a más.

Edad/Área: 4 y 5 años/ Matemática

Duración: 10 minutos.

Espacio: Exterior amplio.

Objetivos: Identificar en cada casa la cantidad de caracoles si hay “muchos” “pocos” o “ninguno”

Desarrollo: Los niños ubicados dispersamente en campo deportivo de posición de cúbito ventral se desplazarán sin cogerse con las manos imitando a los caracoles, al sonido de un instrumento u objeto los niños que hacen de caracoles se desplazarán de manera inmediata (arrastrándose) a la casita que ellos dispongan o creen por conveniente, luego se hace comparaciones donde hay muchos, pocos o ningún caracol dentro de su casita. Finalmente siguen jugando hasta identificar las cantidades de muchos, pocos o ninguno.

Normas: Se desplazarán a sus casitas sin cogerse en el piso con las manos.

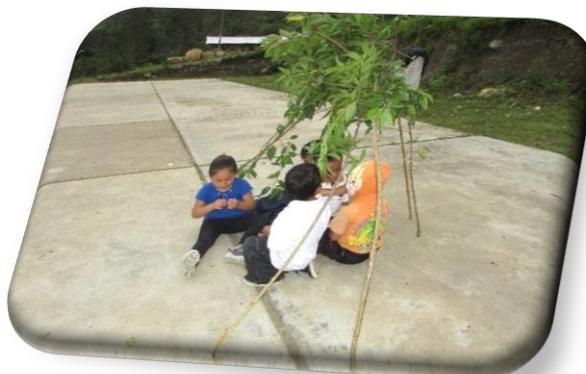
Dibujo:

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

En esta foto se evidencia que los estudiantes de manera ordenada realizan la ASAMBLEA.



Desarrollo de la actividad, evidencia que hay MUCHOS caracoles en su casa.



Según la estrategia de juego imagen evidencia que hay POCOS caracoles en su



En esta imagen observamos que no hay NINGUNO de los caracoles en su



En estas imágenes observamos la **REPRESENTACIÓN CON MATERIAL CONCRETO**, donde los estudiantes expresan donde hay **MUCHOS, POCOS Y NINGUNO**, según la cantidad de hojas de árboles.



En esta imagen los estudiantes evidencian la **REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE SUS TRABAJOS**.



En esta imagen los estudiantes evidencian la **REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA**.



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha** : Naranjo Mayo 14 de marzo de 2016
1.2. **Institución Educativa N°** : 630

II. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS DE LA I. E. I N° 630, NARANJO MAYO, CHOROPAMPA, CHOTA, 2 016”.

- 2.1. **Estrategia de aprendizaje aplicada** : Juego psicomotriz: “caracoles a su casa”.
2.2. **Sesión de aprendizaje N°** : 01 / 10
2.3. **Docente participante** : Eyser Yony Rojas Delgado.

III. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque seguí la secuencia del diseño de mi sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.

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

NO, porque el material recolectado para la construcción de sus casitas ha sido de la zona y el desarrollo se ha realizado con normalidad, porque es un juego de fácil realización donde todos los niños hasta el más pequeño han participado.

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

NO, porque los materiales didácticos estaban en desorden debido al traslado de local por motivo que en el ambiente anterior estaría funcionando el aula de primer grado del nivel secundario IEGECOM.

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

Si, el registro de la evaluación se aplicó luego de aplicar la sesión de propuesta y apuntan al verificar sus acciones de los estudiantes.

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

Siempre debemos mantener la atención e interés del estudiante para que no pierdan el interés y desvíen la atención en el juego.

RÚBRICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa :630
 1.2. Lugar y fecha : Naranjo Mayo, 24 de febrero de 2016.
 1.3. Aula :06
 1.4. Docente participante : Rojas Delgado Eysler Yony

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N° :01
 2.2. Nombre de la Sesión : “Caracoles a su casa”
 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: *Juego psicomotriz: “caracoles a su casa”*
 2.4. Competencia : *Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.*
 2.5. Indicador : *Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos y ninguno.*

CRITERIOS	REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Compara cantidades utilizando las expresiones muchas, pocas durante el desarrollo del juego caracoles a su casa.	A	B	C
2. Participa en el juego y utiliza las expresiones de pocos, muchos, uno, ninguno, para comparar las cantidades.	A	B	C
3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego.	A	B	C

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
01	CARUAJULCA ALVA, Mercelit	A	A	A	A
02	GUERRERO DÍAZ, Erik Jhandel	A	A	A	A
03	HUAMÁN SALDAÑA, Rosber Antony	A	A	A	A
04	SALDAÑA VÁSQUEZ, Lucy Yohani	A	A	A	A
05	SILVA CABRERA, Gandhi	A	A	A	A
06	SILVA CABRERA, Ley Didi	A	A	A	A
07	SILVA SALDAÑA, Betsi Mardelith	A	A	A	A
08	ZORRILLA RODRÍGUEZ, Lisbeth	A	A	A	A
09	BERNAL SALDAÑA, Edson Witmar	A	A	A	A
10	CIEZA SALDAÑA, Karla Gimena	A	A	A	A
11	SALDAÑA HUAMÁN, Dany Yenelit	A	A	A	A
12	SALDAÑA VÁSQUEZ, Justo	A	A	A	A

IV. EVALUACIÓN



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 1. Apellidos y Nombre del Participante : ROJAS DELGADO EYSER YONY
- 2. Institución Educativa : I.E.I. N° 630
- 3. Lugar : NARANJO MAYO
- 4. Fecha : LUNES 14 DE MARZO DE 2016
- 5. Sesión de Aprendizaje : 01/10
- 6. Estrategia : JUEGOS PSICOMOTRICES

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

PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL 2014-2017 ÍTEM 1
 Prof. Sándra Cruzado Cercado
 ACOMPAÑANTE PEDAGÓGICO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 603 Naranjo Mayo
 1.2. EDAD : 4 y 5 años
 1.3. DOCENTE : Eyser yony Rojas Delgado
 1.4. FECHA : 12 – 04 - 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de juegos psicomotrices para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, área de matemática, en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 630 del caserío de Naranjo Mayo, distrito de Choropampa, provincia de Chota – Cajamarca”.

- 2.2. SESIÓN : N° 03
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Conocemos los números ordinales hasta el 3.
 2.4. ESTRATEGIA : El que llega primero.
 2.5. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Dice los números ordinales hasta el tercer lugar.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación	Expresa en forma oral números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bailando al ritmo de la música se realiza la dinámica “el baile de la silla” ❖ Para desarrollar esta dinámica el docente da las instrucciones que se van a seguir para realizar la dinámica. El niño ganador será el que se queda último con su silla. ❖ Comentan sobre sus emociones y sentimientos durante el desarrollo de la dinámica guiados por interrogantes: ¿Les gustó la dinámica? ¿Cómo se sintieron cuando estaban bailando alrededor de las sillas? ¿cómo se sintieron cuando se quedaron sin silla? ¿Quién se quedó sin silla primero? ¿Quién se quedó sin silla segundo? ¿y quién fue el tercero? ... ❖ ¿Qué debieron hacer para ganar una silla y seguir jugando? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sillas ❖ Estudiantes ❖ Grabadora ❖ CD 	10

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se da a conocer el juego denominado “El que llega primero” Se formula interrogantes como: ¿conocen el juego mencionado? ¿cómo es? ¿qué materiales podemos emplear? ¿cómo se juega? ❖ Se explica el juego que consiste en formar grupos de 3 integrantes cada uno. ❖ Prestan atención a las explicaciones formuladas por el docente que consiste en los pasos a seguir durante la realización del juego. ❖ Al sonido del silbato los primeros niños ubicados en cada columna salen velozmente a recoger la primera pelota regresa a su lugar y de manera inmediata sale el segundo niño (a) se dirige a recoger el segundo balón y regresa a su lugar, finalmente sale el tercer niño recoge el balón y regresa a su origen. Gana el grupo que menos tiempo ha empleado. ❖ Luego se les invita a jugar libremente formados en columnas. ❖ Formulan preguntas referentes al juego realizado ¿qué grupo fue el primero que ganó la competencia? ¿Qué grupo fue el segundo? ¿Qué grupo fue el tercero? ❖ Los niños comentan como les fue en el juego. ❖ Los estudiantes ayudados de una ficha de sistematización pintan de acuerdo a las indicaciones. ❖ Exponen y argumentan lo que hicieron. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Balones ❖ Silbato Ficha Plumones Colores 	25
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo nos sentimos hoy? 		10

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rubrica
- Diario reflexivo.

BIBLIOGRAFÍA.

- Rutas de aprendizaje
- Fascículo de investigación
- Propuesta pedagógica de Educación Inicial

ANEXO:

Juego	: “QUIÉN LLEGA PRIMERO”
Nombre de juego	: Quién llega primero.
Tipo de juego	: Psicomotriz.
Número de participantes	: De 2 a más.
Edad/Área	: 4 y 5 años/ Matemática
Duración	: 10 minutos.
Espacio	: Exterior amplio.
Objetivos	: Que el estudiante exprese la ubicación de los competidores que llegan a la meta.

Desarrollo: Los niños ubicados en columnas de dos a más participantes, al sonido del silbato los primeros niños ubicados en cada columna salen velozmente a recoger la primera pelota regresa a su lugar y de manera inmediata sale el segundo niño (a) se dirige a recoger el segundo balón y regresa a su lugar, finalmente sale el tercer niño recoge el balón y regresa a su origen. Gana el grupo que menos tiempo ha empleado.

Normas: Salir de la columna después del sonido del silbato.

VARIANTES: Pueden desplazar el balón cogidos, rodando, dando bote, etc.

Dibujo:

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

DOCENTE Y ACOMPAÑANTE EN ASAMBLEA Y DINÁMICA DE MOTIVACIÓN.



DINÁMICA DE MOTIVACIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD EN COMPETENCIA DE CONDUCCIÓN DEL BALÓN.



DESARROLLO DE LA COMPETENCIA. QUIEN LLEGA PRIMERO COGE EL BALÓN Y LO CONDUCE RODANDO POR EL PISO HASTA SU ORIGEN O LUGAR DE PARTIDA.



COMPETENCIA EVIDENCIA QUIEN LLEGA PRIMERO, SEGUNDO Y TERCERO.

SISTEMATIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD EN EL AULA.



SISTEMATIZACIÓN. PRESENTACIÓN Y SUSTENTACIÓN DE SUS TRABAJOS.



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha : Naranjo Mayo 12 de abril de 2016
1.2. Institución Educativa N° : 630

II. Título del proyecto de investigación: “APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS DE LA I. E. I N° 630, NARANJO MAYO, CHOROPAMPA, CHOTA, 2 016”.

- 2.1. Estrategia de aprendizaje aplicada : Conocemos los números ordinales hasta el 3.
2.2. Sesión de aprendizaje N° : 03 / 10
2.3. Docente participante : Eyser Yony Rojas Delgado.

III. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

SI. Porque fue una sesión planificada con la finalidad de mejorar mi Plan de acción en relación a mi proyecto de investigación.

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

NO. Porque es una estrategia fácil de aplicarlo con los niños.

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

NO. Porque hay niños pequeños que es difícil de poder hacer que el material lo utilicen de la mejor manera.

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

SI. Porque están validados por nuestras acompañantes.

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

Mejorar con la atención de los niños por tratarse de estudiantes menores de 6 años.

RÚBRICA N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : 630
 1.2. Lugar y fecha : Naranjo Mayo, 11 de abril de 2016.
 1.3. Aula : 06
 1.4. Docente participante : Rojas Delgado Eysler Yony

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje N° : 03
 2.2. Nombre de la Sesión : “Conocemos los números ordinales hasta el tres”
 2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada : *Juego psicomotriz: “El que llega primero”*
 2.4. Competencia : *Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.*
 2.5. Indicador : Dice los números ordinales para expresar la posición de objetos o personal, considerando un referente hasta el tercer lugar.

CRITERIOS	REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Responde a preguntas relacionadas con el juego según el orden de llegada de los estudiantes.	A	B	C
2. Participa en el juego y utiliza las expresiones de primero, segundo y tercero.	A	B	C
3. Expresa gráficamente lo que más le ha gustado del juego.	A	B	C

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			PROMEDIO
		C1	C2	C3	
01	CARUAJULCA ALVA, Mercelit	A	A	A	A
02	GUERRERO DÍAZ, Erik Jhandel	A	A	A	A
03	HUAMÁN SALDAÑA, Rosber Antony	A	A	A	A
04	SALDAÑA VÁSQUEZ, Lucy Yohani	A	A	A	A
05	SILVA CABRERA, Gandhy	A	A	A	A
06	SILVA CABRERA, Ley Didi	A	A	A	A
07	SILVA SALDAÑA, Betsi Mardelith	A	A	A	A
08	ZORRILLA RODRÍGUEZ, Lisbeth	A	A	A	A
09	BERNAL SALDAÑA, Edson Witmar	A	A	A	A
10	CIEZA SALDAÑA, Karla Gimena	A	A	A	A
11	SALDAÑA HUAMÁN, Dany Yenelit	A	A	A	A
12	SALDAÑA VÁSQUEZ, Justo	A	A	A	A

IV. EVALUACIÓN:



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

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante : ROJAS DELGADO EYSER YONY
2. Institución Educativa : I.E.I. N° 630
3. Lugar : NARANJO MAYO
4. Fecha : MARTES 12 DE ABRIL DE 2016
5. Sesión de Aprendizaje : 04/10
6. Estrategia : JUEGOS PSICOMOTRICES

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

PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL 2015 - 2017 ÍTEM: 1
 Pro. Selinda Cruzado Cercado
 ACOMPAÑANTE PEDAGÓGICO

TABLA N° 01

ANÁLISIS DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de investigación: “Aplicación de juegos psicomotrices para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en estudiantes de 4 y 5 años de la I. E. I N° 630, Naranjo Mayo, Choropampa, Chota, 2 016”.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	
		ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1 “Caracoles a su casa”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Asamblea ✚ Canción. ✚ Formulación de interrogantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: caracoles a su casa. ✚ Promueve el diálogo ✚ Promueve el dibujo 	✚ Metacognición a través de preguntas
SESIÓN No 2 “Jugando el pescador”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción. ✚ Formulación de preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: jugando el pescador. ✚ Dibujos 	✚ Metacognición.
SESIÓN No 3 “El que llega primero”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción: El baile de la silla. ✚ Formulación de preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: el que llega primero ✚ Promueve el diálogo. ✚ Presentan y exponen sus trabajos. 	✚ Metacognición.
SESIÓN No 4 “Jugamos a quién cosecha más frejoles”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Asamblea ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: Jugamos a quién cosecha más frejoles ✚ Diálogo ✚ Dibujo ✚ Presentan y exponen sus trabajos. 	✚ Metacognición
SESIÓN No 5 “Me convierto en ...”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción: En la batalla del calentamiento ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: me convierto en ... ✚ Formulan preguntas ✚ Dibujo ✚ Presentación y exposición de sus trabajos 	✚ Metacognición
SESIÓN No 6 “A moldear queso”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción: La vaca lechera ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: A moldear queso ✚ Dibujo ✚ Presentación y exposición de sus trabajos 	✚ Metacognición
SESIÓN No 7 “Jugamos a escoger colores”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Asamblea ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: Jugamos a escoger colores. ✚ Diálogo ✚ Dinámica: figura escondida ✚ Dibujo 	✚ Metacognición
SESIÓN No 8 “Jugamos a ordenar carrizos”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Asamblea ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: Ordenamos carrizos ✚ Dibujo ✚ Presentación y exposición de sus trabajos. 	✚ Metacognición
SESIÓN No 9 “Quién llega primero”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Cuento: La tortuga y la liebre ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Asamblea ✚ Juego: Quién llega primero ✚ Diálogo ✚ Dibujo 	✚ Metacognición
SESIÓN No 10 “Jugamos al tren de los animales”	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Asamblea ✚ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juego: El tren de los animales ✚ Diálogo ✚ Dibujo ✚ Presentación y exposición de sus trabajos. 	✚ Metacognición
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 09 sesiones predomina la técnica de la formulación de preguntas, seguido de la técnica de la asamblea y las canciones en 5 sesiones cada una.	En las 10 sesiones la estrategia de los juegos psicomotrices es la que predomina, seguido de la técnica del dibujo en 8 sesiones, el diálogo y la exposición de sus trabajos en 5 sesiones.	En las 10 sesiones predomina la técnica de la metacognición a través de preguntas.

TABLA N° 02: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Sesión	JUEGOS PSICOMOTRICES										total	
	Indicadores										Si %	No %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
5	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
Si	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10		
No	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
Si %	100	100	100	90	100	100	100	100	100	100		

FUENTE: Matriz N° 02. Aplicación de la estrategia de investigación acción

ÍTEMS PARA LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS PSICOMOTRICES

- Las aplicaciones de los juegos psicomotrices buscan el desarrollo de todo el cuerpo.
- Propician la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.
- Permite explorar y manipular el material concreto, originando en los estudiantes a la verbalización de los que están experimentando.
- Promueve la representación pictórica en los estudiantes a través del dibujo sencillo.
- Plantean situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones.
- Establece un clima de confianza y permite el disfrute en su desarrollo.
- Ayuda la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.
- Potencio el trabajo científico, la búsqueda de soluciones, identificación y resolución de problemas.
- Celebro los logros satisfactorios de los estudiantes.
- Promuevo de difusión de sus resultados.

TABLA N° 03: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí, porque seguí la secuencia del diseño de mi sesión de aprendizaje de mi propuesta pedagógica innovadora.	NO, porque el material recolectado para la construcción de sus casitas ha sido de la zona y todos los estudiantes han participado.	NO, porque los materiales didácticos estaban en desorden debido al traslado a otro local, el anterior se ha cedido para funcionar el aula de primer grado del nivel secundario IEGECOM.	Si, el registro de la evaluación se aplicó luego de aplicar la sesión de propuesta y apuntan al verificar sus acciones de los estudiantes.	Siempre debemos mantener la atención e interés del estudiante para que no pierdan el interés y desvíen la atención en el juego.
2	SI, porque en toda sesión de aprendizaje siempre existe un orden y mucho más en el desarrollo de la estrategia.	NO, porque hay niños que son participativos en el desarrollo del juego lo que permite que el juego se realice con éxito.	SI, porque son juegos donde el material empleado se utiliza de manera pertinente y en su debido momento.	SI, porque se ha elaborado de acuerdo a cada indicador de las 10 sesiones aplicadas.	Hacerle la dinámica más vivencial para que el niño o niña no pierda el interés.
3	SI. Porque fue una sesión planificada con la finalidad de mejorar mi Plan de acción en relación a mi proyecto de investigación.	NO. Porque es una estrategia fácil de aplicarlo con los niños.	SI. Porque son niños que obedecen a órdenes y que saben cuidarlos.	SI. Porque están validados por nuestras acompañantes.	Atender mejor a los estudiantes por tratarse de menores de 6 años.
4	SI. Porque es una sesión mejorada de acuerdo a mi nueva propuesta.	NO. Porque la cosecha se realizó en el lugar de los hechos, fue algo real que los niños disfrutaron de los sembríos.	SI. Porque fue divertido y nos prevenimos con anticipación con todos los medios necesarios.	SI. Porque está validado de acuerdo a la nueva propuesta o plan de acción.	Que todas las sesiones deben ser vivenciales para los estudiantes.
5	SI, Porque es una sesión con una estrategia adecuada para desarrollar mi plan de acción con una propuesta innovadora.	NO, porque la realización del juego se hizo en un lugar de bastante espacio y con material apropiado.	SI, porque son juegos donde el material empleado se utiliza de manera pertinente y en su debido momento.	SI, porque se ha elaborado de acuerdo a cada indicador de las 10 sesiones aplicadas.	La aplicación de la estrategia se debe realizar con bastante material.
6	NO, Porque fue un día lluvioso y la arcilla para moldear no se consiguió no se pudo conseguir, el cual ha permitido que lo hagamos con plastilina.	SI, porque fue un día lluvioso y el material fue difícil de poder adquirir y trabajar en aire libre.	SI, porque a pesar de las dificultades presentadas los materiales empleados si fueron pertinentes y utilizados adecuadamente.	SI, porque se ha elaborado de acuerdo a cada indicador de las 10 sesiones aplicadas.	Las actividades se deben realizar de acuerdo a las circunstancias del tiempo o el lugar de acceso,
7	SI. Porque en una sesión siempre hay que tener un orden para interiorizar el aprendizaje en los estudiantes.	NO. Porque la sesión responden a los intereses de los estudiantes, hay una planificación adecuada.	SI. Porque están relacionados con la sesión de aprendizaje.	SI. Porque está en base a lo que se ha desarrollado en la sesión de aprendizaje.	Que las sesiones de aprendizaje se deben planificar teniendo en cuenta la realidad de la I.E.
8	SI. Porque lo hice de manera ordenada o con	NO. Porque para esta sesión y para aplicar la	SI. Porque estuvieron acorde a la necesidad	SI. Porque evidencia las acciones realizadas	Tener más cuidado al momento de la

	todos los materiales planificados.	estrategia existió el material adecuado y pertinente.	del estudiante.	en la estrategia.	utilización del material.
9	Sl. Porque fue un juego psicomotriz que tenían todos los pasos a seguir o a tener en cuenta durante el desarrollo de la sesión.	No. Porque es un juego sencillo que rápidamente el niño lo puede captar las instrucciones o los pasos a seguir.	Sl. Porque estaban de acorde a la necesidad del estudiante.	Sl. Porque evalúa las acciones del estudiante plasmadas en la sesión de aprendizaje.	Buscar el financiamiento para equipar a la I.E. con material necesario para psicomotricidad.
10	Sl. Porque debería tener una secuencia en los pasos a seguir para que el niño o niña pueda entender y logre desarrollar la estrategia.	NO. Todos los estudiantes estuvieron atentos a las instrucciones.	Sl. Porque estaban de acorde a la necesidad del estudiante.	Sl. Porque evalúa las acciones del estudiante plasmadas en la sesión de aprendizaje.	Tener más cuidado al momento de repartir los materiales a los estudiantes
SISTEMATIZACIÓN	De 10 diarios reflexivos 09 sesiones se tuvo orden y secuencia lógica, solamente en 1 sesión hubo no se siguió el orden por el mal estado del tiempo.	de 10 diarios reflexivos 09 sesiones responde a que no existió dificultades en el desarrollo de la estrategia y 1 si hubo por el mal estado del tiempo.	09 diarios reflexivos responden a que el material estaban acorde a la necesidad del estudiante solamente 1 no estuvo bien.	09 sesiones apuntan que los indicadores estaban bien formulados y en 1 hubo dificultades.	07 diarios reflexivos apuntan a tener material y estar organizado de acuerdo a su realidad del estudiante.

TABLA N° 04. PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y DE SALIDA

Competencia:		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.														Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida						Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida					
Capacidad:		Comunica y representa ideas matemáticas																									
Indicador	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, ninguno.		Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Expresa en forma oral números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que”		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.		Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la situación realizada.		Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida						Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida						
	N° de Ord.	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada													Salida
																C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
1	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
2	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
3	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
4	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
5	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
6	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
7	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
8	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
9	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
10	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
11	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	0	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
12	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	7	7	0	0	7	0	100	0	0	0	100	
Total frecuencia total	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7	C=0, B=7, A=0	C=0, B=0, A=7													
total porcentaje	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100	C=0 B=100 A=0	C=0 B=0 A=100													

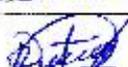
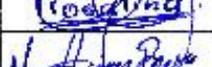
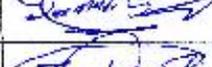
TABLA N° 05. PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN.

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					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas																										
Indicador	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, ninguno.			Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.			Expresa en forma oral números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar.			Expresa la comparación de cantidades mediante las expresiones "más que" o "menos que"			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.			Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la situación realizada.								
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje										
Sesión	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A			
1	0	0	12																			0	0	12	0	0	100
2				0	0	12																0	0	12	0	0	100
3							0	0	12													0	0	12	0	0	100
4										0	0	12										0	0	12	0	0	100
5																0	0	12				0	0	12	0	0	100
6													0	0	12							0	0	12	0	0	100
7																			0	0	12	0	0	12	0	0	100
8																0	0	12				0	0	12	0	0	100
9							0	0	12													0	0	12	0	0	100
10							0	0	12													0	0	12	0	0	100
Frecuencia	0	0	12	0	0	12	0	0	36	0	0	12	0	0	12	0	0	24	0	0	12						
Porcentaje	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	0	100						

Leyenda: C=inicio B=Proceso A =Logrado

AUTORIZACIONES PARA PUBLICACIÓN DE EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Los que firmamos la presente autorización: padres y/o madres de familia para fotografiar a nuestros hijos de 4 y 5 años de edad para evidenciar el proceso de ejecución de las sesiones de aprendizaje requeridas el trabajo de Investigación titulado: "APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTUA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS DE LA I. E. I N° 630, NARANJO MAYO, CHOROPAMPA, CHOTA, 2 016".

APellidos y Nombres	N° DNI	FIRMA
ADELI CABRERA DELGADO	45136513	
JORGE BERNAL CIEZA	27433664	
WILLAN GUERRERO DÍAZ	45017868	
NEROLITA SALDAÑA VÁSQUEZ	73536988	
DOMITILA VÁSQUEZ ALVA	45171520	
ELIZABET SALDAÑA VÁSQUEZ	46734662	
ROSALINA RODRÍGUEZ DELGADO	27431902	
NIXON SALDAÑA BRAVO	27426877	
DERMALÍ SALDAÑA ZORRILLA	27405638	
JUAN DÍAZ BRAVO	27883904	
ALFONSO SALDAÑA VÁSQUEZ	40673943	



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: 355847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 4:00 pm horas del día CUATRO de MAYO del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-205 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente M.C. CARMELO VASCO VIZC
2. Secretario: Docente ING. WILLIAM EDUARDO VARGAS URBEO
3. Vocal: Docente ING. SEGUNDO FLORENCIO VELA RIVERA

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: PRIDACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE LUGO Y PENSAR MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE ENTORNO DEL AREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4º GRADO DE LA I.E. JUCAL Nº 630 URBANO MAYO - CHURUPALTA, CIUDA, 2016

Presentado(a) por: Lic. ELMER YANU BELGADO, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera LOGRADO, con el puntaje acumulado de: SESENTIDOS (76) PUNTOS.

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

Siendo las 5:00 pm horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 04 de MAYO del 2017.

Presidente

Secretario

Vocal

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: EYSER YONY ROJAS DELGADO

DNI /Otros N°: 41399568

Correo electrónico: eyser_123_45@hotmail.com

Teléfono: # 939205143

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: aplicación de juegos psicomotrices para lograr la competencia de act. de y
piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en
estudiantes de 4y.5 años de la I.E. N° 630, Nazario Mayo, Chocapampa, C. H. 2016.

Asesor: Lic. Elmer Luis Pisca Goicochea

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): _____

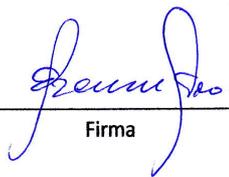
_____ No autorizo

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.