



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

*dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su Práctica*

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

### **Trabajo de Investigación Acción:**

ACTIVIDADES LÚDICAS PRE NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN  
DEL SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS  
I.E.I. N° 1033 CHONTAS, CUTERVO 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

**Por:**

Donaira Chávez Flores

**Asesor:**

Mg. Jorge Daniel Díaz García

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT© 2017 by  
DONAIRA CHÁVEZ FLORES  
Todos los derechos reservados



MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial  
dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su Práctica  
pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017*

### **Trabajo de Investigación Acción:**

ACTIVIDADES LÚDICAS PRE NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN  
DEL SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS  
I.E.I. N° 1033 CHONTAS, CUTERVO 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

### **Por:**

Donaira Chávez Flores

### **Aprobado por el Jurado Evaluador:**

Dr. César Enrique Alvarez Iparraguirre

Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez

Secretario

M.Cs. Carlos Enrique Moreno Huamán

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**A:**

Mi querido padre, por su apoyo incondicional, ya que,  
gracias a él estoy haciendo posible el logro de mi  
formación académica y cumpliendo con mis objetivos  
trazados

Donaira

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi asesor, Mg. Jorge Daniel Díaz García, por apoyar con sus sabios conocimientos el desarrollo de esta investigación acción.

A los estudiantes del Nivel Inicial de 5 años, de la I.E.I. N° 1033 Chontas-Cutervo, por su interés por aprender y por su participación activa en el desarrollo de mi formación personal y profesional.

Donaira

## INDICE GENERAL

Ítems	pág.
<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	v
<b>INDICE GENERAL</b> .....	vi
<b>LISTA DE TABLAS</b> .....	ix
<b>RESUMEN</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>I.FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA</b> .....	5
1.1.Caracterización de la Práctica Pedagógica.....	5
1.2.Caracterización del entorno sociocultural .....	6
1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía .....	8
1.4.Justificación de la investigación.....	14
<b>II.SUSTENTO TEÓRICO</b> .....	15
<b>2.1.Marco teórico</b> .....	15
2.1.1.Teorías del juego .....	15
2.1.2.Las actividades lúdicas pre numéricas que utilizan los niños de cinco años de edad	36
2.1.3.Actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática en Educación Inicial.....	43
2.1.4.Construcción y uso del significado de número .....	45
2.1.5.El papel del profesor para favorecer el buen uso del material.....	51
2.1.6.Competencias, capacidades e indicadores según las Rutas de los Aprendizajes.....	57
<b>2.2.Marco conceptual</b> .....	64
2.2.1.Actividad .....	64
2.2.2.Coordinación motora fina.....	64
2.2.3.Coordinación motora gruesa .....	64
2.2.4.Aprendizaje .....	64
2.2.5.Juego .....	64
2.2.6.Sesión de aprendizaje .....	65
2.2.7.Estudiante .....	65
2.2.8.Enseñanza.....	65
2.2.9.Matemática .....	66
2.2.10.Material Educativo .....	66
2.2.11.Lúdico .....	66
2.2.12.Reglas de juego .....	66
2.2.13.Trabajo en equipo.....	66
2.2.14.Socialización .....	67

2.2.15.Valores .....	67
<b>IV.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>68</b>
4.1.Tipo de investigación .....	68
4.2.Objetivos de la investigación .....	69
4.3.Hipótesis de acción.....	70
4.4.Beneficiarios de la propuesta innovadora .....	70
4.5.Población y la muestra de investigación .....	70
4.6.El enfoque socio crítico reflexivo en la investigación acción .....	71
4.7.Instrumentos.....	72
4.7.1.Utilizados para la enseñanza y el aprendizaje .....	72
<b>V.PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN.....</b>	<b>74</b>
5.1.Matriz del plan de acción .....	74
5.2.Matriz de evaluación .....	75
5.2.1.De las acciones y los resultados .....	75
<b>VI.DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>76</b>
6.1.Presentación de resultados .....	76
6.2.Triangulación .....	90
6.3.Lecciones aprendidas .....	92
<b>VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>93</b>
7.1.Matriz de difusión .....	93
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>94</b>
<b>SUGERENCIAS .....</b>	<b>96</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>97</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>101</b>
ANEXO N° 01: DIARIOS DE CAMPO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA.....	101
ANEXO N° 02: MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA.....	122
ANEXO 03: MAPA CONCEPTUAL DE LA RECONSTRUCCION DE MI PRACTICA PEDAGOGICA.....	123
ANEXO N° 04: TABLA DE RECURRENCIAS DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA .....	124
ANEXO N° 05: MATRIZ DE RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUBCATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA.	125
ANEXO N° 06: SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA.....	126
ANEXO N° 07: DIARIOS REFLEXIVOS.....	151
ANEXO N° 08: MATRIZ DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS.....	161
<b>ANEXO N° 09: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS .....</b>	<b>163</b>

<b>ANEXO N° 10: MATRIZ DE LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN A LA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN LA ETAPA DE PLANIFICACIÓN .....</b>	<b>164</b>
<b>ANEXO N° 11: MATRIZ DE CONSISTENCIA .....</b>	<b>165</b>
<b>ANEXO N° 12: LOGROS Y DEBILIDADES DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA - DECONSTRUCCIÓN .....</b>	<b>166</b>
<b>ANEXO N° 13: MATRIZ DE MATERIALES .....</b>	<b>168</b>

## LISTA DE TABLAS

<b>Ítem</b>	<b>Pág.</b>
Tabla N° 1: Matriz relacionada con las listas de cotejo de aprendizaje de los Estudiantes	82
Tabla N° 2: Logros alcanzados por los estudiantes, según capacidades	84

## RESUMEN

La presente investigación-acción, da cuenta de las actividades realizadas por la investigadora con los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas, distrito de Súcota, provincia de Cutervo; al evidenciar que los niños y niñas presentan dificultades en el aprendizaje de la Matemática y reconociendo la importancia de la actividad lúdica pre numérica para la construcción del significado y uso de números. Con esta investigación se pretende fortalecer el aprendizaje en los niños, aplicando como estrategia didáctica, las *actividades lúdicas*; entendiendo que el aprendizaje es un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. La actividad lúdica, es una actividad fundamental en la infancia, donde el niño a partir del juego, se expresa, aprende, se comunica, consigo mismo y con sus pares, interactuando además con el medio físico, situación que contribuye a reforzar sus aprendizajes, así como contribuye a su desarrollo corporal, afectivo, cognitivo, social y cultural. Considerando que la recreación es un factor de motivación importante en los niños, la investigación plantea el siguiente objetivo: Aplicar las actividades Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016. En el proceso de investigación, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, listas de cotejo, diarios de campo, matrices formales e informales , indagación documental; logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica (Reconstrucción), para el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

**Palabras clave:** Lúdica, competencias, construcción y significado de los números, uso de los números.

## ABSTRACT

The present action research work reports on the activities carried out by the researcher with children at No. 1033 School, Chontas, Chontas farmhouse, Socota district, province of Cutervo. It evidences that children present difficulties in the learning of Mathematics and recognizes the importance of pre-numerical playful activities for the construction of meaning and use of numbers. This research aims to strengthen learning in children, applying playful activities as a didactic strategy; understanding that learning is a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions, it focuses the intervention towards the acquisition of habits and development of activities motivating children's learning from the preschool classroom. The playful activity is a fundamental activity in childhood, where the child expresses, learns, communicates, with himself and with his peers from the game, they also interact with their physical environment, a situation that contributes to reinforce their learning, as well as contributes to their corporal, affective, cognitive, social and cultural development. Taking into account that recreation is an important motivation factor in children, the research aims to apply the leisure activities to improve the process of teaching learning in the mathematics area, children of 5 years old at No. 1033 School, Chontas - Sócota district, province of Cutervo, during the year 2016. In the research process they were used techniques and instruments such as observation, checklists, field journals, formal and informal matrices, documentary inquiry; and thus to characterize the educational community to identify the problems presented in the school, as well as to achieve a process of pedagogical intervention to achieve a change of conception aimed at the use of play (Reconstruction), for the development of skills and mathematical competences and strengthening of learning in early childhood education.

**Key words:** Play, skills, construction and meaning of numbers, use of numbers.

## INTRODUCCIÓN

En la Educación Inicial los estudiantes aprenden de manera lúdica generalmente, lo que implica que los profesores utilizan una serie de materiales para que aprendan de manera significativa; en ese sentido, la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

De acuerdo a lo mencionado líneas atrás se desarrollan habilidades de niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Al respecto, los padres de familia eran nuestros aliados para contribuir en los adjetivos mencionados, para realizar la investigación se había coordinado con los padres de familia.

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego.

En efecto estas artes son propias de un mundo, un pasado, una historia, una naturaleza en el cual la lúdica ya tenía un fin que para alentar el alma, disfrute del ser, actividades especiales en momentos especiales con fines propios tanto para el artista como del espectador como hoy bien se reconoce entre otros tantos los beneficios de la actividad lúdica en el aprendizaje de los estudiantes. Las acciones de los juegos por naturaleza es propio de los

niños, en consecuencia, el profesor debe dar oportunidad u ofrecer actividades de esa naturaleza.

También la lúdica es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. Como el juego prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el hombre se prueba a sí mismo, el ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el niño aprenda a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños.

En consecuencia la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, entre otros beneficios.

Por consiguiente, el presente informe de investigación acción tiene como objetivo “Aplicar las actividades Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Sócota, provincia de Cutervo, durante el año 2016”. Este objetivo se plantea a partir del siguiente problema: ¿Qué actividades Lúdicas debo utilizar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Sócota, provincia de Cutervo, durante el año 2016?

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, la investigación ha permitido desarrollar la construcción del significado y uso de números, se ha diseñado diez sesiones de aprendizaje de acuerdo con las disposiciones del MED y la UNC, planteando estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde los niños y las

niñas interactúen a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico de los estudiantes.

En consecuencia, uno de los alcances es la apropiación y la realización de las actividades planeadas por medio de la ejecución del Proyecto de investigación acción, para desarrollar varias destrezas tomando como punto de partida la educación con sentido, donde el niño se refuerza en los elementos pre numéricos: Seriación, clasificación, equivalencia, entre otros temas.

Para tener una mejor visión del contenido de la investigación acción en el presente informe se presenta en VI acápites de acuerdo al protocolo de la Universidad Nacional de Cajamarca en relación con la Segunda Especialidad de la Educación Inicial:

El capítulo I, está relacionado con la fundamentación del problema de investigación acción pedagógica, este es el punto de partida de la investigación, al mismo tiempo en su estructura integra los siguientes aspectos: Caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía. Arribar al problema implica haber realizado la caracterización del mismo, mediante procedimientos de las recurrencias expresadas en tablas de los anexos.

En relación con el capítulo II, se ha considerado los elementos teóricos que sustentan la investigación acción pedagógica; es decir, en esta parte se explicita los enfoques, teorías, definiciones y conceptos de cada uno de los aspectos o categorías mencionadas en la hipótesis de acción o en el objetivo “Aplicar las actividades Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016”. Finalmente en esta parte se presenta el marco conceptual.

En el capítulo III, se indica la metodología seguida en la investigación acción pedagógica, es decir, las formas como se ha planificado, ejecutado y evaluado cada una de las etapas de la investigación acción (Deconstrucción, reconstrucción y evaluación); del mismo modo se presenta el tipo de investigación, los objetivos (general y específicos e incluso se presenta los objetivos específicos del Plan de Acción); también se hace referencia a la

hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, población, muestra e instrumentos para el registro de datos y el respectivo procesamiento (matrices).

En el capítulo IV, se presenta el Plan de Acción y la evaluación del mismo, este fragmento constituye la parte central de la investigación acción pedagógica, está formado por una tabla de datos la misma que contiene la propuesta interventiva, es decir la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática, de los niños de 5 años de edad. Del mismo modo se explicita la matriz para evaluar cada una de las acciones planteadas en el Plan de Acción mediante la propuesta y los resultados.

El capítulo V, está relacionado con el fragmento más importante de la investigación acción, es decir, la presentación y discusión de resultados como producto de la aplicación de la propuesta interventiva (aplicar las actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática de manera específica la construcción del número); estos resultados han sido reforzados con la teoría del acápite II, es decir, con el marco teórico construido a partir de la matriz de consistencia. Finalmente en esta parte se ha integrado las lecciones aprendidas, estas son producto de cada uno de los momentos de la investigación, se expresan al final de la investigación.

Y como último capítulo, se tiene la difusión de resultados; ello implica que después de la ejecución, procesamiento y determinación de fortalezas de la investigación, se ha realizado la comunicación de los resultados en un día especial en la Institución Educativa Inicial.

Aparte de los acápites mencionados se está formulando en la parte final las respectivas Conclusiones, Recomendaciones y Anexos como evidencia de un trabajo formal y sistemático en la mencionada institución educativa de Inicial.

## **I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.1. Caracterización de la Práctica Pedagógica**

Al realizar un análisis de los diarios de campo, en los cuales se plasma las ocurrencias de mis sesiones de aprendizaje, reflexionaba sobre las acciones realizadas y tomaba medidas de mejoramiento en los aspectos que consideraba pertinentes. En base a lo anterior, procedí a realizar el análisis categorial de los patrones recurrentes en cada registro de diario de campo, así como el análisis textual de las categorías, determinando su funcionalidad, mis fortalezas y debilidades así como de las teorías que sustentan mi práctica pedagógica.

En relación a la categoría planificación, se concibe como el conjunto de acciones que se realizan con la finalidad de prever los procesos de enseñanza – aprendizaje para alcanzar los objetivos para mejorar la formación integral de los estudiantes. La planificación de las actividades pedagógicas es un proceso que no vengo realizando tal y como se especifica en diversos procesos pedagógicos, por situaciones personales y de tiempo que limitan la aplicación de la planificación para lograr objetivos previstos, aun cuando soy consciente que la planificación es importante porque me permitiría alejarme de las improvisaciones.

No planificar adecuadamente, en mi práctica pedagógica está generando resultados negativos que afectan el aprendizaje significativo y el nivel de logro de mis estudiantes. A pesar de que esta acción la considero como una debilidad dentro de mi práctica pedagógica cuento con recursos necesarios que me permitirían hacer frente y superarla con el fin de mejorar las estrategias cognitivas para la enseñanza – aprendizaje del área de matemática, situación que permitirá mejorar el aprendizaje de mis estudiantes. Dentro de la categoría planificación, se precisan subcategorías: Procesos cognitivos y el tiempo.

Tomando en consideración la categoría metodología, esta se define como un conjunto de procedimientos, métodos y técnicas que van a permitir seguir ciertos caminos para cumplir con objetivos establecidos. La metodología que empleo en mi práctica pedagógica está limitada del uso de métodos, técnicas o procedimientos, acción que limita la aplicación de estrategias cognitivas en el área de matemática y

que restringe el logro de mejores resultados en los aprendizajes. Esto trae como consecuencia que mis estudiantes tengan dificultades para la resolución de problemas en el área de matemáticas, situación que es muy preocupante al no lograr resultados que contribuyan al desarrollo de habilidades y capacidades que permitan elevar las destrezas y habilidades en el área de la matemática, situación es una debilidad en el desarrollo de mi práctica pedagógica y aún más en la ampliación cognitiva de mis estudiantes, contexto que obliga a mejorar mis estrategias de enseñanza, entre ellas las estrategias cognitivas. Como fortaleza, asumo que tengo la predisposición para desarrollar mis sesiones de aprendizaje aplicando estrategias cognitivas y superar el problema, pues reconozco que si falla una metodología apropiada; entonces las estrategias de enseñanza, los recursos y la evaluación no cumplirían su función cabalmente dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

De la misma manera esta categoría integra subcategorías: Estrategias de Enseñanza, material educativo, comunicación, entre otras. En este sentido, cabe resaltar que no solamente estas categorías y subcategorías son las que han intervenido en mi práctica pedagógica, sino también han intervenido otras, las mismas que están implícitas en el proceso didáctico.

## **1.2. Caracterización del entorno sociocultural**

La Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Sócota, provincia de Cutervo (Chontas) presenta las siguientes características.

### **- Nivel cultural de los padres de familia**

Un problema detectado, es el alto nivel de padres de familia sin instrucción. La tasa de analfabetismo en la región Cajamarca según la ENAHO, (2015), es de 11.8%, la provincia de Cutervo presenta el 20% de analfabetos y el distrito de Sócota el nivel de analfabetismo es del orden del 19.5%, donde las mujeres representan el 28.8% y los hombres el 10.1%. Esta situación tiende a agravarse en el caserío de Chontas. A esto se agrega que en su mayoría (43%), los padres de familia solo tienen educación primaria. Una de la causa principal de la deserción escolar, es la pobreza y la escasez de recursos económicos, la

intervención de los niños y jóvenes en las actividades productivas de la familia; ahora se ve reducida porque son beneficiarios del programa Juntos, el cual les exige la asistencia al 100% para ser beneficiarios.

✓ **Costumbres:**

Las fiestas en el caserío de Chontas son:

- El paseo del 20 de mayo en honor a la Cruz Misionera de Chontas.
- La Fiesta Patronal del Sagrado Corazón de Jesús los días 13 y 14 de junio.
- El 30 de agosto el día de Santa Rosa de Lima.
- Fiesta Patronal en honor a La Virgen de la Puerta los días 11 y 12 de diciembre.

✓ **Actividades Productivas:**

En el término económico la mayor parte de familias (84%) se ubican en el nivel de medianos y pobres con extensiones de tierra de 2 a 5 ha. El 5% son considerados pudientes o ricos con extensiones de tierra mayores de 6 ha y el 11% son muy pobres, con extensiones de tierras desde cero hasta un solar para vivienda. Estos últimos se ubican principalmente en los caseríos de Chontas, Cuñanque, María y Mochadín.

-La Agricultura: Los cultivos ligados al mercado son el maíz, papa, arracacha, arveja y frutales diversos como: Granadilla, Níspero, Plátanos.

-La Ganadería: El orden de importancia en la generación de ingresos es: Vacuno, Porcino, Ovino, Cuyes y aves.

Otra actividad que genera ingresos para la mayoría de caseríos es la venta de fuerza de trabajo, especialmente mediante migración a la ceja de selva y a la costa.

La artesanía, también les permite, especialmente a las mujeres, agenciarse de recursos económicos. Otras veces los productos artesanales son objeto de cambio por comida y productos agrícolas.

✓ **Algo que cambia la vida de los habitantes:**

Las intensas lluvias de los meses diciembre – marzo, que trae como consecuencia la migración de los pobladores al distrito capital o a otros lugares del país.

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

Los cambios que continuamente se dan en nuestro entorno nos conducen a afrontar desafíos, uno de ellos es lograr la reconstrucción de conocimientos y permitan rescatar a la educación de la crisis actual en la cual se encuentra. Uno de los problemas que enfrenta la educación peruana, son los bajos logros o rendimiento obtenido por los alumnos en el área de comprensión lectora y matemática. En el área de Matemática el Perú ocupa el penúltimo puesto en América Latina, superando solo a República Dominicana. Del promedio alcanzado en el área de matemática (490 puntos), el Perú solo alcanzó 387 puntos, situación que denota la crisis del aprendizaje de la matemática. Esta situación se refleja, como problema, más profundamente en el área rural y en la comunidad de Chontas; por lo que hay la necesidad de fomentar un aprendizaje basado en técnicas y métodos activos, que vayan acorde al ritmo acelerado del mundo; además, es necesario enfrentarse a una lucha permanente frente a la gran distancia tecnológica que se nos presenta, convirtiéndose en el gran enemigo didáctico de docentes y padres de familia, si es que no sabemos aprovecharlo en beneficio del aprendizaje de la Matemática y por supuesto a favor del desarrollo del pensamiento lógico – crítico y lúdico de los niños de la educación inicial. (INEI, Encuesta Nacional de Hogares, 2015)

No se puede negar que la Matemática cumple un papel fundamental en el currículo de la educación infantil. Su aprendizaje contribuye a que los estudiantes adquieran precisión, velocidad y facilidad en el uso de los conceptos matemáticos, y en la resolución de problemas; por lo que se hace necesario potenciar formas de razonamiento y pensamiento matemático, para generar aprendizajes significativos. Si consideramos que las bases de un pensamiento lógico matemático deben estar bien estructuradas, se debe brindar una atención prioritaria a esta área en la edad preescolar de los niños. (Ruesga. 2009, p 18).

En el campo de la Educación Inicial, muchos países tienen programas educativos fuertemente influenciados por las teorías de Piaget y las matemáticas modernas; esto define los objetivos que se quiere lograr en el nivel inicial, la enseñanza de conocimientos pre numéricos, conocimientos considerados como

preparatorios para la construcción del número: conjuntos, correspondencias, clasificaciones, seriaciones, ordenaciones. “Quizá convenga recordar que las nociones de conservación, clasificación y seriación son esenciales desde varios puntos de vista. Por supuesto cualquier actividad científica se basa en algún tipo de clasificación y medición. Resulta por tanto muy difícil que los niños puedan comprender los rudimentos de la ciencia sino entienden las nociones mencionadas”. (Lastra, 2005, 23).

El aprendizaje de las Matemáticas constituye el centro, de nuestro trabajo. Su alto valor formativo, el puesto destacado que tienen dentro del currículo escolar, su importancia, como contenido, para cualquier estudio que se realice, así como su dificultad y elevada proporción de fracaso entre los escolares, son razones, más que suficientes, para detenernos en el estudio de este aprendizaje por el niño. Pensamos que algunas de las dificultades que surgen a lo largo de la escolaridad en la adquisición de las nociones matemáticas tienen su raíz en los primeros años de la instrucción, y concretamente en el tránsito de un conocimiento espontáneo a un conocimiento formal. Es por ello por lo que el objeto de nuestro análisis va a ser, precisamente, este momento crítico Preescolar (Frontera, 1992, p. 43)

#### **A nivel nacional se indica lo siguiente:**

Según Silva (2011, p 12), al respecto de la Matemática menciona: Las profesoras de educación inicial nos enfrentamos con frecuencia a situaciones evidentemente complejas a la gestión de los aprendizajes en el área de Matemática, las dificultades que se encuentran se repiten en cada realidad educativa: el bajo rendimiento escolar en los estudiantes. Este no es un problema aislado. Cada día en las encuestas e investigaciones realizadas por organismos internacionales sobre la educación y el aprendizaje les otorgan los últimos lugares a los países de América Latina, especialmente, en lo que se refiere al desarrollo del pensamiento lógico matemática.

Al respecto, Silva, (2011), en la investigación titulada, “Estrategia lúdica: el tangram para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en

los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 219 del Centro Poblado Menor Ñaupe del distrito de Olmos - Provincia de Lambayeque”, sostiene que, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), ha enfatizado que las capacidades matemáticas, deben ser consideradas prioritariamente, por todos sus países miembros como indicador importante del desarrollo humano de sus habitantes. Asimismo, al referirse a la importancia de las capacidades matemáticas, este organismo multilateral ha especificado que la resolución de problemas ligada al razonamiento lógico matemático es una de las capacidades fundamentales en la formación de las personas, siendo además actividades interdependientes, prácticas complementarias y recíprocas al mismo tiempo”, por tanto, los ciudadanos del siglo XXI deben apropiarse de ellas para actuar en forma eficiente en situaciones de la vida cotidiana.

No obstante, la trascendencia e importancia del pensamiento lógico matemático en la vida de las personas, es común ver países que tienen problemas en habilidades matemáticas, como por ejemplo nuestro país, que según la Prueba PISA, por sus siglas en inglés, ocupa el penúltimo lugar en América Latina, situación que conduce a explicar que existe deficiencias en los estudiantes para desarrollar facultades de desarrollar capacidades, habilidades para favorecer el desarrollo del razonamiento y el pensamiento analítico.

El informe técnico sobre la evolución de la pobreza monetaria entre los años 2009 al 2015, publicado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2015) muestra que la región que persiste con altos índices de pobreza y pobreza extrema en estos seis años, es Cajamarca. Se calcula que la pobreza en la región alcanza el 52.9%, acentuándose más en las zonas rurales de la región, así mismo la pobreza extrema se ubica en el intervalo de 16.6% a 23.9%; situación que genera altas desigualdades en la inversión y en el acceso a la educación, no todos tiene oportunidad a una educación de calidad por motivos económicos, sociales, culturales, y otros.

En las Instituciones Educativas del nivel inicial de nuestra localidad de Cutervo, el problema para alcanzar experiencias y logro en la ciencia

matemática está ligada a deficiencias en el desarrollo de la habilidad de orientación espacial, estructura espacial, coordinación viso motora, atención, razonamiento lógico especial, percepción visual, memoria visual, percepción de figura y fondo.

Respecto al área de Matemática, nos preguntamos: ¿Por qué los niños tienen dificultad para tener capacidades geométricas básicas?, ¿Qué estrategias metodológicas utilizan los docentes para hacer frente a esta temática?, ¿Cómo utilizan los niños los conocimientos matemáticos en su vida cotidiana? Estas preguntas son las que tiene que resolverse con el desarrollo de la presente investigación, al advertir problemas de aprendizaje en esta área, lo que sitúa a los estudiantes con débiles aptitudes para interpretar y resolver un problema o situación que requiere de los medios que ofrece la ciencia matemática.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente se afirma que en la enseñanza de la Matemática actualmente se sigue trabajando muy rigurosamente y esto en muchos casos no posibilita que el estudiante no comprenda lo que supuestamente está aprendiendo, es el caso del concepto de número entero. El concepto de número negativo y número positivo, no está aterrizado a situaciones cotidianas que vive el estudiante, el mecaniza y repite algoritmos que se trabajan con estos números, sin entender en un contexto general su significado, atendiendo a resolver este problema y con base en los resultados de la Evaluación por Competencias, en donde el desempeño en los niveles son bajos, se apunta a motivar y variar nuestra metodología, no solamente en el aula si no en cualquier espacio y ambiente de aprendizaje, donde el estudiante interprete y aplique conocimientos a hechos y situaciones cotidianas.

Hay que destacar que la población estudiantil vive un contexto social bastante difícil, con problemas como la presencia de la pobreza, hogares disfuncionales, falta de afecto, conflictos familiares, alta incidencia de analfabetismo, que dificultan a los estudiantes, desarrollar un estado emocional estable, afectando el logro de competencias en el área de la matemática. El conocimiento de la matemática, no solo sirve para la acreditación de un grado a

otro o de un curso a otro, esto servirá para toda la vida. El proceso de formación de nociones, empieza desde el nivel pre escolar lo que va a permitir potenciar el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo en los niños y niñas desde la etapa del nivel inicial.

La relevancia teórica del presente estudio se evidencia al demostrar las actividades lúdicas aplicadas a la enseñanza de la matemática, tiene como fin mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años a quienes se aplicó el programa que se presenta cuyas características están basadas en las teorías de los psicólogos Jean Piaget, David Ausubel y Lev. Vigotsky; pudiéndose comprobar, en el desarrollo de este programa, que el niño construye su propio aprendizaje a través de la mediación de la maestra, y en relación con ella y sus compañeros mediante sesiones totalmente significativas porque están creadas pensando exclusivamente en el niño.

Desde el punto de vista pedagógico, el presente trabajo aporta a las maestras de inicial una alternativa de desarrollo de capacidades matemáticas en los niños de 5 años mediante un proceso de enseñanza aprendizaje favorable para la edad. Desde el punto de vista psicológico, la presente investigación permite que los niños adquieran los nuevos conocimientos a través de la acción, a través de los sentidos haciéndose consciente de los conocimientos que va adquiriendo para luego abstraer sus relaciones, permitiendo desarrollar seguridad y motivación por el estudio de la matemática.

Desde el punto de vista ético, si bien es cierto los niños tienen derecho a una educación de calidad, que permita el desarrollo de habilidades, capacidades, destrezas, que permita al individuo, lograr la formación de recursos para explicar su realidad, es necesario tener en cuenta la edad y características del niño, su ambiente social y cultural; por ello se pretende que las maestras de inicial reflexionen sobre la importancia y necesidad de implementar en la enseñanza actividades lúdicas, por ser uno de los 7 principios del enfoque del nivel inicial conjuntamente con el respeto y autonomía que se evidencian en el programa *jugando en los sectores*.

Hay que entender que no solo la matemática forma parte de la vida del ser humano, los juegos, también son actividades naturales, que el hombre realiza y no requiere de una enseñanza especializada, jugar no siempre significa pérdida de tiempo o simple distracción, representa la oportunidad de desarrollar habilidades, e incluso ayuda a descubrir destrezas, brindar recreación y formación al mismo tiempo; lo que indica que la enseñanza no necesariamente debe ser seria y aburrida. En virtud a lo señalado anteriormente, y enfatizando que uno de los problemas de la labor docentes, es la debilidad en el aprendizaje de la matemática por parte de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, nuestro mayor problema es saber cómo lograr una buena y prolongada motivación de los niños de 5 años de edad, en las sesiones de enseñanza aprendizaje del área de Matemática. Frente al problema existente, se propone aplicar actividades lúdicas como actividad en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. En este sentido, es necesario realizar una investigación acción para conocer la efectividad de esta propuesta.

Ante la mejora de la Práctica Pedagógica y la respectiva motivación de los niños y niñas, surge el interés por buscar las estrategias más apropiadas para ayudar a mejorar la motivación de los estudiantes, porque me es complejo relacionar las categorías, subcategorías con el soporte teórico y las fortalezas y debilidades manifiesto en la deconstrucción de mi práctica pedagógica diaria. Veamos algunos de los problemas que se han ido controlando al aplicar actividades lúdicas:

- Muy poco aplico estrategias motivadoras adecuadas frente a alguna debilidad que observo en mi clase o en el desarrollo de mis sesiones.
- Escasos conocimientos para desarrollar, de manera permanente, los talleres gráfico-plásticos y psicomotricidad después del juego libre de los sectores;
- Me es difícil seguir la secuencia lógica de la motivación en el proceso de la socialización infantil;
- Presento debilidades para mantener motivados a los niños por mucho tiempo, por más que utilice juegos, canciones y adivinanzas.

Este análisis concluye con la siguiente Pregunta guía:

¿Qué actividades lúdicas se debe utilizar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016?

#### **1.4. Justificación de la investigación**

- **Justificación teórica.** La presente investigación acción es importante porque permite revisar y validar mi propia práctica educativa, a partir de la autorreflexión sobre mis conocimientos teóricos en pedagogía, didáctica y currículo, además de la investigación educativa, porque la eficiencia y eficacia del maestro depende del conocimiento, dominio y aplicación de las ciencias de la educación, básicamente de estas cuatro.
- **Justificación metodológica.** El presente proyecto de investigación involucra tanto al docente como a los estudiantes en la búsqueda de solución de los problemas educativos identificados. En este sentido, conociendo y aplicando los pasos lógicos de algunas *actividades lúdicas*, mantendré motivados a los niños de 5 años de edad, durante el desarrollo del plan de acción en la sesión de aprendizaje del área de Matemática y, de esta manera, revalorar la viabilidad de la teoría y práctica de la didáctica en la sesión de clase.
- **Justificación práctica.** El resultado final de este estudio permitirá valorar el rol de la investigación acción y de la docente investigadora, mediante la práctica apropiada y sistemática de los juegos; además, revalorar la importancia de la práctica docente a partir de nuevos retos incorporados a la labor con niños en edad infantil. Finalmente, este trabajo servirá de antecedente para nuevas investigaciones dentro del enfoque cualitativo en la modalidad de la *investigación acción*, notoriamente rezagado por los docentes por considerarlo complejo.

## II. SUSTENTO TEÓRICO

### 2.1. Marco teórico

#### 2.1.1. Teorías del juego

##### A. Teoría del exceso de energía

En su libro titulado, Principios de Psicología, (1855, p 65), Spencer sostiene que; *“el origen del juego consiste en un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía superflua acumulada en el ser vivo”*. Esta postura desarrollada por Spencer, lleva a entender que el juego es una herramienta que puede ser utilizada en la práctica educativa, para lograr desarrollar habilidades, destrezas, competencias para la enseñanza de la matemática, herramienta que va a permitir que el aprendizaje sea motivador y logre aprendizajes significativos.

En este sentido, cabe resaltar, que si los juegos educativos, son utilizados como estrategia y recursos didácticos, auxiliares a la matemática, la formación de los estudiantes será más atractiva y despertará el interés por asistir al centro de estudios; por ello la implementación de los juegos, como estrategia de enseñanza, debe permitir determinar el progreso en el nivel de conocimientos que se obtiene, si los juegos educativos son utilizados como estrategia de aprendizaje de la matemática e identificar si los juegos educativos, mejoran la enseñanza que proporciona el docente.

Al respecto, García (2013, p 2), rescatando el aporte de Zabalza, (2006), admite, concordante con la teoría de Spencer, que el juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite exigencias externas, el participante debe sentirse libre de actuar como quiera, si el juego tiene imposiciones deja de ser espontáneo, libre; además el participante pierde interés en él por ello debe dejar que fluya. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en

comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia.

Bajo este razonamiento, es posible entender la importancia del juego, no solo para liberar energía, sino que es una fuente importante para recrear los conocimientos, en razón a que promueve la evolución íntegra del ser humano, contribuye a desarrollar y potenciar distintas capacidades, desarrollar habilidades, capacidades que van a fomentar la adquisición y retención de conocimientos, con lo cual el aprendizaje será mucho más fructífero.

Demás esta mencionar que el currículo de educación inicial propone, como estrategia didáctica, el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Por ello es necesario asumir que las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor, ya que como todas y todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia. La niña y el niño a partir del juego, entre otros aspectos, se expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros pares y adultos, crea e interactúa con el medio.

## **B. Teoría de la Recapitulación**

Según la teoría de la recapitulación propuesta por el alemán, Ernst Haeckel, (1866, p 300), el embrión (humano) repite en su desarrollo el proceso evolutivo sufrido por sus supuestos antecesores. Esta presunción sostiene que al ir creciendo en el vientre materno, exhibe primero las características del pez, luego las del reptil y finalmente las humanas. Esto fue presentado durante años como evidencia de la teoría de la evolución, pero eventualmente fue considerado algo totalmente no científico y sólo una elucubración mental.

En esta teoría de la recapitulación, se pone en evidencia que los rasgos de los humanos en el estadio de embrión o en la primera infancia son los propios de los ancestros adultos. Por ejemplo, Haeckel y sus seguidores sostenían que un niño “civilizado” poseía la misma inteligencia y pautas de comportamiento que la de un “salvaje” adulto, lo cual se usó para “probar” la

superioridad de la “raza blanca”. Así, según Haeckel el desarrollo embrionario de un ser humano sería un breve resumen de su historia evolutiva en el que sería posible observar las etapas de pez, anfibio, mamífero y primate, hasta llegar a la etapa adulta como ser humano. (Haeckel, 1866, p 300),

Para Haeckel, las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo, es decir, tienen una función preparatoria para la vida adulta. Según este autor, los niños/as juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar el desarrollo posterior

Bajo la teoría Haeckel, se puede argumentar que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

El enfoque de la teoría de Haeckel, desde nuestra perspectiva, permite sustentar, que si bien cierto existe una diferencia notable en la evolución del hombre con los animales, no se puede negar que el conocimiento del hombre es producto de muchas experiencias, las mismas que le sirven para ir desarrollando nuevos enfoques y actitudes para enfrentarse a su realidad, situación que conduce a tomar en cuenta, en razón de que para los niños, fundamentalmente entre los 0 a 6 años, una de las prácticas más importantes en su vida es el juego, razón por la cual esta actividad para hacerla más fructífera, debe asociarse a la enseñanza de diferentes materias educacionales, más aún cuando se detectan debilidades para internalizar conocimientos, como es el caso del estudio de la matemática, situación que debe tenerse en cuenta para la enseñanza de las matemáticas, la misma que debe apuntalar un mejor logro no solo en la enseñanza, sino en fortalecer el aprendizaje de la matemática.

### **C. Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)**

Una de las mayores preocupaciones de los científicos, ligados al campo de la educación, ha sido y es, descifrar y construir estrategias pedagógicas, para mejorar la enseñanza aprendizaje y mejorar los resultados o logros de los estudiantes. A principios del siglo XIX comenzaron a aparecer las primeras propuestas teóricas basadas en observaciones empíricas sobre el juego. Los pensadores que las formulan se dedican fundamentalmente al estudio de la naturaleza humana. Algunos de ellos se basan en las teorías evolucionistas para argumentar sus propuestas. Las que son más importantes serán las teorías con el consumo de energía y sus efectos en la actividad de los seres humanos, la teoría de la recapitulación y la del ejercicio preparatorio para la realización de actividades adultas.

Una de las propuestas más influyentes de finales de siglo XIX y principios del XX es la teoría del ejercicio preparatorio o del pre ejercicio, de Karl Gross (1898-1901). Para este autor, el juego es una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta. Según este autor, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de su vida, las dirigidas a cubrir necesidades básicas y las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica.

Para Gross el juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo, pues es un empuje para practicar los instintos. El instinto es lo que obliga al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose. Otra de las aportaciones de Gross es la función simbólica del juego sobre la base del pre ejercicio. (Gross, 1901, p. 134)

Rescatando el enfoque que desarrolla Gross, se puede asumir que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Bajo este enfoque, se puede determinar que, un medio para lograr una mejor adaptación y respuesta al estudio de la matemática, lo constituye la implementación del juego, en la enseñanza misma de la matemática. Entendiendo a Gross, (1901), se asume que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

En este sentido, es necesario tomar en cuenta el aporte que Gross hace respecto a la implementación y papel que juegan las actividades lúdicas en la enseñanza de las diferentes materias educativas, ya que desde este enfoque, se puede desarrollar funciones necesarias que el sujeto ha de redescubrir en su vida adulta, además de dotar de capacidades para que el niño pueda desarrollar una serie de habilidades y destrezas, que ayudarán a enfrentarse en mejores condiciones al estudio y aprendizaje de las Matemáticas. (Gross, 1901, pp. 134-136)

#### **D. Teoría de la Autoexpresión (Psicoanalítica)**

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas. Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

Para Freud (1905), en su teoría, asume que el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo. Asume que mientras se juega, se expresan los instintos. En este sentido, Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las

experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

Tomando el enfoque que desarrolla Freud, es necesario indicar que gran parte de las experiencias de vida de los humanos, se adquieren a través del juego; el contenido y significado del juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. No se puede negar que en el proceso de desarrollo de los humanos, la infancia constituye una de las etapas más importantes de su vida, en razón a que es en esta etapa donde se logran internalizar y gravar las mejores experiencias vividas, que con el transcurrir del tiempo le sirven al hombre para enfrentarse a su realidad.

La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas. El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Por ello, es imprescindible que el juego como estrategia pedagógica, este en relación al mundo circundante de los niños, bajo el cual su atención, sus emociones serán trascendentales para su desarrollo cognitivo, físico, de allí que los docentes, fundamentalmente, del nivel inicial deben asociar los juegos a la realidad misma de los niños.

No se puede negar que tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje, situación que conduce a fijar

conocimientos, bajo experiencias de actividades lúdicas, situación que refuerza la teoría de Freud, ya que el docente al aplicar la teoría de la autoexpresión se desea que los estudiantes tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras, la que condice a desarrollar un aprendizaje significativo, situación que debe ser valorada para el aprendizaje de las matemáticas.

### **E. Teoría de Vygotsky (1966) y Elkonin (1980)**

Explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

El aporte de Vygotsky, a la educación, está en establecer 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.

El enfoque de Vygotsky, está asociado a la concepción constructivista del aprendizaje, que son propuestas específicamente orientadas a comprender y

explicar los procesos educativos o propuestas de actuación pedagógica. En este sentido, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas).

Según Vygotsky en sus propias palabras, afirmaba: *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”*. En este sentido sostenía que el juego permite al niño concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad, situación que debe ser de conocimiento de los educadores, para determinar el rol del juego en la mejora de los niveles de aprendizaje de los niños.

A manera de conclusión, se debe señalar que la importancia del juego radica, en que el niño juega, y en esta actividad, desarrolla actividades de exploración, además de que logra experimentar, y logra aprender y recrear el conocimiento, a través de sus experiencias. En este sentido, es preciso reconocer, que el niño, jugando conserva su equilibrio psíquico y descarga su tensión acumulada por sus experiencias, este sentido, el juego es un factor básico de desarrollo, mediante el cual se adquieren habilidades específicas y conocimientos concretos, de allí la importancia del juego en la enseñanza-aprendizaje.

## **F. Teorías Biológicas**

La importancia de la presente investigación está centrada en el estudio de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática, específicamente orientado a la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años I.E.I. N° 1033 Chontas, Cutervo 2016. Debe de considerarse, que desde la edad media, ha empezado a cobrar interés en los adultos y niños, el juego o actividades lúdicas, debido al significado que aporta y al nivel de incidencia que tiene en el aprendizaje; además de ser una actividad de pasar el tiempo

libre, el juego, que ha conllevado a realizar actividades de goce y disfrute, además de orientarlo a procesos de aprendizaje, por lo cual el juego, como estrategia pedagógica, se está trabajando en la educación infantil, como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes. En este sentido, El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir.

Es preciso señalar, que el juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona. Al respecto, Segovia M., (2010) realizó la investigación, titulada *“Materiales lúdicos que potencialicen el proceso enseñanza aprendizaje de Matemática”*, donde enfatiza que dentro de las alternativas que se están aplicando, para el aprendizaje de las matemáticas, está el juego como una estrategia pedagógica, que permite fortalecer el pensamiento, el análisis y la interpretación; mediante talleres prácticos, creativos y lúdicos.

El objetivo fundamental de este estudio fue determinar la importancia de la planificación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en la segunda etapa de educación básica, teniendo como propósito la contribución a la formación integral del alumno en el desarrollo de habilidades y destrezas básicas para facilitar la interpretación del medio que lo rodea siendo condición necesaria para la convivencia social tanto para el docente como para el alumno, donde el docente desarrolla el autoestima de los educandos en la aplicación de estrategias lúdicas de enseñanza de la matemática. En la investigación llega a las siguientes conclusiones:

- Los docentes deben tomar conciencia en cuanto a la capacitación que se debe tener para realizar una buena planificación (no basta sólo con los conocimientos adquiridos en una universidad o en un instituto.)
- Buscar la manera de solventar las dificultades, afianzando la práctica pedagógica hacia el constructivismo, más que hacia el conductismo.

- Los docentes deben actualizarse en conocimientos teóricos-prácticos en cuanto a las distintas formas de planificar de acuerdo a las técnicas, métodos y estrategias que sirvan de guía para atraer la atención de los alumnos y llegue de forma positiva la enseñanza de la matemática.
- Los docentes deben reunirse periódicamente para intercambiar estrategias lúdicas que han resultado efectivas en la práctica pedagógica, así como sensibilizarse con la realidad de cada comunidad.

La investigación referida, lleva a entender, que en primer lugar, se hace necesario señalar que el origen del pensamiento lógico-matemático hay que situarlo en la actuación del niño sobre los objetos y en las relaciones que a través de su actividad establece entre ellos.

El juego es una herramienta tan importante, en la enseñanza aprendizaje, pues permite usarla como estrategia para potenciar el aprendizaje y permite afirmar que a través de sus manipulaciones el niño descubre lo que es duro y blando, lo que rueda; pero aprende también sobre las relaciones entre ellos (descubre que la pelota rueda más deprisa que el camión, que el muñeco es más grande que la pelota, que el camión es más pesado,...). Estas relaciones permiten organizar, agrupar, comparar, etc., no están en los objetos como tales sino que son una construcción del niño sobre la base de las relaciones que encuentran y detecta.

La Didáctica, es entendida como la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje. Razón más que suficiente para entender el rol del docente, la que debe estar sujeta al cumplimiento de logros efectivos en los aprendizajes de los estudiantes.

Llevando la Didáctica a la Matemática en preescolar, es indispensable que el papel del profesorado en este proceso ya que es él quien crea situaciones con sentido potencialmente significativas desde la Matemática; reconoce, selecciona y ofrece algunos interrogantes funcionales al grupo; crea en el aula un ambiente de participación y de resolución de problemas; escucha,

selecciona y gestiona las intervenciones realizadas por los niños y niñas; media en la interacción entre iguales; reconduce el diálogo y ayuda a llegar a alguna conclusión.

En cuanto a la formación, se destaca que es fundamental asumir la formación docente como una acción social abierta, dentro de una perspectiva más amplia: la vida. Esto dependerá del profesorado, dispuesto al cambio, para transformar la educación.

El juego se considera una actividad importante, a partir de la cual el docente observa el desarrollo de las diferentes capacidades del niño/a. En esta perspectiva, el profesorado ha de asumir cualquier método planteado para la enseñanza de la educación inicial, siempre y cuando responda a las necesidades e intereses de los infantes a su cargo. Es importante evaluar los métodos, basándose en la aplicación de criterios de idoneidad Didáctica, que permiten valorar el grado de adecuación de los métodos para su implementación en el aula.

Tobón, (2012) en la tesis, titulada, “Una aventura por las matemáticas “estrategias pedagógicas- didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3- 4 años, del Hogar Campanitas”, desarrollada en la Facultad de Ciencias Sociales, de la Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Colombia, con el objetivo de desarrollar habilidades para el pensamiento de la lógica matemática en los niños de 3-4 años del hogar comunitario Campanitas, por medio de estrategias didácticas, estos niños irán adquiriendo nociones y habilidades de: conteo, seriación, clasificación, desde actividades divertidas y sencillas que permitan iniciar un camino hacia lo matemático más adelante. Asume en la investigación que para que un niño ame e interiorice las matemáticas debe tener experiencias significativas positivas. Y esto solo se puede dar cuando él descubre lo importante y productivo que puede ser para su vida. Ya que desde cosas tan sencillas como comprar, jugar, medir, cantar, seleccionar, recitar, el niño podrá desarrollar habilidades de pensamiento lógico.

En la investigación llega a las conclusiones siguientes:

- El proyecto de intervención aporta al desarrollo del pensamiento lógico del niño de 3-4 años, en esta etapa en un periodo de transición entre lo figurativo-concreto, donde la interacción con objetos le ayuda a la construcción de representaciones.
- La implementación del material concreto, y la construcción de las guías, permite despertar el interés y la motivación en los niños, aportar al desarrollo de habilidades del pensamiento lógico como; agrupar, seriar
- Desde los Lineamientos Curriculares se deduce que, “el niño aprende y desarrolla habilidades de pensamiento, con la utilización constructiva del lenguaje convirtiéndose en un elemento importante para la formación de representaciones y relaciones, y por tanto de pensamiento.
- El origen del pensamiento lógico parte de la actuación del niño con los demás objetos y de las relaciones que se establecen a partir de ella. el entorno en el que se desarrolla el niño, debe ser aprovechado para desarrollar múltiples habilidades, no sólo matemáticas, sino también científicas

La investigación, me permite sostener que la pedagogía nos da múltiples maneras de enseñar, descubrir y aplicar métodos y modelos de enseñanza, diseñar e implementar estrategias pedagógicas y didácticas, que permitan ser herramientas para elevar el aprendizaje, fundamentalmente en el estudio de las matemáticas. La didáctica, como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje, como un eje principal para generar aprendizajes significativos en los niños a edades tempranas, nos permite el análisis e interpretación del camino desarrollado y definir logros, es por esto que es importante trabajar en el diseño de herramientas lúdicas, propiciar aprendizajes.

La forma de abordarlos es por medio de un proyecto de intervención que permita llegar a desarrollar el pensamiento del niño desde la resolución de problemas fáciles y la identificación de algunos aspectos matemáticos sin iniciar propiamente en la escritura, la cual siempre es el

proceso más difícil al que se deben enfrentar los niños en su debido tiempo, comprendiendo que estos tienen aún edades muy tempranas, es más fácil llegar desde la motivación lúdica al aprendizaje de las matemáticas, de allí la importancia de la investigación.

Silva, G., (2011), en la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, desarrollo la investigación, titulada, “Estrategia lúdica: el tangram para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 219 del Centro poblado menor Ñaupe del distrito de Olmos - provincia de Lambayeque”, donde asume que el alumno es un captador de ideas, experiencias y saberes; por medio del razonamiento lógico matemático aprende también a interpretar el mundo, por tanto el poseer unos buenos hábitos de razonamiento matemático y el aplicarlo a su vida cotidiana ayudará a formar personas con un alto nivel de habilidades matemáticas.

El informe permite resaltar que el desarrollo de las capacidades del área de Matemática, es uno de los pilares de la Educación Básica Regular, sin embargo, en nuestro país la mayoría de estudiantes de educación básica y en general la población tienen un deficiente nivel de habilidades matemáticas debido a que en la escuela se privilegia el memorismo, en la que sólo se trata de recuperar información concreta y explícita de la matemática. En este caso es importante, promover y difundir el razonamiento matemático en los niños es una tarea que nunca debe cesar. Para que funcione hay que estar atentos a las características individuales de cada alumno, a sus gustos, preferencias y a su disponibilidad de tiempo; guiar a los hijos con libertad es la mejor forma de mantener los lazos de ellos con los libros.

La investigación se realizó, habiendo definido como objetivo, “desarrollar estrategias lúdicas: El Tangram para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 219 del Centro Poblado Menor Ñaupe - distrito de Olmos, la hipótesis que orientó la investigación fue, "El uso adecuado del Tangram Como estrategia lúdica contribuirá a desarrollar la capacidad de

resolución problemas en niños de 05 años de la IEI N° 219 Ñaupe Olmos, provincia de Lambayeque. La investigadora, concluye que:

- Al inicio de la investigación acción al momento de realizar el diagnóstico, encontré que los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 219, presentaron problemas de razonamiento y resolución de problemas matemáticos que le permita aplicarlos a su vida cotidiana.
- La Aplicación de estrategia lúdica: El Tangram permitió desarrollar la capacidad de resolución de problemas; así como identificó los números del 0 al 10, logró relacionar objetos, ordenarlos, completar cadenas escribiendo los números que faltan, entre otros
- Los niños y niñas de la I.E.I. N° 219 después de concluida la aplicación de las estrategias lúdicas: El Tangram lograron mejorar su aprendizaje en el área de Matemática, y por ende desarrollar su capacidad de resolución de problemas, y por lo tanto sus posibilidades de motivación y participación permitiéndole ser más social, comunicativo; creando un clima dinámico y propicio para seguir participando en las actividades de aprendizaje.
- Los docentes deben trabajar conjuntamente con los padres de familia a fin de elaborar materiales necesarios para el aprendizaje de la matemática así como socializar a los niños y niñas, tanto en el aula como en el hogar de modo que se le brinde confianza y oportunidad de participar: opinando, criticando y decidiendo en los aspectos socioeducativos.

A manera de conclusión, puedo asumir que el aporte de Segovia M., (2010), Tobón, N., (2012) y Silva, G., (2011), conduce a *reafirmar la importancia de las actividades lúdicas en la educación*, puedo asumir que, es de vital importancia que el aprendizaje sea para los niños una instancia de participación activa, donde puedan manipular los elementos, observar y reflexionar sobre los procesos implicados y los mismos conceptos involucrados en dicha actividad.

Además, es nuestro deber como educadoras, crear instancias de aprendizaje significativo, motivando a los alumnos a ser los constructores de su propio conocimiento, utilizando materiales y juegos que sean de ayuda para una

comprensión total y permanente de estos aprendizajes, además de tener presente que los materiales y los juegos se asocien a su realidad, para que el niño encuentre significado a los aprendizajes.

No se debe dejar de lado, que para despertar el interés del niño hacia el aprendizaje de las matemáticas debemos utilizar una metodología activa y motivadora. La utilización de materiales concretos y actividades de carácter lúdico hacen que el niño se sienta motivado a participar activamente en su aprendizaje, pudiendo aprender conceptos más abstractos a través de una experiencia concreta, pero, se debe tener presente que “juego” no significa hacer algo entretenido, sin dirección ni fundamento, ni mucho menos plantear cualquier juego en cualquier tema. No debemos seleccionar cualquier juego lógico, sino que debemos escoger un juego donde encontremos esbozos del tema que queremos desarrollar, para, de una manera lúdica, intentar alcanzar los objetivos que previamente nos hemos marcado y hacer que el niño adquiera los conocimientos señalados en estos objetivos de una manera entretenida y motivadora.

### **G. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento**

Como antecedente, se puede acotar que, las ideas de Bruner modificaron el movimiento de la reforma educativa en los estados durante los años 60. Su libro, el proceso de la educación, a partir de 1961, era y sigue siendo una de las guías docentes más aceptada.

Bruner (1961), fundamenta su teoría del desarrollo y las relaciones de este en los trabajos de Piaget; sin embargo, existen unas diferencias importantes entre ellos. En primer lugar, Piaget se interesó principalmente en describir y explicar el desarrollo intelectual; le preocupan las relaciones entre el desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje, argumento que las teorías del desarrollo sirven de poco si estas no se vinculan con la educación. Piaget cree que los estudiantes y los adolescentes solo pueden aprender hasta el límite marcado en cada periodo del desarrollo. Bruner, por su parte, está convencido que cualquier materia puede ser enseñada a cualquier niño de cualquier edad en forma a la vez honesta y eficaz. Bruner se ha mostrado especialmente interesado en la enseñanza basada en una perspectiva cognitiva del aprendizaje,

crea que los profesores deberían proporcionar situaciones problemáticas que estimularan a los alumnos a describir por sí mismo la estructura de la asignatura.

El enfoque de Bruner, se dirige a favorecer capacidades y habilidades para la expresión verbal y escrita, la imaginación, la representación mental, la solución de problemas y la flexibilidad mental. Dentro de la propuesta elaborada por Bruner, expone que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. En este sentido el papel del docente y de la escuela debe conducir a descubrir caminos nuevos para resolver los problemas viejos y a la resolución de problemáticas nuevas acordes con las características actuales de la sociedad. Bruner (1961, p 54)

Para Bruner el desarrollo humano, el aprendizaje y la instrucción forman una unidad interdependiente. Al desarrollarse intelectualmente, el niño adquiere la capacidad para enfrentar simultáneamente varias alternativas, atender varias consecuencias en un mismo periodo de tiempo y conceder tiempo y atención en forma apropiada a las múltiples demandas que el entorno le presenta. Esto significa que, si el educador desea aprovechar el potencial mental de sus estudiantes, debe planear su instrucción de modo que favorezca la flexibilidad mental que caracteriza el desarrollo intelectual. Bruner (1961, 78),

Bajo el enfoque de Bruner, se debe entender que el nuevo modelo de instrucción, debe consistir en llevar al que aprende, a través de una serie de exposiciones y nuevos planteamientos de un problema, a un cuerpo de conocimientos que aumenten su capacidad para captar, transformar y transferir lo que aprende. En este caso, la instrucción debe ser entendida como un estado provisorio cuyo objeto es hacer que el que aprende o soluciona problemas llegue a ser autosuficiente, en este sentido la labor docente debe facilitar que el estudiante, en base a conocimientos previos logre llegar a desarrollar habilidades y capacidades para el manejo de la matemática

Desde el punto de vista de la investigadora, Bruner mantiene muy claramente la importancia en el aprendizaje, a partir del hecho que el individuo adquiera las herramientas necesarias para la resolución de las situaciones que se le presenten, rescata además, la importancia de los conocimientos nuevos, los mismos que deben estar relacionados con los que ya posee.

Uno de los factores que destaca, Bruner, es el papel de la motivación, así como las adecuadas estrategias de enseñanza son elementales para el aprendizaje de los niños y las niñas. Para ello, el educador debe, dentro de su planificación, tomar en cuenta aspectos sociales, familiares, culturales y otros, de manera que el aprendizaje realmente sea asimilado por el sujeto. Uno de los factores claves a tomar en cuenta por los educadores, debe ser la forma en como aprenden los estudiantes, y el ritmo en el cual llevan a cabo sus aprendizajes, situación que debe ser tomado en cuenta a la hora de realizar la planificación de la instrucción.

Es preciso señalar que Bruner, toma en cuenta que la instrucción debe realizarse mediante la interacción de todos los participantes en el proceso, dejando de lado la enseñanza memorística y mecánica que actualmente se lleva a cabo en el sistema educativo nacional. Esta se ha convertido en una simple memorización y reproducción de recetas que, luego de un examen, son desechadas por la mente, y utilizadas en muy pocas ocasiones en situaciones similares. En este contexto, para producir aprendizajes significativos, juegan un rol importante los juegos lúdicos, pues es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y le permite expresar sentimientos que le son propios, por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, su juego le permite experimentar potencialidades desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes, porque es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo. (Bruner, 1961),

## **H. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget**

Piaget, (1973), en la teoría del desarrollo cognitivo, esta se define como una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, donde restaura el concepto de la inteligencia del niño centrándose en el desarrollo

cognitivo y la adquisición de competencias o habilidades. Desde este punto de vista, la idea de inteligencia se justifica como una mejor forma de adaptación biológica, y también, por primera vez, se considera el papel activo del individuo en la evolución constructiva de su conocimiento. Es aquí donde surge la Teoría Constructivista del Aprendizaje. Piaget hace ver que el conocimiento y la inteligencia se encuentran unidos al medio físico y social y describe la asimilación y acomodación como principios básicos en la evolución y aclimatación del psiquismo humano. Al respecto, se debe dejar sentado, que, Piaget señaló que el modo en el que los pequeños actúan, sienten y perciben denota no que sus procesos mentales estén sin terminar, sino más bien que se encuentran en un estadio con unas reglas de juego diferentes, aunque coherentes y cohesionadas entre sí.

Según Piaget, el conocimiento debe ser estudiado desde el punto de vista biológico, ya que el desarrollo intelectual se forma partiendo de la continuación del mismo y establece dos aspectos: Adaptación y acomodación. Tuvo como propósito defender una teoría del desarrollo basado en un planteamiento que postula que el niño edifica el conocimiento por distintos canales: lectura, escucha, observación, exploración. Su enfoque se basa en el hecho de por qué los niños no podían pensar lógicamente siendo pequeños y, sin embargo, más adelante resolvían los problemas con facilidad. Es ahí donde nace la Teoría Constructivista del Aprendizaje: Piaget hace percibir que la capacidad cognitiva y la inteligencia están estrechamente ligadas al medio físico y social. (Piaget, 1973, p. 123).

Además, Piaget parte del concepto de que los seres humanos buscamos el equilibrio: incorporación de las nuevas vivencias en nuestros esquemas. Para ello asume que “el niño asimila correctamente los objetos tras haberse acomodado a sus características”, ello significa que va respondiendo a su realidad a partir de haber aprehendido e internalizado las propiedades y características de los objetos o fenómenos de su mundo circundante, así sostiene que cuando estas vivencias y esquemas se corresponden, se sostiene el equilibrio; sin embargo, si las experiencias están reñidas con los esquemas ya establecidos previamente, se lleva a cabo un desequilibrio que en un principio

crea confusión, pero finalmente nos lleva al aprendizaje mediante la organización y la adaptación: el acoplamiento de los pensamientos previos y los nuevos. Estos dos procesos, indica Piaget, “la organización y la adaptación con sus dos polos de asimilación y de acomodación, constituyen el funcionamiento que es permanente y común a la vida, pero que es capaz de crear formas o estructuras variadas”, a partir de los cuales el niño logra una interpretación de su realidad y logra aprendizajes significativos. Para este logro afirma el autor “ha de quedar claro que la aparición de cada nuevo estadio no suprime en modo alguno las conductas de los estadios anteriores y que las nuevas conductas se superponen simplemente a las antiguas” (Piaget, 1990, p.316).

Desde nuestro punto de vista, se puede sostener, que en la actualidad, la aportación de la teoría de Piaget se lleva a cabo en la “perspectiva o concepción constructivista”. En la actualidad, se considera que no se puede practicar la docencia bajo una sola teoría. Por esto, las aportaciones de Piaget y su puesta en marcha en la educación deben ser perfeccionadas con otras.

La importancia de la teoría de Piaget, conocida como, está directamente vinculada con el desarrollo cognitivo de los niños; y es que gracias a esta teoría, el ser humano pudo comprender los esquemas de aprendizaje a los que se somete un individuo desde su infancia, siendo realmente útil en la actualidad dentro del mundo de la docencia. En virtud al aporte de Piaget, comprendemos cuáles son las fases por las que pasamos desde el punto de vista cognitivo, desde que nacemos hasta que nos hacemos mayores. Etapas que cuentan con un orden fijo en absolutamente todos los individuos, independientemente del país o etnia a la que pertenezcan, aunque pueden variar ligeramente de uno a otro niño.

Además de darnos una visión de la línea cronológica del aprendizaje cognitivo de los humanos, esta teoría ayuda a los docentes y profesionales de la educación y psicología a detectar problemas cognitivos en la infancia, pudiendo así adelantar terapias que puedan ayudar al desarrollo de los individuos. Es importante saber que cada etapa (sensorio motora, pre

operacional, de las operaciones concretas y de las operaciones formales) está caracterizada por un proceso, el de asimilación y adaptación. Entendemos como asimilación la transformación del entorno para adecuarlo a los esquemas cognitivos que el niño ya posee. Asimismo, la adaptación no es otra cosa que cambiar dichos esquemas para poder desenvolverse mejor con el entorno.

Cabe resaltar, que durante la etapa sensorio motora, los niños intentarán entender la información que les da sus sentidos. Aprender a mover sus manos, sus pies y a coger objetos y soltarlos. No obstante, no cuentan con los esquemas suficientes como para entender que estos objetos permanecen en el tiempo. Así, si apartamos dichos objetos de su vista se olvidarán de ellos tarde o temprano. Se puede entender por tanto, que la sensación de angustia cuando el niño llora por no estar con su madre, pues no es consciente aun de que esa figura materna sigue estando, aunque no esté a su lado. Esta etapa terminará cuando el niño sea consciente de que las cosas y las personas permanecen aunque no estén a su alcance.

Es preciso señalar, que para un niño o niña de educación inicial, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Los juegos representan entonces un valioso instrumento de aprendizaje, en la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información. En tal sentido el motivo de consideración del tema las actividades lúdicas en el aula de inicial, como estrategia permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la

participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana

## **I. Teoría del desarrollo Socio-Emocional**

El desarrollo socio-emocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros. Para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socio-emocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socio-emocional de un niño. Una relación positiva de un niño con adultos que le inspire confianza y seguridad, es la clave para el desarrollo socio-emocional exitoso.

El desarrollo socio-emocional implica la adquisición de un conjunto de habilidades. Entre ellas las más importantes son la capacidad de:

- Idéntica y comprender sus propios sentimientos
- Interpretar y comprender con exactitud el estado emocional de otras personas
- Manejar emociones fuertes y sus expresiones de una forma constructiva
- Regular su propio comportamiento
- Desarrollar la capacidad para sentir empatía por los demás
- Establecer y mantener relaciones.

Cada una de estas habilidades se desarrolla a un ritmo propio y se sustentan una sobre la otra. El fundamento del desarrollo socio-emocional se inicia en la infancia. Un bebé de dos meses de edad se tranquiliza y sonrío al oír la voz de uno de sus padres. Cuando la persona que cuida al niño le habla, él/ella fija su atención en la cara de la persona amada. Saber leer las señales de su niño y prestarle atención desde el momento en que nace, da inicio a la formación de su desarrollo socio-emocional. Desarrollando así una relación de seguridad, confianza y amor. En este Boletín de ECDC explicaremos la importancia del desarrollo socio-emocional y además hablaremos acerca de este desarrollo de acuerdo a la edad del niño, al igual que proporcionaremos

actividades que ayudarán con este desarrollo. (Boletín del Centro Mid-Sate de Orientación para los Primeros Años de la Infancia, 2009, p 11-27)

### **2.1.2. Las actividades lúdicas pre numéricas que utilizan los niños de cinco años de edad**

#### **A. Concepto**

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

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La importancia de la lúdica, radica en que fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario

explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

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

En este sentido autores como Jiménez B. (2002,), en su investigación, *Lúdica y recreación*, respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

*La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando*

*interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.* (Jiménez, 2002, p. 42).

## **B. La actividad lúdica.**

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

Agallo (2003), dice que *las actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos.* Estos impulsos constituyen, el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales. Es un cuerpo de conocimientos teóricos que permite esclarecer los fenómenos grupales de la vida escolar, mejorar las posibilidades de los docentes, del cual se derivan técnicas grupales que pueden ser utilizadas eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje. Son una serie de procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en los conocimientos aportados por la teoría de la dinámica de grupo.

Es preciso entonces, reconocer que, las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y

amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad.

### **C. La Actividad Lúdica y el Aprendizaje**

El aprendizaje de las matemáticas supone, junto a la lectura y la escritura, uno de los aprendizajes fundamentales de la educación de hoy. El aprendizaje de las matemáticas, con el devenir del tiempo se ha convertido en uno de los problemas, que enfrenta todo estudiante, que en muchos de los casos termina por generar frustraciones, desaliento y miedo a esta materia, de ahí que entender las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas se haya convertido en una preocupación manifiesta de buena parte de los profesionales dedicados al mundo de la educación, especialmente si consideramos el alto porcentaje de fracaso que presentan en estos contenidos los alumnos y alumnas que terminan la escolaridad obligatoria. Los problemas que presentan los estudiantes en el aprendizaje, principalmente de las matemáticas, es un tema que ha sido abordado desde diferentes perspectivas. Durante muchos años, la investigación en didáctica de las ciencias ha identificado numerosas dificultades cognitivas en los procesos de aprendizaje de las ciencias, entre los que se encuentran la estructura lógica de los contenidos conceptuales, la influencia de los conocimientos previos, preconcepciones, concepciones epistemológicas de los alumnos y sus estrategias de razonamiento; por otro lado, los enfoques psicológicos plantean que la parte motivacional también afecta dicho proceso y para aprender es necesario poder hacerlo, es decir, contar con los conocimientos, estrategias y destrezas a nivel cognitivo, pero además es importante querer hacerlo, en otras palabras, tener la disposición, la intención y la motivación.

El temor que asumen muchos estudiantes, frente al estudio de la matemática, debe inducir al docente a dejar de lado métodos tradicionales, puesto que estos no tienen en cuenta la interacción cognitiva-afectiva que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, solo se basan en impartir instrucciones. Para hacer más propicio, efectivo el estudio de la matemática, el docente debe partir de una planificación sistemática de las situaciones de enseñanza teniendo como base la naturaleza de los contenidos, los conocimientos de partida y los diferentes enfoques metodológicos como es la lúdica, que le hagan posible presentar en forma agradable la situación de aprendizaje.

La actividad lúdica como herramienta pedagógica, juega un rol importante para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la actividad lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa, de allí su significancia para aplicar actividades lúdicas en los contenidos matemáticos y ayudar a crear una nueva motivación para el estudio de la matemática.

Si se tiene en cuenta, que la esencia de la actividad lúdica está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los participantes, su aplicación en el aula de clase implica un cambio de rol del docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un orientador y acompañante del aprendiz en su proceso de aprendizaje teniendo cuenta sus intereses, necesidades, fortalezas y debilidades. Esta relación maestro-alumno es fundamental en la formación y cambio del auto concepto académico y social de los estudiantes, pues

si él considera que no puede realizar una tarea pierde toda motivación para realizarla.

#### **D. Aprendizaje significativo**

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores, como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación. Es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativa. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, 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.

Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

*“El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra”.* (Ausubel, 1961, p 1).

El enfoque del Ausubel, pone en evidencia, la capacidad cognitiva del estudiante hacia lo que cree que tiene significado para la explicación de su realidad, en este sentido es posible afirmar que el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, aquello que le da sentido y orientación a su vida y

tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros.

Se puede afirmar en base a lo anterior, que el aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, es decir el ser humano, en este caso estudiante, busca la relación lógica para entender y explicar los fenómenos de su cotidianidad, así como los científicos, esta relación está sujeta a la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales. Por esta razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo. Por otro lado la elaboración de un marco teórico es primordial en todo proceso de indagación e investigación, pues analiza, orienta, guía dicho proceso, permite reunir, depurar y explicar los elementos conceptuales existentes sobre el tema a estudiar, es útil porque describe, explica y predice el hecho al que se refiere un tema, además organiza el conocimiento al respecto, orienta la investigación que se lleva a cabo sobre determinado tema.

Finalmente, por medio del marco teórico se reúne información documental importante para el proyecto de investigación que reconoce la actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños, que permite a su vez, establecer un análisis y conocimiento profundo de la manera positiva como interfiere la lúdica en el aprendizaje de los infantes (Gómez, 2015, p. 51).

### **2.1.3. Actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática en Educación Inicial**

#### **A. Conservación**

##### **- Secuencia Didáctica**

La maestra dialogará con y entre los niños proponiéndoles festejar los cumpleaños del mes. Se prepararán guirnaldas, letreros y flores de colores para enhebrar en collares tipo hawaiano. Se colocarán las flores realizadas en dos bolsas transparentes, verificando la igualdad de sus contenidos. Se repartirá a los niños el contenido de una de las bolsas, entregando a cada uno igual cantidad y variedad de flores, con el objeto de enhebrar con ellas los collares para colocarse en el cuello. El niño, con la ayuda de la maestra, enhebra su collar teniendo en cuenta la variedad de colores. Concluida la actividad y colocados los collares en sus cuellos, la maestra preguntará: ¿Dónde hay más flores, en la bolsa o en el cuello de todos ustedes? La maestra andamiará al alumno en el momento de la respuesta, llevándolo a la comprobación de la igualdad. Finalmente se guardan todos los collares en la bolsa donde estuvieron las flores y se preguntará: ¿Tenemos la misma cantidad de flores en las dos bolsas? La maestra promoverá en el grupo estrategias facilitadoras que orienten al niño en la verificación de la igualdad. La maestra propondrá dejar los collares guardados en la bolsa hasta el día del festejo.

#### **B. Seriación**

Secuencia Didáctica La maestra continúa con la propuesta de festejar los cumpleaños del mes, por ese motivo concurrirán a la cocina de la escuela (o traerán los utensilios al salón). Mediante preguntas la maestra inducirá a los alumnos sobre los distintos utensilios necesarios para preparar una torta: cacerolas, tazas, cubiertos, jarras, etc. El niño observará los distintos utensilios y describirá su uso. La maestra conducirá, mediante preguntas hacia la apreciación de diferencias de tamaño entre tres objetos (tazas, o cacerolas, o platos, etc.) para ser ordenados de mayor a menor o

viceversa. El niño permanecerá al lado de la maestra, quien por medio de comprobaciones directas establecerá las diferencias. Se solicitará a los alumnos ordenar tres platos de mayor a menor y tres tazas. Luego deberán, mediante el andamiaje de la maestra, establecer la correspondencia biunívoca. A partir de figuras que representen a los objetos con los cuales se ha interactuado se solicita a los alumnos pegarlas en sus cuadernos, ordenándolas de mayor a menor. El niño resolverá la actividad con el apoyo de su grupo de pares. Comprobada la existencia de los utensilios necesarios para la preparación de la torta, en pequeños grupos, se pone junto lo que va junto y se guarda.

### **C. Correspondencia**

Secuencia Didáctica Se continuará con la preparación del festejo del cumpleaños mensual. La maestra solicitará en esta oportunidad la confección de sombreros para las nenas y bonetes para los varones. El niño junto con la maestra repartirá a unos y a otros el material producido y seleccionará el correspondiente para sí mismo. La maestra preguntará a los alumnos qué tienen puesto los niños y las niñas en sus cabezas. Deberán dibujar en sus cuadernos de clase, cada uno el que le haya correspondido. Se entregará a cada alumno una hoja con el dibujo de un sombrero y de un bonete y caras de niños y niñas para establecer la correspondencia. Se le dará al niño la misma actividad que a sus pares, pero con menor cantidad de correspondencias. La tarea concluirá guardando en dos bolsas, identificadas con figuras externas, los bonetes y los sombreros. El grupo de pares colaborará con el niño.

### **D. Inclusión**

Secuencia Didáctica Los niños junto con la maestra visitarán la plaza próxima a la escuela, donde harán actividades recreativas. La docente guiará la observación del niño en la plaza de los pájaros, árboles, juegos, etc. Al regresar al salón se dispondrá de distintos artículos de cotillón (o artesanías realizadas previamente) que reproduzcan los distintos objetos (hamacas, árboles, flores, arena, etc.)

que forman parte de una plaza. Se solicitará a los niños que relaten la experiencia vivida y junto con ellos se irá armando la maqueta de la plaza. La maestra solicitará la descripción de distintos objetos que constituirán la reproducción de la plaza. La maestra presenta una lámina, tamaño hoja oficio, con la reproducción de una plaza, con catorce cortes diferentes. Los niños, a partir de lo dialogado y de la maqueta realizada en pequeños grupos, armarán el rompecabezas. El niño armará el rompecabezas, con el andamiaje de la maestra, a partir de un modelo igual y completo. Finalmente, los alumnos, por medio del diálogo compararán el modelo impreso y armado con la plaza visitada, resaltando diferencias y semejanzas (Bosch y Menegazzo, 1976).

#### **2.1.4. Construcción y uso del significado de número**

##### **A. Nociones básicas para trabajar el concepto de número**

En el campo de la educación Inicial, muchos países tienen programas educativos fuertemente influenciados por las teorías de Piaget y las matemáticas modernas. La educación entendida desde la perspectiva de Piaget, expresa lo que se desea lograr en el nivel inicial, ello apunta a la enseñanza de conocimientos pre numérico, conocimientos considerados como preparatorios para la construcción del número: conjuntos, correspondencias, clasificaciones, seriaciones, ordenaciones. Esta base de conocimientos, que se debe impartir en la educación inicial, resulta de vital importancia para que los niños la ciencia matemática. Todo ello debido a que la noción de número, en cuanto a categoría formal, se obtiene por un proceso de abstracción de las acciones realizadas sobre la realidad, esto implica un periodo de operaciones concretas; y en la etapa de desarrollo cognoscitivo de los niños de educación inicial aún no se encuentra dicho periodo

Bajo este enfoque se puede asumir que, cada niño construye su conocimiento a partir de todos los tipos de relaciones que crea entre él y los objetos. Por ello la necesidad de estimularlo a establecer estas

correspondencias entre toda clase de objetos. El niño interioriza y construye el conocimiento al crear y coordinar relaciones, aprestándose así al número que es una relación creada mentalmente por cada sujeto. Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente.

Condemarín, (1986), al realizar un análisis sobre conocimientos pre numéricos, recurre a Piaget, quien afirma que se origina el concepto de número como síntesis de similitudes y diferencias cuantitativas. Al respecto, “Piaget distingue dos tipos de actividades, una de tipo lógico - matemático y otra de tipo físico. La primera consiste en seriar, relacionar, contar diferentes objetos que sólo constituyen el material para la realización de tales actividades, que conducen al niño a un conocimiento operativo. La actividad de tipo físico consiste en explorar los objetos para obtener información respecto a sus principales atributos: color, forma, tamaño o peso y que conducen al niño a un conocimiento figurativo de su realidad circundante” (Condemarín, 1986, p. 95).

De la construcción de relaciones entre los objetos surge lo que Piaget define como abstracciones reflexivas o abstracciones constructivas porque es una verdadera construcción mental, y es aquí donde se empieza a construir el conocimiento lógico matemático. Hay que señalar también que las relaciones empiezan a partir de las comparaciones. “La investigación ha mostrado que el ambiente y la educación en el niño pueden acelerar o retrasar el desarrollo del conocimiento lógico matemático” (Rencoret, 1994, p. 47). Esto quiere decir que la sociedad juega un papel importante para el desarrollo del niño porque él recoge información del contexto donde vive y este conocimiento exige un marco lógico matemático para su asimilación y acomodación.

Otro de los procesos cognitivos básicos es la percepción, que se refiere a la forma única en la que cada persona organiza la

información que proviene de los sentidos. Pero esta percepción es susceptible de ser afectada por nuestras actitudes, expectativas, estados de ánimo, etc. Una forma de organizar las percepciones es clasificarlas y darles un nombre. Allí se forman los conceptos. Al formar un concepto se es capaz de reconocer o discriminar las propiedades de los objetos. Estos conceptos pueden ser concretos o abstractos; son concretos cuando derivan de nuestras experiencias sensoriales y abstractas cuando son entes.

El lenguaje está ligado a los conceptos porque la capacidad de verbalizar permite hablar de estos y así describir los atributos y propiedades de los objetos. A continuación se define el significado de algunos términos relacionados con las matemáticas: “El concepto de número es un concepto matemático y como tal es un constructo teórico que forma parte del universo formal del concepto ideal; como ente matemático es inaccesible a nuestros sentidos, solo se ve con ojos de la mente, pudiendo representarse únicamente a través de signos. Se estima que la capacidad de ver esos objetos invisibles es uno de los componentes de la habilidad matemática” (Rencoret, 1994, p. 47).

Número es la palabra que sirve para designar el resultado de contar las cosas que forman un agregado o de comparar una cantidad con otra de la misma especie tomada como unidad, o cualquiera de los entes abstractos que resultan de familiarizar este concepto. Cantidad, es el valor o cardinal que resulta, en general, de la medida o comparación de magnitudes. Para expresar el resultado de la medida, usamos los números.

El trabajo en el nivel inicial debe estar orientado a ayudar a los niños a adquirir el sentido numérico de acuerdo con sus posibilidades y capacidades, es por ello que en este programa se presentan nociones como: comparación, espacio, tiempo, clase, seriación y conservación como el trabajo previo antes de desarrollar el tema de los números con los niños. Teniendo en cuenta también que debe desarrollar el

lenguaje matemático en los niños, se proponen estrategias para trabajar con ellos la expresión verbal de un juicio lógico.

#### - **Noción espacio temporal**

La construcción del espacio es una actividad corporal. Los gestos y los movimientos van conformándose como una toma de posición del espacio por parte de los niños. En un primer momento estos desplazamientos se realizan de forma exploratoria, se experimenta la posición a través de los desplazamientos de su propio cuerpo; posteriormente utiliza su cuerpo como punto de referencia para ubicar objetos en el espacio que le rodea. Cuando se llega a dominar esta etapa, el niño está en situación de relacionar los objetos independientemente de su cuerpo y, por último, serán capaces de distinguir relaciones de posición en el espacio gráfico.

El punto de partida para trabajar las nociones espaciales es necesariamente el cuerpo: la imagen mental que construye del mismo es la base sobre la que construye el espacio que lo circunda. Los niños deben construir un sistema de referencia que les posibilite definir posiciones, distancias, organizar movimientos, representar movimientos de otras personas u objetos, etc. En el colegio se hacen presentes las relaciones espaciales cuando se organizan las mesas de trabajo, se ubican los sectores y se organiza el día. La estructuración de la noción del tiempo es lenta en los primeros años de vida; es lógico pensar en esta dificultad ya que nunca se percibe el tiempo directamente. Para el niño, el tiempo está marcado por acciones aisladas, relacionadas con intereses y acontecimientos de sus experiencias diarias que llegan a integrarse como estímulos para la percepción temporal.

#### - **Noción de comparación**

Noción de comparación La comparación puede ser definida como un recurso del habla o de la escritura que se utiliza para

establecer los elementos (entendidos como características) a partir de los cuales objetos, personas o situaciones son similares entre sí. Una comparación puede realizarse en diversos espacios y respecto de diversas situaciones, y siempre implica que dos o más cosas compartan algunos de sus elementos, volviéndose entonces similares o parecidos entre sí. La palabra comparación se relaciona con la de „par“ y con la de poner ante sí mismo a esos elementos, más o menos pares, para equipararlos y analizarlos desde el mismo punto de vista. La comparación es una estructura que requiere siempre de la presencia de dos objetos, personas, situaciones o elementos comparables o equiparables. Evidentemente, una comparación no se puede hacer si se cuenta con una sola persona o un solo objeto y nada con qué compararlo o equipararlo.

Esta comparación parte del hecho de descubrir elementos similares entre ambas partes; elementos que a su vez los diferencian de otros. Sin embargo, la comparación también se puede establecer entre elementos, personas o situaciones que no se parecen entre sí. Aquí es donde la comparación sirve para enumerar características o rasgos que luego de ser corroborados marcan si esas dos cosas son similares o no. Hay que recordar que el niño domina los elementos cuando se le pone en contacto con los objetos a través de experiencias directas. Esto estimula su lenguaje al mismo tiempo que le muestra las propiedades de los objetos. A través de la manipulación, él los examina y observa sus propiedades: color, tamaño, peso, textura, etc. Al verbalizar las características de los objetos deberá ser estimulado para establecer comparaciones entre ellos. “Comparar es fijar la atención en dos o más objetos, para describir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanzas. Estas relaciones pueden ser tanto en el ámbito cualitativo como cuantitativo” (Rencoret, 1994, p.74).

#### - **Noción de clase**

Noción de clase “La actividad de clasificar, es decir, de agrupar objetos, es una manifestación esencial del pensamiento lógico

matemático. Se expresa precozmente en los niños a través de un proceso genético, por el cual se va estableciendo semejanzas y diferencias entre los elementos que le interesan, llegando a formar sub clases que, luego incluirá en una clase de mayor extensión” (Condemarín, 1986: 353) Para estimular la noción de clase se debe trabajar: clasificación de objetos según criterio, clasificación múltiple, noción de inclusión.

#### - **Noción de seriación**

Noción de seriación La seriación es una operación lógica que consiste en ordenar sistemáticamente las diferencias entre los elementos de un mismo grupo y serie; de acuerdo a la variación de una o más características. Como por ejemplo el tamaño, el peso, grosor, color, superficie, etc. La noción de seriación también introduce al niño en el aspecto ordinal del número, al darle a cada unidad una posición dentro de la serie ordenada. De la misma manera incluye los conceptos de:

- **Transitividad:** Método lógico que permite construir la seriación por medio de la comparación de tres elementos. Por ejemplo: Objeto A más chico que objeto B, y objeto B más chico que objeto C, entonces Objeto A es más chico que el objeto C.
- **Reversibilidad:** Es la movilización del pensamiento en dos direcciones inversas. Del ejemplo anterior: A es más chico que C, pero también C es más grande que A. A veces lo que hace el niño a esta edad es hacer parejas o tríos, no tiene noción de transitividad, que es lo que permite hacer una seriación completa; tampoco de reversibilidad que le permita ir buscando el más grande de los elementos o el más pequeño respectivamente. Puede hacer una serie con algunos elementos ignorando el resto. Con los niños se puede trabajar seriación simple y seriación múltiple.

## - **Noción de conservación**

Noción de conservación Implica la capacidad de percibir que una cantidad de sustancia no varía cualesquiera sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración interior. Esta capacidad es adquirida por efecto de la experiencia y crecimiento. El niño de esta edad no ha desarrollado esta noción, sino que todavía está fuertemente influenciado por factores perceptivos. El niño tiene una ausencia de conservación, es capaz de hacer una calificación a través de una relación perceptual global, su comparación es cualitativa. Por ejemplo, si al niño le entregamos una plastilina dividida en dos partes iguales y una de ellas se subdivide en cuatro partes, el niño será incapaz de razonar que la cantidad se mantiene constante a pesar de la subdivisión. Las actividades que se pueden trabajar con los niños son las siguientes: noción de medida, conservación de longitud, conservación de cantidad discontinua, conservación de cantidad continua, conservación de peso, conservación de la equivalencia de dos colecciones en correspondencia, conservación de superficie (Chadwick y Tarky, 1988, p. 104).

### **2.1.5. El papel del profesor para favorecer el buen uso del material**

No hay que olvidar que el material sigue siendo .un recurso auxiliar y que lo más importante es el profesor, y, portante, la utilización creativa que éste haga de los materiales. Para obtener el máximo rendimiento de los materiales es preciso tener claro como es pensamiento del niño, de qué punto partimos-y para.ello.es preciso observar y fijarse no sólo él. *Los* resultados que los niños nos dan, sino en los procesos y en las estrategias que esos han empleado para llegar a sus conclusiones bien sean erróneas o acertadas.

Si a la observación del pensamiento del niño unimos la claridad de objetivos es decir, qué te quiero enseñar, el proceso siguiente de diseño de la situación educativa con la elección del material necesario y de la

actividad concreta a realizar se hace mucho más sencilla. Sabiendo de dónde parte, a dónde se va y con una actitud crítica continua de la adecuación o no de las actividades sugeridas, podría decirse que el tipo de material utilizado deja de ser un problema decisivo, porque el niño irá marcando la pauta y el maestro sabrá en cada situación qué tipo de material será más útil. El material está al servicio del profesor y el alumno, no es éste esclavo de los usos prefijados teóricamente de los materiales. Además es necesario definir, que es a través de la manipulación de materiales que el niño llega al concepto de número y cantidad, a la organización de las cantidades en clase, a establecer relaciones entre ellas, en definitiva a operar sobre su realidad, para ello hay la necesidad de estructurar:

#### **A. Material educativo estructurado empleado para la noción de número**

Sólo los materiales estructurados. El material específico para la enseñanza de las matemáticas está comercializando y ampliamente distribuido. La mayor parte de él puede confeccionarse también por la comunidad educativa, padres, alumnos mayores, profesor o los propios niños. En el presente proyecto detallamos algunos materiales didácticos para el aprendizaje de la matemática en el orden que sigue: Regla de colores, bloques lógicos, las tarjetas lógicas, placas y barras, cinta métrica, el calendario, tarjetas numéricas, el ábaco, los tangramas, geoplano de papel, dados, cuerpos geométricos y a balanza.

#### **B. ¿Cómo se preparan?**

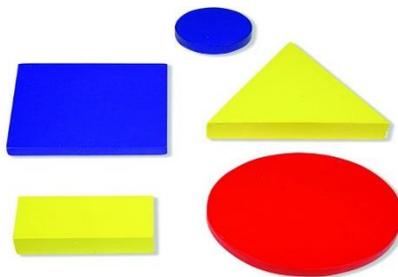
Casi todos los materiales indicados se pueden preparar con la participación de los alumnos y padres de familia. Los niños y las niñas toman parte en su elaboración, proporcionándoles tareas sencillas que puedan ejecutar y a la vez constituyan un reto, si se producen errores se volverán a repetir las veces necesarias. Lo más importante en esta preparación de materiales educativos en la vivencia que tendrán los niños al transponer objetos: cajas, cartulinas, envases, plastilinas, etc.;

que son desarmados, recortados, pintados, modelados, etc.; convirtiéndose en contadores, cintas numéricas, cubos, prismas, tarjetas lógicas, etc. Una vez contruidos los materiales didácticos, los niños aprenderán a utilizarlos en diversas actividades significativas que les permitirá; observar, comparar, relacionar regularidades o diferencias, clasificar, ordenar, contar, medir, adicionar, sustraer, calcular números y espacios, interpretar, inferir, deducir reglas, etc.; también aprenderá a guardados y cuidarlos.

Con estas regletas se consigue que los alumnos:

- Asocien la longitud con el color. Todas las regletas del mismo color tienen la misma longitud
- Establezcan equivalencias. Uniendo varias regletas se obtiene longitudes equivalentes a la de otras regletas más largas.
- Conozcan que cada regleta representa un número del 1 al 10, y • que cada uno de es los números le corresponde a su vez una regiría determinada.
- Se inicien en las operaciones básicas y comprueben sus propiedades.
- Se inicien en las nociones de "mitad", "tercia", "décimo".
- Efectúen mediciones y realicen mosaicos entres otras geométricas.

**a. Bloque Lógicos**



Consta generalmente de 48 piezas. Cada pieza se define por variables y valores  
Variables Valores

Color. Rojo, amarillo, azul

Forma: Cuadrado, círculo, triángulo, rombo y rectángulo.

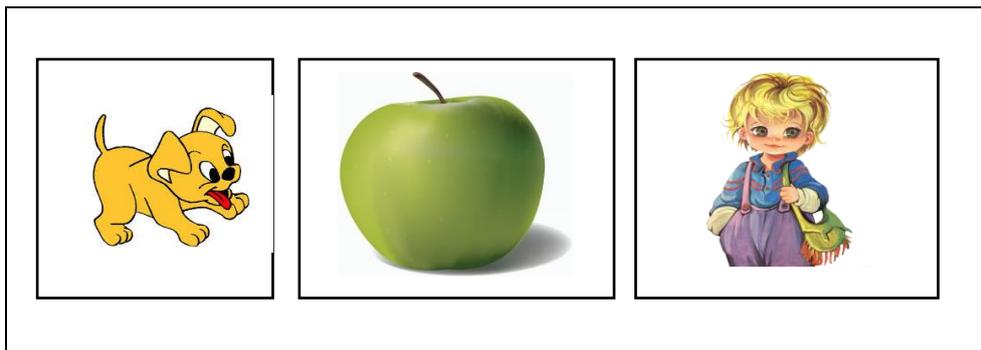
Tamaño. Grande y pequeño.

Grosor. Grueso y delgado.

Con este material las niñas y los niños pueden:

- Reconocer colores, tamaños, grosores y formas.
- Clasificarlos de acuerdo a uno o dos criterios.
- Establecer semejanzas y diferencias al compararlos.
- Formar series siguiendo distintas reglas.
- Aproximarse al concepto de número
- Iniciarse en el juego de reglas.
- Realizar diversos juegos lógicos.

#### b. Tarjetas Lógicas



Cada colección debe tener diferentes variables y valores, por ejemplo: tarjetas de personas:

#### VARIABLES

- Edad
- Sexo
- Posición
- Color de vestido

#### VALORES

- Adulto, niño.
- Varón, mujer.
- Sentado, echado, de pie.
- Azul, rojo, verde.

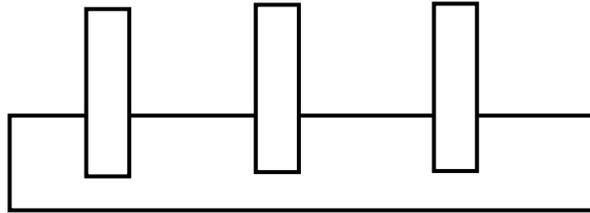
Este material permite:

- Hacer clasificaciones.
- Utilizar cuadros de doble entrada.
- Hacer diagramas.

- Formar series con diferentes criterios.
- Establecer semejanzas y diferencias.
- Establecer relación de orden.
- Aproximarse al concepto de número.
- Resolver problemas agrupando objetos.

**c. El ábaco de varillas**

Existe una variedad de ábacos.- sugerimos la elaboración de dos tipos:



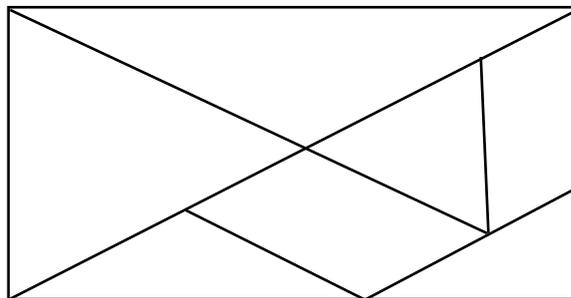
Se va añadiendo bolitas en la varilla de la derecha (unidades) hasta llenar la varilla (nueve).

Si se añade una bolita para tener diez unidades, ya no cabe en la varilla, entonces se coloca la bolita en la varilla de las decenas y se sacan las bolitas de la varilla de las unidades que se quedara vacía.

Se empieza nuevamente a agregar unidades y repetir el proceso varias veces hasta llegar a nueve.- En este momento si agregamos otra bolita a la varilla de las unidades veremos que no hay porción de varilla, entonces se debe pasar a colocar una bolita en la varilla de las decenas, como tampoco hay porción de varilla se llega a colocar una bolita en la varilla de las centenas.

**d. Tangram:**

Se debe, copiar esta figura:



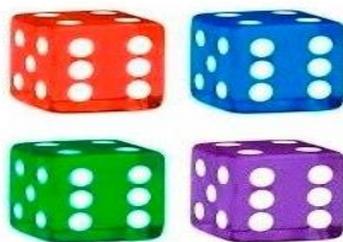
- Pegar con cartoncillo resistente.

Este material permitirá que los niños y las niñas:

- Reconozcan las figuras geométricas básicas.
- Establezcan relación entre ellas: las piezas 3 y 4 forman la pieza 5 y también la pieza 6.
- Distinguen perímetros de áreas.
- Crean nuevas figuras.

Permite representar diferentes figuras geométricas y relacionarlas. Asimismo constituye un excelente recurso para explorar el plano, introduciendo paulatinamente las nociones de vértice, lado y especialmente, comprender la noción de figuras geométricas y el uso del centímetro y el decímetro al efectuar mediciones.

### **Dados**



Son dados de diferentes materiales y dimensiones. Se utiliza como:

Apoyo concreto para realizar diversos juegos y actividades.

### **Cuerpos geométricos.**

Con estos materiales los niños y las niñas exploran las características de los prismas, pirámides, cilindro, conos y esferas; indicando sus caras, vértices y aristas. Se recomienda coleccionar diferentes envases para identificar las formas y clasificarlas.



### **C. Material educativo no estructurado empleado para desarrollar la noción de número**

Así como se han utilizado los materiales estructurados, también se han utilizado los materiales del contexto para aprender la noción de número; estos recursos son los siguientes: Hojas de planta, chapas de diversas bebidas, tapas de objetos diversos, retazos de tela, palitos de chupetes u otros, hojas de papel, entre otros materiales de la localidad. Estos materiales han sido utilizados en las diversas sesiones de aprendizaje.

#### **2.1.6. Competencias, capacidades e indicadores según las Rutas de los Aprendizajes**

##### **A. Competencias**

Los niños se enfrentan a retos que demanda la sociedad. En este contexto, las actividades de aprendizaje deben orientar a que nuestros niños sepan actuar con pertinencia y eficacia, en su rol de ciudadanos. Esto involucra el desarrollo de un conjunto de competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo. Por esta razón, el tránsito por la Educación Básica Regular debe permitir desarrollar una serie de competencias y capacidades, las cuales se definen como la facultad de toda persona para actuar conscientemente sobre la realidad, sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, habilidades, destrezas, información o herramientas que se tengan disponibles y se consideren pertinentes a una situación o contexto particular (Rutas del Aprendizaje, 2015).

Tomando como base esta concepción es que se promueve el desarrollo de aprendizajes en matemática explicitados en cuatro competencias. Estas, a su vez, se describen como el desarrollo de formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones,

donde los niños construyen modelos, usa estrategias y generan procedimientos para la resolución de problemas, apelan a diversas formas de razonamiento y argumentación, realizan representaciones gráficas y se comunican con soporte matemático.

De otro lado, pensar matemáticamente se define como el conjunto de actividades mentales u operaciones intelectuales que llevan al estudiante a entender y dotar de significado a lo que le rodea, resolver un problema sobre conceptos matemáticos, tomar una decisión o llegar a una conclusión, en los que están involucrados procesos como la abstracción, justificación, visualización, estimación, entre otros. (Rutas del Aprendizaje, 2015). Las competencias propuestas en la Educación Básica Regular se organizan sobre la base de cuatro situaciones. La definición de estas cuatro situaciones se sostiene en la idea de que la matemática se ha desarrollado como un medio para describir, comprender e interpretar los fenómenos naturales y sociales que han motivado el desarrollo de determinados procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación (Rutas del Aprendizaje, 2015)

En este sentido, la mayoría de países ha adoptado una organización curricular basada en estos fenómenos, en la que subyacen numerosas clases de problemas, con procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación. Por ejemplo, fenómenos como la incertidumbre, que pueden descubrirse en muchas situaciones habituales, necesitan ser abordados con estrategias y herramientas matemáticas relacionadas con la probabilidad. Asimismo, fenómenos o situaciones de equivalencias o cambios necesitan ser abordados desde el álgebra; las situaciones de cantidades se analizan y modelan desde la aritmética o los números; las de formas, desde la geometría. Por las razones descritas, las competencias se formulan como actuar y pensar matemáticamente a través de situaciones de cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y localización; gestión de datos e incertidumbre.

Entre las competencias el MED (2015), presenta las siguientes:

- a) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad,
- b) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio,
- c) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización y
- d) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

## **B. Capacidades**

Las capacidades son el conjunto de conocimientos, actitudes, aptitudes y habilidades que utilizan los estudiantes para ejecutar alguna acción; al respecto el MED (Rutas de Aprendizaje, 2015), las capacidades que se movilizan en el Actuar y pensar matemáticamente son las siguientes:

### **1) Capacidad 1: Matematiza situaciones:**

Es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen. Por ello, esta capacidad implica:

- Identificar características, datos, condiciones y variables del problema que permitan construir un sistema de características matemáticas (modelo matemático), de tal forma que reproduzca o imite el comportamiento de la realidad.
- Usar el modelo obtenido estableciendo conexiones con nuevas situaciones en las que puede ser aplicable. Esto permite reconocer el significado y la funcionalidad del modelo en situaciones similares a las estudiadas.
- Contrastar, valorar y verificar la validez del modelo desarrollado, reconociendo sus alcances y limitaciones.

## **2) Capacidad 2: Comunica y representa ideas matemáticas**

Es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra. La comunicación es la forma como se expresa y representa información con contenido matemático, así como la manera en que se interpreta (Rutas de Aprendizaje, 2015). Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

## **3) Capacidad 3: Elabora y usa estrategias**

Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución, monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Asimismo, revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima. Las estrategias se definen como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas. Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos, así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado. La capacidad Elabora y usa estrategias y recursos implica que:

- Los niños elaboren y diseñen un plan de solución.
- Los niños seleccionen y apliquen procedimientos y estrategias de diverso tipo (heurísticas, de cálculo mental o escrito).

- Los niños hagan una valoración de las estrategias, procedimientos y los recursos que fueron empleados; es decir que reflexionen sobre su pertinencia y si le fueron útiles.

#### **4) Capacidad 4: Razona y argumenta generando ideas matemáticas**

Es la capacidad de plantear supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento, así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. Para esto, se debe partir de la exploración de situaciones vinculadas a las matemáticas, a fin de establecer relaciones entre ideas y llegar a conclusiones sobre la base de inferencias y deducciones que permitan generar nuevas ideas matemáticas. La capacidad Razona y argumenta generando ideas matemáticas implica que los niños:

- Expliquen sus argumentos al plantear supuestos, conjeturas e hipótesis.
- Observen los fenómenos y establezca diferentes relaciones matemáticas.
- Elaboren conclusiones a partir de sus experiencias.
- Defiendan sus argumentos y refute otros en base a sus conclusiones.

### **C. Indicadores**

Los indicadores se consideran en la Resolución Vice Ministerial 199- 2015- ED. De acuerdo a este documento se han insertado en cada una de las sesiones de aprendizaje. Sin embargo, es importante mencionar que los indicadores son parámetros que los estudiantes deben demostrar después de la ejecución e las sesiones de aprendizaje.

#### **D. Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas**

Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano. Según Froebel (1964) “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida...”

Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras. El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos. Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque

facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños en Educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos. Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático. (Rutas de Aprendizaje, 2015).

## **2.2. Marco conceptual**

### **2.2.1. Actividad**

La actividad es una faceta de la psicología. Mediatiza la vinculación del sujeto con el mundo real. La actividad es generadora del reflejo psíquico el cual, a su vez, mediatiza a la propia actividad. (Merani, 1979, *Diccionario de Psicología*, p. 45).

### **2.2.2. Coordinación motora fina**

Acción y efecto de coordinar. Es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos con las manos. Ej. Escribir, abotonar una camisa, abordar, etc. (Enciclopedia de la psicopedagogía. Pedagogía y psicología. Océano Centrum)

### **2.2.3. Coordinación motora gruesa**

Acción y efecto de coordinar, es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos con todas las partes del cuerpo. (Enciclopedia de la psicopedagogía. Pedagogía y psicología. Océano Centrum)

### **2.2.4. Aprendizaje**

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

### **2.2.5. Juego**

Juego. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Revista Digital para profesionales de la Enseñanza, 2010)

#### **2.2.6. Sesión de aprendizaje**

Es un conjunto de situaciones de aprendizaje que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos, mediante los aprendizajes esperados propuestos en la unidad didáctica. (MINEDU, Rutas de Aprendizaje, 2015).

#### **2.2.7. Estudiante**

Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal. (Currículo Nacional de Educación Básica, MINEDU, 2014).

#### **2.2.8. Enseñanza**

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien. La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple

receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas. (Currículo Nacional de Educación Básica, MINEDU, 2014)

### **2.2.9. Matemática**

La matemática es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones. Esto quiere decir que las matemáticas trabajan con números, símbolos, figuras geométricas, etc. A partir de axiomas y siguiendo razonamientos lógicos, las matemáticas analizan estructuras, magnitudes y vínculos de los entes abstractos. Esto permite, una vez detectados ciertos patrones, formular conjeturas y establecer definiciones a las que se llegan por deducción. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)

### **2.2.10. Material Educativo**

Por eso, los **materiales educativos para preescolar** son el mejor recurso para consolidar sus aprendizajes porque materializan el conocimiento, ayudándoles a ejercitar las habilidades que ya tenían y a adquirir nuevas. (Currículo Nacional de Educación Básica, MINEDU, 2014)

### **2.2.11. Lúdico**

Se refiere a todo aquello propio relativo al juego, a la diversión, es decir un juego de mesa. (MINEDU, Rutas de Aprendizaje, 2015)

### **2.2.12. Reglas de juego**

Normas que rigen a los juegos para que haya orden. (MINEDU, Rutas de Aprendizaje, 2015).

### **2.2.13. Trabajo en equipo**

Es aquella que permite que haya compañerismo porque el trabajo en equipo puede dar buenos resultados, ya que normalmente genera el entusiasmo para que el

resultado sea satisfactorio en las tareas encomendadas. . (MINEDU, Rutas de Aprendizaje, 2015)

#### **2.2.14. Socialización**

Es aquella en la que el infante quiere las primeras capacidades intelectuales y sociales y que juega el papel más crucial en la constitución de su identidad.

#### **2.2.15. Valores**

Son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta. El valor moral perfección del hombre, en su voluntad, libertad y razón. UNICEF, 2015).

## **IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. Tipo de investigación**

El presente estudio es una investigación acción. Es una forma de entender la enseñanza, no sólo de investigar sobre ella. La investigación – acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda de conocimientos basados en la práctica misma. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa.

El fundamento de la investigación acción está en que los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación – acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas. En general, la investigación – acción constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

La investigación – acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza por ser un proceso que construye conocimientos a partir de la práctica misma, con el objetivo de mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, y demanda de la participación de los sujetos, en este caso docentes y estudiantes, con el fin de mejorar las propias prácticas.

En el caso del presente estudio, se pretende a partir de los pasos de la investigación-acción, aplicar actividades lúdicos para lograr una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de la matemática, en los niños de la I.E.I N° 1033 del Centro Poblado de Chontas en el distrito de Súcota, provincia de Cutervo, para lo cual se trabajará con los niños de 5 años, mediante la aplicación de instrumentos que nos permita medir los avances en el logro de aprendizajes de los niños.

## **4.2. Objetivos de la investigación**

### **4.2.1. Objetivo general**

Aplicar actividades Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016.

### **4.2.2. Objetivos específicos**

- Deconstruir mi práctica educativa mediante el análisis y autorreflexión en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.
- Identificar las teorías implícitas que sustenta el quehacer pedagógico relacionado con las Actividades Lúdicas como motivación por aprender en el área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.
- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y considere el enfoque intercultural en la motivación por el aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica centrada en los Actividades Lúdicas para motivar el aprendizaje de la Matemática de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.

### **4.3. Hipótesis de acción**

Las actividades lúdicas pre numéricas mejoran la construcción del significado de números, en los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033, del caserío Chontas, provincia de Cutervo, durante el año 2016

### **4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora**

En la presente investigación acción, se ha utilizado la propuesta pedagógica innovadora denominada “Actividades Lúdicas”, en dicha propuesta se han beneficiado los niños de 5 años de edad en un 100%, donde los beneficiarios han participado con mucho interés con las actividades lúdicas: tales como: “Jugamos a agrupar lo que recolecté de mi comunidad”, “Nos divertimos agrupando hojas por su forma”, “Nos divertimos agrupando Ulas –Ulas por color”, “Con entusiasmo cuento los carrizos que salto”, “Me divierto contando los globos que reviento”, “Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto”, “Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbe”, “Jugando al Rey manda, descubro dónde hay: Muchos y Pocos niños”, “Nos divertimos jugando a colgar Muchas y Pocas toallas”, “De mano en mano pasamos Muchos y pocos globos a las tinas”, situación que ha validado las experiencias vividas y ha permitido aseverar que la actividad lúdica ha contribuido a mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

### **4.5. Población y la muestra de investigación**

La población está constituida por la práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el II ciclo, en el que participan los niños y niñas de 5 años de edad, de la I.E.I N° 1033, del caserío Chontas, provincia de Cutervo.

La muestra lo constituye, el registro de la práctica pedagógica y un total de 10 sesiones de enseñanza aprendizaje del área de matemática, tanto de la deconstrucción como en la reconstrucción de mi práctica docente, mediante el uso del Diario de Campo, en cada uno de los estudiantes y mi persona como investigadora.

Con detalle, la muestra está representada por:

- Diez sesiones desarrolladas para la deconstrucción de la práctica pedagógica.
- Diez diarios de campo relacionados con la práctica pedagógica (deconstrucción).
- Diez sesiones de aprendizaje en la reconstrucción y
- Diez diarios de campo de la propuesta innovadora.

#### **4.6. El enfoque socio crítico reflexivo en la investigación acción**

La Investigación-Acción supone primeramente hablar del carácter práctico-reflexivo del oficio del educador. Esto significa reconocer, valorar y analizar los actos reflexivos y críticos que se desarrollan en la práctica pedagógica diaria de cada uno de los docentes, como un ejercicio de identificación y de sistematización. Esta acción siempre es narrativa: es decir, es un relato acerca de la relación del sujeto con el contexto y la experiencia de la alteridad. Por esta razón el educador, en cuanto a lo práctico reflexivo, es un narrador y hermeneuta, que usa repertorios narrativos diversos para describir sus experiencias profesionales y referir su trabajo a consideraciones valóricas.

Esta doble dimensión de la práctica pedagógica: la narrativa de la experiencia y la referencia valórica, actúan como condensadoras del modo de actuar pedagógica: la primera dimensión está orientada a conocer, aprender, narrar y conocer; y la otra dimensión constituye el horizonte ético-político de la acción educativa. Estas aseveraciones acentúan el carácter subjetivo de la acción, que se constituye a través de un pensamiento docente interpretativo y crítico. Donald Shön habla de un “sistema de apreciación” para describir este complejo teórico práctico de la acción educativa que está integrado por tres componentes: a) el análisis de problemas; b) las interpretaciones o posturas frente al problema, y c) el aprendizaje orientado al cambio.

En consecuencia la práctica pedagógica implica desarrollar:

- Las teorías interpretativas que están en uso durante la acción;
- La construcción de una dinámica dialógica y comunicacional del aprendizaje profesional;
- Contextualizar (historicidad) la acción educativa a través de un análisis crítico de la realidad en que se desenvuelve la profesionalidad;

- Asociar la práctica educativa a proyectos pedagógicos comunicables y evaluables;
- Desarrollar capacidades de pensamiento complejo, esto un pensamiento capaz de articular saber, acción y sentido en la construcción de la subjetividad docente;
- Indagar los procesos de elaboración de relatos y entender las dinámicas de su generación y desarrollo: el diálogo potencia el aprendizaje y el cambio; y
- Visualizar las controversias generativas y promover el diálogo de saberes

## **4.7. Instrumentos**

### **4.7.1. Utilizados para la enseñanza y el aprendizaje**

#### **A. Diarios reflexivos**

El diario reflexivo es un instrumento que considera varios datos informativos: lugar y fecha, nombre del proyecto, IE, número de la sesión de aprendizaje y nombre de la alumna investigadora. Luego se presenta cinco ítems relacionadas con mi práctica pedagógica.

El instrumento mencionado se ha utilizado después de la aplicación objetiva de la sesión de aprendizaje, versa un conjunto de elementos que me permitirá evaluar mi práctica pedagógica y en especial determinar la aplicación de la propuesta innovadora relacionada con los juegos tradicionales y la socialización de los niños

#### **B. Sesiones de aprendizaje**

Las sesiones de aprendizaje son recursos que utilizan los profesores para evitar la improvisación; en ese sentido, para la reconstrucción de la práctica pedagógica se han utilizado diez sesiones de aprendizaje, están han sido revisadas por la docente acompañante; además en estas se ha insertado las actividades lúdicas para aprender matemática. Una sesión de aprendizaje constituye una herramienta de planificación de las acciones preestablecidas que utilizan los maestros para luego ejecutarlas con los estudiantes. Estas son activas y

dinámicas, además que tiene una estructura definida (inicio, desarrollo y cierre).

### **C. Ficha de análisis de sesiones de aprendizaje**

Las fichas de análisis de las sesiones son cada una de las matrices que se han utilizado para registrar información relacionada con el proceso enseñanza aprendizaje de la aplicación de la propuesta interventiva.

### **D. Lista de cotejo**

Las listas de cotejo son formas de evaluar los aprendizajes de los estudiantes, estas han sido elaboradas tomando en cuenta los indicadores de los aprendizajes. Las listas tienen criterios observables para ser evaluados, es decir sí se han cumplido o no, esa evaluación me ha permitido determinar si los estudiantes han logrado el indicador o no.

## V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

### 5.1. Matriz del plan de acción

PROBLEMA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INSTRUMENTOS	2015					2016								
					A	S	O	N	D	E	F	M	A	M				
Las actividades lúdicas mejoraran de manera significativa el, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 10752, del caserío la Rinconada Miraflores del distrito de Sócota, provincia de Cutervo, durante el año 2016	<b>Objetivo general</b> Aplicar las actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza del área de matemática de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial n° 10752, del caserío la Rinconada Miraflores del distrito de Sócota, provincia de Cutervo, durante el año 2016”	Revisión de bibliografía relacionada con los las actividades lúdicas que se utilizaran en el desarrollo de la expresión verbal.	Libros Páginas electrónicas Textos contextualizados relacionadas con las juegos y la matemática	Ficha de autocontrol		X	X											
		Coordinación con el Director de la IE y/o presidente de APAFA, para ejecutar la investigación.	Acta de compromiso	Ficha de autocontrol	X													
	<b>Objetivos específicos</b> Deconstruir mi practica pedagógica en lo referente al uso de las actividades lúdicas para mejorar <b>proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática</b> la, a través de procesos autorreflexivos.	. Seleccionar y/o elaboración los técnicas y el material necesario.	Libros. Padres de familia de la comunidad	Ficha de autocontrol	X	X	X											
		Diseño de sesiones de aprendizaje. Contextualizadas.	Papel libros guías	Ficha de autocontrol		X	X	X										
		Elaborar material didáctico para cada Sesión de aprendizaje.	Csrtulins,plimunes papel bond, colores lápices	Ficha de autocontrol														
		Revisión de la Sesión de enseñanza aprendizaje por la profesora acompañante.	Sesiones de aprendizaje. Propuesta innovadora	Ficha de autocontrol			X	X	X	X								
		Aplicación de las sesiones de aprendizaje	Materiales para cada sesión de aprendizaje	Ficha de autocontrol						X	X	X	X	X				
		Registro de información de las sesiones de aprendizaje ejecutadas (Diarios de campo)	Formatos de registro de información(diarios de clase)	Ficha de autocontrol									X	X	X			
		Determinación de los logros y dificultades de las sesiones de aprendizaje.	Matrices de logros y debilidades											X	X	X		
		Evaluación de la propuesta aplicada	Preguntas registro etnográfico															
		Sistematización de la información	Matrices de registro de información															
		Evaluar la validez de los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.	Elaboración del informe final de investigación	Papel bond computadora usb														

## 5.2. Matriz de evaluación

### 5.2.1. De las acciones y los resultados

N°	ACTIVIDADES	INDICADORES DE RESULTADO
1	Revisión de bibliografía relacionada con Las Técnicas para desarrollar la psicomotricidad	Maco teórico terminado
2	Coordinación con el Director de la IE y/o presidente de APAFA, para ejecutar la investigación.	Constancia de permiso y o acta
3	Seleccionar y/o elaboración los textos narrativos contextualizados; cuentos, fábulas e historias de la comunidad.	Lista de técnicas para el plan de acción
4	Diseño de sesiones de aprendizaje.	Sesiones de aprendizaje contextualizadas para niños de 5 años de edad
5	Elaborar material didáctico para cada Sesión de aprendizaje.	Material didáctico para cada Sesión de aprendizaje.
6	Revisión de la SA por la profesora acompañante.	Sesiones de aprendizaje revisadas
7	Aplicación de las sesiones de aprendizaje	Diario de campo
8	Registro de información de las sesiones de aprendizaje ejecutadas (Diarios de campo)	Diario de campo
9	Determinar los logros y dificultades de las sesiones de aprendizaje.	Lista de logros y dificultades de cada una de las Sesiones de aprendizaje.
10	Evaluación de la propuesta aplicada	Valoración de la reconstrucción de la practica pedagógica
11	Sistematización de la información	Matriz de evaluación terminada
12	Elaboración del informe final de la investigación	Informe de tesis
13	Sustentación del informe final de la investigación acción	Informe terminado para la sustentación

## VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación se presenta el resultado de los instrumentos utilizados en la investigación, de acuerdo al procesamiento de datos en matrices de acuerdo a la naturaleza del trabajo.

### 6.1. Presentación de resultados

#### Análisis de los diarios reflexivos

Para aplicar la propuesta interventiva en la investigación acción se ha diseñado diez sesiones de aprendizaje, estas han sido revisadas con rigurosidad por la docente acompañante de la especialidad de inicial, lo que muestra garantía para, el logro de las competencias y capacidades de los estudiantes, al mismo tiempo, ha permitido reforzar mi capacidad profesional. Después de la intervención objetiva se ha construido diarios reflexivos, los mismos que están



diseñados en cinco preguntas de carácter cualitativo: 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? y Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?, Estas sesiones son: “Jugamos a agrupar lo que recolecté de mi comunidad”, “Nos divertimos agrupando hojas por su forma”, “Me divierto agrupando Ulas – Ulas por color”, “Con entusiasmo cuento los carrizos que salto”, “Me divierto contando los globos que reviento”, “Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto”, “Pateo

la pelota y cuento cuántas latas tumbe”, “Jugando al Rey manda descubro donde hay muchos y pocos”, “Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas” y “De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina. En este sentido, estas sesiones tienen nombres innovadores de acuerdo a las actividades que se desarrollaban día a día; obteniendo experiencias valiosas que ha permitido identificar mis aciertos y debilidades que van a permitir mejorar mi experiencia profesional, así contribuir a mejorar el logro de los estudiantes.

A continuación se expone la información recolectada en cada una de las preguntas del instrumento:

**Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?** Se ha seguido los pasos establecidos, se prepararon los materiales con anticipación, además los niños han participado ampliamente en la estrategia implementada. De la misma forma se ha utilizado diversos materiales en cada una de las sesiones de aprendizaje, estos han motivado y generado un mayor dinamismo en el aula de clases. Se ha permitido comprobar que, cuando los niños utilizan material educativo, sus aprendizajes son más duraderos e incluso hay una mayor participación. Estas acciones han dado resultado, porque están sustentadas en la planificación anticipada de las sesiones de aprendizaje.

Como conclusión afirmo que la planificación anticipada ha permitido desarrollar mis sesiones de aprendizaje con normalidad y ha permitido además, contar con la participación y colaboración de los estudiantes para ejecutar las actividades programadas.

**Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?** Respecto a la interrogante mencionada no se han encontrado dificultades significativas. Entre las dificultades encontradas se tiene: Algunos estudiantes participaron voluntariamente durante el desarrollo de mi sesión (se refiere a las primeras sesiones de aprendizaje); solo un estudiante se apartó de sus compañeros y no quiso participar; optando por dedicarse a reventar globos, lo que originó que una niña empezara a llorar porque tenía pena por el destino de los globos. Un estudiante en un primer momento no quiso participar del juego pero

después realizó las demás actividades programadas, un estudiante no se integró a ningún grupo, pero luego realizó las otras actividades planificadas y finalmente, se integraron porque en la secuencia de representación gráfica les entregué material concreto para que peguen con silicona en los diagramas de acuerdo a su interés, los que no optaron por la actividad anterior se dedicaron a dibujar en hojas lo que habían realizado.

En conclusión, los estudiantes estuvieron motivados durante el desarrollo de mi sesión y participaron la mayoría de ellos, todo se desarrolló con normalidad y entusiasmo, de acuerdo a lo establecido en mi sesión.

### **Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

En todo el proceso enseñanza y aprendizaje se ha utilizado material educativo que ha motivado a los estudiantes a participar activamente, toda vez que es importante para que los niños aprendan de manera significativa la noción de número: En la primera sesión de aprendizaje he utilizado los siguientes materiales: piedras, palitos, hojas, trompitos de eucalipto, chapitas, juegos de pleygo, lentes figuras geométricas. En la segunda sesión se ha utilizado: radio, USB, hojas de árboles, hojas bond, colores. En la tercera sesión se utilizó: Pizarra, plumones, ulas – ulas, silbato, chapas, tijeras, cucharas descartables, crayolas, hojas bond, pizarra y



limpia tipo. En la cuarta sesión: Hojas secas, carrizos, silbato, piedras colores, plumones, cuentas crayolas y plastilina, hojas bond. En la quinta sesión tenemos: Globos, tina, silbato, sillas, piedras, colores, pelotas, ulas – ulas, palisintas, títeres,

cajas. Del mismo modo en la sexta sesión se ha considerado: Ulas – Ulas, silbato, bolsas de avena, tarros de leche, galletas, botellas de aceite, cajas, plastilina, hojas bond. En la séptima sesión: pizarra, plumones, tarros de leche, pelota, silbato, bloques lógicos, frutos de árboles, pelotas de trapo, toallas, hojas bond, colores.

En la octava sesión de aprendizaje tenemos: Trompitos, títeres, lentes, pelotas de trapo, figuras geométricas, palitos, hojas de árboles, piedras, lápices, colores, hojas bond y crayolas. Posteriormente en la novena sesión: Toallas, silbato, porta gancho, hilos de colores, plastilinas, lentes, pelotas de trapo, plastilina, hojas bond, lápices, y finalmente en la décima sesión se ha utilizado: globos, tina, silbato, sillas, hilo de lana, plastilina, hojas bond, pizarra, limpia tipo. Además se ha utilizado los siguientes equipos en todas las sesiones de aprendizaje: computadora y cámara fotográfica. Todos estos materiales son recursos que sirven para que los estudiantes aprendan de manera significativa, es decir lo que aprenden les sirve para la solución de sus propios problemas.

**Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Todos los instrumentos aplicados sí son coherentes con los indicadores de logro, porque se especifica las acciones que realizarán durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Estos indicadores e instrumentos están elaborados en base a los criterios del Ministerio de Educación. El instrumento de evaluación tanto para los estudiantes como para la alumna investigadora son las listas de cotejo.

**Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Después de la ejecución de la propuesta innovadora Aplicación de las Actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en estudiantes, realizo las siguientes recomendaciones: Se debe aplicar otra estrategia que permita la integración de todos los estudiantes, con el fin de vencer su timidez en participar, buscar material alternativo, como son los recursos naturales de la zona, con el fin de despertar el interés de los estudiantes, no siempre trabajar con los materiales del MED, además se debe incidir en contar con otros materiales que hay dentro del aula y afuera de ella, de acuerdo a su capacidad de cada estudiante, preguntar con anticipación a los estudiantes a qué acciones le tienen miedo y así tomar acciones para prevenir estos hechos que se suscitaron durante el desarrollo de la sesión de clase.

Es importante seleccionar otro juego en el que participen todos los estudiantes, dosificar mejor mi tiempo empleado en las sesiones, en otra oportunidad

planificar una salida con los estudiantes a una vivienda cercana para que a través de las actividades que realizan en las chacras tengan una mejor noción de los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno; más que, menos que, salir en otra oportunidad a visitar a una chacra de cultivo en coordinación desde luego con el dueño, y que los estudiantes al recoger los productos comparen donde hay “Muchos”, “Pocos” o “Ninguno” según su experiencia.

### **Discusión de resultados: logros de mi práctica pedagógica, capacidades desarrolladas en los estudiantes, propuesta pedagógica utilizada y funcionalidad del material educativo empleado**

Entre los logros más importantes que se ha podido alcanzar, se tiene: Los estudiantes lograron agrupar de manera libre recursos que recolectaron de su comunidad, estos objetos, se eligieron por su forma y considerando un criterio perceptual, es decir logra tener avances en la capacidad de interpretar o tomar conciencia de algo a través de los sentidos. Agrupan objetos considerando el color que tienen, situación que ha permitido identificar los colores. Realizan representaciones de cantidades con objetos concretos. Expresan cantidades de hasta 10 objetos fundamentalmente utilizando recursos de su comunidad. Tienen noción de número hasta 10, utilizando material concreto en el conteo. Expresan y representan cantidades hasta con 10 objetos. Desarrollan la capacidad de comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”. Saben diferenciar las cantidades utilizando los cuantificadores: Muchos, pocos, ninguno, más que o menos que. Aprenden utilizando las actividades lúdicas, como por ejemplo se divierten colocando los globos según su interés en las tinas y se integren entre compañeros en esta actividad.

A manera de síntesis se puede afirmar que en la aplicación de las 10 sesiones se ha logrado que la mayoría de estudiantes se integren entre compañeros, además, el niño ha



desarrollado y descubierto sus habilidades que tienen en la realización de las actividades implementadas, situación que ha permitido identificar algunas debilidades que deben reforzarse, para incrementar la participación y el

desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes. En función a las prácticas desarrolladas, a nivel profesional y personal he logrado: Mayor compromiso con los niños, elaboración de material en todas las sesiones de clase, procesos autor reflexivos, asesoramiento permanente de parte de la profesora acompañante, entre otros logros

Entre las capacidades logradas en los niños tenemos: Comunica y representa ideas matemáticas, agrupación de objetos con un solo criterio, expresando la acción realizada. Comunica y representa ideas matemáticas: Agrupan objetos por su forma considerando un criterio perceptual y expresen lo realizado. Comunica y representa ideas matemáticas: Que agrupen objetos por el color tienen. Estos logros permiten afirmar que la implementación de actividades lúdicas, tienden a reforzar el compañerismo, la colaboración la integración y sobre todo ayuda a que los niños desarrollan habilidades, destrezas y capacidades para el estudio y aprendizaje de la matemática. En este sentido los niños han logrado:

Comunica y representa ideas matemáticas: Realiza representaciones de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje. Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje. Comunica y representa ideas matemáticas: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “Muchos, Pocos, ninguno, más que o menos que. Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “Muchos, Pocos, ninguno, más que o menos que. Que los estudiantes logren con la competencia, la capacidad y los indicadores de evaluación seleccionada desarrollar sus potencialidades que les permitan seguir fortaleciendo sus habilidades y destrezas en las actividades ejecutadas.

*En la aplicación de las actividades lúdicas diversas de la matemática se ha empleado una serie de materiales, tal como se menciona en los párrafos anteriores, para construir la noción de número de los niños, sin embargo, estos materiales han sido funcionales en la medida que han cumplido su propósito educativo, cuál es desarrollar y reforzar las capacidades matemáticas de los estudiantes de 5 años de edad.*

**Tabla N° 1: Matriz relacionada con las listas de cotejo de aprendizaje de los estudiantes**

**MATRIZ RELACIONADA CON LA LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES**

COMPETENCIAS		Actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad.								Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.				Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y posición.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																					
CAPACIDAD		Comunica y representa ideas matemáticas.								Razona y argumenta generando ideas				Comunica y representa ideas matemáticas.				Razona y argumenta generando ideas matemáticas.				Comunica y representa ideas matemáticas.																									
INDICADOR		Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.								Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.				Expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones encima – debajo, arriba – abajo, delante – detrás de, dentro – fuera.				Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia.				Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: Alado de, cerca de, lejos de.				Explica con su propio lenguaje como ordena una seriación de objetos.				Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "o menos que".				Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: "Hacia la Derecha o Hacia la Izquierda", "hacia adelante o hacia atrás".													
SESION APRENDIZAJE		SA 1: "Jugamos a agrupar lo que recolecté de mi comunidad"				SA 2: "Nos divertimos agrupando hojas por su forma"				SA 3: "Me divierto agrupando Ulas – Ulas por color"				SA 4: "Con entusiasmo cuento los carrizos que salto"				SA 5: "Me divierto contando los globos que revienta"				SA 6: "Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto"				SA 7: "Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbe"				SA 8: "Jugando al Rey manda descubro donde hay muchos y pocos"				SA 9: "Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas"				SA 10: "De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina"									
CRITERIOS		Agrupa objetos de su comunidad		Dibuja lo que representa		Clasifica hojas por su forma		Dibuja los objetos que agrupa		Identifica colores		Dibuja los objetos que agrupa		Seria objetos de trabajo (carrizos)		Señala lo que sería		Cuenta los globos que se revienta		Seria colores de los globos		Menciona los colores de las ulas		Realiza equivalencias		Cuenta las latas que las tumba y las que no caen		Cuenta el número de veces que patea		Clasifica los objetos que se menciona		Dice características de los objetos que se les menciona		Diferencia las expresiones: muchos, pocos y ninguno		Compara las cantidades de toallas por su color		Cuenta el número de globos		Dice los colores de los globos y los dibuja							
N°	ESTUDIANTE	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO				
1	Estudiante 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			
2	Estudiante 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
8	Estudiante 8		X	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
TOTAL SI		10	0	11	0	10	0	9	0	8	0	10	0	8	0	9	0	9	0	6	0	10	0	11	0	6	0	7	0	8	0	8	0	8	0	8	0	11	0	10	0	10	0	10	0		
TOTAL NO		0	1	0	0	0	1	0	2	0	3	0	1	0	3	0	2	0	2	0	5	0	1	0	0	0	5	0	4	0	3	0	3	0	3	0	3	0	0	0	1	0	1	0	1	0	
TOTAL GENERAL		10	1	11	0	10	1	9	2	8	3	10	1	8	3	9	2	9	2	6	5	10	1	11	0	6	5	7	4	8	3	8	3	8	3	11	0	10	1	10	1	10	1				

FUENTE: Elaboración Propia

**DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LAS LISTAS DE COTEJO DE LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1033, DEL CASERÍO DE CHONTAS, DISTRITO DE SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO**

Con la finalidad de determinar el efecto de la aplicación de las actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática y desarrollar aprendizajes referidos a la noción del número, se ha realizado diez (10) sesiones de enseñanza aprendizaje, validadas por la profesora acompañante, que a continuación se explica: las explícito: SA 1: “Jugamos a agrupar lo que recolecté de mi comunidad”, SA 2: “Nos divertimos agrupando hojas por su forma”, SA 3: “Me divierto agrupando Ulas – Ulas por color”, SA 4: “Con entusiasmo cuento los carrizos que salto”, SA 5: “Me divierto contando los globos que reviento”, SA 6: “Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto”, SA 7: “Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbe”, SA 8: “Jugando al Rey manda descubro donde hay muchos y pocos”, SA 9: “Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas” y SA 10: “De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina.

Las sesiones de aprendizaje tienen la intención, de mejorar los aprendizajes en los estudiantes; ello se evidencia en el logro de las siguientes competencias matemáticas: Actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y posición; y, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

Del mismo modo las competencias se desagregan en capacidades matemáticas específicas, estas son el conjunto de habilidades logradas por los estudiantes; para efecto de la investigación se consideraron las siguientes capacidades: Comunica y representa ideas matemáticas.

**Tabla N° 2:** Logros alcanzados por los estudiantes, según capacidades

CAPACIDADES LOGRADAS																																									
Actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad.								Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.				Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y posición.				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.								Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.													
Agrupa objetos de su comunidad		Dibuja lo que representa		Clasifica hojas por su forma		Dibuja los objetos que agrupa		Identifica colores		Dibuja los objetos que agrupa		Sería objetos de trabajo (carrizos)		Señala lo que sería		Cuenta los globos que se revienta		Sería colores de los globos		Menciona los colores de las ulas		Realiza equivalencias		Cuenta las latas que las tumba y las que no caen		Cuenta el número de veces que patea		Clasifica los objetos que se menciona		Dice características de los objetos que se les menciona		Diferencia las expresiones: muchos, pocos y ninguno		Compara las cantidades de toallas por su color		Cuenta el número de globos		Dice los colores de los globos y los dibuja			
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10	1	11	0	10	1	9	2	8	3	10	1	8	3	9	2	9	2	6	5	10	1	11	0	6	5	7	4	8	3	8	3	8	3	11	0	10	1	10	1		
90%	10%	100%	0%	90%	10%	82%	18%	73%	27%	90%	10%	73%	27%	82%	18%	82%	18%	55%	45%	90%	10%	100%	0%	55%	45%	64%	36%	73%	27%	73%	27%	73%	27%	100%	0%	90%	10%	90%	10%		

Fuente: Elaboración Propia, en base a *Matriz de cotejo de aprendizaje de los estudiantes*

La Tabla N° 2, indica los logros alcanzados por los estudiantes a nivel de capacidades, al respecto, los estudiantes están en la capacidad de razonar y argumentar generando ideas matemáticas; y, comunica y representa ideas matemáticas. Cada una de las capacidades tiene su indicador de logro, entre los indicadores de logro de matemática tenemos los siguientes: Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada, explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos, expresa su ubicación y la de los objetos, usando las expresiones encima – debajo, arriba – abajo, delante – detrás de, dentro – fuera, explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia, describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: Alado de, cerca de, lejos de, explica con su propio lenguaje como ordena una seriación de objetos, expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos,” “pocos”, “ninguno”, “más que”, “o menos que”.

Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “Hacia la Derecha o Hacia la Izquierda”, “hacia adelante o hacia atrás”.

Cada uno de los indicadores de logro está evidenciado con su respectivo criterio o criterios, estos son elementos observables en cada una de las actividades de aprendizaje en los niños y niñas: Agrupa objetos de su comunidad, dibuja lo que representa, clasifica hojas por su forma, dibuja los objetos que agrupa, identifica colores, dibuja los objetos que agrupa, sería objetos de trabajo (carrizos), señala lo que sería, cuenta los globos que se revienta, sería colores de los globos, menciona los colores de las uñas. Realiza equivalencias, cuenta las latas que las tumba y las que no caen, cuenta el número de veces que patea, clasifica los objetos que se menciona, dice características de los objetos que se les menciona, diferencia las expresiones: muchos, pocos y ninguno, compara las cantidades de toallas por su color, cuenta el número de globos; y, dice los colores de los globos y los dibuja.

Con la finalidad de dar una visión general del aprendizaje de la matemática mediante actividades lúdico pre numérico para la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años, en un total de 11, se presenta la siguiente

estadística básica: A nivel de logros para agrupar objetos de su comunidad un 90% de los estudiantes ha logrado desarrollar esta competencia, solo un 10% (1 alumno), está en proceso. El estudiante dibuja lo que representa el 100% de éstos han logrado desarrollar esta competencia. A nivel de lograr clasificar hojas por su forma un total de 10 alumnos (90%), ha logrado los resultados esperados y solo un estudiante está en proceso de lograrlo; en lo que respecta a logros en dibujo en relación a los objetos que agrupa un 82% de los estudiantes ha logrado esta competencia, mientras que 18% de los mismos está en proceso de lograrlo; En lo que se refiere a que logra seriar objetos de trabajo utilizando recursos de la zona, un 73% de los niños han logrado esta competencia, frente a un 27% de los mismos que está en proceso de lograrlo. En lo que corresponde a logra señalar lo que sería, un 82% de los niños han logrado la capacidad requerida y solo un 18% está en proceso de lograrlo; en relación al desarrollo de la capacidad de que cuenta los globos que revienta, un 82% de los niños han logrado esta capacidad, solo un 18% de los niños está en proceso de lograrlo; a nivel de lograr seriar colores de los globos, existe aún debilidades en esta competencia, pues de los 11 estudiantes, el 55% ha logrado esta capacidad, frente al 45% que aún está en proceso de lograrlo, teniendo como objetivo lograr que el 100% de los niños logren resultados óptimos; en relación a identificar colores el 90% de los niños han logrado logros importantes y solo el 10% está en proceso de lograrlo; en relación a que realiza equivalencias el 100% de los niños han logrado los resultados esperados. En lo que se refiere a que cuenta el número de veces que patea el 64% de los estudiantes han logrado internalizar esta capacidad y el 36% aún está en proceso de lograrlo, identificando debilidad en el logro de esta capacidad, por lo que existe la necesidad de incidir en esta actividad para lograr mayores resultados; respecto a la actividad de que cuenta las latas que tumba e identifica las que no caen, el 55% ha logrado avances requeridos y el 45% tiene dificultades, por lo que hay la necesidad de seguir implementando actividades para lograr los resultados esperados. En la capacidad de lograr clasificar los objetos que menciona el 73% ha logrado esta capacidad y el 27% aún está en proceso de lograrlo; en la capacidad de definir las características de los objetos el 73% de los niños ha logrado esta capacidad, frente a un 27% que aún tiene dificultades en esta capacidad. Al evaluar la capacidad de expresar las diferencias a nivel de las expresiones, el 73% de los niños ha logrado esta capacidad frente al 27% que aún está en proceso de lograrlo; a nivel de lograr comparar las cantidades de objetos,

por su color, el 100% de los niños han logrado esta capacidad, al igual que al evaluar la capacidad de contar el número de globos, solo un alumno (10%), está en proceso de lograr esta capacidad, y finalmente al evaluar la capacidad de identificar los colores que dibuja el 90% de los niños ha logrado esta capacidad y solo un estudiante está en proceso de lograrlo.

En conclusión se puede afirmar que en la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad, un 90.5% de los niños han logrado avances significativos en esta capacidad, solo el 4.5% de los niños está en proceso de lograrlo. a nivel de la competencia, actúa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre, se tiene que el 81% de los niños ha logrado esta capacidad frente al 29% de los niños que está en proceso de lograrlo, por lo que existe la responsabilidad de seguir contribuyendo y reforzando esta capacidad: en la capacidad, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, el 77.5% de los niños han logrado esta capacidad, frente al 32.5% de los niños con los que hay que seguir trabajando para que alcancen los logros esperados. En la capacidad actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y posición, el 68% de los niños han logrado desarrollar la capacidad esperada, frente a un 32% de los niños que presentan dificultades y se tiene que seguir inculcando y desarrollando actividades para lograr los resultados esperados; en la capacidad actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización, el 77.5% de los niños han logrado esta capacidad, frente al 22.5% que aún tiene dificultades; finalmente al evaluar la capacidad de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, el 86.5% de los estudiantes han logrado avanzar en esta capacidad, frente a un 13.5% de los niños que presentan dificultades en esta capacidad, situación que obliga a seguir desarrollando acciones para lograr resultados esperados y mejorar el aprendizaje de los niños.

*La conclusión más importante de esta parte es el reforzamiento de las capacidades matemáticas de los estudiantes en las categorías de clasificación, seriación, equivalencia, orden y otras. En ese sentido, las competencias: “actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre, actúa y piensa*

*matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y posición; y, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización”. Para el logro parcial de estas competencias se ha facilitado a los estudiantes los respectivos materiales estructurados y no estructurados, tal como se menciona líneas atrás.*

Respecto a la ficha de evaluación de las seis visitas se tiene los siguientes resultados cualitativos- cuantitativos:

En primer lugar afirmo que las sesiones de aprendizaje fueron evaluadas desde sus tres momentos didácticos propuestos por la Universidad Nacional de Cajamarca y el MED: Inicio, desarrollo y cierre; en cada uno de estos momentos se tuvo en cuenta los respectivos indicadores: 1) Consideré actividades para la motivación (83%), lo que implica haber cumplido en su totalidad, además que la motivación es coherente con el tema que se ha desarrollado (100%). De manera similar; el indicador 2) Recogí los saberes previos, este indicador presenta dos criterios: “la sesión cuenta con preguntas que permite recoger saberes previos” se logró 67%; en tanto, que en el criterio “las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar” este fue logrado en un 100%, esto implica que las preguntas fueron las más adecuadas para rescatar saberes previos; al respecto he realizado compromisos de mejora en algunas sesiones de aprendizaje. En ese sentido, para las demás sesiones he mejorado progresivamente, cada vez los saberes previos eran rescatados con mayor didáctica. Con relación al indicador relacionado con el conflicto cognitivo de los estudiantes, se formularon dos criterios “la sesión cuenta con preguntas de conflicto cognitivo” y “las preguntas permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje”, estos criterios fueron logrados en un 100%; sin embargo, sí fueron logrados de manera satisfactoria tal como lo muestra las tablas estadísticas.

En segundo lugar en el componente desarrollo de las sesiones de aprendizaje se ha considerado evaluar dos indicadores: 1) Utilicé estrategias para el procesamiento de la información (100%), siendo el criterio logrado en su totalidad “en la sesión se observa las estrategias para la construcción de conocimientos”. En

el indicador 2 “consideré actividades para la transferencia del aprendizaje; este indicador tiene dos criterios: “Consideré actividades que me permiten aplicar el nuevo conocimiento” y “las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado” estos se lograron en un 83% y 100% respectivamente. Ello implica que la estrategia utilizada “de las actividades lúdicas matemáticas han desarrollado la noción y uso de los números”. De esta parte se determina que las sesiones de aprendizaje están bien planificadas con todos sus elementos y fáciles de comprender.

En un tercer momento de la sesión de aprendizaje (cierre) esta considera tres indicadores de evaluación (Consideré actividades para la transferencia del aprendizaje, planifiqué la meta cognición y planifiqué evaluación); el primer indicador está relacionado con dos criterios a observarse: *Toma en cuenta la transferencia del conocimiento y la transferencia es adecuada para el tema desarrollado*, en un 100% y 83% respectivamente se logró de manera satisfactoria, ello implica que en las sesiones de aprendizaje sí se ha considerado las acciones de transferencia.

Respecto del segundo indicador (“planifiqué la meta cognición”) se planificaron y desarrollaron dos criterios: “En la sesión se observan actividades para la meta cognición” y “las actividades de meta cognición favorece la reflexión sobre los aprendizajes”, estos se han logrado en un 100%, lo que implica que en se han cumplido en su totalidad, esto es evidente porque en las sesiones de aprendizaje siempre ha estado presente la meta cognición que era aplicada al cierre de las actividades, mediante las preguntas: ¿Niños como se han sentido en la clase de hoy?, ¿Qué han aprendido ahora?, ¿Les gustó la clase?, entre otras. Con respecto al tercer indicador “*planifiqué evaluación*”, se ha considerado dos criterios “elabora instrumentos de evaluación” y “Los instrumentos son coherentes son coherentes con los indicadores de evaluación”, de manera similar han sido logrados con porcentajes máximos 100% y 83% respectivamente, esto implica que la sesión de aprendizaje tenía su instrumento de evaluación de los aprendizajes, en consecuencia es una sesión planificada, más no improvisada. Al respecto se ha utilizado una Lista de Cotejo para registrar datos relacionados con los aprendizajes

de los estudiantes; al mismo tiempo, también he utilizado una lista de cotejo para que la docente acompañante me observe.

Como producto del análisis anterior se determina lo siguiente: Cuando una sesión de aprendizaje es verificada e implementada con anterioridad ya sea por el investigador o por el profesor asesor o docente acompañante, esta tiene consistencia y es coherente con el propósito de la investigación, “aplicación de las actividades lúdicas para mejorar las capacidades pre numéricas de los niños de cinco años de edad”; en ese sentido, el 93% de los criterios planificados en la ficha se han logrado satisfactoriamente y solamente en un 7% no se han logrado de manera óptima. Pero que significa cualitativamente el 7%, en muchos casos la transferencia de los conocimientos ha sido un problema, lo entendía de manera escasa, por tanto no he trabajado de la mejor manera. En otros casos en la sesión no estaba correctamente bien elaboradas las preguntas para los estudiantes. Realizar reflexiones con los niños es una acción difícil, sin embargo lo hacíamos de acuerdo a nuestras posibilidades.

## **6.2. Triangulación**

La discusión de resultados constituye un forma de interpretar la información procesada, como producto de la aplicación de los instrumentos de registro de datos, como son: diarios de campo, diarios reflexivos, listas de cotejo de los estudiantes de cinco años y de la profesora; de la misma manera, se han construido tablas y matrices de forma creativa y según el interés de la alumna investigadora. Cada uno de los instrumentos mencionados arriba a una información creada descriptiva – explicativa- propositiva en una sola direccionalidad.

Los resultados de los instrumentos empleados, ha permitido determinar que si se ha logrado fortalecer las capacidades personales y profesionales, como por ejemplo: Soy capaz de emitir juicios de valor relacionado con mi práctica pedagógica, es evidente que los niños han reforzado sus capacidades matemáticas: Equivalencia, seriación, clasificación, etc. Estas acciones lúdicas

han permitido que los estudiantes refuercen sus capacidades relacionadas con la noción de números.

En este sentido, después de triangular los datos de esta investigación cualitativa, no está demás mencionar que “la Triangulación constituye una de las técnicas más empleadas para el procesamiento de los datos en las investigaciones cualitativas, por cuanto contribuye a elevar la objetividad del análisis de los datos y a ganar una relativa mayor credibilidad de los hechos. Lo que se trata de delimitar no es simplemente la ocurrencia ocasional de algo, sino las huellas de la existencia social o cultural de algo (cuya significación aún no conocemos) a partir de su recurrencia, es decir, diferenciar o distinguir la casualidad de la evidencia”. En consecuencia de todos los instrumentos aplicados se ha obtenido los siguientes:

-Diarios de campo: De este instrumento se ha obtenido de manera sistemática el problema motivo de la investigación.

-Lista de cotejo de la profesora: Como producto del análisis anterior se determina lo siguiente: Cuando una sesión de aprendizaje es verificada e implementada con anterioridad ya sea por el investigador o por el profesor asesor o docente acompañante, esta tiene consistencia y es coherente con el propósito de la investigación “aplicación de las actividades lúdicas para mejorar las capacidades pre numéricas de los niños de cinco años de edad”; en ese sentido, el 93% de los criterios planificados en la ficha se han logrado satisfactoriamente y solamente en un 7% no se han logrado de manera óptima. Pero que significa cualitativamente el 7%, en muchos casos la transferencia de los conocimientos ha sido un problema, lo entendía de manera escasa, por tanto no he trabajado de la mejor manera. En otros casos en la sesión no estaba correctamente bien elaboradas las preguntas para los estudiantes. Realizar reflexiones con los niños es una acción difícil, sin embargo lo hacíamos de acuerdo a nuestras posibilidades.

-Diarios reflexivos: Los diarios reflexivos han permitido hacer un análisis cualitativo de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, es decir que efecto tuvieron en los aprendizajes de los estudiantes y en la mejora de mi práctica

pedagógica de dichas sesiones. Es evidente que se ha mejorado en las dos dimensiones indicadas: Mejoró mi práctica pedagógica porque se reforzaron mis capacidades y se mejoraron los aprendizajes de los estudiantes, esto se expresa en las capacidades logradas: Comunica y representa ideas matemáticas, comunica y representa ideas matemáticas, razona y argumenta generando ideas, entre otras.

-Listas de cotejo de los estudiantes de cinco años: Los estudiantes han reforzado y logrado un conjunto de competencias y capacidades tal como se demuestra en la parte estadística: el 84% de criterios han sido logrados de manera satisfactoria y solamente el 16% no se ha logrado de manera esperada.

-Matrices: Las matrices son herramientas de consolidación general de datos para ser analizados; sin embargo estas matrices dan una luz para apreciar los logros de los estudiantes o del profesor.

Finalmente, afirmo que al aplicar las actividades lúdicas se mejora el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016.

### **6.3. Lecciones aprendidas**

- a) A utilizar el material de la zona, porque los estudiantes se sintieron más motivados e incluso ahora proponen utilizar estos recursos en sus actividades que realizan.
- b) La Matemática permite utilizar una diversidad de materiales del contexto.
- c) Trabajar individualmente es una de las formas más adecuadas para iniciarse en el aprendizaje de la matemática.

## VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 7.1. Matriz de difusión

#### ¿QUÉ APRENDIERON LOS NIÑOS Y QUE APRENDÍ YO?

OBJETIVO	ESTRATEGIA APLICADA	APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS	LECCIONES APRENDIDAS DEL PROFESOR	RECOMENDACIONES	FECHA/LUGAR
<p>Comunicar a la comunidad educativa lo que aprendieron los niños/as mediante la aplicación de las actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números</p> <p>Comunicar a la comunidad educativa lo que aprendí yo mediante la aplicación de las actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números.</p>	<p>Aplicación de las actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números</p>	<p>Participar activamente en las actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números</p> <p>Relacionarse sin discriminación.</p> <p>Son capaces de expresar lo que sienten en las hojas de papel</p> <p>Capacidad para expresarse en forma oral y corporal permanentemente.</p> <p>Dibujan lo que más les gusta en forma libre de las actividades lúdicas</p>	<p>Cuando se trabaja con los niños de cinco (5) años de edad tener mucho cuidado, ellos son muy sensibles.</p> <p>Todo lo planificado, se ejecuta, en consecuencia se obtiene resultados favorables.</p> <p>Los estudiantes necesitan mucho afecto, y si es así tienen mayor interés para aprender.</p> <p>Para que los niños aprendan se necesita del apoyo de los padres de familia</p>	<p>Las actividades lúdicas pre numéricas desarrollan las capacidades matemáticas de los niños y niñas.</p> <p>Valorar las actividades lúdicas, como recursos pedagógicos para que los niños aprendan.</p>	<p>09-12-2016</p> <p>Hora: de 10 a 12 horas</p> <p>LOCAL: IE.</p>

## CONCLUSIONES

- Las actividades lúdicas aplicadas, de manera sistemática han contribuido a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Sócota, provincia de Cutervo, durante el año 2016, situación que permite afirmar que las actividades lúdicas, como estrategia pedagógica, ayuda a planificar acciones de manera sistemática y coherente con los logros previstos en la investigación. Entre las capacidades logradas en los niños tenemos: Comunica y representa ideas matemáticas, agrupación de objetos con un solo criterio, agrupan objetos por su forma considerando un criterio perceptual y expresen lo realizado. agrupan objetos por el color tienen.
- La experiencia desarrollada con los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Sócota, provincia de Cutervo, durante el año 2016, ha permitido validar nuevas experiencias en la enseñanza-aprendizaje del área de Matemática, al haber logrado elevar las capacidades, habilidades y destrezas en el docente y principalmente en los niños, situación que ha permitido elevar los logros en el aprendizaje de los estudiantes. El efecto de la aplicación de las actividades lúdicas para el aprendizaje de la Matemática y desarrollar aprendizajes referidos a la noción del número, se ha realizado diez (10) sesiones de enseñanza aprendizaje, validadas por la profesora acompañante
- Mediante un plan de Acción reconstruí mi práctica pedagógica que responde al problema planteado, mediante la utilización y aplicación de la planificación pedagógica, lo que ha permitido el cumplimiento de cada una de las actividades planificadas en las sesiones desarrolladas; además se ha tomado en cuenta el enfoque intercultural y el uso de recursos de la zona, situación que ha elevado la motivación en los estudiantes por el aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad. Los resultados se muestran en la Tabla N° 2, donde un 100% de los estudiantes han logrado avances significativos en el aprendizaje de la matemática.

- He mejorado mi labor docente, al haber incrementado mis conocimientos con las teorías planteadas y analizadas en el contexto de la investigación, así mismo se ha incrementado mi experiencia profesional docente al haber diseñado y utilizado las actividades lúdicas como elemento motivador del aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, lo que ha conducido a incrementar el logro en el aprendizaje de los niños, tal como se muestra en la Tabla N° 2
  
- El proceso de investigación me ha permitido evaluar la validez de los instrumentos utilizados y los resultados de la nueva práctica pedagógica centrada en los Actividades Lúdicas para motivar el aprendizaje de la Matemática de los niños de 5 años de edad.

## **SUGERENCIAS**

- A las autoridades de la UGEL de la Provincia de Cutervo, motivar a los profesores y profesoras para implementar en la enseñanza actividades lúdicas, utilizando material estructurado y no estructurado del contexto, para lograr mejores resultados en el aprendizaje de los niños, fundamentalmente en el área de la matemática: actividades pre numéricas para el aprendizaje y la construcción del significado y uso de números con los estudiantes de cinco años.
  
- Al Director de la Institución Educativa N° 1033 Chontas, Cutervo, debe desarrollar una comunicación de manera permanente con sus docentes y observar el quehacer pedagógico con la finalidad de determinar bondades y debilidades para posteriormente construir propuestas de mejora., de manera específica el inicio del aprendizaje de la Matemática.
  
- A los colegas, de la provincia de Cutervo, quienes trabajan con niños de educación inicial utilizar actividades lúdicas para construir aprendizajes significativos de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agallo A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Segunda edición. Editorial Piedra Santa. Guatemala.
- Aller, C. (1991). *Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos*. Madrid, Editorial Marfil.
- Ausubel, D. (1961). *Aprendizaje Significativo. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, México
- Ausubel, D., (1961), *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, México
- Bernabeu, N. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, Ediciones Narcea.
- Boletín del Centro Mid-Sate de Orientación para los Primeros Años de la Infancia Verano 2009.
- Bosch, Lidia y Menegazzo, Lilia de. 1976. *La iniciación matemática de acuerdo con la psicología de Jean Piaget*. Editorial latina. Buenos Aires.
- Bruner, J. (1961). *The process of Education*. s.e.
- Calero M. (2003). *Educar jugando*. Lima, Alfaomega Grupo Editor.
- Campos, J. (1993). *Yo juego, ¿y tú?: método de lectoescritura para niños con dificultades de aprendizaje*. Málaga, España, Editorial Aljibe.
- Chadwick, M. y Tarky, I. (1988). *Juegos de Razonamiento Lógico – Evaluación y Desarrollo de las Nociones de Seriación, Conservación y Clasificación*. Santiago de Chile. Editorial Andrés bello..
- Coburn-Staeger, Ú. (1980). *Juego y aprendizaje: teoría y praxis para enseñanza básica y preescolar*. Madrid, Ediciones De la Torre.
- Condemarín, M. Chadwick, M. y Milicic, N. (1986). *Madurez Escolar*. Santiago de Chile. Editorial Andrés bello.
- Córdova, A. (2014). *El aprendizaje de las matemáticas hace ciudadanos más libres*. Madrid España.
- Córdova, M. (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la provincia de Sullana* (Tesis de grado) UNP.
- Fernández, I. O. (2007). *Diccionario de investigación. Una comprensión holística*. Caracas: Sytal y Quirón Ediciones.

- Freud, S. (1920), *Más allá del principio del placer*. Leipzig, Psicoanalítica Publishing Internacional, Biblioteca Nueva, Madrid
- Frontera. (1992). *Adquisición de los conceptos matemáticos básicos. Una perspectiva cognitiva*. Madrid España. Disponible en: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5001501.pdf>.
- Garaigordobil. M. (1995). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García (2013), “*Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática*”, tesis para obtener el Grado de Pedagoga con Orientación en Administración y Evaluación Educativas, Universidad de Rafael Landívar, Guatemala
- Gómez, T. et al (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús De Praga*. Disponible en: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
- Gorman (1975). *Historiología: teoría y práctica*. México, Programa editorial.
- Gross, K., (1902), *Teoría del Juego Como Anticipación Funcional*. Editorial París, Francia
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México. Mc Graw Hill. <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-lenguaje03.htm>
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid, Alianza Ediciones.
- INEI, (2015), *Informe técnico sobre la evolución de la pobreza monetaria entre los años 2009 al 2015*, Lima, Perú
- Jiménez B. (2002,) *Lúdica y recreación*. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia
- Lastra, S. (2005). Tesis doctoral: Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje de la geometría, aplicada en escuelas críticas. Chile. Disponible en: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/lastra\\_s/sources/lastra\\_s.pdf](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/lastra_s/sources/lastra_s.pdf)
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- Martínez, R. (2011). *Recursos y comprensión infantil*. Lima, Editorial San Marcos.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de los aprendizajes de Educación Inicial*. Fascículo II Ciclo. Lima Perú.

- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México, FCE.
- Piaget, J. (1973) *Entender es inventar; el futuro de la educación*. México: FCE
- Rencoret, M. (1994). *Iniciación Matemática*. Chile. Andrés Bello
- Restrepo, B. et al. (2011). *Investigación-Acción Pedagógica*. Tras la hipótesis del maestro investigador. Sistematización de una experiencia de trece años de construcción de saber pedagógico en Colombia. Medellín: Corporación Educación Solidaria
- Revista Digital para profesionales de la Enseñanza, N°11 (2010), *Temas para la Educación: La Estimulación Educativ.*, España
- Rodríguez R. (2005). *Terapia psicomotriz. Casos de los 3 a los 11 años*. México, CIE Dossat.
- Roeders, P. (1997). *Aprendiendo juntos*. (Primera Edición). Lima, Sociedad Cultural Walquiria Ediciones.
- Ruesga, P. (2009). Tesis doctoral. Educación del razonamiento lógico matemático en educación infantil. Barcelona España. Disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1308/TESIS.pdf>.
- Rutas del Aprendizaje (2015), *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*, Ciclo II, Área Curricular Matemática, MINEDU, Lima Perú
- Salanova, E. (2013). *Planificación, programación y evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Córdoba, editorial A.
- Segovia M., (2010), *Materiales lúdicos que potencialicen el proceso enseñanza aprendizaje de Matemática*, Universidad Estatal de El Milagro, Ecuador
- Shaffer, D. (2000). *Psicología del desarrollo: Infancia y Adolescencia*. (5° edición) México: Internacional Thompson.
- Silva G., (2011), *Estrategia lúdica: el tangram para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 219 del Centro Poblado Menor Ñaupe del distrito de Olmos - provincia de Lambayeque*, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Lambayeque, Perú
- Silva, (2011), “El tangram para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 219 del centro poblado menor Ñaupe del distrito de Olmos - provincia de Lambayeque”, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Lambayeque, Perú

- Spencer, H., (1855), *Principios de Psicología*; Editorial, Cosmos, Reino Unido
- Tobón, (2012), “Una aventura por las matemáticas “estrategias pedagógicas-didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3- 4 años, del Hogar Campanitas”, tesis desarrollada en la Facultad de Ciencias Sociales, de la Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Colombia.
- Vygotski, L., (1956), *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*. En Psicología y Pedagogía, Ed. AKAL, Madrid, España
- Vygotski, L., (1980), *Apuntes para una conferencia sobre psicología de los preescolares*. En Elkonin 1980, Ed. Pablo del Río, Madrid, España
- Vygotsky, L. (1991). *La Formación Social de la Mente*. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.
- Zabalza (1991). *Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico*. El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España.
- Zabalza, M. (2006) *Didáctica de la educación infantil*, 4ª. Edición, editorial Narcea, Madrid
- Zavaleta, A. (2003). *Juegos dramático para facilitar el desarrollo corporal de los niños*. La esperanza. Trujillo, UNT.

## ANEXOS

### ANEXO N° 01: DIARIOS DE CAMPO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

#### DIARIO DE CAMPO N° 01

##### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Reconocemos El Rectángulo.
- 1.5 Fecha: 24/04/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: Discrimina El Rectángulo en un conjunto de figuras.

##### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio mi sesión de aprendizaje saludando a mis niños con entusiasmo; niños muy buenos días, a lo que contestan buenos días profesora Donaira. Luego saque al frente a Román un niño de 5 años para me ayude a realizar la Oración del día, mientras rezábamos Anheló uno de los más inquietos del aula se iba constantemente a tras del aula, yo por supuesto sin hacer bulla me iba disimuladamente y lo traía de regreso, después cantamos una canción a Dios, luego los hice que se agrupen por afinidad y jueguen con los materiales.

Que deseen, mientras yo voy vigilando que todos se porten bien, después de haberlos dejado jugar aproximadamente media hora les ordeno que guarden sus juguetes. Luego empezamos a dialogar sobre lo que han jugado, el grupo de Yadira dice que han armado el rompecabezas grande, el grupo de Elser ha armado unas casas y carros con las piezas de los pliegos, el grupo

de Alex han jugado al papá y a la mamá y por último el grupo de Lida han jugado con las figuras geométricas armando casas y figuras de personas todos estaban contentos. Posteriormente les presente una caja y les interrogué diciéndoles ¿qué creen que habrá en esta caja? Les sugerí que participen ordenadamente a lo que Tati me decía caramelos profesora, no le respondí, a ver tu Lida le dije, ella me dijo ropa como la otra vez, y luego Elser dijo pelotas profesora, no le respondí, ¿quieren saber que hay? Si, si decían luego empecé a sacar los objetos que había puesto: un cuaderno, una toalla, una hoja, una regla, etc. conforme sacaba los objetos les preguntaba ¿qué forma tenía?, ¿qué color? Y ¿de qué están hechos? .Sus respuestas los iba anotando en la pizarra, Deiner me dijo es de color amarillo, la forma que tiene es cuadrado, Elser en cambio me dijo que tiene la forma de rectángulo porque el año pasado su profesora ya les había enseñado esta figura geométrica, y Lida una niña de 4 años dijo que la toalla era de color rojo y que también tenía la forma rectangular, mientras que para la hoja Yohana había dicho que tenía la forma cuadrada y de color blanca. Para aclarar sus confusiones les declaré el tema a tratar el día de hoy: EL RECTÁNGULO y lo escribo en la pizarra. Para ello les presento en un papelote una rima del Rectángulo la cual le doy lectura, luego los hago que los niños la repitan después de mí. Luego los hago que se agrupen de acuerdo al color de papel que los hago que elijan a la hora que los reparto, organice 4 grupos de 6 integrantes; 1 grupo los que tienen el papel de color rojo, otro que tenía el color amarillo, otro el color azul y por último el grupo que tenía el color verde. A cada grupo les entrego bloques lógicos para que los manipulen y armen con ellos figuras libremente. Continuación los ordeno que los agrupen por color y después seleccionen o agrupen solo los rectángulos. Luego guardaron su material. Después los hago que busquen en el aula objetos que tengan la misma forma que el rectángulo. Luego les hago que nominen juntos conmigo la forma: RECTÁNGULO. Después les pido que mencionen otros objetos que tengan esa forma. Luego les entrega de una hoja impresa y les explico que rasguen papel verde y peguen en el interior del rectángulo grande y los demás que delineen, les entregué a cada niño su papel y empezaron a trabajar, dos niños Jhoimer y Yosmer estaban que embolillan el papel, y yo les dije a todos si había dicho que lo embolillen a

lo respondieron que no, entonces les dije Kelvin dijo el papel es para rasgarlo y pegarlo en el rectángulo grande muy bien les dije, conforme iba pasando el tiempo iban terminando los niños de 5 años y yo los hacía que los ayuden a los niños más pequeños y así todos comer a la misma hora, conforme iban terminando les lavaba las manos y les alcanzaba sus loncheras para que saquen sus alimentos que les habían mandado y coman, Sulid fue la última en terminar ,los demás ya terminaban de comer y me pedían permiso para salir al baño y luego que regresaban se ponían a jugar venían a observar sus trabajos que habían hecho; se llegó la hora de salida, los papás empezaron a llegar me saludaban y me preguntaban si había tarea para su niño y yo les contestaba que no, se despedían diciéndome hasta mañana profesora a lo que contestaba hasta mañana que les vaya bien.

#### **INTERVENTIVA.**

Qué estrategias puedo utilizar para que mis niños me presten atención durante el desarrollo de mis sesiones de clases y no se fomente el desorden.

## DIARIO DE CAMPO N° 02

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Reconocemos la figura geométrica “El Cuadrado”
- 1.5 Fecha: 21/04/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: identifica El Cuadrado en los objetos que lo rodean.

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio mi sesión de aprendizaje realizando nuestras rutinas saludo, oración, etc.

Luego les presento en un papelote la canción del cuadrado, lo canto yo, luego con ellos después por grupos luego formulo interrogantes ¿les gusto la canción? A la que sus respuestas son sí, sí, ¿a quién hemos cantado? Todos empiezan a decir al cuadrado, haber les digo como debemos participar, gritando no entonces levantando la mano muy bien quien quiere contestar y señalo a Vianca al cuadrado me responde y cuantos lados tiene el cuadrado, cuatro me dijo Elser muy bien hijo le respondí, serán sus lados iguales del cuadrado o diferentes iguales profesora dice Dani Jhoana, muy bien coloco con plumón en la pizarra “EL CUADRADO” y lo dibujo luego en cada mesa les dibujo un cuadrado con tiza para que los niños lo repacen con su dedo índice en el aire un cuadrado, después les entrego a cada uno cuatro papelotes para que formen en su mesa el cuadrado, luego que forman el cuadrado los hice que peguen en una hoja de papel bon. Los de 5 años iban terminando y yo les entrego un pedazo de cinta maketing para que lo peguen en la pizarra, los niños pequeños como en pocas veces les observe muy concentrados y terminaron al mismo tiempo que los demás. Ese día se puede

decir termine en el tiempo planificado se lavaron las manos, comieron lo que les habían enviado en sus loncheras, salieron a jugar y se llegó la hora de salida empezaron a llegar **las** mamás y los llamaba para que los lleven se despedían diciendo hasta mañana profesora y yo les respondía hasta mañana hijo pórtese bien que Dios te acompañe.

## DIARIO DE CAMPO N° 03

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Reconocemos la figura geométrica “El Circulo”
- 1.5 Fecha: 17/04/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: Identifica el Círculo en los objetos de su aula

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio mi sesión de aprendizaje realizando las actividades permanentes saludo de bienvenida, la oración del día, hacerles recordar algunas normas de convivencia.

Luego les pregunto en este día muy lindo quieren cantar a lo ellos me responden sí: les presento en un papelote la canción, luego les digo que primero lo canto yo, luego con ellos canto haciendo mímicas y luego con ellos, después les formulo interrogantes ¿les gusto la canción? Sí, si responden a ver les digo no griten, como se contesta Jhoana dice así alzando la mano, muy bien te gusto la canción si bien niña ¿a quién hemos cantado? Al redondo dice Deiner al redondo muy bien que otro nombre tendrá circulo dice Lida muy bien ¿Qué forma tendrá el circulo? Redondo dicen muy bien les digo se ve que están atentos. Luego les digo el circulo tendrá esquinas Y lo dibujo en la pizarra a lo que todos hacen no muy bien eso quiero que sepan que el circulo dice la canción que no tiene esquinas luego les digo que me digan que objetos pueden ver alrededor del aula que tengan la forma circular, el sol, los círculos de las figuras geométricas que tenemos de madera, contestaron, la tapa del balde, el balde, las pelotas de futbol que

tenemos, las pelotas de colores. Luego les pregunto si quieren trabajar una ficha técnica del círculo o lo que dicen que sí, les entrego a cada uno su copia leyendo la consigna que envolllen papel crepe y lo peguen en el contorno del círculo, les entrego el papel y les indico que rasguen en pedacitos, embolllen y peguen en el contorno del círculo. Los niños pequeños habían terminado el papel. Lo desembolllaron y empezaron de nuevo, luego los niños de 4 y 5 años fueron terminando y los exponíamos sus trabajos en la pizarra. Les pedí por favor le ayuden a los niños pequeños y se pusieron ayudarles, terminaron todos y los deje que formen para que se laven las manos, se secaron las manos y sacaron su lonchera y se pusieron a comer, luego de terminar de comer. Salieron a jugar aproximadamente ½ hora, luego los hice pasar se lavaron las manos y a cada grupo les hice que rasguen papel y peguen dentro del círculo. Les dije que habían avanzado todos para que luego que terminen se vayan a su casa. Les di una goma por grupo y empezaron a pegar. Grupo que terminaba lo pegaba en la pared cuando termino el primer grupo empezó a llegar las mamás a recogerlos yo les dije que esperaran un omento hasta que terminen los que faltan terminaron todos e iban saliendo con sus mamás me decían hasta mañana profesora y se iban.

## **DIARIO DE CAMPO N° 04**

### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Nos ubicamos en el espacio “Dentro De – Fuera De”
- 1.5 Fecha: 14/04/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: ubica a los objetos “Dentro De y Fuera De” según su interés

### **II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

Empezó la sesión de clase ingresando al aula saludando algunos niños que habían llegado, hasta que lleguen los demás ellos cogen sus rompecabezas, las piezas de los pliegos que hay, pelotas y se ponen a jugar se llega las 8:30 am. Terminaron de llegar los que faltaban. Les ordene que guardaran con todo lo que estaban jugando. Luego les hice que demos gracias a Dios por el nuevo día. Después les pregunte que si querían jugar al Ratón y el Gato. Empezó José Ever el más grande fue el gato. Tati fue el ratón. Luego que terminamos les hice que regresen a su sitio y les formule algunas interrogantes ¿les gusto el juego? Sí contestaron vamos a seguir jugando decían; pero yo les dije si terminan rápido lo que van hacer se van a jugar ¿les parece? Sí dijeron.

A ver quien busca al señor ratón, el gato me dijeron.

Donde estaba el gato, se pusieron a pensar yo les dije fuera de la casa del ratón o dentro. No contesto Deiner estaba afuera esperando que salga el ratón para que lo coma y donde estaba el ratón dentro de la casa dijo Jhosely muy bien niños hoy trataremos de las ubicaciones “DENTRO DE...” Y “FUERA DE...” y les vuelvo a preguntar haber niños que había dentro del

aula, a lo que Ramón, Lida, Ever, kelvin me decían las sillas, las mesas, el pupitre de la profesora, los porta lapiceros nosotros muy bien les conteste y fuera del aula les dije salieron a ver y me dijeron que estaba la vereda, el barro, las plantas, las piedras, algunas personas que estaban pasando por ahí en ese momento y nosotros también. Muy bien les conteste regresen a sus lugares para darles una hoja y apliquen lo que han aprendido el día de hoy según la consigna. Les reparto a todos y les digo que miren a la hojita mientras yo leo la consigna colorear de rojo los animales que están fuera del agua y de amarillo los que están dentro del agua teniendo todos los vuelvo a preguntar qué color van a colorear los animales que están fuera del agua Tati dice de rojo profesora y los que están dentro del agua amarillo es cierto niños, si, si, si, dicen entonces les dejo empiecen traten de hacerlo lo más bonito que puedan para que cuando vengan sus papás vean sus trabajos lindos. Ramón no hacía su tarea por seguirme y decir a los niños que hagan la tarea yo le ordene que vaya a su lugar y termine y no me hacía caso hasta que le alce la voz y entonces sí que por fin se fue a su sitio. Conforme iban terminando me iban entregando sus trabajos y les decía hasta que terminen todos jueguen luego yo les llamo para que se laven las manos y coman lo que han traído en su lonchera. Terminaron les llame, a todos para que se laven las manos como siempre les dije que los pequeños adelante y los grandes detrás. Terminaron de comer limpie las mesas y nos fuimos a seguir jugando al ratón y al gato se llegó la hora de salida, llegaron sus mamás de los niños y sus papás y los despedí y se fueron.

## DIARIO DE CAMPO N° 05

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Nos ubicamos en el espacio: “Delante De – Detrás De”.
- 1.5 Fecha: 20/03/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: Se ubica en el espacio Delante De – Detrás De.

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio mi sesión de clase saludando a mis niños diciendo niños ellos me responden buenos días profesora ¿Cómo están? Ellos me contestan muy bien, están alegres si con ganas de empezar nuestras actividades, si respondieron. Pregunto quién quiere el día de hoy agradecer a Papito Dios con una oración yo, yo dicen unos y otros y yo elijo al niño que no ha participado durante los días anteriores. Decimos manito derecha arriba que nos vamos a persignar (2 veces) luego realizamos la oración del día. Luego les digo si quieren jugar “el adivino” a lo que responden a lo que responden que sí, elegimos a un niño de 5 años para que se coloque volteado a la pared tapado los ojos y que cuente hasta 10, luego elegimos como son bastantes solamente a 5 niños para que se saquen una prenda de vestir cada uno y que la escondan en cualquier lugar dentro del salón. Luego ayudamos al adivino a que encuentre las prendas dando pistas donde están lejos de, cerca de, detrás de, delante, dentro de, arriba de, etc. Luego de encontrar las prendas les ordeno que se sienten y les pregunto les pregunto ¿les gusto el juego? A lo que me responden que sí ¿Dónde hallamos su chompa de Yadira?, en coro me respondieron en el cartón de Ever, el gorro de Deiner, de tras de la pizarra pequeña, etc. Muy bien hoy trataremos de la ubicación en el espacio.

Nos sabemos ubicar donde nos encontramos ahora que está delante de ustedes, respóndame levantando la mano para no generar el desorden a ver tu Elser que está delante de ti, mi mesa profesora y detrás de ti que esta su silla contestaron todos, luego preguntamos a Yohana que está detrás de ti me contesto, mi silla, los trabajos de todos nosotros, el triplay y delante tuyo mi mesa, la pizarra, usted. Han entendido sí profesora contestaron entonces nos sentamos tranquilitos para escuchar la consigna que van a realizar en las hojas impresas que van a realizar, mientras yo explicaba los niños de 3 años estaban sacando su lonchera y les dije que todavía no era hora de comer. Les entregue 1 misma hoja a los niños de 4 y 5 años para que pinten el que va delante de verde y el que va detrás de amarillo y a los de 3 años que pinten el gato de amarillo el gato que estaba delante de la niña: conforme iban terminando iban colocando sus trabajos en la pizarra pegados por detrás con cinta maskin. Los niños pequeños se demoraban más por lo que fui avanzando con las preguntas ¿Qué aprendimos hoy? En forma opcional me iban respondiendo delante de, detrás de...

Terminaron por fin con algo de ayuda de los demás niños de los que faltaban. Les ordene que se formen en orden pequeños adelante y grandes atrás para lavarse las manos y luego de secarse sus manos sacaban su lonchera y comían sentados en sus sillas.

Terminaron su lonchera y nos pusimos a jugar al adivino, luego se llegó la hora de salida legaron sus papas a recogerlos de 1 en uno nos despedimos de ellos hasta el día siguiente.

## DIARIO DE CAMPO N° 06

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Reconocemos el color rojo
- 1.5 Fecha: 27/03/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: Diferenciamos el Color Rojo de los demás

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

REALIZAMOS LAS ACTIVIDADES PERMANENTES. Saludo de bienvenida, la oración del día, algunas recomendaciones para realizar las actividades les cuento utilizando los títeres “Caperucita Roja”. Luego les interrogo les gusto el cuento a lo que me respondieron que sí y les creo por que los había visto mientras contaba el cuento me prestaban atención se quedaban en silencio. Quien me quiere volver a contar el cuento Tati dijo yo y salió a contar el cuento muy bien le dije y le hicimos aplausos, seguí interrogándolos quien era caperucita, anoto las respuestas en la pizarra, ¿Por qué le decía lo llamaban así, ¿qué le sucedió cuando fue a ver a su abuelita? ¿Obedeció a su mama sí o no? Deiner me respondió no, porque hizo caso al lobo y se fue por otro camino y se hizo tarde para llegar a ver a su abuelita? ¿Luego que le sucedió a caperucita? ¿Encuentra a la abuelita? A lo que Dani Johana no por que encuentran al lobo que se hizo Pasar por la abuelita para comer a caperucita, lo come y se va a tomar agua y duerme, después llegan unos campesinos y al no encontrar a la abuelita de caperucita piensan que lo ha comido el lobo al ver cerca de su casa al lobo durmiendo con tanta panza, luego pido a Alex que me cuente que sigue después, pues se acercan al lobo y lo cortan la panza y sacan a caperucita ya su abuelita caperucita como se sintió luego arrepentida dijo Anjhelo porque había

desobedecido a su mamá y prometió de ahí en adelante no desobedecer a su mamá, de qué color era la caperuza de la niña de rojo respondió el pequeño Erick, que objetos ven hacia de ese color haber busquen me mostraban los juegos play de color rojo saltaban para señalarme en los sectores donde había color rojo, sacaran material de figuras geométricas que tenían el color rojo. Les gustaría trabajar con el color rojo a lo que respondieron que sí les hago entrega de una hoja bon y se explicó y que solo con sus huellitas de sus dedos ellos estampan sus huellas en el pañuelo de la señora utilizando tempera roja. Terminan sus trabajos y los colocamos en la pizarra para que se estaban terminando sus trabajos varios niños se habían pintado con la tempera por la cara, brazos, labios con agua y jabón líquido las manos les hago que se deliñen su nombre por encima del plumón que le escrito terminan, sacar su lonchera y comer lo que su mamá les ha enviado. Terminaran sus alimentos unos más adelante que otros y salían a su recreo paso la media hora de recreo, los hice ingresar al aula unos volvieron a salir porque tenían ganas de orinar en estos esperando que pacen se llegó la hora de salir cogen sus loncheras y los llevan sus papás a su casa se despiden y se van.

## DIARIO DE CAMPO N° 07

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Nos orientamos en el espacio: “Arriba – Abajo”
- 1.5 Fecha: 24/03/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: se orienta en el espacio diferenciando Arriba – Abajo.

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Iniciamos la sesión de aprendizaje con el saludo a todos los niños luego la oración del día, yo no se les llamo lista porque los niños voltean su foto del resto de asistencia que tiene su foto volteando con su nombre. Luego les saco que observen la naturaleza, les interrogo que observan o que ven arriba en el cielo: a lo que me contestaron; las nubes, el sol en la noche las estrellas cuando no llueve dijo José Omar muy bien y abajo donde estamos parados: el agua de la lluvia, las piedras, los pastos nuestras sandalias, el piso. Muy bien les conteste, a los niños pequeños también los hice observar y le dije que si es verdad lo que dicen sus compañeros, a lo que me respondieron que sí, luego los hicimos retornar al aula y les decimos que hoy trataremos la ubicación en el espacio “Arriba” y Abajo” de los objetos. Les hicimos que observen en el aula los objetos que están en el techo para que me contesten 1 cada pregunta: Yohana me dijo está la calamina, que mas, los fierros que están debajo de la calamina dijeron clavos de la calamina, madera de la calamina dijo Alex muy bien y abajo que objetos están: las mesas, sillas el suelo, la mesa de la profesora dijeron en coro, haber les dije para que se callaran, y dejen de participar a los demás subo, subo, mi dedito lo pongo en mi boquita y me quedo calladito. Luego de realizar las interrogantes les

hago entrega de una hoja en blanco para que dibujen lo que más les ha gustado de lo que han observado y de abajo los pequeños habían hecho unos garabatos yo me acerqué y les pregunté qué es lo que habían dibujado a Erick y él me dijo que era el sol, las piedras y las calaminas. Terminaron los niños de 5 y de 4 más adelante y se querían ir a jugar, les pedí que por favor me ayuden a ver a sus compañeros pequeños para que terminen. Por fin terminaron luego de tantas insistencias a que dejen de comer y que terminen sus trabajos. Les hice que se laven las manos y que coman su lonchera, terminaron de comer y el poco tiempo que nos quedó nos pusimos a jugar al gato y al ratón. Luego se llegó la hora de salida y les decía que les espero el día de mañana.

## **DIARIO DE CAMPO N° 08**

### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: reconocemos el color amarillo
- 1.5 Fecha: 10/04/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: reconoce el color amarillo en los objetos que allá en el aula

### **II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

Inicio mi sesión de aprendizaje saludando a mis niños con alegría a la que ellos me contestan buenos días profesora. Luego les digo que se pongan de pie y ¿Quién quiere acompañarme a realizar la oración del día? a lo que bastantes dicen yo, yo, entre ellos escojo al más inquieto Anjhelo Terminamos de realizar la oración y les pregunto quieren cantar una nueva canción si responden en coro; bueno les digo vamos a cantar “EL SOL LO HIZO DIOS” luego les invito que a que se sienten y empiezo a interrogarles: ¿Les gusto la canción?, si respondieron, ¿Quién hizo el sol? Diosito dicen ¿PARA QUE LO HIZO DIOS EL SOL? Para que nos abrigue, para que alumbre dice Alex ¿solo servirá para nosotros? No, también para los animales y las plantas dice Tati. Así es, muy bien. Es importante para nuestra vida de los animales y plantas, y de qué color es el sol amarillo contestaron. Muy bien y ustedes conocen el color amarillo, así contestaron. Copio en la pizarra “EL COLOR AMARILO” les invito a que a que me digan si observaron en el aula objetos con este color; les digo el que quiere participar debe levantar la mano, casi todos levantaron empecé por el pequeño Román de 3 años me dijo la mesa a lo que les pregunte al resto será la mesa amarilla, no la mesa es de color marrón; si Ramón le dije, si profesora me contesto así iba preguntando por todo lo que había en el aula

el jabón de la niña que se está lavando, el sol que está en ese dibujo algunos como Lida, Oimer cogieron las figuras geométricas y me mostraron que también era de color amarillo incluso dos niños vinieron de camisas amarillas porque les viste casi iguales por que son hermanitos uno es de tres y el otro es de cuatro parecen mellizos. Luego les dije les gustaría trabajar una ficha con el color que hemos aprendido hoy. Les entrego una hoja impresa para que pinten con crayola el sol. Repartí las hojas primero a los niños de 3 y luego a los de 4 y 5. Los niños de 3 años fueron pintando desordenadamente y se Iván hacia mí y me decían mira profe mi sol así y les respondí que sí que estaba muy bonito y con qué color estaban usando, ellos me decían verde otros me dijo amarillo porque su papa en su casa también dice que le enseñaba los colores. Yo iba pasando por sus lugares para copiarles su nombre conforme pasaba por sus lugares, iba cantando la canción sol solcito y ellos me seguían. Iban pasando el tiempo y los niños de 4 y 5 años ya terminaban y me iban entregando sus hojas y me decían si ya pueden comer su fruta y yo les decía que por favor esperen un momento para que terminen sus compañeros. Terminaron por fin todos, les lave las manos y les pregunte ¿Qué color habían conocido hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Participaron en clase? Estaban contestando todos a la vez y les dije que como se debe y ellos alzan la mano. Dani Jhoana me dijo el amarillo profesora; muy bien le respondí ¿Cómo se han sentido? Contento dice Alex riendo ¿participaron en clase? No dice Ever solo algunos mientras íbamos conversando llegaron las mamás llevan a los niños les deje como tarea que el día de mañana vengan con una prenda de color amarillo, conforme iban llegando las señoras les hacía recordar cómo debían venir al siguiente día se despedían los niños y se iban diciéndome hasta mañana profesora.

Interventiva. Que estrategias debo de utilizar para hacer que en el tiempo dado programe mi sesión, me alcance y no me pase de la hora.

## DIARIO DE CAMPO N° 09

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel: Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área: Matemática
- 1.4 Actividad: Nos ubicamos en el espacio “Encima De – Debajo De”
- 1.5 Fecha: 07/04/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: Distinguen la ubicación en el espacio “Encima De - Debajo De”

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de decepcionar a los niños voy colocando algunos objetos como muñecos debajo de la mesa de mi pupitre, los porta lapiceros encima de mi pupitre tratando que no se acerquen a mí los niños.

Ingresan todos los niños realizo con los niños las actividades permanentes: Saludo de bienvenida, la oración del día y empezamos a dialogar pero un niño Brayan me dice profesora porque no hemos guardado los juguetes que estábamos jugando por que con esos vamos a realizar las actividades del día de hoy les pregunto a mis niños y les sugiero participar en forma ordenada para poder entendernos mejor. Que observamos en mi escritorio Jhosely me dice que hay un muñeco que esta al pie de la mesa, que más a ver, los porta lapiceros que están encima de su mesa me contesto Ismenia, sus juguetes todos están encima de la mesa, no contesto Elser algunos están debajo de la mesa porque lo han botado los niños que han estado jugando entonces niños en donde lo hemos encontrado a estos juguetes y al porta lapiceros profe me dijo Lida el muñeco estaba debajo de la mesa el porta lapiceros encima de la mesa y Alex que todavía seguía jugando me dijo profesora yo ya recogí los juguetes que estaban debajo de la mesa. Bueno hoy trataremos.

Nos ubicamos en el espacio “ENCIMA DE” “DEBAJO DE” pedí a Alex y a sus compañeros que recojan todos sus juguetes y lo guardan en sus lugares respectivos. A continuación los hice que se paren y que observen los objetos como los cartones y me digan que hay debajo de los cartones, las bancas me contestaron y encima de la mesa que hay, hay un Cartón con algunos materiales de ciencia y ambiente.

Luego les hago entrega de una ficha impresa con la consigna que dice que pinten los que están debajo de la silla de color amarillo y que marquen a los que están encima de la silla.

Terminan a más de la hora programada, se lavan las manos sacan su lonchera y comen luego de terminar salen a su recreo, juegan con los carritos que ha traído Jhoimer, luego transcurrido la ½ hora los hago ingresar al aula y les pregunto lo que tratamos el día de hoy, a lo que Tati como siempre que le pregunta **Debajo y Encima** profesora. Como se sintieron, bien, participaron en clase si mientras estamos desarrollando la consignación han llegado los papis les digo de una manera cálida y educada que esperen a sus niños que ya salen. Terminamos la consignación y sacamos de 1 en 1 y lo envió con su familiar que la recogen hasta el siguiente día.

## DIARIO DE CAMPO N° 10

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nivel Inicial
- 1.2. Ciclo II.
- 1.3 Área Matemática
- 1.4 Actividad jugamos a utilizar el lado Derecho – Izquierdo.
- 1.5 Fecha: 17/03/2015.
- 1.6 Hora: 9:00 am. -10:30 am
- 1.7 Sección: Única.
- 1.8 Eda: 5 Años.
- 1.9 Docente responsable: Donaira Chávez Flores.
- 1.10 Intencionalidad pedagógica: Reconocer en su cuerpo el lado Derecho e Izquierdo.

### II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio mi sesión de clase saludando a mis niños cantando la canción como están mis niños como están. Luego realizamos la oración del día con la participación delante de un niño mientras yo voy rezando también desplazándome con toda el aula haciendo con mis gestos y con mis manos a que todos los niños no se distraigan jugando o conversando mientras rezamos. Luego terminamos la oración, le pedimos por nuestras mamitas, papitos, niños y todos los niños del mundo que Dios los proteja y nos guíe por un buen camino aplaudimos al niño que participo.

Luego les pregunto ¿quieren cantar una canción? a lo que con entusiasmo me dicen que sí: cantamos la canción “Padre Abraham” luego les interrogo. Les gusto la canción a los que siempre responden que sí. ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? Les hice recordar que se debe levantar la mano para participar, y levantó la mano Yhosely a ver ;que nos vas a decir, la mano derecha, la mano izquierda, pie derecho y pie izquierdo; algo más movimos a lo que me contestó contesto Dani Anaqueli la cabeza también y todo el cuerpo muy bien hoy trataremos. La lateralidad: IZQUIERDA – DERECHA de cada uno de nosotros; saben cuál es su mano derecha, a ver

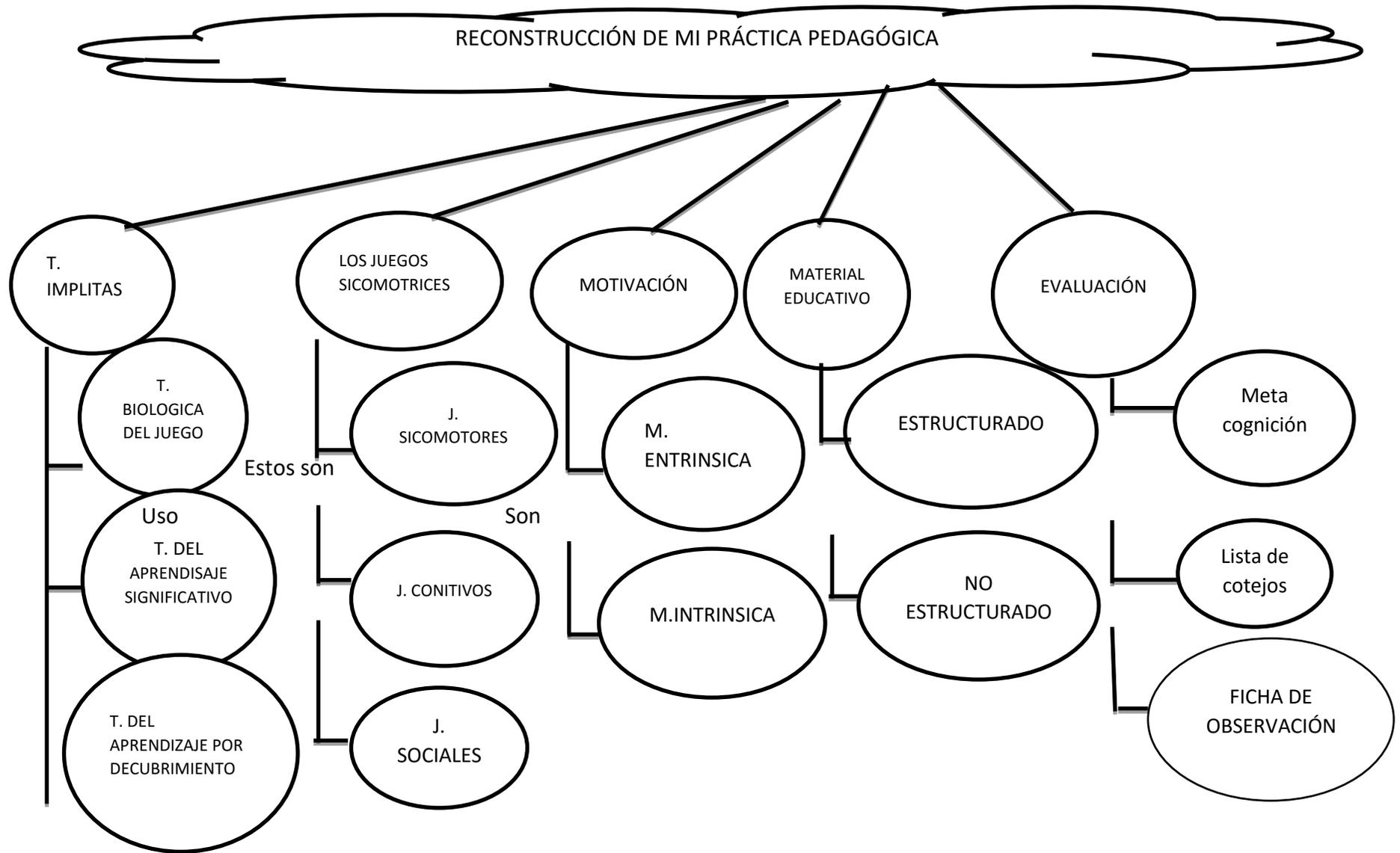
álcelo para mirarlos; como todos no sabían; le puse en la letra D a sus manos derechas y a I a su mano izquierda. Después les hice realizar algunos ejercicios que los niños se cojan la nariz con la mano derecha, los niños que se cojan con la mano izquierda el pie derecho y yo pasaba por sus lugares para ver sí lo hacen, tenían dificultad los niños de tres años estaban jugando les decía que dejen que hicieran me detenía en ellos para que lo conmigo luego de mucho insistir lo hicieron. Luego les hice que levanten su pie derecho luego izquierdo, les hice que una conduzca una pelota de trapo pateando con su pie derecho, luego que se amarren una cinta roja en su mano derecha. Que se coloquen las niñas a mi izquierda, los niños a mi derecha.

1. Pintan las figuras de la derecha de color amarillo.
2. Que pinten con crayolas rojas las figuras que están a la izquierda. Para los de 4 y 5 años. Que coloreen de amarillo los objetos que están a la derecha y de verde los objetos que están a la izquierda. Conforme iban terminando me iban entregando para revisarlo y colocarlos donde ponemos sus trabajos. Terminaron como siempre los últimos los niños de 3 años y 4 años.

Los hice que se laven las manos y que coman la lonchera que han traído, terminamos más de la hora programada terminamos la lonchera y salimos a sus casas con sus papás



**ANEXO 03: MAPA CONCEPTUAL DE LA RECONSTRUCCION DE MI PRACTICA PEDAGOGICA**



**ANEXO N° 04: TABLA DE RECURRENCIAS DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

REGISTROS INFORMACION  +RECURRENCIAS	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	R 8	R 9	R 10	FI
Formulo preguntas para recuperar saberes previos, desarrollando un clima de confianza.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Entrega material didáctico para que trabajen, observen y analicen.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Elabore organizadores gráficos para facilitar los aprendizajes de los niños.									X		1
Presente y utilice lecturas seleccionadas para la construcción de los aprendizajes.				X							1
Ingrese al aula, les hice recordar las normas de convivencia.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Los niños participan en canciones, diálogos, observando láminas, etc., ya que estos materiales motivan permanentemente.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Los niños forman terminan sus trabajos de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje.								X	X	X	3

**ANEXO N° 05: MATRIZ DE RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUBCATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORIAS IMPLICITAS	POSIBLES PROBLEMAS
NORMAS DE CONVIVENCIA	Forma autoritaria	Permite que los alumnos por instantes presten interés a lo que se está desarrollando			Algunos estudiantes muestran timidez para participar
	Con respeto	Se promueve todos los días al ingresar al aula			
	Con cariño	Se han podido lograr que niños que recién ingresaron este año puedan expresarse con confianza		T del aprendizaje significativo “promueve que el aprendizaje implica una restructuración activa de las percepciones ,ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee	Poco conocimiento del docente de estas teorías implícitas
USO DEL TIEMPO	Por el ritmo de aprendizaje		No me doy cuenta de su ritmo de aprendizaje y trato de avanzar con la sesión programada	T. del desarrollo socio-emocional : “capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás ”	
	De acuerdo a los estilos de aprendizaje				
MATERIAL DIDACTICO	Material impreso	Se trabaja en todas las áreas desarrolladas	El material impreso no está adecuado a su contexto		El material entregado a los estudiantes no está de acuerdo a su realidad
	Material estructurado	Les permite observar y manipular los objetos para tener un mejor aprendizaje - enseñanza	Reducido material didáctico para la cantidad de niños que hay		Estudiantes descontentos por no tener el suficiente material para trabajar en la hora oportuna y así aprender de manera significativa, especialmente la matemática
ESTRATEGIAS	Canciones	Ayuda a reforzar el tema de la sesión de clase		Que todos no son de la misma edad por lo que los más pequeños tardan más en seguir la ilación de las canciones	
	Cuentos Cantar canciones	Utiliza cuentos que se presten al desarrollo de mi sesión de clase. Los motiva para que tengan movimiento psicomotriz		No logro mantener motivados a todos los niños como quisiera	
VACIOS DE LA PRACTICA PEDAGOGICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me es difícil lograr la motivación durante el desarrollo de toda mis sesiones de aprendizaje</li> <li>• Carezco de estrategias para lograr la motivación de todos mis estudiantes</li> </ul>				

**ANEXO N° 06: SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRÁCTICA  
PEDAGÓGICA INNOVADORA  
PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Chontas.  
1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
1.4. FECHA : 22-03-2016.

**II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA I. E. I. N° 1033 CHONTAS, DEL CASERÍO CHONTAS DISTRITO SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO DURANTE EL AÑO 2016”  
2.2 SESIÓN : N°01  
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A AGRUPAR LO QUE RECOLECTE DE MI COMUNIDAD”.  
2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

III. **PRODUCTO:** Agrupan objetos según sus intereses.

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por un criterio perceptual.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> nos ubicamos en semicírculo y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “El Rey manda”; la docente hace de Rey y pide a los estudiantes que se unan de acuerdo a las indicaciones que ella propone: todas las niñas a lado de la ventana, todos los niños a lado de la puerta, niñas de sandalias, niños que usan zapatillas, etc., ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cómo se unieron?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Formulamos interrogantes: ¿En casa están mezclados los tenedores, cucharas, zapatos y lapiceros?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si no juntáramos los objetos del aula? ¿Qué sucedería si todos los objetos del aula estuvieran mezclados?</p>	-Juego.	10min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy “JUGAMOS A AGRUPAR LO QUE RECOLECTÉ DE MI COMUNIDAD”.</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> Hago entrega a cada grupo de material estructurado (juego de Pleygo, lentes, figuras geométricas, etc.) y material no estructurado</p>	- Material estructurado. -Material no	25min.

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p>(semillas, trompitos de eucalipto, chapitas, etc.); los niños manipulan el material, describiendo sus características perceptuales (forma, tamaño, uso, procedencia).Luego les pregunto: ¿cómo podemos ordenar estos materiales para que no estén desordenados? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas y los dejamos trabajar. La profesora se va desplazando por todos los grupos para ver que dificultad tienen y poder apoyarlos de alguna forma.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> Por grupos entrego un papelote con plumones, crayolas para que dibujen lo que han realizado con el material entregado. (Los niños observaran los grupos que han formado para dibujarlos.)</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben sus trabajos colocándolos en la pizarra, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo qué han realizado.</p> <p>En casa mencionan a sus familiares lo que han realizado esta linda mañana.</p>	<p>estructurado</p> <p>-Material estructurado,</p> <p>-Papelotes</p> <p>-Crayolas</p> <p>-Pizarra</p> <p>Limpia tipo</p>	
<b>Cierre</b>	-Realizamos interrogantes de meta cognición: ¿Qué agrupamos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?		<b>10 min.</b>

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINEDU, 2015

Marco curricular (campo temático), 2015

Unidades didácticas desarrolladas.

#### ANEXO:

.LISTA DE COTEJO.

### LISTA DE COTEJO

**FECHA: 22-03-2016.**

<b>COMPETENCIA:</b> Actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad.						
<b>CAPACIDAD:</b> Comunica y representa ideas matemáticas.						
ACCIONES		Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada				OBSERVACIÓN
N°	APELLIDOS Y NOMBRES					
		SI	NO	SI	NO	
<b>01</b>						
<b>02</b>						
<b>03</b>						
<b>04</b>						
<b>05</b>						
<b>06</b>						
<b>07</b>						
<b>08</b>						
<b>09</b>						
<b>10</b>						
<b>11</b>						

Donaira Chávez Flores

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 23-03-2016

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA I. E. I. CHONTAS, DEL CASERÍO CHONTAS DISTRITO DE SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO DURANTE EL AÑO 2016”  
 2.2. SESIÓN : N°02  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “NOS DIVERTIMOS AGRUPANDO HOJAS POR SU FORMA”  
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

### III. PRODUCTO: FORMAN GRUPOS SIGUIENDO CRITERIOS ESTABLECIDOS.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por un criterio perceptual.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Damos a conocer a los niños y niñas que en esta linda mañana jugaremos a las: “ramas bailarinas” Repartimos a los niños diferentes ramas que ellos mismos han recolectado de los alrededores de su comunidad. Al sonido de la música todos los estudiantes bailaran con su respectiva rama y cuando se apaga la música se agruparan de acuerdo a las formas de hojas que tienen las ramas, corriendo de antemano a buscar su lugar. ( los realizaran varias veces intercambiándose las ramas)                      ¿Cómo se llamó nuestro juego? ¿Les gusto el baile de las ramas? ¿Cómo se juntaron?</p> <p><b>Recuperación de saberes previos:</b> ¿cómo lo ordenan su ropa cuando esta desordenada?</p> <p><b>Planteamiento del conflicto cognitivo:</b> ¿Qué pasaría si en nuestra casa toda nuestra ropa estuviera desordenada?</p>	<p>-Juego                      -Radio                      -USB</p>	10min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> -Mencionamos a los niños y niñas que hoy día jugaremos a ordenar las hojas recolectadas por su forma.</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia. Manipulación del material concreto:</b>- Entregamos las hojas que han recolectado ellos mismos para que lo manipulen, observen y determinen sus características (forma, color, uso, procedencia) Luego los niños agruparán las hojas teniendo en cuenta sus formas.</p>	<p>-Hojas de árboles                      -Material estructurado,                      -Hojas bond</p>	25min.

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p>La profesora dará la orientación simultánea diferenciada a cada niño que tiene dificultad en realizar dichas agrupaciones.</p> <p><b>Representación gráfica</b>-Entregamos a cada niño hojas bond, colores para que dibujen los grupos de hojas que han formado, para lo cual los niños observan los grupos de hojas que se encuentran en el suelo.</p> <p><b>-Representación simbólica:</b> Los estudiantes exhiben sus lindos trabajos y mencionan cada uno lo que han realizado. La docente escribirá lo que el niño le dicta.</p> <p>En casa con mucha alegría cuentan a papá y mamá lo que jugaron en esta mañana.</p>	<p><b>-Colores.</b></p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>-Desarrollamos la metocognición:</b> ¿Qué grupos formaron? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultades?</p>		<p><b>10 in</b> .</p>

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA. MINUDU, 2015

MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO). MINUDU, 2016

UNIDADES DIDÁCTICAS DESARROLLADAS.

#### ANEXO:

.LISTA DE COTEJO.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 29-03-2016.

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. I. DE CHONTAS, DEL CASERÍO DE CHONTAS, DISTRITO DE SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO DURANTE EL AÑO 2016”  
 2.2 SESIÓN : N°03  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “ME DIVIERTO AGRUPANDO ULAS - ULAS POR COLOR”.  
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

### III. PRODUCTO: AGRUPO DIFERENTES MATERIALES POR COLOR.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por un criterio perceptual.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Reunidos en el aula nos ubicamos en semicírculo y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “me divierto agrupando ULAS – ULAS por color”; la docente entrega un ULA – ULA, a cada estudiante para que jueguen libremente, luego al sonido del silbato la docente les dice que se agrupen todos los niños que tienen las ulas – ulas de color azul, luego los que tienen las ulas – ulas de color rojo, después los que tienen las ulas - ulas verde; luego intercambian las ulas – ulas y continúan jugando. Luego de terminado el juego, la docente formula interrogantes a los estudiantes: ¿Cómo se llamó el juego? ¿Qué colores de ulas - ulas tenían los niños que se agruparon?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿Qué otros materiales podemos agrupar por color?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué sucedería si no supiéramos conocer los colores?</p>	-Pizarra, -Plumones, -Ulas - ulas, -Silbato,	15min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “Me divierto agrupando ulas – ulas por color”.</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p>	-Chapas, -Tijeras,	

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p><b>Manipulación de material concreto:</b> La docente entrega a los niños y niñas chapitas de color azul, tijeras anaranjadas, cucharas blancas, lápices, plumones gruesos color marrón; los niños manipulan el material describiendo sus características perceptuales (forma, tamaño, color, uso, procedencia). Luego agrupan por color los diferentes materiales entregados en los espacios de su aula. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Por qué han agrupado los lápices? ¿De qué color son las chapitas que han agrupado? ¿Cuántos grupos de cucharas han hecho? ¿Me pueden decir qué colores observan en estos grupos que han formado? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicha observación.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega crayolas a los estudiantes y hojas bond para que dibujen las agrupaciones que han formado en el aula; por ejemplo el grupo de tejas anaranjadas, la agrupación de lápices, la agrupación de cucharas blancas, la agrupación de plumones y la agrupación de chapitas azules (los niños al dibujar van observando las agrupaciones que han formado los mismos que estarán en el centro del aula).</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben sus trabajos colocándolos en la pizarra, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y mencionen los colores de los materiales que han agrupado. En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado esta linda mañana.</p>	<p>-cucharas descartables, -Plumones,  -Crayolas, -Hojas bond.  -Pizarra, -Limpia tipo.</p>	20min.
Cierre	<p><b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron? ¿Cómo se agruparon en el juego? ¿Qué colores de las – las habían? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustó el juego?</p>		10 min.

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 05 04--2016.

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. I. DE CHONTAS, DEL CASERÍO DE CHONTAS, DISTRITO DE SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO DURANTE EL AÑO 2016”

2.2 SESIÓN : N°04

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “CON ENTUSIASMO CUENTO LOS CARRIZOS QUE SALTO”.

2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

III. PRODUCTO: Dibujar los materiales que han contado.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO		
MATEMÁTICA	Actúa y Piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa Ideas matemáticas.	Cuenta hasta 10.	3 años	4 años	5 años
				Realiza Representaciones de cantidades con objetos hasta 3 con material concreto.	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos ,objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el aula, sentados en sus alfombras nos ubicamos en semicírculo y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “<b>Con entusiasmo cuento los carrizos que salto</b>”; la docente cuenta con ayuda de los estudiantes diez carrizos y les propone llevarlos al campo deportivo para ponerlos en el suelo con cierta distancia, luego los estudiantes se forman una fila y saltar por encima de ellos; contando de uno en uno al sonido del silbato. Luego de la misma manera proseguirán todos los estudiantes. Al terminar de saltar los carrizos los niños repetirán el juego y contarán cuántos carrizos han saltado. Luego formulo interrogantes: ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cuántos carrizos han saltado?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿Qué otros materiales que conocemos podemos contar?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si no contáramos las cosas que tenemos?</p>	-Juego, -Carrizos, -Silbato,	10´

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
Desarrollo	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “Con entusiasmo cuento los carrizos que salto”.</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> La docente entrega a los niños y niñas hojas secas, piedras, colores, plumones, cuentas; los niños manipulan el material, describiendo sus características perceptuales (forma, tamaño, color, uso, procedencia) Luego colocan el material en diferentes partes del piso contándolos uno por uno hasta llegar a diez. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuántas hojas han contado? ¿Cuántas piedras hay? ¿Cuántos colores tienen?, ¿Cuántos plumones hay?, ¿Recuerdan ustedes cuántas cuentas hay? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicho conteo.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega crayolas y hojas bond a los estudiantes para que dibujen los materiales que han contado en el aula por ejemplo: hojas, piedras, colores, plumones y cuentas. (Los niños al dibujar van observando el material que estará en el centro del aula.)</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben sus trabajos colocándolos en el sector de sus trabajos, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y realicen el conteo de lo que han dibujado. En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado esta hermosa mañana.</p>	.Hojas, .Piedras, .Colores, .Plumones, .Cuentas,  .Crayolas, .Hojas bond,	25´
Cierre	<p><b>Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué juego hemos realizado hoy?, ¿Cómo se han sentido? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p>	.Estímulo verbal.	10´

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINEDU, 2015  
 MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO). UNIDADES DIDÁCTICAS, MINEDU, 2016  
 DESARROLLADAS. ANEXO: LISTA DE COTEJO Y FOTOGRAFÍAS

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 19-04-2016.

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PRE NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, DE LA I.E.I. N° 1033 CHONTAS – SÓCOTA – CUTERVO 2016”  
 2.2 SESIÓN : N°05  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “ME DIVIERTO CONTANDO LOS GLOBOS QUE REVIENTO”.  
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

### III. PRODUCTO: CONTAMOS DEFERENTES MATERIALES.

#### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Contar hasta 10.	5 años Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.

#### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el patio nos ubicamos en semicírculo y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “me divierto contando los globos que revienta”; la docente cuenta con ayuda de los estudiantes diez globos desinflados y les propone inflarlos a todos colocándolos en una tina grande contándolos nuevamente. Luego los niños se forman en una fila y uno por uno al sonido del silbato coge un globo y correrá hacia la dirección de una silla y con mucho cuidado reventara el globo sentándose encima. Luego de la misma manera continuaran todos los niños. Al terminar de reventar los globos los niños contarán cuantos globos han reventado teniendo en cuenta los picos de los globos que estarán amarrados con un hilo de lana. ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cuántos globos reventaron?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿Qué otros materiales podemos contar?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué sucedería si no supiéramos contar?</p>	-Juego. -Globos, -Tina, -Silbato, -Sillas, -Hilo de lana,	15min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “Me divierto contando los globos que revienta”.</p>		

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> La docente entrega a los niños y niñas pelotas, ulas ulas, palisintas y títeres los niños manipulan el material, describiendo sus características perceptuales (forma, tamaño, color, uso, procedencia) Luego colocan el material en diferentes cajas contándolos uno por uno hasta llegar a diez . La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuántas pelotas hay? ¿Cuántas ulas ulas había? ¿Cuántas palisintas colocaron en caja? ¿Recuerdan ustedes cuántos títeres hay? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicho conteo.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega plastilina y hojas bond a los estudiantes para que moldeen los materiales que han contado en el aula y peguen en las hojas como por ejemplo: palisintas, pelotas, ulas ulas y títeres. (Los niños al moldear van observando el material que estará en el centro del aula.)</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben sus trabajos colocándolos en la pizarra, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y realicen el conteo de lo que han moldeado.</p> <p>En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado esta linda mañana.</p>	<p>-Pelotas, -Ulas ulas, -Palisintas, -Títeres, -Cajas,</p> <p>-Plastilina, -Hojas bond.</p> <p>-Pizarra, -Limpia tipo.</p>	20min.
<b>Cierre</b>	<p><b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p> <p>¿Cuántas pelotas hay? ¿Cuantas ulas ulas había?</p> <p>¿Cuantas palisintas colocaron en caja? ¿Recuerdan ustedes cuantos títeres hay</p>		<b>10 min.</b>

#### VI.INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### ANEXO:

.LISTA DE COTEJO.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 21-04-2016.

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PRENUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I, N°1033 CHONTAS –SÓCOTA - CUTERVO - 2016”

2.2 SESIÓN : N°06

NOMBRE DE LA SESIÓN: “CUENTO CON ALEGRÍA LAS ULAS – ULAS QUE SALTO”.

2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

### III. PRODUCTO: CUENTA LOS MATERIALES DE SU ENTORNO.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Contar hasta 10.	5 años Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el aula nos ubicamos en media luna y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “<b>CUENTO CON ALEGRÍA LAS ULAS – ULAS QUE SALTO</b>”; la docente cuenta con ayuda de los estudiantes diez Ulas - Ulas y les propone pasar saltando por cada una de ellas, distribuyendo en cantidades de diez para los niños de 5 años, 5 Ulas – Ulas para los estudiantes de 4 años y 3 para los niños de 3 años los hace formar en filas detrás de las Ulas – Ulas y al toque del silbato los estudiantes empiezan a saltar contando en voz alta las Ulas – Ulas que van pasando; el juego se repetirá varias veces. Al terminar de saltar todos los estudiantes se les preguntará ¿cuántas Ulas – Ulas han saltado?, de no dar con la respuesta se les estará haciendo contar las Ulas – Ulas del piso, ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cuántas Ulas – Ulas saltaron?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿Qué otros materiales podemos contar en el aula?</p> <p><b>Problematicación:</b> ¿Qué hubiese sucedido si no hubiésemos podido contar los Ulas – Ulas que saltaron?</p>	<p>-Juego.                      -Ulas- Ulas,                      -Silbato,</p>	15min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “<b>CUENTO CON ALEGRÍA LAS ULAS – ULAS QUE SALTO</b>”.</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> La docente invita a los</p>		

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p>niños a que ingresen al aula, y les muestra una cajita muy hermosa que contiene productos de Qaliwarma teniendo en cuenta las cantidades a contar por cada edad, tapada con una tela, la docente pregunta ¿Qué tendrá en el dentro esta cajita?, espera sus respuestas y luego levanta lentamente la tela, después invita primero a los niños de 3 años para que saquen contando lo que encuentran en dicha caja y lo coloquen sobre la mesa, luego a los estudiantes de 4 años y finalmente los de 5 años, manipulan los productos, describiendo sus características perceptuales (forma, tamaño, color, uso, procedencia).Luego colocan los productos en diferentes cajas contándolos uno por uno hasta llegar a diez los niños de 5 años, los de cuatro hasta 5 y los de 3 hasta tres . La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuántas bolsas de avena hay? ¿Cuántos tarros leche había? ¿Cuántas galletas colocaron en la caja? ¿Recuerdan ustedes cuántas botellitas de aceite hay? .Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicho conteo.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega plastilina y hojas bond a los estudiantes para que moldeen los productos que han contado el día de hoy en el aula y peguen en las hojas como por ejemplo: las bolsitas de avena, tarros de leche, las galletas y las botellitas de aceite. (Los niños al moldear van observando el material que estará en el centro del aula).</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben sus trabajos colocándolos en el sector de sus trabajos, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo qué han realizado, y realicen el conteo de lo que han moldeado. En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado esta linda mañana en el inicial.</p>	<p>-Bolsas de avena, -Tarros de leche, -Galletas, -Botellas de aceite, -Cajas,</p> <p>-Plastilina, -Hojas bond.</p> <p>-Sector de trabajos, -Limpia tipo.</p>	20min.
<b>Cierre</b>	<p><b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p> <p>¿Cuántas avenas hay? ¿Cuántos tarros de leche había? ¿Cuántas galletas colocaron en la caja? ¿Recuerdan ustedes cuántos botellitas de aceite había?</p>		<b>10 in.</b>

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINUEDU, 2015

MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO), MINEDU, 2016

#### ANEXO:

.LISTA DE COTEJO.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 29-04-2016.

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. I. DE CHONTAS, DEL CASERÍO DE CHONTAS, DISTRITO DE SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO DURANTE EL AÑO 2016”  
 2.2. SESIÓN : N°07  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “PATEO LA PELOTA Y CUENTO CUÁNTAS LATAS TUMBE”  
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

### III. PRODUCTO: CONTAR EL MATERIAL PROPORCIONADO.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	.contar hasta 10.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el aula nos ubicamos en semicírculo y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “<b>PATEO LA PELOTA Y CUENTO CUÁNTAS LATAS TUMBE</b>”; la docente entrega a los estudiantes latas vacías de leche y les propone que formen una torre colocando las latas una a continuación de otra, luego forman una fila detrás de las latas guardando una cierta distancia para que coloquen la pelota frente al estudiante que va a patear, luego al toque del silbato el niño pateará a la torre de latas luego contará cuántas latas derribó, después continuará el estudiante que sigue y así sucesivamente hasta que todos participen; se repetirá el juego varias veces. Luego de terminado el juego, la docente formula interrogantes a los estudiantes: ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Cuántas latas tumbaron al patear con la pelota?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿Qué otros materiales podemos contar?</p> <p><b>Problematicación:</b> ¿Qué sucedería si no supiéramos contar los objetos?</p>	-Pizarra, -Plumones, -Tarros de leche, -Pelota, -Silbato	15min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “<b>PATEO LA PELOTA Y CUENTO CUÁNTAS LATAS TUMBE</b>”</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> La docente entrega a los niños y niñas bloques lógicos, frutos de árboles, pelotas de trapo, toallas; los niños manipulan el material describiendo sus características perceptuales (forma, tamaño, color, uso,</p>	-Bloque lógicos, -Frutos de árboles -Pelotas de trapo, -Toallas.	20min.

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p>procedencia). Luego cuentan los diferentes materiales entregados y los ubican en los espacios de su aula. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuántos círculos hay? ¿Cuántos cuadrados azules han contado? ¿Me pueden decir cuántas pelotas han contado? ¿Cuántas toallas tienen? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicho conteo.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega colores a los estudiantes y hojas bond para que dibujen lo que han contado en el aula; por ejemplo la cantidad de cuadrados, círculos, triángulos, la cantidad de trompitos, la cantidad de toallas o pelotas de trapo (los niños al moldear van observando la cantidad de materiales que están sobre de la mesa, los mismos que estarán en el centro del aula).</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben sus trabajos colocándolos en el sector de sus trabajos, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y mencionen las cantidades de los materiales que han contado.</p> <p>En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado esta hermosa mañana.</p>	<p>-Colores, -Hojas bond.</p> <p>-Pizarra, -Limpia tipo.</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p> <p>¿Qué materiales contaron? ¿Qué modelaron con plastilina en sus hojas? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustó el juego?</p>		<b>10 in.</b>

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINUEDU 2015

MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO), MINEDU, 2016

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 10-05-2016.

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PRE NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, DE LA I.E.I. N° 1033 CHONTAS – SÓCOTA – CUTERVO 2016”  
 2.2. SESIÓN : N°8  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a que pase el Rey, descubro donde hay MUCHOS y POCOS niños”.  
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

### III. PRODUCTO: “Dibujan los grupos que han formado de cantidades en el aula”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación de objetos muchos – pocos.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el aula nos ubicamos en semicírculo y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “Jugando a que pase el Rey descubro donde hay MUCHOS y POCOS”; la docente escoge a dos estudiantes un varón y una mujer, y les indica en que consiste el juego a realizar:</p> <p>Los estudiantes que han quedado formarán una fila al costado de los dos estudiantes que estarán ubicados frente a frente cogidos de las manos alzándolas para que puedan pasar los estudiantes cantando la canción: “Que pase el Rey”, los dos estudiantes tendrán cada uno el nombre de una fruta(Granadilla y Míspero) en la parte de la canción donde dice escoge Granadilla , escoge Míspero y vuélvete a quedar hasta el otro día; los dos niños atraparán a un estudiante y le preguntarán ¿Qué fruta escoge: Granadilla o Míspero? .Según la fruta que elija se ubicará detrás de la fruta y la cogerá de la cintura. Al terminar de pasar todos los estudiantes, se les preguntará; ¿En las dos filas tendrán la misma cantidad de niños? Luego todos se darán cuenta en qué fila hay Muchos o Pocos estudiantes. Logrando de esta manera que los niños y niñas diferencien los cuantificadores. A continuación se dibujará una línea en el medio de las dos filas la cual no se podrá pasar, el integrante que pasa perderá, se les pedirá que se cojan bien todos los integrantes de cada fila y al toque del silbato empezarán a jalarse para hacer perder al equipo contrario. (El juego se repetirá varias veces). La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el juego? ¿En qué fila había muchos niños? ¿En qué fila hubo pocos niños?</p> <p><b>Saberes previos:</b> ¿Qué otro juego podemos realizar para darnos cuenta</p>	<p>-Juego,</p> <p>-Silbato,</p>	15min.

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	de las cantidades (muchos, pocos) (ninguno, más que y menos que)? <b>Problematicación o conflicto cognitivo:</b> ¿Qué pasaría si no pudiéramos diferenciar las cantidades en nuestra vida diaria (muchos pocos)?		
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “Jugando a que pase el Rey, descubro donde hay MUCHOS y POCOS niños”</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> Se presenta el material sobre una mesa tapado con una tela muy hermosa para despertar el interés de los estudiantes (lápices, trompitos, chapitas, latas de atún pequeño, palitos, tubos de papel higiénico) todos los estudiantes describen sus características perceptuales del material observado.</p> <p>La docente pedirá voluntariamente que salgan de uno en uno los estudiantes y que distribuyan el material dentro de las latas según su interés. Evidenciando de esta manera la noción de muchos pocos. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Dónde hay muchos lápices? ¿Dónde hay pocos lápices? ¿Dónde hay más trompitos? ¿Dónde hay menos trompitos? ¿En dónde hay muchas chapas? ¿En dónde hay pocas chapas? ¿En dónde hay más palitos? ¿En dónde hay pocos palitos? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas.</p> <p>La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicha actividad.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> La docente entrega Lápices, colores y un paleógrafo a cada grupo de estudiantes para que dibujen los conjuntos que han formado de cantidades en el aula (muchos y pocos). Los niños al dibujar van observando el material que estará encima de la mesa del aula.</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben y exponen sus trabajos colocándolos en la pared del aula, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y expresen lo que dibujaron en su paleógrafo (muchos y pocos). La docente copia lo que los niños mencionan.</p> <p>En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado este lindo día.</p>	<p>-Mesa, -Tela, -Lápices, -Trompitos, -Chapas, -Latas de atún, -Palitos, -Tubos de papel higiénico,</p> <p>-Lápices, -Colores, -Paleógrafos.</p>	20min.
<b>Cierre</b>	<b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué es lo que más te gustó del juego? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?		<b>10 in</b>

#### VII. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINEDU, 2015

MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO), MINEDU, 2016

UNIDADES DIDÁCTICAS DESARROLLADAS.

ANEXO: LISTA DE COTEJO.

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 17-05-2017

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CHONTAS, DEL CASERÍO DE CHONTAS, DISTRITO DE SÓCOTA, PROVINCIA DE CUTERVO EN EL AÑO 2016”

2.2. SESIÓN: N°9

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas”.

2.4. DURACIÓN: 45 minutos.

### III. PRODUCTO:

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación de objetos muchos – pocos.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “poco”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el aula nos ubicamos en media luna y establecemos los acuerdos para la realización del juego, “Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas ”; la docente separa a las niñas y niños en dos grupos, y les indica en que consiste el juego a realizar:</p> <p>La sonido del silbato los dos grupos correrán a colgar en el porta gancho las toallas dándoles un tiempo determinado (La profesora contara hasta 10) y en ese momento dirá esto y los niños se quedaran como estatuas sin colocar una toallas más. Luego todos se darán cuenta en que colgador hay muchas o pocas toallas. Logrando de esta manera que los niños y niñas tengan la noción de cuantificadores. (El juego se repetirá varias veces). La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el juego? ¿En que porta gancho había muchas toallas? ¿En que porta gancho se colgaron pocas toallas?</p> <p><b>Saberes previos:</b> ¿Qué otra actividad podemos realizar para evidenciar cantidades? (muchos, pocos) (ninguno, más que y menos que) podemos darnos cuenta?</p> <p><b>Problematización o conflicto cognitivo:</b> ¿Qué pasaría si no pudiéramos diferenciar las cantidades en nuestra vida diaria? (muchos pocos)</p>	<p>-Juego.</p> <p>-Toallas,</p> <p>-Silbato,</p> <p>-Porta gancho.</p>	15min.

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los estudiantes que hoy realizaremos el juego: “Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas”</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> Se presenta el material en una caja muy hermosa tapada con una tela para despertar el interés de los estudiantes (hilos de colores, palisintas, lentes, pelotas de trapo) todos los estudiantes describen sus características perceptuales del material anteriormente mencionado.</p> <p>La docente forma dos conjuntos con hilos de diferentes colores y reparte a los niños palisintas para que ellos las coloquen dentro de los conjuntos según su interés. Evidenciando de esta manera la noción de muchos pocos. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Dónde hay muchas palisintas? ¿Dónde hay pocas palisintas? ¿Dónde hay más palisintas? ¿Dónde hay menos palisintas? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente motiva a los niños y niñas para que de la misma manera trabajen con los lentes, y pelotas de trapo.</p> <p>La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicha actividad.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega plastilina y hojas bond a los estudiantes para que moldeen los conjuntos que han formado de cantidades en el aula (muchos y pocos). Los niños al moldear van observando el material que estará encima de la mesa del aula.</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben y exponen sus trabajos colocándolos en el sector de sus trabajos, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y expresen lo que formaron en sus hermosas hojas (muchos y pocos). La docente copia lo que el niño menciona.</p> <p>En casa mencionan a mamá y papá lo que han realizado esta linda mañana.</p>	<p>.Hilos de colores. .Palisintas, .Lentes, .Pelotas de trapo.</p> <p>-Plastilina, -Hojas bond. -Lápiz. -Trabajos de los niños.</p>	20min.
<b>Cierre</b>	<p><b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué es lo que más te gustó del juego? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p>		<b>10 in</b>

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINEDU, 2015

MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO), MINEDU, 2016

UNIDADES DIDÁCTICAS DESARROLLADAS.

ANEXO: LISTA DE COTEJO

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : CHONTAS.  
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años de edad.  
 1.3. DOCENTE : Donaira Chávez Flores.  
 1.4. FECHA : 18-05-2017

### II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PRE NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, DE LA I.E.I. N° 1033 CHONTAS – SÓCOTA – CUTERVO 2016”  
 2.2. SESIÓN : N°10  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina”.  
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

III. PRODUCTO : Conocimientos de cuantificadores y dibujos.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación de objetos muchos – pocos.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “poco”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p>Motivación: <b>Vivenciación:</b> Reunidos en el patio deportivo nos ubicamos en media luna y establecemos los acuerdos para la realizar un hermoso juego, “De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina”; La docente forma dos grupos mixtos, y les indica en que consiste el juego:</p> <p>La docente coloca agua en tres tinas de color amarillo, y los niños y niñas formando una columna se pasarán de mano en mano los globos inflados con agua que estarán dentro de un balde, la niña o el niño que está cerca a la tina colocara el globo sin que se reviente. Una de las reglas del juego es que al finalizar se tendrá en cuenta solamente los globos inflados dentro de la tina y la docente con ayuda de los niños determinan donde hay muchos , pocos y ningún globo. El juego empieza a la indicación de la maestra. (Azumaras, listos yaaaaaaaaa.)</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el juego? ¿En qué tina había muchos globos? ¿En qué tina se encontraban pocos globos? ¿Cuál era la tina que no tenía globos?</p> <p><b>Saberes previos:</b> ¿En casa cuentan con muchos juguetes? ¿Tiene pocos animales en su casa?</p> <p><b>Problematización o conflicto cognitivo:</b> ¿Qué sucedería si todos los globos se hubiesen reventado en la tina de agua?</p>	-Juego. -Globos, -Tina, -Silbato, -Sillas, -Hilo de lana,	15min.

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
Desarrollo	<p><b>Propósito y organización:</b> Menciono a los niños y niñas que en esta linda mañana realizaremos el juego: “De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina”</p> <p><b>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia.</b></p> <p><b>Manipulación de material concreto:</b> Se presenta el material en un taper tapada con una tela para despertar el interés de los estudiantes (hojas de árboles, plantas de anís, pepitas de eucalipto) todos los estudiantes describen sus características perceptuales del material anteriormente mencionado.</p> <p>La docente forma dos conjuntos con hilos de diferentes colores y reparte a los niños y niñas las hojas de los árboles para que ellos las coloquen dentro de los conjuntos según su interés. Evidenciando de esta manera la noción de muchos pocos y ninguno. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Dónde hay muchas hojas? ¿Dónde hay pocas hojas? ¿Dónde hay más hojas? ¿Dónde hay menos hojas? Esperamos sus respuestas de los niños y niñas. La docente motiva a los estudiantes para que de la misma manera trabajen con las plantas de anís y pepitas de eucalipto.</p> <p>La docente brinda la atención simultánea diferenciada a los niños que tienen dificultad para realizar dicha actividad.</p> <p><b>Representación gráfica:</b> la docente entrega pepitas de eucalipto, silicona y hojas bond con sus respectivos diagramas para que los estudiantes coloquen diferentes cantidades de acuerdo a su interés (muchos y pocos). Los niños y niñas al realizar esta actividad van observando los conjuntos de muchos y pocos que han formado en el aula.</p> <p><b>Representación simbólica:</b> Niños y niñas exhiben y exponen sus trabajos colocándolos en su respectivo sector, pedimos que voluntariamente comenten con sus compañeros lo que han realizado, y expresen lo que hicieron en sus lindas hojas (muchos y pocos). La docente copia lo que el niño menciona.</p> <p>En casa los niños y niñas comentan lo que realizaron esta linda mañana.</p>	<p>-Plastilina, -Hojas bond.</p> <p>-Pizarra, -Limpia tipo.</p>	20min.
Cierre	<p><b>-Realizamos interrogantes de metocognición:</b> ¿Qué hemos realizado hoy?, ¿Qué es lo que más te gustó del juego? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p>		10 in.

#### VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias, lista de cotejo.
- ✓ Reflexivos: Preguntas de opinión.

#### BIBLIOGRAFÍA:

RUTAS DE APRENDIZAJE FASCÍCULO DE MATEMÁTICA, MINEDU, 2015

MARCO CURRICULAR (CAMPO TEMÁTICO), MINEDU, 2016

UNIDADES DIDÁCTICAS DESARROLLADAS.

ANEXO: .LISTA DE COTEJO.

**FICHA DE CALIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO**  
(Juicio de experto)

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1033 Chontas, Cutervo 2016.

**Correspondiente a la alumna:** Donaira Chávez Flores, estudiante de la Segunda Especialidad en Educación Inicial.

**EXPERTA:** 2

**Mg.:** Gloria Heredia Carrasco.

**CENTRO DE TRABAJO:** I.E.I. N° 979

**ESPECIALIDAD:** Educación Inicial

**LUGAR Y FECHA:** Cutervo, 31 de Octubre del 2016

**CARGO:** Directora

**OBJETO DE VALIDACION:** Lista de cotejo.

**INDICACIONES:** Estimada Mg., a continuación se presenta una tabla con indicadores relacionados con una Lista de cotejo. En ese sentido, le pido que marque con una "X" el valor de la escala según su criterio. Para la valoración se utilizará la siguiente escala valorativa:

1= Deficiente    2= Regular    3= Bueno    4= Excelente

Indicadores	Escala				Observaciones y sugerencias
	1	2	3	4	
21. Los indicadores de evaluación se desglosan de la sesión de aprendizaje.				X	
22. Los indicadores están en función a la competencia y capacidad.				X	
23. Los aspectos y/o acciones del instrumento son medibles y observables.				X	
24. El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación (Material no estructurado para desarrollar aprendizajes significativos)				X	
25. Sus componentes se relacionan entre ellos.				X	
26. Es un instrumento de fácil manejo.				X	
27. Los aspectos y/o acciones del instrumento Demuestran claridad y coherencia.				X	
28. Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
29. Es el más adecuado para evaluar las habilidades y los aprendizajes de los estudiantes				X	
30. El instrumento sirve para determinar aprendizajes de los estudiantes				X	

Experto: Gloria Heredia Carrasco  
D.N.I N° 41968448

**FICHA DE CALIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO**

(Juicio de experto)

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años de la IEI. N° 1033 Chontas, Cutervo 2016.

**Correspondiente a la alumna:** Donaira Chávez Flores, estudiante de la Segunda Especialidad en Educación Inicial.

**EXPERTO: 1**

**Dr. Jorge Daniel Díaz García.**

**CENTRO DE TRABAJO:** Universidad Nacional de Cajamarca.

**ESPECIALIDAD:** Educación Primaria.

**LUGAR Y FECHA:** Cutervo, 22 de Octubre del 2016

**CARGO:** Formador del Bloque Temático Investigación Acción III. **OBJETO**

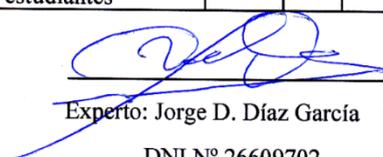
**DE VALIDACION:** Lista de cotejo.

**INDICACIONES:** Estimado Dr., a continuación se presenta una tabla con indicadores relacionados con una Lista de cotejo. En ese sentido, le pido que marque con una "X" el valor de la escala según su criterio.

Para la valoración se utilizará la siguiente escala valorativa:

1= Deficiente 2=Regular 3=Bueno 4=Excelente

Indicador	Escala				Observaciones y sugerencias
	1	2	3	4	
1. Los indicadores de evaluación se desglosan de la sesión de aprendizaje.				X	
2. Los indicadores están en función a la competencia y capacidad.				X	
3. Los aspectos y/o acciones del instrumento son medibles y observables.				X	
4. El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación (Material no estructurado para desarrollar aprendizajes significativos)				X	
5. Sus componentes se relacionan entre ellos.				X	
6. Es un instrumento de fácil manejo.				X	
7. Los aspectos y/o acciones del instrumento demuestran claridad y coherencia.				X	
8. Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
9. Es el más adecuado para evaluar las habilidades y los aprendizajes de los estudiantes				X	
10. El instrumento sirve para determinar aprendizajes de los estudiantes				X	

  
Experto: Jorge D. Díaz García

DNI N° 26609702

**FICHA DE CALIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO**

(Juicio de experto)

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años de la IEI. N° 1033 Chontas, Cutervo 2016.

**Correspondiente a la alumna:** Donaira Chávez Flores, estudiante de la Segunda Especialidad en Educación Inicial.

**EXPERTO: 1**

**Dr. Jorge Daniel Díaz García.**

**CENTRO DE TRABAJO:** Universidad Nacional de Cajamarca.

**ESPECIALIDAD:** Educación Primaria.

**LUGAR Y FECHA:** Cutervo, 22 de Octubre del 2016

**CARGO:** Formador del Bloque Temático Investigación Acción III. **OBJETO**

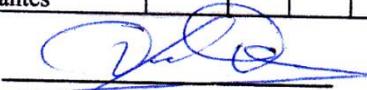
**DE VALIDACION:** Lista de cotejo.

**INDICACIONES:** Estimado Dr., a continuación se presenta una tabla con indicadores relacionados con una Lista de cotejo. En ese sentido, le pido que marque con una "X" el valor de la escala según su criterio.

Para la valoración se utilizará la siguiente escala valorativa:

1= Deficiente 2=Regular 3=Bueno 4=Excelente

Indicador	Escala				Observaciones y sugerencias
	1	2	3	4	
1. Los indicadores de evaluación se desglosan de la sesión de aprendizaje.				X	
2. Los indicadores están en funcional a la competencia y capacidad.				X	
3. Los aspectos y/o acciones del instrumento son medibles y observables.				X	
4. El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación (Material no estructurado para desarrollar aprendizajes significativos)				X	
5. Sus componentes se relacionan entre ellos.				X	
6. Es un instrumento de fácil manejo.				X	
7. Los aspectos y/o acciones del instrumento demuestran claridad y coherencia.				X	
8. Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
9. Es el más adecuado para evaluar las habilidades y los aprendizajes de los estudiantes				X	
10. El instrumento sirve para determinar aprendizajes de los estudiantes				X	

  
 Experto: Jorge D. Díaz García

DNI N° 26609702

## FICHA DE CALIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO

(Juicio de experto)

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años de la IEL. N° 1033 Chontas, Cutervo 2016.

**Correspondiente a la alumna:** Donaira Chávez Flores, estudiante de la Segunda Especialidad en Educación Inicial.

**EXPERTO: 1**

**Dr. Jorge Daniel Díaz García.**

**CENTRO DE TRABAJO:** Universidad Nacional de Cajamarca.

**ESPECIALIDAD:** Educación Primaria.

**LUGAR Y FECHA:** Cutervo, 22 de Octubre del 2016

**CARGO:** Formador del Bloque Temático Investigación Acción III. **OBJETO**

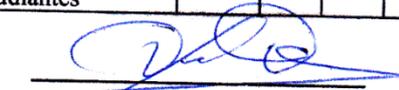
**DE VALIDACION:** Lista de cotejo.

**INDICACIONES:** Estimado Dr., a continuación se presenta una tabla con indicadores relacionados con una Lista de cotejo. En ese sentido, le pido que marque con una "X" el valor de la escala según su criterio.

Para la valoración se utilizará la siguiente escala valorativa:

1= Deficiente 2=Regular                      3=Bueno                      4=Excelente

Indicador	Escala				Observaciones y sugerencias
	1	2	3	4	
1. Los indicadores de evaluación se desglosan de la sesión de aprendizaje.				X	
2. Los indicadores están en funcionalcompetencia y capacidad.				X	
3. Los aspectos y/o acciones del instrumento son medibles y observables.				X	
4. El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación (Material no estructurado para desarrollar aprendizajes significativos)				X	
5. Sus componentes se relacionan entre ellos.				X	
6. Es un instrumento de fácil manejo.				X	
7. Los aspectos y/o acciones del instrumento demuestran claridad y coherencia.				X	
8. Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
9. Es el más adecuado para evaluar las habilidades y los aprendizajes de los estudiantes				X	
10. El instrumento sirve para determinar aprendizajes de los estudiantes				X	

  
Experto: Jorge D. Díaz García

DNI N° 26609702

## ANEXO N° 07: DIARIOS REFLEXIVOS

### DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar: Chontas - Sócota y fecha: 22 – 03-2016
- 1.2. Institución Educativa N° 1033
- 1.3. Título del Proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el Aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I. E. I. N°1033 Chontas, del caserío de Chontas, distrito Sócota, provincia de Cutervo durante el año 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:  
Agrupa lo que recolecta de su comunidad.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°01 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores

#### II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque preparé los materiales con anticipación, además los niños estuvieron entusiasmados, porque los hice agrupar lo que ellos habían recolectado de acuerdo a su interés.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
No, todos los estudiantes participaron voluntariamente durante el desarrollo de mi sesión de clase.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, con la guía de la acompañante.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque se especifica las acciones que los estudiantes realizar durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Que, voy a buscar otra estrategia para hacerles participar a dos estudiantes que son muy callados.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **1. DATOS INFORMATIVOS**

- I.1. Lugar: Caserío Chontas – Sócota y fecha: 23- 03- 2016.
- I.2. Institución Educativa Inicial N° 1033
- I.3. Título del proyecto de investigación: “ Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I. E. I. N° 1033 Chontas, del Caserío Chontas, distrito Sócota, provincia de Cutervo durante el año 2016”
- I.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Agrupación de hojas por su forma.
- I.5. Sesión de aprendizaje N°02 / 10
- I.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **2. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque mi diseño lo elaboré faltando un día para ejecutarlo, preparé todo el material que iba a utilizar.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
Sí, con un estudiante de 3 años que se apartó de sus compañeros y no quiso participar; se fue a sentarse.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, en cada momento de la sesión de aprendizaje.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque está elaborado de acuerdo a los indicadores de desempeño establecidos en la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Que se refuerce esta sesión utilizando otro material de la zona.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas – Sócota y fecha: 29 – 03 – 2016
- 1.2. Institución Educativa N° 1033.
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I. E. I. N° 1033 Chontas, del Caserío de Chontas, Distrito de Sócota, Provincia de Cutervo durante el año 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Agrupación de Ulas – Ulas por color
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°03 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque inicié mi sesión a la hora indicada, y contando con los materiales seleccionados.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
No, porque mis estudiantes estuvieron motivados durante el desarrollo de mi sesión, y participaron la mayoría de ellos.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque estaba seleccionado de acuerdo a la sesión a desarrollarse, y a la realidad de los estudiantes.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque está elaborado de acuerdo al indicador, y en un lenguaje sencillo.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Que la sesión se realice en aula adecuada, y con una sola edad ya que resulta un poco dificultoso trabajar con las 3 edades.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I.DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas – Sócota y fecha: 05- 04 - 2016.
- 1.2. Institución Educativa N° 1033
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades lúdicas pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1033, - Chontas - Sócota- Cutervo, 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Con entusiasmo cuento los carrizos que salto”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°04 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque seguí la secuencia de mi diseño, además conté con la participación activa de mis estudiantes.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
No, porque todo se desarrolló con normalidad, de acuerdo a lo establecido en mi sesión.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque los materiales que iba a utilizar fue seleccionado con anticipación, pensando en las actividades que iba a realizar.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque se ha elaborado teniendo en cuenta el indicador de logro seleccionado de acuerdo a la actividad que se ha realizado con los niños.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Que en otra oportunidad también se les debe hacer contar los otros materiales que hay dentro del aula y afuera, de acuerdo a su capacidad de cada estudiante.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I.DATOS INFORMATIVOS**

- I.1. Lugar: Chontas - Sócota y fecha: 19 – 04 -2016.
- I.2. Institución Educativa N°1033
- I.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I. E. I. N° 1033 Chontas, del caserío Chontas, distrito Sócota, provincia de Cutervo durante el año 2016”.
- I.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Cuento los globos que revienten.
- I.5. Sesión de aprendizaje N° 05 / 10
- I.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, la sesión lo elaboré faltando un día a ejecutarlo, por lo que he llevado todo el material señalado en el diseño.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
Sí, al sentarse los estudiantes en los globos para reventarlos una niña empezaba a llorar porque le tenía pena a los globos y decía que pobrecitos los globos que ya no lo revienten.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque hubo lo suficiente para cada estudiante en el momento que se repartió el material; el cual me permitió evaluar los indicadores previstos en el diseño de clase.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque se elaboró de acuerdo a los indicadores establecidos.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Preguntar con anticipación a los estudiantes a qué acciones le tiene miedo y así tomar acciones para prevenir estos hechos que se suscitaron durante el desarrollo de la sesión de clase.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I.DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas - Sócota y fecha: 21 – 04 -2016.
- 1.2. Institución Educativa N°1033
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I. E. I. N° 1033 Chontas, del caserío Chontas, distrito Sócota, provincia de Cutervo durante el año 2016”.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Cuento las Ulas - Ulas que salto”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 06 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque los estudiantes mostraban entusiasmo para realizar esta actividad y la mayoría participaron durante la sesión.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
Sí, porque un niño no quiso saltar por las Ulas – Ulas, lo invite a que se sienta a observar a sus compañeros.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque ya estaba previsto con anticipación.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque se elaboró de acuerdo a los indicadores establecidos.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
De seleccionar otro juego en el que participen todos los estudiantes.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I.DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas – Sócota y fecha: 29- 04-2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: N° 1033 – Chontas – Sócota.
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I.E.I. N° 1033 Chontas, del Caserío Chontas, Distrito de Sócota, Provincia de Cutervo durante el año 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbe.”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°07 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque lo elaboré mi sesión de aprendizaje con anticipación, preparé mis materiales a utilizar.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
Sí, un estudiante que no quiso participar del juego pero después realizó las demás actividades.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, con orientación de la Acompañante Pedagógica.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, por las acciones están relacionadas con el indicador.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Dosificar mejor mi tiempo empleado en las sesiones.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I.DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas - Sócota y fecha: 10 – 05 -2016.
- 1.2. Institución Educativa N°1033
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas pre numéricas para construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años, de la I. E. I. N° 1033 Chontas - Sócota- Cutervo - 2016”.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Jugando a que pase el Rey descubro dónde hay Muchos y Pocos niños”.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 08 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores.

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque la sesión fue planificada, además para mis estudiantes fue novedoso el juego que realice, se veían muy contentos al ejecutarlo.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
No, porque todos participaron con entusiasmo.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque el material utilizado fue seleccionado con anticipación.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque se elaboró teniendo en cuenta los indicadores de logro seleccionados de acuerdo a la capacidad.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
En otra oportunidad planificar una salida con los estudiantes a una vivienda cercana para que a través de las actividades que realizan en las chacras tengan una mejor noción de los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno; más que, menos que.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas - Sócota y fecha: 17 - 05 – 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 1033
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I.E.I. N° 1033 Chontas, Distrito de Sócota, Provincia de Cutervo durante el año 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Jugando a colgar muchas y pocas toallas”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°09 / 10
- 1.6. Docente participante: Donaira Chávez Flores

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque fue planificado contando con el apoyo de la Acompañante Pedagógica, se preparó el material a utilizar con anticipación.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
Sí, porque un estudiante no se integró a ningún grupo, pero luego realizó las otras actividades planificadas.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque se seleccionó de acuerdo a la realidad de los niños.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque tiene relación con los indicadores, capacidad y competencia seleccionada en la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
De salir en otra oportunidad a visitar a una chacra de cultivo en coordinación desde luego con el dueño, y que los estudiantes al recoger los productos comparen donde hay “Muchos”, “Pocos” o “Ninguno” según su experiencia.

## **DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

### **I.DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Lugar: Chontas – Sócota y fecha: 18- 05- 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial N° 1033
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Actividades Lúdicas para desarrollar el aprendizaje de las Matemáticas en los niños y niñas de la I.E.I. N° 1033 Chontas, del Caserío Chontas, Distrito de Sócota, Provincia de Cutervo durante el año 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Pasamos MUCHOS Y POCOS globos a las tinas”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 10 / 10
- 1.6. Docente participante: DONAIRA CHÁVEZ FLORES

### **II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN**

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque lo planifiqué con anticipación además aliste los materiales necesarios para la ejecución de mi sesión.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?  
Sí, porque en la secuencia de representación gráfica les entregué material concreto para que peguen con silicona en los diagramas de acuerdo a su interés, a lo que no quisieron hacerlo y optaron por dibujar en hojas lo que habían realizado.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?  
Sí, porque si se prestaba para el tema a desarrollar.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?  
Sí, porque se formuló teniendo en cuenta el indicador de la capacidad y por ende de la competencia.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?  
Que en otra oportunidad se establecerá el juego con algún producto de su zona, para que se sientan en confianza y valore lo que tiene.

## ANEXO N° 08: MATRIZ DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

N° De diario reflexivo	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	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.	“Jugamos a agrupar lo que recolecté de mi comunidad”	Sí, porque preparé los materiales con anticipación, además los niños entusiasmados porque los hice agrupar lo que ellos habían recolectado.	No, todos los estudiantes participaron voluntariamente durante el desarrollo de mi sesión.	Sí, con la guía de la acompañante.	Sí, porque se especifica las acciones realizarán durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Que voy a buscar otra estrategia para hacerles participar a dos estudiantes que son muy callados.
2.	“Nos divertimos agrupando hojas por su forma”	Sí, porque mi diseño lo elaboré faltando un día para ejecutarlo, preparé todo el material que iba a utilizar.	Sí, con un estudiante que se apartó de sus compañeros y no quiso participar; se fue a sentarse.	Sí, en cada momento de la sesión de aprendizaje.	Sí, porque está elaborado de acuerdo a los indicadores de desempeño establecidos en la sesión de aprendizaje.	Que se refuerce esta sesión utilizando otro material de la zona.
3.	“Me divierto agrupando Ulas – Ulas por color”	Sí, porque inicié mi sesión a la hora indicada, contando con los materiales seleccionados.	No, porque mis estudiantes estuvieron motivados durante el desarrollo de mi sesión y participaron la mayoría de ellos.	Sí, porque estaba seleccionado de acuerdo a la sesión a desarrollarse y a la realidad de los estudiantes.	Sí, porque está elaborado de acuerdo al indicador y en un lenguaje sencillo.	Que la sesión se realice en un aula adecuada, y con una sola edad ya que resulta un poco difícil trabajar con las tres edades.
4.	“Con entusiasmo cuento los carrizos que salto”	Sí, porque seguí la secuencia de mi diseño, además conté con la participación activa de mis estudiantes.	No, porque todo se desarrolló con normalidad, de acuerdo a lo establecido en mi sesión.	Sí, porque los materiales que iba a utilizar fue seleccionado con anticipación, pensando en las actividades que iba a realizar.	Sí, porque se ha elaborado teniendo en cuenta el indicador de logro seleccionado de acuerdo a la actividad que se ha realizado con los niños.	Que en otra oportunidad también se les debe hacer contar los otros materiales que hay dentro del aula y afuera, de acuerdo a su capacidad de cada estudiante.
5.	“Me divierto contando los globos que revienten”	Sí, la sesión lo elaboré faltando un día a ejecutarlo, por lo que he llevado todo el material señalado en el diseño.	Sí, al sentarse los estudiantes en los globos para reventarlos una niña empezó a llorar porque le tenía pena a los globos y decía que pobrecitos los globos que ya no lo revienten.	Sí, porque hubo lo suficiente para cada estudiante en el momento que se repartió el material; el cual me evaluar los indicadores previstos en el diseño de clase.	Sí, porque se elaboró de acuerdo a los indicadores establecidos.	Preguntar con anticipación a los estudiantes a qué acciones le tiene miedo y así tomar acciones para prevenir estos hechos que se suscitaron durante el desarrollo de la sesión de clase.
6.	“Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto”	Sí, porque los estudiantes mostraban entusiasmo para	Sí, porque un niño no quiso saltar por las Ulas – Ulas, lo	Sí, porque ya estaba previsto con anticipación.	Sí, porque se elaboró de acuerdo a los indicadores	De seleccionar otro juego en el que participen todos los estudiantes.

N° De diario reflexivo	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	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?
		realizar esta actividad y la mayoría participaron durante la sesión.	invite a que se sienta a observar a sus compañeros.		establecidos.	
7.	"Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbe"	Sí, porque lo elaboré mi sesión de aprendizaje con anticipación, preparé mis materiales a utilizar.	Sí, un estudiante que no quiso participar del juego pero después realizó las demás actividades.	Sí, con orientación de la Acompañante Pedagógica.	Sí, por las acciones están relacionadas con el indicador.	Dosificar mejor mi tiempo empleado en las sesiones.
8.	"Jugando al Rey manda descubro donde hay muchos y pocos"	Sí, porque la sesión fue planificada, además para mis estudiantes fue novedoso el juego que realice, se veían muy contentos al ejecutarlo.	No, porque todos participaron con entusiasmo.	Sí, porque el material utilizado fue seleccionado con anticipación.	Sí, porque se elaboró teniendo en cuenta los indicadores de logro seleccionados de acuerdo a la capacidad.	En otra oportunidad planificar una salida con los estudiantes a una vivienda cercana para que a través de las actividades que realizan en las chacras tengan una mejor noción de los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno; más que, menos que.
9.	"Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas"	Sí, porque fue planificado contando con el apoyo de la Acompañante Pedagógica, se preparó el material a utilizar con anticipación.	Sí, porque un estudiante no se integró a ningún grupo, pero luego realizó las otras actividades planificadas.	Sí, porque se seleccionó de acuerdo a la realidad de los niños.	Sí, porque tiene relación con los indicadores, capacidad y competencia seleccionada en la sesión de aprendizaje.	De salir en otra oportunidad a visitar a una chacra de cultivo en coordinación desde luego con el dueño, y que los estudiantes al recoger los productos comparen donde hay "Muchos", "Pocos" o "Ninguno" según su experiencia.
10.	"De mano en mano pasamos muchos y pocos globos a la tina"	Sí, porque lo planifique con anticipación además aliste los materiales necesarios para la ejecución de mi sesión.	Sí, porque en la secuencia de representación gráfica les entregué material concreto para que peguen con silicona en los diagramas de acuerdo a su interés, a lo que no quisieron hacerlo y optaron por dibujar en hojas lo que habían realizado.	Sí, porque si se prestaba para el tema a desarrollar.	Sí, porque se formuló teniendo en cuenta el indicador de la capacidad y por ende de la competencia.	Que en otra oportunidad se establecerá el juego con algún producto de su zona, para que se sientan en confianza y valore lo que tiene.

## ANEXO N° 09: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

<p><b>SA 1:</b> “Jugamos a agrupar lo que recolecte de mi comunidad”</p> 	<p><b>SA 2:</b> “Nos divertimos agrupando hojas por su forma”</p> 
<p><b>SA 3:</b> “Me divierto agrupando ulas - ulas por color”</p> 	<p><b>SA 5:</b> “Me divierto contando los globos que reviento”</p> 
<p><b>SA 7:</b> “Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbé”</p> 	<p><b>SA 8:</b> “Jugando a que pase el Rey, descubro donde hay MUCHOS y POCOS niños”</p> 



## ANEXO N° 11: MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Actividades Lúdicas Pre numéricas para la construcción del significado y uso de números en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1033, Chontas, Cutervo, 2016**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/INDICADORES	METODOLOGIA
<p style="text-align: center;"><b><u>Pregunta General.</u></b></p> <p>¿Qué actividades lúdicas se debe utilizar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016?</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Objetivo General.</u></b></p> <p>Aplicar actividades Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, provincia de Cutervo, durante el año 2016.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Objetivos Específicos</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deconstruir mi práctica educativa mediante el análisis y autorreflexión en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.</li> <li>- Identificar las teorías implícitas que sustenta el quehacer pedagógico relacionado con las Actividades Lúdicas como motivación por aprender en el área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.</li> <li>- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y considere el enfoque intercultural en la motivación por el aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.</li> <li>- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica centrada en los Actividades Lúdicas para motivar el aprendizaje de la Matemática de los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033 Chontas, del caserío Chontas del distrito de Súcota, durante el año 2016.</li> </ul>	<p>Las actividades lúdicas pre numéricas mejoran la construcción del significado de números, en los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1033, del caserío Chontas, provincia de Cutervo, durante el año 2016</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Actividad Lúdica</u></b></p> <p>- Juegos</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Enseñanza- aprendizaje</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades</li> <li>- Destrezas</li> <li>- Conocimiento</li> <li>- Actitudes</li> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Rendimiento académico</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Universo</u></b></p> <p>90 niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E. N° 1033 del Caserío de Chontas, Cutervo</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Muestra</u></b></p> <p>36 alumnos de ambos sexos de 5 años de la I.E. N° 1033 del Caserío de Chontas, Cutervo</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Instrumentos</u></b></p> <p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Evaluaciones</p> <p>Guía de entrevistas</p> <p>Fichaje bibliográfico</p> <p>Formato de registro</p>

## ANEXO N° 12: LOGROS Y DEBILIDADES DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA - DECONSTRUCCIÓN

N° De diario reflexivo	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	Logros de mi práctica pedagógica	Capacidades desarrolladas en los niños	Propuesta pedagógica innovadora utilizada	Funcionalidad del material empleado
1.	Jugamos a agrupar lo que recolecté de mi comunidad.	Que agrupen de manera libre lo que recolectaron de su comunidad.	Comunica y representa ideas matemáticas: Agrupación de objetos con un solo criterio, expresando la acción realizada.	Agrupación libre de objetos de acuerdo a un criterio.	Como material concreto para que realicen sus agrupaciones libres, a los estudiantes les permitió dar utilidad a los productos de su zona.
2.	Nos divertimos agrupando hojas por su forma.	Que agrupen objetos por su forma, considerando un criterio perceptual.	Comunica y representa ideas matemáticas: Agrupación de objetos por su forma considerando un criterio perceptual y expresen lo realizado.	Agrupación de objetos por su forma.	.De manera objetiva para lograr la capacidad y el indicador seleccionado.
3.	Me divierto agrupando Ulas - Ulas por color.	Que agrupen objetos considerando el color que tienen.	Comunica y representa ideas matemáticas: Que agrupen objetos por el color tienen.	Agrupación de objetos por color.	Manipulación del material describiendo sus características perceptuales, para que agrupen según el color.
4.	Con entusiasmo cuento los carrizos que salté.	Que realice representaciones de cantidades con objetos concretos.	Comunica y representa ideas Matemáticas: Realiza representaciones de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.	Cuento los carrizos que salto.	Para el conteo del material, por los estudiantes
5.	Me divierto contando los globos que reventó.	Que expresen cantidades de hasta 10 objetos con objetos de su contorno.	Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.	Contar los globos que reventan.	Manipulación del material para el conteo y representación del mismo; mediante el moldeado con plastilina.
6.	Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto.	Que tengan la noción de número hasta 10, utilizando material concreto en el conteo.	Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa cantidades hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.	Cuento con alegría los Ulas – Ulas que salto.	Para el conteo y para que exploren el material con sus sentidos.
7.	Pateo la pelota y cuento las latas que tumbe.	Que expresen y representen cantidades hasta con 10 objetos.	Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.	Pateo la pelota y cuento cuántas latas tumbe.	Contar los diferentes materiales entregados, según sus intereses.
8.	Jugando a que pase el Rey descubro donde hay Muchos y Pocos niños.	Que expresen la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “Muchos, Pocos, ninguno, más que o menos que.	Jugando a que pase el Rey, descubro donde hay MUCHOS y POCOS niños.	Para comparar de acuerdo a los grupos formados donde hay muchos, donde hay pocos, ninguno, más que o menos que.
9.	Nos divertimos jugando a colgar Muchas y Pocas toallas.	Que sepan diferenciar las cantidades utilizando los cuantificadores: Muchos, pocos, ninguno, más que o menos que.	Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “Muchos, Pocos, ninguno, más que o menos que.	Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas.	Colocar el material entregado en los diagramas, según su interés.

<b>N° De diario reflexivo</b>	<b>Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje</b>	<b>Logros de mi práctica pedagógica</b>	<b>Capacidades desarrolladas en los niños</b>	<b>Propuesta pedagógica innovadora utilizada</b>	<b>Funcionalidad del material empleado</b>
10.	De mano en mano pasamos Muchos y Pocos globos a las tinas.	Que se diviertan colocando los globos según su interés en las tinas y que se integren entre compañeros en esta actividad.	Comunica y representa ideas Matemáticas: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “Muchos, Pocos, ninguno, más que o menos que.	De mano en mano pasamos Muchos y pocos globos a las tinas.	Para que lo coloquen en diferentes diagramas y tengan la noción de Muchos, poco, ninguno, más que o menos que.
Resumen/ apreciación crítica	De las 10 sesiones presentadas, 8 de ellas fueron altamente significativas para los niños/as, ello se evidenció cuando participaban alegremente realizando los juegos planificados en mis sesiones. Sin embargo en 2 de las actividades los niños perdieron el interés. Como consecuencia de lo mencionado expreso que los juegos son actividades lúdicas de los niños por su propia naturaleza.	Mediante la aplicación de mis 10 sesiones se ha logrado que la mayoría de estudiantes se integren entre compañeros además he podido descubrir sus habilidades que tienen en la realización de las actividades que hemos desarrollado, lo que me ha motivado darme cuenta que actividades me faltan reforzar con mis estudiantes.	Que los estudiantes logren con la competencia, la capacidad y los indicadores de evaluación seleccionada desarrollar sus potencialidades que les permitan seguir fortaleciendo sus habilidades y destrezas en las actividades ejecutadas.	Las propuestas pedagógicas empleadas se han visto por conveniencia pensando principalmente en los estudiantes, que sean de su agrado y que les resulte interesante en el momento de ejecutarlo.	Los materiales utilizados se ha seleccionado teniendo de conocimiento Su contexto de los estudiantes.

**ANEXO N° 13: MATRIZ DE MATERIALES**

<b>SESIONES DE APRENDIZAJE</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>EQUIPOS</b>	<b>INVITADOS</b>
1. “Jugamos a Agrupar lo que recolecté de mi comunidad”.	Piedras, palitos, hojas, trompitos de Eucalipto, chapitas, Juegos de Pleygo, lentes figuras geométricas.	Computadora, cámara fotográfica.	Acompañante Pedagógica.
2. “Nos divertimos agrupando hojas por su forma”.	Radio, USB, hojas de árboles, hojas bond , colores	Computadora, cámara fotográfica	Acompañante Pedagógica.
3. “Me divierto agrupando Ulas – Ulas por color”.	Pizarra, plumones, ulas – ulas, silbato, chapas, tijeras, cucharas descartables, crayolas, hojas bond, pizarra y limpia tipo.	Computadora, cámara fotográfica	Madre de familia de la I.E.I.
4. “Con entusiasmo cuento los carrizos que salté”	.Hojas secas, carrizos, silbato, piedras colores, plumones, cuentas crayolas y plastilina, hojas bond.	Computadora, cámara fotográfica	Madre de familia de la I.E.I. Acompañante Pedagógica.
5. “Me divierto contando los globos que reviento”	Globos, tina, silbato, sillas, piedras, colores, pelotas, ulas – ulas, palisintas, títeres, cajas.	Computadora, cámara fotográfica	.Acompañante Pedagógica.
6. “Cuento con alegría las Ulas – Ulas que salto”.	.Ulas – Ulas, silbato, bolsas de avena, tarros de leche, galletas, botellas de aceite, cajas, plastilina, hojas bond.	Computadora, cámara fotográfica	.Madre de familia de la I.E.I.
7. “Pateo la pelota y cuento las latas que tumbe”	.Pizarra, plumones, tarros de leche, pelota, silbato, bloques lógicos, frutos de árboles, pelotas de trapo, toallas, hojas bond, colores.	Computadora, cámara fotográfica	.Madre de familia.I
8. “Jugando al Rey manda descubro dónde hay Muchos y Pocos niños”	Trompitos, títeres, lentes, pelotas de trapo, figuras geométricas, palitos, hojas de árboles, piedras, lápices, colores, hojas bond y crayolas.	Computadora cámara fotográfica.	.Madre de familia de la I.E.I.
9.”Nos divertimos jugando a colgar muchas y pocas toallas”	.Toallas, silbato, portaganchero, hilos de colores, palisintas, lentes, pelotas de trapo, plastilina, hojas bond, lápices.	Computadora, Cámara, fotográfica.	.Acompañante Pedagógica.
10. “De mano en mano pasamos Muchos y pocos globos a las tinas”.	.Globos, tina, silbato, sillas, hilo de lana, plastilina, hojas bond, pizarra, limpiatipo.	Computadora, cámara, fotográfica	. Acompañante Pedagógica.



# Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Fundada por la Ley 14015 del 13 de febrero de 1962

## Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 3:00 a.m. horas del día 28 de ABRIL del 2017; se reunieron en el ambiente 1M-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente DY. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ (PARRAGUIRE)
2. Secretario: Docente L.C. CONSTANCE ROSARIO CARRANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente M. C. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÁN

Y en calidad de asesor el docente: Mg. JORGE DANIEL DÍAZ GARCÍA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO Y USO DENÚMERO, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS I. P. I. N.º 1033 CHONTAS, CUTEBAVO.

Presentado(a) por: DONALDA CHÁVEZ FLORES, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

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

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

Siendo las 3:50 p.m. 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, 28 de ABRIL 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: DONAIRA CHÁVEZ FLORES

DNI /Otros N°: 41554278

Correo electrónico: donaire\_2013@hotmail.com

Teléfono: 937658954

2. Grado, título o Especialización

Bachiller  Título  Magister  Doctor  Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación<sup>1</sup>:

Tesis  Trabajo Académico  Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PRE NUMÉRICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL

SIGNIFICADO Y USO DE NÚMEROS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS D.E.I. N° 1033 CHONTAS,  
CUTervo 2016.

Asesor: JORGE DANIEL DÍAZ GARCÍA

Año: 2019.

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**

<sup>1</sup>Tipos 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 Nº 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 Commons<sup>2</sup>:**

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

<sup>2</sup> 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.