



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA
COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN
SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 367 MOLLEBAMBA, HUAMBOS,
CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Yeni Díaz Vidarte

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
YENI DÍAZ VIDARTE
Todos los Derechos Reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA
COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN
SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 367 MOLLEBAMBA, HUAMBOS,
CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Yeni Díaz Vidarte

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:

Las personas que siempre están conmigo, mis
padres Lidia y Presentación, a mi esposo José Adán,
quienes con su comprensión me han apoyado para
hacer realidad este sueño

Yeni

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de Cajamarca por darme la oportunidad de realizar estudios en esta alma mater.

A la I.E.I. N° 367 Mollebamba por permitirme realizar dicha investigación.

A Dios, por permitirme realizar mis metas de ser docente, a mi familia por su paciencia y apoyo incondicional.

A mi acompañante pedagógica Teresa Valera Salazar por sus orientaciones en cada momento de este trabajo.

Y a todos quienes me brindaron su apoyo incondicional para poder desarrollar dicho trabajo de investigación.

La autora

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos	v
Índice general	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen y palabras clave.....	x
Abstract.....	xi
Introducción.....	1
I. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	4
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
III. SUSTENTO TEÓRICO	6
3.1. Marco teórico	6
3.1.1. La Teoría del juego simbólico de Fröebel	9
3.1.2. Teoría sociocultural de Vigotsky	10
3.1.3. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	11
3.1.4. Situaciones lúdicas	13
3.1.4.1. Características del juego	17
3.1.4.2. Tipos de juego.....	18
3.1.4.3. Importancia del juego en la educación inicial	20
3.1.4.4. El juego y la Matemática	21
3.1.5. Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad	22
3.2. Marco conceptual	23
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	28
4.1. Tipo de investigación.....	28
4.2. Objetivos.....	28
4.2.1. Objetivos de la investigación acción.....	28
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica	29
4.3. Hipótesis de acción	30
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	30
4.5. Muestra de la investigación	31

4.6.Instrumentos.....	31
V. PLAN DE ACCIÓN Y EVALUACIÓN	32
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	38
6.1.Presentación de los resultados y tratamiento de la información.....	38
6.2.Triangulación	46
6.3.Lecciones aprendidas	47
VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	48
CONCLUSIONES	50
SUGERENCIAS.....	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXOS	
ANEXO 01 Matriz de Consistencia	57
ANEXO 02 Instrumentos de Recolección de la Información de Diagnóstico	62
ANEXO 03 Matrices de Presentación de Resultados	100
ANEXO 04 Planes de Sesiones de Aprendizaje e instrumentos de recolección de información y evidencias fotográficas	110
ANEXO 05 Autorizaciones de publicación fotográficas	185

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 01 Discusión de sesiones de aprendizaje.....	38
TABLA N° 02 Número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción	39
TABLA N° 03 Discusión de diario reflexivos	41
TABLA N° 04 Resultados de aprendizaje de la lista de cotejo de entrada y salida según número de estudiantes.....	42
TABLA N° 05 Logro del aprendizaje por indicador y sesión	43

ÍNDICE DE FIGURAS

GRÁFICO N° 01 Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones.....	38
GRÁFICO N° 02 Ítems desarrollados de la aplicación de la estrategia de investigación acción	40
GRÁFICO N° 03 Discusión de diarios reflexivos	41
GRÁFICO N° 04 Resultados de aprendizaje de la lista de cotejo	42
GRÁFICO N° 05 Nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión	44
GRÁFICO N° 06 Mapa conceptual de la deconstrucción	186

RESUMEN

El presente informe final de Investigación Acción titulado: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 367 MOLLEBAMBA, HUAMBOS, CHOTA, 2016. En la práctica pedagógica se ha dejado notar poco conocimiento de situaciones lúdicas como juegos tradicionales y actividades lúdicas, que permitan desarrollar su pensamiento matemático con disfrute, quedando formulado el problema de investigación: ¿Cómo aplico las situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Cantidad en los estudiantes de 5 años de edad en el área de matemática en la I.E.I. N° 367- Mollebamba, Huambos, Chota? Se ha optado por este trabajo de investigación acción pedagógica de tipo cualitativa, porque ayuda a reflexionar sobre nuestra práctica pedagógica y a detectar nuestras fortalezas y dificultades en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el nivel inicial. Asimismo implica un compromiso como docente, de mejorar los aprendizajes de los estudiantes, y como instrumentos se ha utilizado: Diarios de campo, lista de cotejo, rúbricas y diarios reflexivos, dichos instrumentos han permitido contribuir de manera pertinente con la investigación. Por lo tanto, aplicar situaciones lúdicas como: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras, influye en el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016. La mayoría de los estudiantes han logrado los indicadores establecidos en cada sesión, lo cual se evidencia en los resultados de la rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de cada capacidad, además en los resultados de la lista de cotejo de salida la mayoría los estudiantes muestran un calificativo de evaluación logrado; favoreciendo así el desarrollo de su pensamiento matemático.

Palabras clave: competencia, capacidad, práctica pedagógica, estrategias metodológicas, situaciones lúdicas.

ABSTRACT

This final report of Action Research titled: APPLICATION OF LUDICAL SITUATIONS TO ACHIEVE THE COMPETENCE OF ACT AND THINK MATHEMATICALLY IN SITUATIONS OF AMOUNT OF THE MATHEMATICS AREA, IN 5YEAR OLD STUDENTS OF THE EDUCATIVE INSTITUTION N° 367, MOLLEBAMBA, HUAMBOS, CHOTA, 2016. In the pedagogical practice has been noted little knowledge of ludical situations such as traditional games and play activities, which allow to develop their mathematical thinking with enjoyment, being set the research problem: How is it applied the play situations to achieve the competence of act and think mathematically in situations of Quantity in the 5 year old students in the area of mathematics in the Educative Institution N° 367- Mollebamba, Huambos, Chota? It has been chosen this action research work of qualitative kind because it helps to reflect on our pedagogical practice and to find out our strengths and difficulties in the development of the learning sessions at the initial level. It also implies a commitment as a teacher, to improve student learning, and as instruments has been used: Field journals, checklist, rubrics and reflective journals, these instruments have made it possible to contribute in a relevant way to the research. Therefore, applying playful situations as: each thing in its place, the happy race, the dice, the quiwi, filling of potatoes, jumping obstacles, picking pebbles, the march, during the development of the innovative sessions, influences in the achievement of the competence of acts and thinks mathematically in quantity situations in 5 year old students of the Initial Educational Institution N ° 367 of Mollebamba village, district of Huambos, province of Chota, during the year 2016. Most of the students have achieved the indicators established in each session, which is evident in the results of the rubric as an evaluation tool, the same ones that allowed me to record the progress and achievement of each capability, in addition to the results of the Checklist most students show an assessment qualification achieved; Thus favoring the development of their mathematical thinking.

Key Words: competence, capability, pedagogical practice, methodological strategies, ludical situations.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación está orientada a la aplicación de situaciones lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática. Para el logro de esta competencia se tuvo como objetivo general mejorar la práctica pedagógica referente a situaciones lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, utilizando el plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad.

En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica de estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de situaciones lúdicas. Es importante conocer estrategias que sean interesantes e innovadoras donde los estudiantes se sientan estimulados, ya que de esta manera existirían altos niveles de disposición hacia la enseñanza- aprendizaje de las Matemáticas. Por lo tanto la enseñanza de las Matemáticas no implica acumular de conocimientos memorísticos, se hace necesario innovar nuestra práctica pedagógica, por esta razón las situaciones lúdicas son útiles para presentar contenidos matemáticos, para desarrollarlos en clase y de esta manera afianzar su creatividad y habilidades para resolver problemas.

La enseñanza de las Matemáticas ha tenido desde siempre un componente lúdico por lo que se debe considerar el entorno de los estudiantes, sus preferencias y actividades, para que se utilice como herramienta en nuestra práctica pedagógica y es evidente que el juego es una de las que poseen más importancia para ellos. Es desde esta perspectiva que surge la necesidad de replantear alternativas de solución que nos permitan superar la actual situación de nuestra práctica pedagógica objetivo en el cual se enmarca dicho trabajo. Las teorías que dan sustento científico al presente trabajo de investigación están centradas en los aportes de Froebel, vinculando al juego como un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana; logrando el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, mediante el uso de las situaciones lúdicas adecuadas a la edad de los estudiantes. Vigostky considera que al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor

se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como los niños transforman algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. Según Piaget los juegos ayudan a concluir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo la utilización del juego contribuye a la asimilación de la realidad por el yo. En la práctica pedagógica docente la utilización de situaciones lúdicas cobra de mucha importancia en la educación de nuestros estudiantes para la planeación y ejecución de las sesiones de aprendizaje en el aula, mejorando nuestras estrategias de enseñanza y obteniendo aprendizajes significativos.

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

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la Práctica Pedagógica

La educación es un proceso donde participa el profesor, el alumno, la familia y la sociedad lo señala el estado que lo asume como una política a largo plazo. Es el punto de partida del desarrollo; la educación, en su más amplio sentido permite el desarrollo de los pueblos, el desarrollo del pensamiento crítico y de la inteligencia creadora, obedece en última instancia a un problema de poder. ¿A quién se educa?, ¿Cómo se le educa?, ¿Con qué recursos contamos para educar?, ¿Para qué se le educa?, ¿Dónde se educa?, ¿Quién educa? y por último ¿Qué entendemos por educación?, son algunas preguntas a considerar cuando evaluamos la realidad educativa.

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los profesores en el aula o fuera de ella, en esta oportunidad me permito en narrar los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en clase, tomando como insumo los diez registros de información como producto de la aplicación de la técnica Diarios de Campo con carácter netamente cualitativo. (Restrepo Gomez, 2004), (p.45- 55).

En el desarrollo de la práctica pedagógica, he detectado las siguientes categorías: material didáctico, rutinas, motivación, estrategias y evaluación. Estas categorías se han obtenido como producto del análisis de recurrencias extraídas de mi matriz de análisis categorial. Referente al material didáctico, dichos materiales los utilizo en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje, los cuales facilitan a los niños y niñas captar mejor la información brindada, dando a conocer una fortaleza dentro de mis actividades.

Las rutinas trabajadas en el aula como: saludo, oración, asistencia y juego libre en los sectores, son trabajadas de manera permanente con mis niños y niñas. Estas rutinas han permitido lograr fortalezas como formación del hábito del saludo. Pero en algunos casos los niños no disfrutaban del juego libre. Al momento del desarrollo de mis sesiones de aprendizaje con mis estudiantes, no cuento con el manejo de estrategias lúdicas, las cuales se ven reflejadas en el desinterés de los estudiantes en el desarrollo de sus trabajos del área de Matemática lo cual no me permite lograr lo planificado.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El caserío de Mollebamba pertenece al distrito de Huambos, provincia de Chota, departamento de Cajamarca; se encuentra ubicado a 2300 (m.s.n.m). Actualmente cuenta con una población de 800 habitantes, su clima es templado y se encuentra a una distancia de 3 horas de caminata del distrito. En dicho caserío hay instituciones como: Puesto de Salud, Institución Educativa Secundaria “José Arana Berruete”, Institución Educativa Primaria N° 10731, Institución Educativa Inicial N° 367. La Institución Educativa Inicial N° 367, fue creada mediante resolución N°223-08-1988, su construcción está hecha de adobe, techado de calamina, dicha I.E fue construida con apoyo de los Padres de Familia y autoridades, cuenta con servicios básicos como: agua, servicios higiénicos y luz.

Los padres y madres de familia en su mayoría tienen un nivel educativo de primaria completa, dichos padres se dedican a las actividades agrícolas y ganaderas; además, emigran a otros lugares a la cosecha del café para contribuir con la canasta familiar, por tal motivo no apoyan en las actividades educativas de la Institución Educativa y también existe presencia de machismo y hogares desintegrados.

Actualmente la I.E. cuenta con dos docentes, una docente contratada por la UGEL Chota y otra docente de apoyo contratada por la Municipalidad distrital de Huambos.

En el presente año académico contamos con 20 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad que son distribuidos en dos secciones. En dicha I.E. hay presencia de niños cohibidos, agresivos, poco participativos en clase; lo cual dificulta lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

En el marco de las políticas educativas de nuestro país, tal como lo establece el Proyecto Educativo Nacional, donde da a conocer la visión del futuro de nuestra educación nacional es : lograr aprendizajes que sean para la vida, que permitan en los estudiantes desarrollar capacidades para actuar afrontando retos en el plano personal, social, productivo, ciudadano, partiendo de diferentes contextos;

seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida, es decir, ir ampliando y progresando en el desarrollo de las competencias.

Sin embargo, se suele pensar que la función del sistema educativo y de las instituciones educativas es de solo enseñar sin interesarse si los niños aprenden o no. Las instituciones educativas como el sistema escolar, debe asumir el compromiso en brindar aprendizajes significativo a los estudiantes. Hoy en día vemos que nuestros estudiantes tienen poco interés en la cultura matemática, siendo prioridad porque permite aproximarse, comprender y asumir un rol transformador en el entorno complejo y global de la realidad. De esto se deduce que la matemática está incorporada en las diversas actividades de las personas, por lo que se ha convertido en la clave esencial para transformar y comprender nuestra cultura y generar espacios que propicien el uso, reconocimiento y valoración de los conocimientos matemáticos propios. En este contexto, la educación y las actividades de aprendizaje deben orientarse a que los estudiantes sepan actuar con pertinencia y eficacia en su rol de ciudadanos, lo cual involucra el desarrollo pleno de un conjunto de competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.

En la práctica pedagógica con mis estudiantes se ha dejado notar poco conocimiento de actividades que permitan desarrollar su pensamiento matemático con disfrute; específicamente desconocimiento de situaciones lúdicas como juegos tradicionales y actividades lúdicas, para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Quedando formulada la pregunta guía: ¿Cómo aplico las situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de edad en el área de Matemática en la I.E.I. N° 367- Mollebamba, Huambos, Chota?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación acción, parte de la necesidad de aplicar situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 367 Mollebamba, ya que durante el desarrollo de la práctica pedagógica

registrados a través de los diarios de campo como: las rutinas, las estrategias metodológicas, el uso del material didáctico, la motivación y la evaluación me han sido de mucha utilidad para el desarrollo de mis actividades; pero una de mis debilidades que tengo al momento de trabajar el área de Matemática surgido de la autoevaluación de la práctica pedagógica, es que existe dificultad en la utilización de situaciones lúdicas como juegos tradicionales y actividades lúdicas. Es durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, que se evidencia que, no todos los estudiantes están preparados para alcanzar los objetivos planificados debido a los diferentes ritmos de aprendizaje.

El uso de situaciones lúdicas son viables, para lograr un buen aprendizaje en los niños y niñas, es de gran importancia para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática. Estos juegos ayudan a interpretar los problemas, a localizar el conocimiento y los procedimientos almacenados y a generar nuevas relaciones para llegar a la meta planteada. Estas situaciones lúdicas promueven el disfrute de nuevas de formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar solución. Favoreciendo así el desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar, la que se va enriqueciendo en la interacción grupal (MINEDU, 2015), (p. 72), mejorando de esta manera su rendimiento académico.

El trabajo a realizar es pertinente porque servirá de apoyo a los docentes del nivel inicial a quienes se les encomienda una ardua labor, pues ellos al igual que los estudiantes con el uso de estrategias lúdicas estaremos mejorando sus aprendizajes.

Es por ello que el presente trabajo, busca solventar las necesidades de los niños y niñas con el fin de constituir una herramienta adecuada para favorecer la motivación, dar cabida a la participación activa de los estudiantes, logrando de esta manera el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, dando soluciones creativas a los problemas.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

En la revisión de antecedentes sobre el tema investigado se presentan estudios relacionados sobre situaciones lúdicas (juegos) y otros programas que aportan significativamente el presente trabajo.

FABIÁN LEÓN, Hugo (2010), en su Tesis “Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las Matemáticas en alumnos del 4to grado de primaria, Universidad Pedagógica Nacional-México se tomó en cuenta los aspectos cualitativos que describen los rasgo del hecho encontrado, el autor llega a las siguientes conclusiones (Fabian, 2010), (p. 92).

- A la hora de trabajar con los niños fue una experiencia inolvidable, ya que demostraron atención e interés a la hora de explicar una actividad, a la vez doy conocer que a través del juego ellos aprendieron algo nuevo, lo puedo comprobar al ver los resultados en los planteamientos de problemas, en la reflexión al momento de los exámenes y los ejercicios que realizaban en clase.
- Debo mencionar que el trabajo en equipo fue de gran importancia, ya que se organizaban para poder terminar primero y ser los ganadores, aprendieron a ser tolerantes , respetosos de las ideas de sus compañeros para así llegar a una resultado y poder explicar ante los demás que pasos siguieron a dicha solución.

GARCÍA SOLÍS, Petrona Alejandra (2013), en su Tesis “Juegos educativos para el aprendizaje de la Matemática”, para optar el grado académico de licenciada en Pedagogía con orientación en administración y evaluación educativas por la Universidad Rafael Landívar. Se aplicó el diseño experimental, la autora llega a las siguientes conclusiones (García, 2013), (p. 61):

- La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.
- Se determina la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento.

Según ARROYO ALVAREZ, Felicita Yanet y Otros (2015), en su Tesis “Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate Vitarte. La presente investigación responde a un paradigma interpretativo porque busca

explicar cómo es el fenómeno estudiado. El autor llega a las siguientes conclusiones (Arroyo, 2015), (p.91):

- El juego como estrategia de enseñanza facilita el aprendizaje porque responde al carácter lúdico de la naturaleza humana. Es así que habiendo presentado y analizado los resultados se halla predominio de la teoría constructiva, seguida de la teoría interpretativa y escasa presencia de la teoría directa.
- El juego como estrategia de enseñanza contribuye al desarrollo integral de los niños. Es así, que habiendo presentado y analizado los resultados se halla un predominio de la teoría constructiva, seguida de la teoría interpretativa y escasa presencia de la teoría directa.

CASTILLO RODRIGO, Mely Haydeé (2015), en su Tesis “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María.”. Se aplicó la investigación de tipo acción educativa, y la autora llega a las siguientes conclusiones (Castillo, 2015), (p. 82):

- Considero que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con esto se aprendió que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia.
- Cabe destacar la importancia de la psicomotricidad desde edades tempranas, ya que ello les va ayudar a un mejor desarrollo posterior. En la etapa infantil los niños necesitan el movimiento como un ejercicio básico diario, no solo por su naturaleza activa sino porque a través del movimiento van a experimentar, observar autorizar nuevos movimientos y, en definitiva, madurar.

VÁSQUEZ QUINTANA, Yhadira Elizabeth (2015), en su Tesis “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 304 San Juan. Chota. Se aplicó la investigación de tipo acción educativa, y la autora llega a las siguientes conclusiones (Vásquez, 2015), (p. 80):

- Considero que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil, ya que nosotras como educadoras tenemos que educar a los niños

a través del juego. Con esto se aprendió que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, etc.

- En el seguimiento de la investigación, para determinar la efectividad de las actividades seleccionadas, ha sido de mucha utilidad el diario de campo como un instrumento para el recojo de datos y para realizar los procesos de reflexión, análisis de la información y determinar acciones de mejora. En la investigación cualitativa estos instrumentos han permitido comprender el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

3.1.1. Teoría del juego simbólico de Fróebel

Es innegable 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, c.p (Bernandi, 2007). El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana. Fróebel considera que la educación comienza desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo. Por lo que conviene estimular la actividad del niño, por ser el juego un fin y un medio. **Fin** porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción. **Medio** porque representa el logro de sus aprendizajes para la vida. Según Bernandi: “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” c.p (MINEDU, 2015). (p. 18).

Los estudiantes juegan porque al jugar, estos manifiestan alegrías, miedos, angustias y el juego es el que brinda el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales. Es donde los docentes debemos promover espacios de juego y de exploración no dirigida, de manera que ellos elijan de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo.

El promover 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. Froebel c.p (Ribes, 2011). Afirma que el juego es la actividad primordial y motivadora para el niño, lo que le permite formular y alcanzar metas concretas con una actitud de tranquilidad, relajo y disfrute.

En conclusión con el aporte de esta teoría de que enseñar a partir del juego en el nivel inicial contribuye a desarrollar una metodología de enseñanza a partir del juego con material lúdico partiendo desde lo vivencial a lo concreto

3.1.2. Teoría sociocultural de Vygotsky

Según Vigostky, c.p (Flores Velasco, 2008). Propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como los niños transforman algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que 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. A través del juego representa roles de su contexto. Además debemos observar la realidad que viven los niños, si desde su nacimiento han tenido un ambiente estimulante para que así pueda desarrollarse dentro del contexto sociocultural se integre a la sociedad y desarrollar capacidades creativas, expresivas e imaginativas. (p.30)

Vygotsky, desde su teoría sociocultural, hace mención que es erróneo afirmar que el juego es una actividad que predomina en el niño, ya que éste dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias; es por ello que afirma, que el juego es un fenómeno social así como el motor de desarrollo que crea las zonas de desarrollo próximo y se da inicio a partir de los “deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc. que no pueden ser

satisfechos inmediatamente”, aportando al desarrollo de funciones mentales superiores, c.p (Shuar, 1997), (82-88).

La relación que tiene el juego con el progreso del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que los estudiantes le dedican todo.

En conclusión la utilización de situaciones lúdicas con nuestros estudiantes partiendo del contexto sociocultural ha permitido mejorar la Práctica pedagógica, logrando en los estudiantes un proceso de socialización y comunicación con sus pares.

3.1.3. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Para Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la vida. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio o prácticos; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo de un acuerdo de grupo). **El primer tipo** corresponde a la etapa senso-motora (6-18 meses), el juego de los bebés es de la manipulación sensoria motriz, estos controlan sus movimientos y los exploran en forma de juego así como: se chupan los dedos, patean. **En el juego simbólico** corresponde a la etapa pre-operacional (2años), los niños y niñas echan a volar su imaginación y fantasía, convirtiendo a los objetos en cualquier cosa como: un palo puede ser un caballo, cuatro líneas una casa, estos juegos que vinculados con las matemáticas son importantes para comprender los significados y ayudan a desarrollar la inteligencia y las relaciones de los niños con otros. A través de estos juegos se desarrolla la representación, la asociación, el lenguaje, la socialización y sirve de medio para canalizar emociones. Posteriormente el **juego de reglas** corresponde a la etapa concreta (6-11 años), contribuye al desarrollo de la inteligencia y le da un sentido social. Esta forma de juegos es más colectiva y está constituida por reglas establecidas o espontáneamente determinadas que se realizan con dos o más personas. El

juego de reglas marca la transición hacia las actividades lúdicas del niño socializado, éstos se someten a las mismas reglas y ajustan exactamente sus juegos individuales los unos a los otros, a diferencia del juego simbólico en el que los niños juegan de manera individual, sin respetar las reglas de los demás.

Piaget divide el desarrollo cognitivo del ser humano en cuatro etapas: en un 1er Estadio, denominado sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los dos años, en un 2º Estadio llamado preoperatorio, que abarca desde los 2 a los 6-7 años. Un 3er. Estadio llamado operaciones concretas que van de los 7 a los 11 años y finalmente un 4to. Estadio denominado de operaciones formales, que se inicia alrededor de los 11/12 años y alcanza su pleno desarrollo. De acuerdo a estas etapas, se consideraron las características de los alumnos de 3, 4, 5 años de edad en el “periodo preoperacional en donde el niño representa el mundo a su manera como: juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. Con la teoría de la equilibración Piaget proporciona una estructura capaz de abarcar varios aspectos de la problemática sobre como el estudiante mejora sus nociones en la construcción del conocimiento; esta teoría dice que un individuo posee un sistema cognitivo que funciona mediante un proceso de adaptación, en donde el sujeto al aproximarse al objeto de conocimiento por medio de procesos de adaptación utiliza dos elementos fundamentales que componen cualquier sistema cognitivo el primero es la asimilación o la incorporación de un elemento exterior, objeto de conocimiento, en un sistema sensorio motor conceptual del sujeto. El segundo proceso central es la acomodación, es decir la necesidad de que la asimilación encuentre una lógica y prevalezca sobre el conocimiento previo, para llegar finalmente a una adaptación. (Piaget.J, 1994), (p. 106).

A partir de este conocimiento, podemos decir que, en educación inicial es importante que los niños experimenten situaciones de contextos cotidianos, que permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante les permitirán internalizar conceptos matemáticos. Estas situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma

espontánea (tales como la agrupación, la comparación), así como el conteo de forma natural.

3.1.4. Situaciones lúdicas

Consideramos situaciones lúdicas aquellas que comprenden los juegos tradicionales y las actividades lúdicas, al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos de nuestra infancia, éstos siguen perdurando de generación en generación. Estos juegos son indicados como un aspecto para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en una visión amplia; también ayudan a aprender a interactuar con otros, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. (Maestro, 1996); Y las actividades lúdicas, aporta que las actividades lúdicas o juegos, contribuyen para que el alumno logre aprendizajes jugando. Por lo tanto ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos; permitiendo lograr un desarrollo integral del niño. Estas contribuyen al disfrute de diferentes formas de explorar la realidad, ayuda a desarrollar su creatividad al pensar en diferentes estrategias de solución.; logrando desarrollar su pensamiento matemático. La naturaleza de las actividades lúdicas en el aula, al mencionar: El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado, por lo tanto, aprendizaje escolar. (MINEDU, 2015), (p.19).

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.

En dicho trabajo de investigación se ha desarrollado diferentes situaciones lúdicas, dichas situaciones han sido extraídas de diferentes autores (Morante, 2004), (p.21) y otras han sido desarrolladas de acuerdo al contexto sociocultural de los estudiantes y de la Institución Educativa, estos juegos se han desarrollado en las diez sesiones en el área de matemática como se detalla:

a. Cada cosa en su lugar

Objetivo: Lograr que los estudiantes agrupen objetos según los criterios de: color, forma y tamaño

Materiales: bolsas, juguetes de colores, caja forrada y silbato.

Desarrollo del juego: el juego se utilizará en el desarrollo de tres sesiones de acuerdo al criterio seleccionado. Se reparte a cada equipo una bolsa de juguetes y se coloca a una distancia considerable, frente a una caja (forrada) la que tendrá un cartel que indica un color, forma y tamaño. Se invita a los estudiantes a buscar dentro de la bolsa objetos según la consigna que indica las cajas y colocarlos dentro de ella, en un lapso de un tiempo determinado. Al toque del silbato los niños estarán en el lugar del inicio. Finalizado el juego se hará el recuento con los estudiantes según la consigna utilizada.

b. La carrera feliz

Objetivo: hacer que los estudiantes realicen representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco elementos.

Material: tarjetas, papelógrafo, dado

Desarrollo del juego: los estudiantes se forman uno tras del otro, luego la se entregará a cada uno de los participantes respetando los turnos un

dado, el estudiante tirará este dado y el número que salga el niño lo identificará en las tarjetas. Estas tarjetas serán ubicadas por cada participante en el papelógrafo según el modelo abajo indicado. Pegan la tarjeta elegida en el recuadro que corresponde. Se plantean preguntas: ¿estará la ficha en el lugar correcto? ¿El número pegado corresponde al modelo presentado? ¿Cuántos números unos han colocado? Y así sucesivamente hasta llegar al cinco. se escribe el total de las tarjetas colocadas en la parte inferior.

c. Jugando con el dado

Objetivo: los estudiantes identifican cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos y representar la cantidad con material de su contexto.

Material: dado, silbato, material de la zona.

Desarrollo del juego: se entregará a cada estudiante, respetando los turnos un dado, el niño tirará este dado al escuchar el sonido de silbato y el número que salga el niño lo identificará. Luego representan el número con material escogido por los estudiantes. Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué números hemos representado con el material?

d. El Quiwi

Objetivo: los estudiantes identifican cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos y representan la cantidad.

Material: tarros, silbato, pelota.

Desarrollo del juego: forman un círculo los estudiantes, a una distancia considerable cada uno de ellos, se les dirá que vamos jugar al “Quiwi” Se entregará a cada participante respetando los turnos una pelota, el niño tirará esta pelota a los tarros al toque del silbato, se contará los tarros caídos y el número total que se tuvo al inicio; el niño identificará la cantidad. Mencionan el total de tarros colocados y cuentan el número de tarros quitados. Representan el número con material escogido por los niños y niñas. Se hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué números hemos representado con el material?

e. La carrera feliz

Objetivo: los estudiantes realizan seriaciones de objetos gruesos–delgados hasta cinco.

Material: cajas forradas, juguetes, música,

Desarrollo del juego: se indica a los estudiantes las reglas del juego la “carrera feliz”: todos los niños se desplazan a coger los objetos que más les agrada de los presentados en el aula, bailando al ritmo de la música. Al toque de la pandereta corren a ordenar los objetos del más grueso al más delgado. Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Cómo están ordenados los objetos?

f. Llenado de papas

Objetivo: los estudiantes comparan cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”

Material: pandereta, balde, papas

Desarrollo del juego: Invitamos a los estudiantes a jugar al llenado de papas; forman tres columnas de manera ordenada y cogen una papa cada participante de un recipiente la cual será arrojada al balde realizando así el llenado de papas. Gana el grupo que lleno más papas en el balde. Al término del tiempo se hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué grupo lleno muchas papas?, ¿Qué grupo lleno pocas papas? , ¿Qué grupo no lleno ninguna papa?

g. Saltando trabas

Objetivo: lograr que los estudiantes identifiquen la posición de sus compañeros, a través de los números ordinales hasta el quinto lugar.

Material: trampas, silbato.

Desarrollo del juego: se ubican los materiales (trampas) en el lugar correspondiente. Se forman cinco columnas frente al circuito para empezar el juego al toque del silbato hasta llegar a la meta. Se indica el circuito del recorrido del juego a realizar a los grupos formados. Al término del tiempo se les preguntará: ¿Quién de la columna llevo primero, segundo, tercer, cuarto y quinto lugar?

h. Escogiendo piedritas

Objetivo: lograr que los estudiantes agrupen objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.

Material: piedras, recipiente.

Desarrollo del juego: se sale al patio a recolectar piedras. Presenta los materiales y se da las indicaciones para realizar dicha actividad, observen y exploren el material (piedras) se les pregunta ¿Qué tenemos acá? ¿Cómo son? ¿Todas son iguales? ¿Cómo podemos agrupar? Se da las consignas y se menciona que se dará un tiempo determinado a cada grupo para el recojo de piedras. En el salón, los grupos colocan piedras en su mesa de trabajo y en forma de competencia se les pide que escojan o agrupen según su tamaño en un tiempo determinado. Finalizado el trabajo se preguntará: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo hemos lo hemos agrupado las piedras?

i. Jugando a la marcha

Objetivo: serian la ubicación de su compañeros según su tamaño (grande- pequeño)

Material: pandereta, canción la marcha

Desarrollo del juego: Sentados frente en semicírculo, recordamos las normas establecidas para la realización del juego. Se invita a los niños a salir al patio y que forme al ritmo de la canción “la marcha” (Marchando de frente con paso marcial ahí van los soldaditos con su general, tocando cornetas tocando tambor ahí va el soldadito para marchar.), luego pregunta: ¿Cómo debemos ubicarse para realizar marchar? ¿Quién deben estar adelante y al final? y así sucesivamente. Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo hemos ordenado a los niños y niñas?

3.1.4.1. Características del juego

Según (Torres, 2002), (p. 289- 296); El juego presenta las siguientes características:

- Es una actividad que da satisfacción y alegría, asociada a conductas como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc. Este influye en la creación de condiciones para adquirir y afianzar conocimientos en el desarrollo de los procesos mentales del lenguaje y la estimulación para la actividad creadora.
- El juego es innato y forma parte de la realidad, utiliza los elementos culturales para integrar y permite conocer el mundo a quienes lo practican. Así los niños viven y aprenden jugando, creciendo felices y sanos.
- Significa acción, vivencia, implicación, participación y movimiento permitiendo una actividad integral (física y mental). Todos los aprendizajes que parten del juego son significativos porque se aprende haciendo (mirando, tocando, descubriendo, explorando, abrazando, pensando, deduciendo).
- El juego se realiza en un tiempo (un inicio y un término) y espacio determinados; los cuales generan limitaciones y dificultades.
- El juego permite aprender a respetar normas desde la comunicación, la competencia y la cooperación facilitando la inserción social, ya que participan niños y niñas de diferentes edades, razas, culturas.
- Los juegos permiten una libertad de acción, naturalidad y placer que es difícil encontrar en otras actividades que el niño realiza.

3.1.4.2. Tipos de juego

(MINEDU, 2009), plantea que existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación ayudará a distinguir qué área de desarrollo se está estimulando y conocer sus tendencias individuales (p. 14)

- **El juego motor.**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el

niño. Saltar en un pie, jalar soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

- **El juego social.**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Estos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

- **El juego cognitivo.**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando los niños entran en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin.

- **El juego simbólico.**

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”

- **El juego estructurado**

Es una actividad lúdica donde interviene el docente y es utilizado para fines educativos, llamado pedagógico, didáctico, estructurado o dirigido. Es aquel juego que se utiliza como estrategia de enseñanza, ya que jugando También se aprende.

(Ribes, 2011), quien hace mención que este tipo de juego permite también la motivación y el desarrollo de “la toma de decisiones” (p.39) para dar soluciones a diversas situaciones problemáticas. El juego estructurado presenta una serie de características intrínsecas como: despertar el interés y la curiosidad, ser entretenido, permitiendo el uso de conocimientos adquiridos previamente, es importante la participación activa de los niños y la eficacia por tener un principio y un fin, al estar estipulado un tiempo determinado.

El juego estructurado no se puede presentar como una serie de estrategias aisladas, sino de una forma organizada en tiempo, espacio, materiales y participantes, que permitan un eficiente desarrollo. El desarrollo del juego estructurado se da en tres fases: **la introducción** que implica el especificar los pasos y acuerdos que se seguirán para poder iniciar y desarrollar el juego; **el desarrollo** en la cual se desenvuelve el juego con la participación de los niños, el seguimiento de los pasos y cumplimiento de acuerdos; **la culminación** que es el momento en el cual se logra la meta evidenciándose el dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades (Ribes, 2011) (p. 41).

3.1.4.3. Importancia del juego en la educación inicial

Según (Benites, 2009), el juego es importante para los niños porque es el lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual siempre tiene sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación inicial, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero

en todos los casos implica una maduración de la personalidad por ello es por lo que tiene gran valor educativo. (p.4).

La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano. La educación inicial está vinculada con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. Es decir proporciona experiencias que enseñan a vivir en sociedad, a crecer y madurar.

3.1.4.4. El juego y la Matemática

La Matemática es una herramienta esencial del conocimiento científico. Por su carácter abstracto y forma, su aprendizaje resulta difícil para algunos estudiantes, es el área con resultados deficientes según las últimas evaluaciones escolares. Las matemáticas ofrecen a los individuos de un conjunto de instrumentos y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. A lo largo de la historia, el desarrollo de las matemáticas ha estado plenamente relacionado con el juego y lo lúdico, realmente quienes han realizado aportes significativos, han pasado tiempo creando y pensando en los juegos adecuados. Para un mejor desarrollo de las matemáticas y tener resultados de un aprendizaje relevantes se ha tenido que utilizar un sentido lúdico. Esos juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de situaciones problemáticas; potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, los juegos, por la actividad mental que generan, son un herramienta adecuada para la enseñanza de las matemáticas, y crean la base para una posterior adquisición del pensamiento matemático. Según (Cratty, 1974), (p. 38) expresa su idea “siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los estudiantes es acercarse a ellos por medio del juego”. El mejor

método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un pasatiempo, un truco mágico, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen reunir porque piensan que son frivolidades.

Las actividades lúdicas desde siempre han sido importantes para el desarrollo de los seres humanos y porque no continuar bajo esa misma perspectiva, pero con otro tipo de intensidad; el juego matemático para desarrollar en los alumnos otro tipo de habilidades los cuales propiciarán en ellos un mejor entendimiento para encontrar la solución a un problema matemático.

3.1.5. Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad. En el presente trabajo de investigación se ha trabajado dicha competencia. Según (MINEDU, 2015), (pág.22), esta competencia implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. Por su parte, the international life skills survey(policy research initiative statistics Canada, 2000) menciona que es necesario poseer “un conjunto de habilidades, conocimientos, creencias, disposiciones, hábitos de la mente, comunicaciones, capacidades y habilidades para resolver problemas que las personas necesitan para participar eficazmente en situaciones cuantitativas que surgen en la vida y el trabajo”. Las capacidades que se movilizan en dicha competencia son:

- Matematiza situaciones: expresar problemas diversos e modelos matemáticos relacionados con los números y las operaciones.

- Comunica y representa ideas matemáticas: expresar el significado de los números y las operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático.
- Elabora y usa estrategias: planificar, ejecutar y valorar estrategias heurísticas, procedimientos de cálculo, comparación, estimación, usando diversos recursos para resolver problemas.
- Razona y argumenta generando ideas matemáticas: justificar y validar conclusiones, supuestos, conjeturas e hipótesis respaldadas en significados y propiedades de los números y las operaciones.

Lo dicho anteriormente, pone de manifiesto la importancia de promover aprendizajes vinculados con el desarrollo de la aritmética asociada a la idea de cantidad, lo cual implica lo siguiente:

- Conocer los múltiples usos que le damos.
- Realizar procedimientos como conteo, cálculo y estimación de cantidades.
- Comprender las relaciones y las operaciones.
- Comprender el sistema de numeración decimal.
- Reconocer patrones numéricos.
- Utilizar números para presentar atributos medibles de objetos del mundo real.
- Representar los números en sus variadas formas.
- Comprender el significado de las operaciones con cantidades y magnitudes.

3.2. Marco conceptual

- **Educación.** Según (Freire, 2007). (p.7). Considera que la educación es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo. Mientras el autor (Sarramona, 1991), (p.27-49). Así la educación es el mecanismo a través del cual la sociedad transmite a sus miembros la cultura que le caracteriza, para asegurar su continuidad y adaptarlos al entorno social. Esta transmisión debe permitir el desarrollo de la capacidad creativa y reflexiva del hombre como parte de su crecimiento personal y para darle la oportunidad de contribuir a la evolución de su cultura y su sociedad.

Considero a la educación como un proceso de socialización de las personas. Al recibir una educación, las personas asimilan y aprenden conocimientos que producen cambios intelectuales, y sociales en el individuo para integrarse plenamente en la sociedad que le rodea.

- **Educación inicial.** Según (Egido, 1999), (p. 154), considera a la educación inicial como el periodo de cuidado y educación de los niños en los primeros años de vida, que se produce fuera del ámbito familiar. Mientras el autor, (MINEDU, 2008),(p.4).La educación inicial uno de sus grandes objetivos es promover prácticas de crianza saludables que favorezcan el desarrollo integral de los niños, esto es, su crecimiento físico, su desarrollo socio-afectivo y cognitivo, su expresión oral y artística, y su psicomotricidad, en el marco del ejercicio de sus derechos.

Considero a la educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años de edad, lo cual permitirá potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. En esta edad los niños buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con su naturaleza y con su cultura

- **Competencia.** Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas (MINEDU, 2015), (p.5). Se entiende por competencia a un conjunto de características que se atribuyen al sujeto que actúa en un ámbito determinado. (MINEDU, 2012), (p.20).

Considero a la competencia como un saber hacer de cada sujeto, en la que implica cierto compromiso, disposición a hacer las actividades demostrando calidad, razonamiento, manejo suficiente de conceptos, conocer su realidad y asumir las consecuencias de sus decisiones.

- **Capacidad.** Son diversos recursos para ser seleccionados y movilizados para actuar de manera competente en una situación pueden ser de distinta naturaleza (MINEDU, 2013), (p.15). Mientras el autor, capacidad implica una cualidad o conjunto de cualidades de las personas cuyo desarrollo y adquisición les permite enfrentar la realidad en condiciones más favorables, que se desarrollan a lo largo de su vida. (Ademar, 2008), (p.13)

Considero a la capacidad como habilidad que tiene la persona que le permiten tener un mejor desempeño en la vida cotidiana, es decir reúne las condiciones para aprender y cultivar los distintos campos de conocimiento. Estas capacidades están asociadas a procesos cognitivos y socioafectivos que garantizan la formación integral de la persona.

- **Indicadores de logro.** Son enunciados que describen señales o manifestaciones en el desempeño del estudiante que evidencian con claridad sus progresos y logros respecto de una determinada capacidad. (MINEDU, 2013), (p.15).

Considero que los indicadores de logro son medios para constatar, estimar, valorar, autorregular y controlar los resultados del proceso educativo, para que a partir de ellos se realicen mejoras en la práctica pedagógica logrando de esta manera aprendizajes significativos.

- **Evaluación.** La evaluación es concebida como un proceso permanente y continuo que no puede estar de las actividades que se desarrollan a diario. Tiene como finalidad observar al niño y conocer cómo se desenvuelve frente a situaciones de aprendizaje propuestas, para emitir juicios de valor y tomar decisiones oportunas que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas. (MINEDU, 2008), (p.189).

Considero a la evaluación como un proceso que el docente realiza en su aula para obtener información la cual nos sirve para realizar mejoras en nuestra Práctica pedagógica y tomar decisiones pertinentes; además conocer los aprendizajes previos de los niños y facilitar los procesos de aprendizaje mediante la aplicación de estrategias metodológicas apropiadas.

- **Instrumentos de evaluación.** Son medios que sirven para recoger información de los estudiantes en sus diferentes habilidades. (MINEDU, 2008), (p.110).

Considero que dichos instrumentos ayuda al docente a conocer el avance académico de los estudiantes para ello se recomienda utilizar un instrumento de acuerdo a su realidad y ritmo de aprendizaje.

- **Procesos pedagógicos.** Según, son actividades que desarrolla el docente de manera intencional con el objeto de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante, dicha enseñanza requiere tres características: pertinente a las diferencias existente, basada en el aprendizaje cooperativo, enfocada en el desarrollo y evaluación de competencias (MINEDU, 2014), (p.23).

Los docentes propician que los estudiantes aprendan de manera reflexiva, crítica y creativa, haciendo uso continuo de diversas fuentes de información y estrategias de investigación. Se aprenden también de manera colaborativa: se propicia que los estudiantes trabajen en equipo, aprendiendo entre ellos, intercambiando saberes y cooperando cada uno desde sus capacidades. Se atiende con pertinencia la diversidad existente en el aula, considerando las características individuales, socioculturales y lingüísticas de sus estudiantes, lo mismo que sus necesidades.

- **Estrategias didácticas.** Según (Roque, 2010), (p.257). Las estrategias didácticas es un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza con el fin de lograr que los alumnos adquieran aprendizajes significativos, se caracterizan por ser prácticas y ponen en juego las habilidades, conocimientos y destrezas de los estudiantes

Considero que dichas estrategias didácticas contribuyen en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos, para lo cual el docente elige diferentes técnicas y actividades para lograr sus objetivos propuestos en su práctica pedagógica.

- **Juego.** Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar

con el mundo exterior. (MINEDU, 2009), (p.15). Mientras que el autor (Morante, 2004), define al juego como una actividad cuyo aspecto principal es su fuerza creadora, porque vincula al niño con su mundo, el mundo del juego, en el cual él se siente omnipotente y creador. (p.12).

En el nivel inicial, circunscriptos en la enseñanza específica; de la matemática partimos de la base de que todo juego es una situación problemática, ya que les plantea a los niños un desafío a sortear: “si bien reconocemos la relevancia de lo lúdico como contexto para la apropiación de conocimientos en el jardín, es importante tener en cuenta que no alcanza con realizar juegos para lograr dicha construcción, sino que serán necesarias intervenciones de docentes, que permitan el intercambio, la explicitación de puntos de vista, la confrontación, la reflexión, la socialización de los procedimientos utilizados, para que se concrete”, la adquisición de conocimientos por parte de nuestros niños no será lo suficientemente beneficiosa sin la apropiada y debida mediación docente.

- **Práctica pedagógica.** Se concibe como un proceso de auto reflexión, que se convierte en el espacio de conceptualización, investigación y experimentación didáctica, donde el docente aborda saberes de manera articulada y desde diferentes disciplinas que enriquecen la comprensión del proceso educativo. (MINEDU, 2015), (83).
- **Situaciones lúdicas.** Son aquellas que comprenden los juegos tradicionales y las actividades lúdicas propuestas por el docente. Ésta promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad (MINEDU, 2015), (p.83). Las situaciones lúdicas son experiencias de aprendizaje a través del juego libre y dirigido.
- **Enfoque de resolución de problemas.** Según (MINEDU, 2015), (p.55), el enfoque de resolución de problemas orienta y da sentido a la educación matemática, y contribuye a desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos, es decir sirve de escenario para desarrollar capacidades como el matematizar, comunicar, y representa, razonar y argumentar y usar estrategias. Considero a la resolución

de problemas como como una actividad cognitiva que consiste en proporcionar una respuesta – producto a partir de una situación, para esto implica utilizar una serie de capacidades y habilidades del pensamiento. Es decir permite a los estudiantes a crear, recrear, investigar, plantear y resolver problemas, probar diversos caminos de resolución, analizar estrategias y formas de representación, sistematizar y comunicar nuevos conocimientos.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación. El presente trabajo corresponde a la investigación acción pedagógica de tipo cualitativa correspondiente a la Práctica pedagógica en el aula, puesto que se aplicó un plan de acción a través del desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2. Objetivos de investigación

4.2.1. Objetivos de la Investigación Acción:

Objetivo General

- Mejorar mi práctica pedagógica referente a situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, utilizando el plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, 2016.

Objetivos específicos

- a) Deconstruir mi Práctica pedagógica en el área de Matemática en lo referente a situaciones lúdicas mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje y el uso de registros de información.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con el enfoque de resolución de problemas matemáticos.

- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la Propuesta pedagógica:

Objetivo General

- Aplicar situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

Objetivos específicos

- Aplicar el juego de “cada cosa en su lugar” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.
- Aplicar el juego de “la carrera feliz” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.
- Aplicar el juego del “dado” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.
- Aplicar el juego “quiwi” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años

de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

- Aplicar el juego “El llenado de papas” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.
- Aplicar el juego de “saltando trabas” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.
- Aplicar el juego de “Escogiendo piedritas” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.
- Aplicar el juego de “la marcha” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

4.3. Hipótesis de acción: La aplicación de situaciones lúdicas como: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras, influye en el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora: Son 8 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

4.5. Muestra de la investigación

- Población

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

- Muestra

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

4.6. Instrumentos

Teniendo en cuenta los objetivos planteados, y de acuerdo a la recolección y análisis de datos, el proceso de investigación se ha centrado en la utilización de situaciones lúdicas dentro de nuestra práctica pedagógica. Para lo cual se ha utilizado instrumentos de enseñanza y aprendizaje los cuales han sido de mucha importancia para validar las sesiones de aprendizaje como:

a. Lista de cotejo. Es un instrumento descriptivo que recoge información del nivel de desarrollo de los estudiantes. Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar, también se puede construir con indicadores de logro (MINEDU, 2008), (p.111). En dicha investigación se ha aplicado la lista de cotejo de entrada para determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la I.E 367 del caserío de Mollebamba.

b. Diarios reflexivos. Es una estrategia evaluativa de habilidades metacognitivas, es decir reflexionar y escribir sobre el propio proceso de aprendizaje de una sesión o una tarea en particular. (MINEDU, 2015) (p.26).

c. Diarios de campo. Es un registro continuo y descriptivo de todo lo que sucede en el transcurso de la jornada pedagógica del día en el aula y en

aquellos espacios donde se haya ejecutado actividades de aprendizaje (MINEDU, 2015) (p.26). Este instrumento me sirvió para registrar las actividades de cada estudiante.

d.Rúbrica. Es un conjunto de criterios y estándares, de evaluación de acuerdo con criterios ligados a los objetivos de aprendizaje, se utilizó para evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes.(MINEDU, 2015) (p.26).

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

Plan de Acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN.

La aplicación de situaciones lúdicas como: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras, influye en el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA														
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D				
Usar estrategias metodológicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Docente Participante.																
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN:																	
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, y docente investigador.	Libros, internet, rutas de aprendizaje, cuadernos de trabajo del ministerio guía del MIEDU y DCN. Ficha de evaluación	x														
2. Diseño de sesiones de aprendizaje contextualizadas.	Docente investigador.			x													
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.			x													
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.			x													
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente investigador	Papeles de colores,		x	x	x	x										
6. Elaboración de los instrumentos para recojo de información.	Facilitador, y docente investigador y acompañante.	material concreto, hojas de aplicación, fichas de observación.	x														
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador y acompañante.	Sesiones elaboradas, ficha de	x														

		observación.												
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente investigador.	Instrumentos de evaluación (diarios reflexivos)	x	x	x	x	x							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Docente, facilitador y participante.	Matrices cuadros				x	x							
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Docente, facilitador y participante.	Informe anillado						x	x					
11. Revisión y reajuste del informe del informe, y entrega final	Docente, facilitador y participante.	Anillado								x	x			
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente, facilitador y acompañante	Papelógrafos, plumones												x
13. Sustentación y defensa del informe	Docente, participante.	Informe empastado												x

Planificación de sesiones

N°	PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES	RECURSOS
1.	Sesión N° 1: Jugamos a cada cosa en su lugar	- Bolsa, juguetes, caja forrada, silbato, papel bond, crayolas, colores, lápices, dibujos.
2.	Sesión N° 2: Jugamos a la carrera feliz	- Canción, juego, silbato, dado, fichas de trabajo, cinta masking, papelote, plumones, papel bond, colores, dibujos
3.	Sesión N° 3: Jugamos con el dado	- Dado, material concreto, pandereta, papelote, hoja bond, lápiz, colores, dibujos.
4.	Sesión N° 4: Jugamos Quiwi	- Tarros, material concreto, pelota, silbato, dibujo, papel bond, crayolas, colores, dibujos
5.	Sesión N° 5: Jugamos a cada cosa en su lugar	- Bolsas, juguetes, caja forrada, silbato, caja, canción, pandereta, baldes, papel bond, crayolas, lápices de colores, dibujos, colores.
6.	Sesión N° 6: Jugamos a la carrera feliz	- Bolsas, juguetes, caja forrada, silbato, papel bond, crayolas, lápices de colores, dibujos, papel bond, colores.
7.	Sesión N° 7: Jugamos al “llenado de papas”.	- Pandereta, canción, baldes, pandereta, papel bond, crayolas, lápices de colores, dibujos.
8.	Sesión N° 8: “saltando trabas ”	- Silbato, pelotas, trampas, papel bond, crayolas, lápices de colores, dibujos.
9.	Sesión N° 9: “Escogiendo piedritas”	- Situación problemática, piedras, papel bond, colores, lápices, dibujos.
10.	Sesión N° 10: Jugando la marcha	- Pandereta, bombo, canción, silbato, papel bond, colores, lápices, dibujos

Evaluación del plan de acción

Hipótesis de acción

La aplicación de situaciones lúdicas como: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras, influye en el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

De las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
La aplicación de situaciones lúdicas, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras, influye en el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas.	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones - Fotos - Imágenes - Videos - Diarios de reflexión - Rúbrica
Comunicación de los resultados a la familia y director.	- 80% de participación de los padres	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia - Fotos

De los resultados

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
<p>Favorece el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad (resultado-aprendizaje).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada • Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco elementos • Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” • Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado • Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar. • Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada. • Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño • Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada. • Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. • Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto 	<ul style="list-style-type: none"> - Informes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo. - Videos - Fotos - Trabajos de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

TABLA N° 01

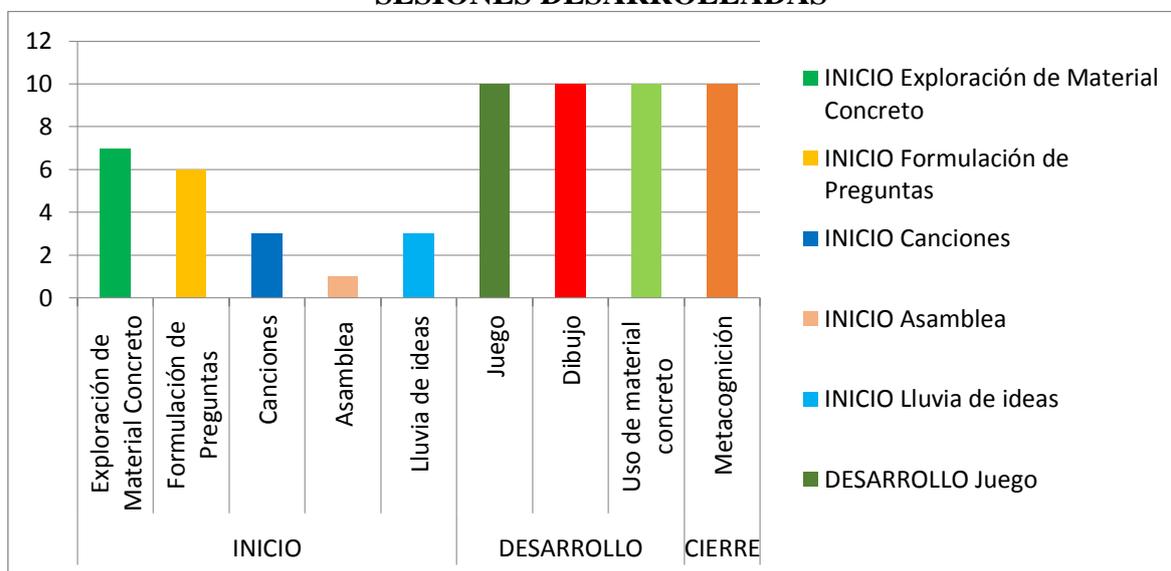
DISCUSIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

INICIO	Exploración de Material Concreto	7
	Formulación de Preguntas	6
	Canciones	3
	Asamblea	1
	Lluvia de ideas	3
DESARROLLO	Juego	10
	Dibujo	10
	Uso de material concreto	10
CIERRE	Metacognición	10

Fuente: Matriz N° 01 sesiones de aprendizaje

GRAFICO N° 01

ESTRATEGIAS MÁS UTILIZADAS EN CADA MOMENTO DE LAS SESIONES DESARROLLADAS



Fuente. Tabla N° 01 Discusión de sesiones de aprendizaje

En el Gráfico N° 01, nos muestra que a lo largo de la diez sesiones de aprendizaje del plan de acción desarrolladas con los estudiantes de 5 años de edad, la estrategia más utilizada en la fase de inicio es la exploración de material concreto, en la fase de desarrollo, en todas las sesiones se usó el juego y el material concreto, seguido de la estrategia del dibujo; finalizando las mismas con la aplicación de la metacognición como instrumento de evaluación.

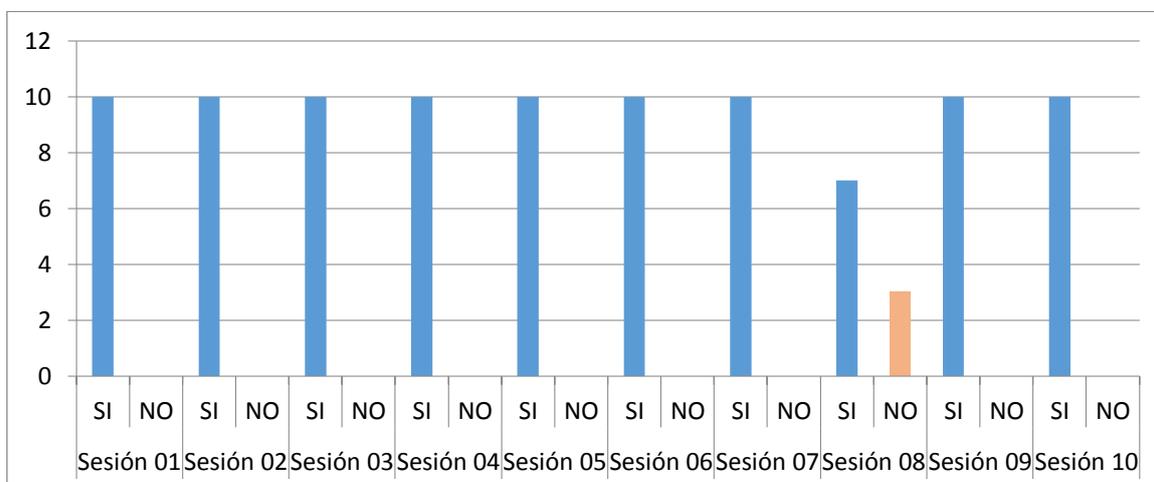
TABLA N° 02

NUMERO DE ÍTEMS DESARROLLADOS DURANTE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Sesiones	Frecuencia		Porcentaje (%)	
	SI	NO	SI%	NO%
1	10	0	100%	0
2	10	0	100%	0
3	10	0	100%	0
4	10	0	100%	0
5	10	0	100%	0
6	10	0	100%	0
7	10	0	100%	0
8	7	3	70%	30
9	10	0	100%	0
10	10	0	100%	0

Fuente: Matriz N° 02 Aplicación de la Estrategia de Investigación Acción

GRAFICO N° 02
ÍTEMS DESARROLLADOS DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA
DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN



Fuente. Matriz N° 02 número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción

En el Gráfico N° 02, se observa que en el desarrollo de las sesiones del plan de acción, las situaciones lúdicas utilizadas como estrategia, tienen las siguientes características:

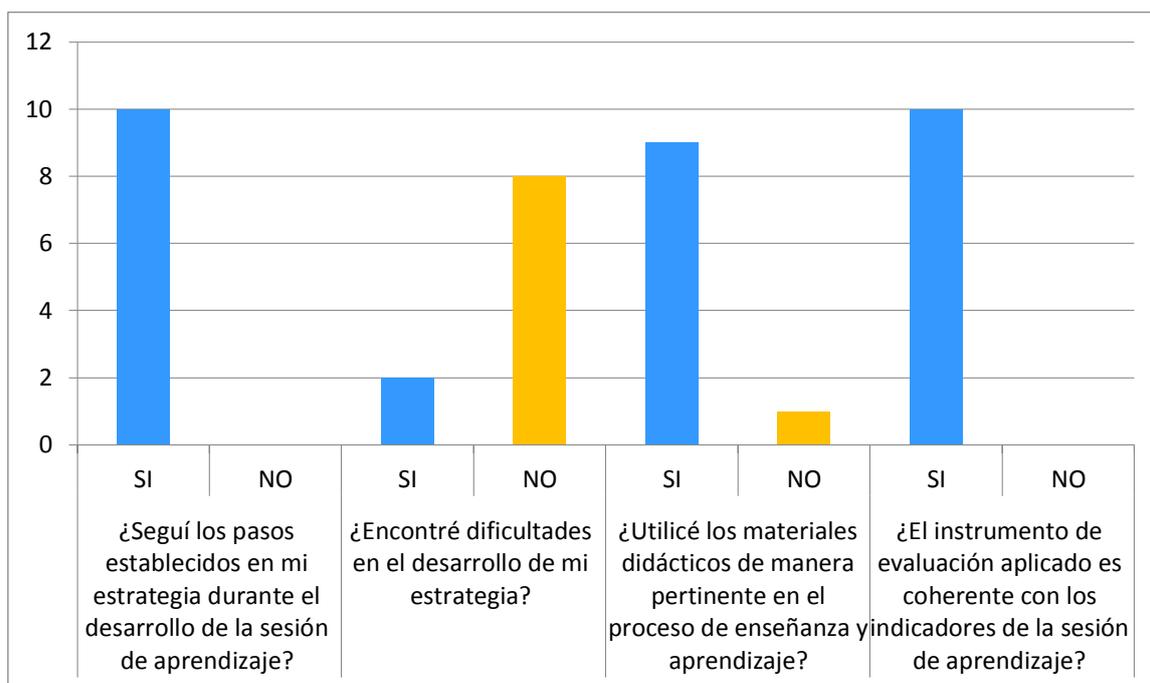
- Se plantea reglas de juego.
- Incentivó la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los estudiantes a la verbalización de lo que están experimentando.
- Planteó situaciones retadoras que demandan una búsqueda de soluciones.
- Propició la representación pictórica, la representación, gráfica, simbólica y vivencial por parte del estudiante.
- Promuevo la exposición de sus trabajos de cada uno, para que así puedan mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.
- En la mayoría utilice adecuadamente el tiempo de cada momento de las sesiones de aprendizaje.
- Promuevo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo y la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes.
- Celebró los logros satisfactorios de los estudiantes

TABLA N° 03
DISCUSIÓN DE DIARIOS REFLEXIVOS

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

Fuente: Matriz N° 3 Análisis de diarios reflexivos

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



Fuente. Tabla N° 3: Discusión de diarios reflexivos.

En el Gráfico N° 03, haciendo una autoevaluación al respecto de la aplicación del plan de acción en procura del mejoramiento de mi práctica pedagógica, observé que:

- No encontré dificultad alguna, en la utilización de las situaciones lúdicas, porque seguí una secuencialidad de los pasos pre establecidos para cada sesión.
- En todas las sesiones, se utilizó a la rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de cada capacidad.
- Asumí como una recomendación general utilizar el juego para el logro de las competencias matemáticas.

TABLA N° 04

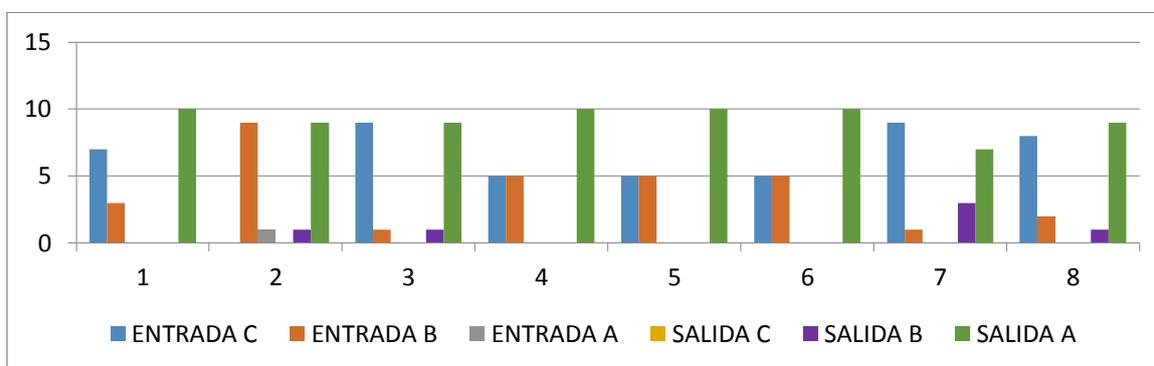
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA SEGÚN NÚMERO DE ESTUDIANTES

N° de estudiantes	ENTRADA			SALIDA		
	C	B	A	C	B	A
1	7	3	0	0	0	10
2	0	9	1	0	1	9
3	9	1	0	0	1	9
4	5	5	0	0	0	10
5	5	5	0	0	0	10
6	5	5	0	0	0	10
7	9	1	0	0	3	7
8	8	2	0	0	1	9

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

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA SEGÚN NÚMERO DE ESTUDIANTES



Fuente: Tabla N° 04 Resultados de aprendizaje de la lista de cotejo de entrada y salida según número de estudiantes

En el Gráfico N° 04, se muestra los resultados de la evaluación de entrada y salida de los 8 estudiantes de 5 años con los cuales he desarrollado la investigación acción de la labor pedagógica; nuestros estudiantes según la evaluación de entrada no respondieron a los indicadores propuestos pero al final de la aplicación del plan de acción según la evaluación de salida se han obtenido resultados eficientes, dando validez a la hipótesis de acción y mejora de la práctica pedagógica.

TABLA N° 05

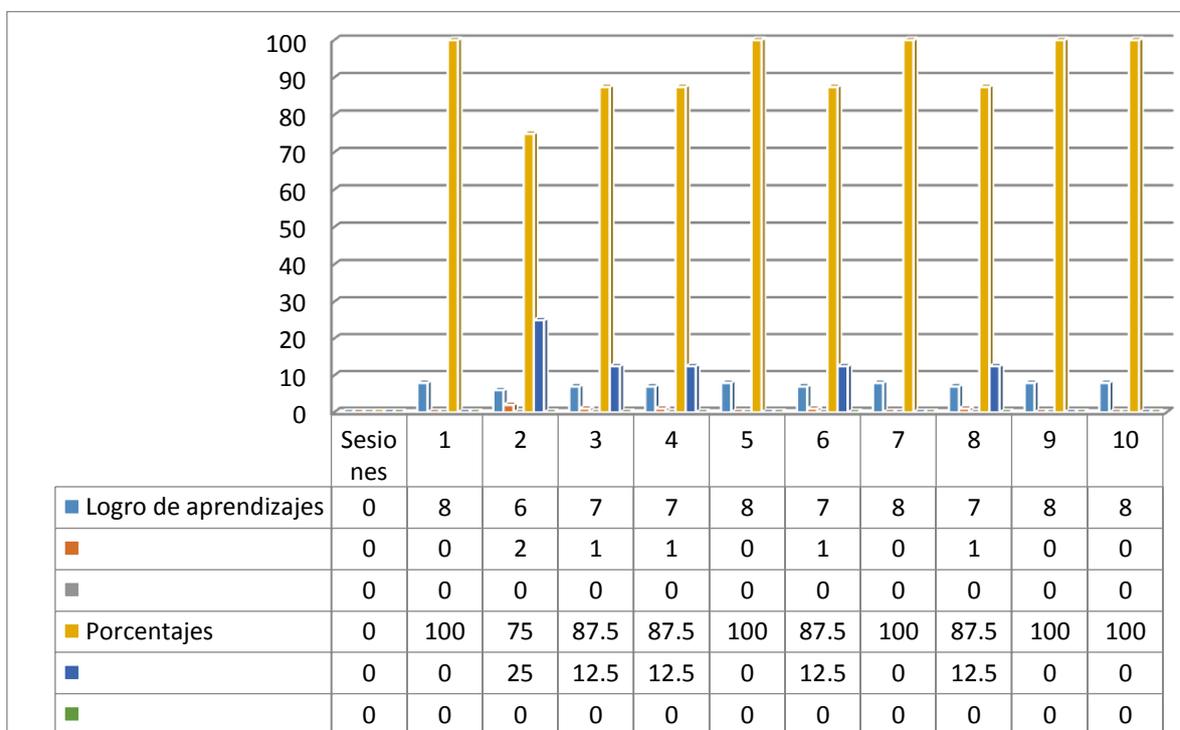
LOGRO DEL APRENDIZAJE POR INDICADOR Y SESIÓN

Sesiones	Logro de aprendizajes			Porcentajes		
	A	B	C	A	B	C
1	8	0	0	100%	0%	0%
2	6	2	0	75%	25%	0%
3	7	1	0	87.5 %	12.5%	0%
4	7	1	0	87.5 %	12.5%	0%
5	8	0	0	100%	0%	0%
6	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
7	8	0	0	100%	0%	0%
8	7	1	0	87.5%	12.5%	0%
9	8	0	0	100%	0%	0%
10	8	0	0	100%	0%	0%

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

GRÁFICO N° 05

NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN



Fuente: Matriz N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión.

En el Gráfico N° 05 se muestra:

- En la primera sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 100% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 0% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la segunda sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 75% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 25% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la tercera sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 87.5% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 12.5% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la cuarta sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 87.5% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 12.5% de estudiantes obtuvieron B (proceso).

- En la quinta sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 100% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 0% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la sexta sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 87.5%, de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 12.5% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la séptima sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 100% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 0% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la octava sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 87.5%, de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 12.5% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la novena sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 100% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 0% de estudiantes obtuvieron B (proceso).
- En la décima sesión de aprendizaje el nivel de logro del indicador muestra que 100% de estudiantes obtuvieron el criterio de evaluación A (logrado) y el 0% de estudiantes obtuvieron B (proceso).

Por lo tanto nuestros estudiantes muestran un aprendizaje logrado de calificativo A. Se comprueba la hipótesis de acción: La aplicación de situaciones lúdicas como: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras, para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016.

6.2.Triangulación

En dicha triangulación, se han utilizado dos métodos de recolección de datos como: el diario reflexivo y la lista de cotejo, que han proporcionado a dicho trabajo información cualitativa y cuantitativa. Para lo cual se muestra los siguientes cuadros.

Triangulación sobre la aplicación de la estrategia

DIARIO REFLEXIVO		FICHA DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMENTARIOS
PREGUNTA 1	PREGUNTA 2		
Teniendo presente el diario reflexivo contenido en la Matriz N°3, tenemos que en las 10 sesiones la estrategia más utilizada es la planificación previa de la sesión de aprendizaje.	De las 10 sesiones, no se encontró dificultad alguna en el desarrollo de las estrategias.	En las 10 sesiones se han cumplido con el total de ítems previsto en el desarrollo de la estrategia de situaciones lúdicas para mejorar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	He aplicado mi estrategia sin dificultades siguiéndolos pasos establecidos sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de la misma.

Triangulación sobre los logros de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA	LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	LISTA DE COTEJO DE SALIDA	COMENTARIO
Teniendo presente el	En el desarrollo de las capacidades e	En cuanto al desarrollo de la	Teniendo presente que he aplicado la estrategia

diario reflexivo contenido en la Matriz N° 4, en la evaluación de entrada se tiene que 7 niños no lo aplicaban la estrategia de situaciones lúdicas y solo 1 aplicaba la estrategia	indicadores al finalizar todos los 8 estudiantes lograron el propósito de mejorar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través de la estrategia de situaciones lúdicas	prueba de salida todos los 8 estudiantes lograron desarrollar los indicadores de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	sin dificultades siguiendo los pasos establecidos sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de la misma. Tenemos como resultado positivo ya que en 4 sesiones se logró a un 100% y en 3 al 90% y en una de ellas a un 70%.
---	--	--	--

6.3. Lecciones aprendidas.

Durante la aplicación del trabajo de investigación: “Aplicación de situaciones lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota, 2016.” he aprendido lo siguiente:

- Esta etapa ha sido muy significativa con respecto a mi formación como docente del nivel inicial, puesto que la aplicación de situaciones lúdicas en el área de Matemática me ha permitido desarrollar en mis estudiantes sus capacidades, habilidades, destrezas para la resolución de problemas.
- Además dicho trabajo me ha permitido mejorar la práctica pedagógica, puesto que durante este trabajo he tenido que aplicar un diagnóstico a través de los diarios de campo, y poder detectar las debilidades y fortalezas de mi labor pedagógica para de esta manera priorizar el tema de investigación.

- Aprendí a utilizar diferentes instrumentos como : diarios de campo, lista de recojo de entrada y salida , la rúbrica y el diario reflexivo; los cuales son pertinentes con mi trabajo de investigación porque me han permitido el recojo de información y poder contribuir con la mejora de la práctica pedagógica en los estudiantes. Lo dificultoso de dicha investigación es los escasos conocimientos de su aplicación de algunos instrumentos.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Para comunicar los resultados se tuvo en cuenta a los beneficiarios directos e indirectos del proceso de mejora de la Práctica pedagógica mediante la siguiente matriz de difusión.

Matriz de difusión.

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Asamblea de Padres de Familia	Los 8 estudiantes de la I.E N° 367-Mollebamba aprendieron a identificar cantidades, agrupar objetos, seriar, comparar objetos, representar agrupación de objetos y a expresar en forma oral los números ordinales. Esto lo lograron a través de situaciones lúdicas	Los Padres de Familia se compromet en a utilizar estas situaciones lúdicas con medio de apoyo para el aprendizaje de las matemáticas.	Aprendieron que mediante la utilización de situaciones lúdicas se logran aprendizajes eficientes, por lo tanto se recomienda a los docentes utilizar dicha	Celebrando el día del logro, a través de un pasacalle donde participan la comunidad educativa. Los estudiantes exponen sus logros obtenidos y se comprometen a mejorar sus aprendizajes. Además la docente da a conocer que mediante la utilización de situaciones lúdicas en la práctica pedagógica

	(juego). Se debe reforzar la socialización.		estrategia.	se logra aprendizajes eficientes.
--	---	--	-------------	-----------------------------------

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

- La investigación acción pedagógica de tipo cualitativa me permitió mejorar mi práctica pedagógica referente a situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, utilizando el plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 367 del caserío Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, 2016, lo cual se evidencia a través de la Tabla N° 06 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida y la Tabla N° 07 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.
- El presente trabajo de investigación acción se sustenta en la teoría del juego simbólico de Fröebel, la teoría sociocultural de Vygotsky y la teoría de situaciones lúdicas, porque considero que las situaciones lúdicas son estrategias fundamentales en la educación inicial, ya que nosotras como educadoras tenemos que incluir en nuestra Práctica pedagógica con nuestros estudiantes. Éstas han permitido desarrollar una nueva práctica pedagógica y lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, tal como se muestra en los resultados presentados en la Tabla N° 04 Aplicación de estrategias según las sesiones y Tabla N° 5 Análisis de diarios reflexivos.
- La reconstrucción de la práctica pedagógica es a través de un Plan de Acción concreto y viable que responde al problema planteado fundamentado en el enfoque intercultural, tal como se demuestra en la Tabla N° 04 Análisis de Sesiones de Aprendizaje, demostrando una mejora en la labor pedagógica con nuestros estudiantes.
- La aplicación de situaciones lúdicas como: Cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras ha mejorado la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de Matemática, teniendo como resultado positivo en la Tabla N° 07 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión en donde se verifica que en 5 sesiones de aprendizaje 8 estudiantes han logrado un porcentaje de 100%, en 4 sesiones de aprendizaje 7 estudiantes han logrado un porcentaje de 87.5% y en 1 sesión de

aprendizaje 6 estudiantes han logrado un porcentaje de 75%. Por lo tanto nuestros estudiantes muestran un aprendizaje logrado de calificativo A.

SUGERENCIAS

- Se sugiere a los docentes del distrito de Huambos que vienen desempeñando su labor pedagógica en el nivel inicial, utilizar situaciones lúdicas en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, por lo que mejora nuestra práctica pedagógica y el rendimiento académico de los estudiantes.
- A los docentes del nivel inicial de la región Cajamarca sugerirles aplicar constantemente las situaciones lúdicas en el desarrollo de las actividades pedagógicas de las diferentes áreas curriculares, porque contribuyen de manera significativa en la mejora de la Práctica pedagógica.
- A la UGEL Chota como órgano descentralizado del Ministerio de Educación, a través de la Especialista de Educación Inicial brindar cursos de capacitación referente a la utilización de situaciones lúdicas en las áreas porque a contribuye a la mejora de la práctica pedagógica con nuestros estudiantes.
- Se sugiere que la utilización de situaciones lúdicas en el área de matemática mejora la práctica pedagógica con los estudiantes de la I.E N° 367 de Mollebamba-Huambos. Como se demuestra en los resultados obtenidos en la Tabla N° 07 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ademar, H. (2008). De Aprendizajes, Competencias y capacidades. Iberoamericana de Educación, 13.
- Álzate, t. &. (2002). El Diario de Campo. Medellín: Gaceta.
- Arroyo, F. &. (2015). Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en la institución educativa pública de Ate Vitarte. Lima: PUCP.
- Benites, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Innovación y Experiencias Educativas, 4.
- Bernandi, A. y. (2007). La educación actual en sus fuentes filosóficas. New York: D Appleton y Cla.
- Castillo, M. (2015). Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María. Chota: Instituto Superior de Educación Pública "Nuestra Señora de Chota".
- Castro, A. (2007). Intervenciones a propósito de la enseñanza de la matemática en el nivel inicial,. Buenos Aires .
- Cratty, J. (1974). Juegos Didácticos Activos . En J. Cratty, Juegos Didácticos Activos (pág. 38). México : Paz.
- De Zubiría, J. (1995). Estrategias metodológicas y criterios de evaluación. Colombia.: Fondo de publicaciones Bernardo Herrero Merino.
- Egido, I. (1999). La Educación Inicial en el ámbito Internacional :situación y perspectivas en Iberoamérica y en Europa. Iberoamericana de Educación , 154.
- Fabian, H. (2010). Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las matemáticas en los alumnos del 4° grado . México: Universidad Pedagógica Nacional: Unidad 096 DF Norte.
- Flores Velasco, M. H. (2008). Teorías Cognitivas de Educación. Lima: Pintado en Perú.
- Freire, P. (2007). La Educación como práctica de la libertad. México: Siglo XXI.
- García, P. (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Huerta. (2002). Enseñar a Aprender Significativamente. Lima: San Marcos .
- Maestro, F. (1996). Del tajo a replaceta:Juegos y divertimientos. Zaragoza.
- Marín, P. &. (2008). El placer de jugar: aprende y diviértete jugando con tus hijos. Barcelona: CEAC.

- Mejía, E. (2008). La investigación Científica en Educación. Lima: se.
- MINEDU. (2008). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima: MINEDU.
- MINEDU. (2012). Marco del buen desempeño docente. Lima.
- MINEDU. (2013). Desarrollo del Pensamiento Matemático II Ciclo, 3,4, 5 años de Educación Inicial. Lima.
- MINEDU. (2014). Marco del sistema curricular nacional. En MINEDU, Marco del sistema curricular nacional (pág. 23). Lima: minedu.
- MINEDU. (2015). Área Curricular Matemática. II Ciclo 3,4, 5 años de Educación Inicial. 18- 19.
- MINEDU. (2015). Desarrollo del pensamiento matemático y resolución de problemas. Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU. (2015). Investigación Acción I . Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial. En MINEDU, Investigación acción . Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (pág. 26). Lima.
- MINEDU. (2015). Psicomotricidad y juego libre para el desarrollo integral del niño. Lima.
- MINEDU. (2015). Área Curricular Matemática. II Ciclo 3,4, 5 años de Educación Inicial . En MINEDU., Rutas del Aprendizaje:¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? (págs. 18- 19). Lima .
- MINEDU. (2015). Investigación Acción I. Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial. En MINEDU, Investigación Acción I. Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (pág. 26). Lima.
- Morante, P. y. (2004). Aprendemos Jugando. Chiclayo: Indenor.
- Piaget.J. (1994). El niño: desarrollo y proceso de conocimiento. México: Antología Básica.
- Pitluk, L. (2009). Educar en el jardín maternal: enseñar y aprender de 0 a 3 años. Argentina: Novedades Educativas .
- Restrepo Gomez, B. (2004). La Investigación Acción Educativa y la construcción del saber pedagógico. En B. Restrepo, La Investigación Acción Educativa y la construcción del saber pedagógico (págs. 45-55). Bogotá: Educación y Educadores.
- Ribes, M. (2011). El Juego Infantil y su Metodología . Bogotá : MAD.
- Rodriguez, et al. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. sl: ALJIBE.
- Roque, W. (2010). Pedagogía y Currículo. Juliaca: Miranda.
- Sarramona, J. (1991). Fundamentos de la Educación. Barcelona: CEAC.

- Shuar, M. &. (1997). La situacion imaginari, el rol y el simbolo en el juego infantil. *Revista Colombiana de Psicología*, 82-88.
- Tafur, R. (1995). La tesis universitaria. Lima: MANTARO.
- Torres. (2002). El juego: una estrategia importante. *EDUCARE*, 289 - 296.
- Torres, A. (2012). Conoimientos Pedagógicos y Curriculares. Lima: Rubiños.
- Universidad Nacional de Cajamarca. (2014). Protocolo de la Escuela de Pos Grado de la UNC. Instructivo. Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- Vásquez, Y. (2015). Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 304 San Juan.Chota. Chota: I.S.E.P. "Nuestra Señora de Chota".

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis de acción	Sustento teórico	Evaluación	
				Indicadores	Instrumentos
Desconocimiento de situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367,	<p>Objetivo General.</p> <p>Aplicar situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota.</p> <p>Objetivos Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego de “cada cosa en su lugar” para lograr la competencia de 	La aplicación de situaciones lúdicas como: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras,	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Situaciones lúdicas que favorecen el logro de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad: cada cosa en su lugar, la carrera feliz, el dado, el quiwi, llenado de papas, saltando trabas, escogiendo piedritas, la marcha. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra pertinencia con la edad de los estudiantes. ▪ Contribuyen con el desarrollo de capacidades matemáticas. ▪ Agrupan objetos con un solo criterio(forma, tamaño y color) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diario reflexivo ▪ Rúbrica ▪ Sesiones de aprendizaje. ▪ Evidencias ▪ Lista de cotejo. ▪ Evidencias.

<p>Mollebamba, Huambos, Chota.</p>	<p>actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego de “la carrera feliz” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota. • Aplicar el juego del “dado” para lograr la competencia de actúa y piensa 	<p>para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje basados en la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seriación de objetos según criterios (grande a pequeño, grueso a delgado) ▪ Comparan cantidades de objetos (muchos, pocos, ninguno) ▪ Agregar y quitar objetos. ▪ Representa agrupación de objetos. ▪ Expresan los números ordinales. 	
------------------------------------	---	---	--	---	--

	<p>matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego “quiwi” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota. • Aplicar el juego “El llenado de papas” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en 				
--	--	--	--	--	--

	<p>situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego de “saltando trabas” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota. • Aplicar el juego de “Escogiendo piedritas” para lograr la competencia de actúa y piensa 				
--	---	--	--	--	--

	<p>matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego de “la marcha” para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota. 				
--	---	--	--	--	--

ANEXO 02

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN DE DIAGNÓSTICO

DIARIO DE CAMPO N° 1

I. DATOS GENERALES

1.1.NIVEL :	INICIAL
1.2.CICLO :	II CICLO
1.3.ÁREA :	MATEMÁTICA
1.4.ACTIVIDAD :	Identificamos posiciones: arriba – abajo
1.5.FECHA:	24 – 03 – 2015
1.6.HORA :	9:15 a 10:30
1.7.EDAD :	5 AÑOS
1.8.DOCENTE :	Yeni Díaz Vidarte

II. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Los niños ubicaron objetos arriba- abajo dentro de su contexto.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

manera ordenada, brindé indicaciones para el uso del material, entregué un globo a cada estudiante, encendí la música y al ritmo de ésta los niños bailan elevando el globo con sus manos arriba y dejando caer al piso.

Ingresamos al aula, entregué papel bond, crayolas, colores para que dibujen la actividad realizada dentro y fuera del aula, acompañé e incentivé que realicen sus trabajos, terminada su actividad les invité a que realicen sus trabajos, terminada su actividad les invité a que los estudiantes presenten sus trabajos en el sector “mis trabajitos”, para que todos observen y expliquen a sus compañeros lo que han dibujado. Realicé la metacognición: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? Se sintieron emocionados de haber trabajado y se despidieron mencionando hasta mañana profesora.

IV. INTERVENTIVA

Recordar las normas de convivencia en el aula.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Hice que saluden a sus compañeros	Ubiquen sus materiales de juego en el lugar correspondiente	Los niños levantaron la mano para participar	Se despidieron mencionando hasta mañana profesora	Les expliqué que debemos intentar llevar el orden en el aula		05
Material Didáctico	Repartí material de trabajo a cada estudiante	Entregué un globo a cada estudiante	Encendí la música	Entregué una hoja de papel bond, crayolas, lápices y pinturas.			4
Estrategias	Jugaron su juego preferido	Los estudiantes dieron sus respuestas orales a cada una de las interrogantes.	Los niños bailaron elevando el globo	Dijeron a sus compañeros lo que han dibujado			4
Ordenes	Di recomendaciones para que se ubicaran en sus mesas de trabajo.	Les dije que realizaremos una dinámica	Pedí a los estudiantes que mencionen los objetos que están arriba- abajo	Les dije que saliéramos al patio	Di indicaciones para que dibujen la actividad realizada	Invité a los estudiantes a presentar sus trabajos	6

Evaluación	Explicaron a sus compañeros lo que han dibujado	Realicé la metacognición: ¿Cómo se sintieron ? ¿Qué aprendieron?					
-------------------	---	---	--	--	--	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 2

I. DATOS GENERALES

1.1 NIVEL :	INICIAL
1.2 CICLO :	II CICLO
1.3 ÁREA :	MATEMÁTICA
1.4 ACTIVIDAD :	Nos ubicamos en el espacio: Delante – atrás
1.5 FECHA :	26 – 03 – 2015
1.6 HORA :	9:15 a 10:30
1.7 EDAD :	5 AÑOS
1.8 DOCENTE :	Yeni Díaz Vidarte

II. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Los niños se ubican Delante – atrás.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al iniciar mi sesión, hice que mis estudiantes saluden a sus compañeros, realizaron su juego preferido en el sector que ellos deseen. Acompañé a los estudiantes en el desarrollo de sus juegos y pregunté: ¿Qué construiste? ¿Por qué elegiste este sector?, se mostraron entusiastas cuando observaba sus construcciones realizadas. Indique que recojan y guarden sus juguetes en el lugar que corresponde. Les dije que se sienten en sus mesas de trabajo y desarrollemos las actividades de rutina, los niños levantaron la mano derecha para rezar, registraron su asistencia, mencionaron el día de la semana, participaron en el desarrollo de cada uno de las actividades de rutina. En el aula los estudiantes cumplieron con las consignas como: caminen hacia adelante, hacia atrás, saltaron hacia adelante y al toque del silbato. Planteé preguntas ¿Qué hemos realizado? ¿En qué posiciones nos hemos realizado? Anuncie el tema a desarrollar “adelante - detrás”. Coloqué en un papelógrafo para que los niños participen ubicando figuras adelante y luego detrás de la niña. Levantaron la mano para participar. Les recordé que trabajaran de manera ordenada en el aula. Les entregué papel bond, crayolas, lápices, etc.

Di indicaciones para que dibujen una pelota delante de la niña y un pollito detrás. Estuve pendiente del desarrollo de sus trabajos; el niño Esteven me dijo: profesora no puedo dibujar, le incentive al niño a que realice su trabajo. Luego pedí que expongan

sus trabajos a sus compañeros y coloquen en el sector mis trabajos. Realicé la metacognición: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? Se despidieron de su profesora con la palabra mágica “hasta mañana”

IV. INTERVENTIVA

Emplear términos pertinentes para su edad.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Saludaron a sus compañeros	Les recordé que trabajen de manera ordenada	Se despidieron con la palabra mágica	Levantaron la mano para participar			4
Ordenes	Realicen su juego su juego preferido en el sector que deseen	Indique que recojan y guarden sus juguetes	Les dije siéntense en sus mesas de trabajo	Caminaron hacia adelante hacia atrás	Dibujen una pelota delante de la niña y un pollito detrás		5
Estrategias	Se mostraron entusiastas al decirles ¡Qué bonito!	Participaron en cada actividad	Ubicaron figuras adelante – atrás	Exponen sus trabajos			4
Actividades de rutina	Levantaron su mano derecha para rezar	Registraron sus asistencia	Mencionaron con ayuda de la docente el día de la semana				3
Material didáctico	Al toque del silbato se sentaron	Coloqué un franelógrafo	Les entregué papel bond, crayolas.				3

Motivación	Estuve pendiente del desarrollo de sus trabajos	Incentive a que realicen sus trabajos	Acompañé a los niños en el desarrollo de sus juegos				3
-------------------	---	---------------------------------------	---	--	--	--	---

DIARIO DE CAMPO N° 3

I. DATOS GENERALES

1.1 NIVEL :	INICIAL
1.2 CICLO :	II CICLO
1.3 ÁREA :	Matemática
1.4 ACTIVIDAD:	Reconociendo nociones grueso- delgado.
1.5 FECHA:	07- 04 – 2015
1.6 HORA :	9:15 a 10:30
1.7 EDAD :	5 AÑOS
1.8 DOCENTE :	Yeni Díaz Vidarte

II. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: identifican objetos gruesos y delegados.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Di la bienvenida a mis niños y niñas, les pedí que realicen su juego libre en los sectores, siempre estuve pendiente de sus juegos. Realicé las actividades de rutina, les recordé las normas de compromiso en el aula. Les dije que salieran al patio de manera ordenada, observaron diferentes árboles y recolectaron hojas, palitos. Regresaron al aula manteniendo el orden. Colocaron su material en sus mesas y les pregunté: ¿Qué observaron? ¿Qué recolectaron? Levantaron la mano para participar en cada una de las preguntas. Les pedí que observen el material recolectado, que manipulen y descubran la diferencia entre los objetos, les expliqué que a nuestro alrededor existen objetos, animales, y personas que tienen dimensiones gruesas y delgadas. Les pedí que busquen en el aula objetos gruesos y delgados para plasmar lo explicado. Participaron con entusiasmo en todas las actividades, formé grupos de trabajo y repartí papel sábana, goma. Di indicaciones para que clasifiquen su material recolectado en gruesos y delgados. Participaron de manera activa los integrantes de grupo. Me acerqué a cada grupo para apoyarles en el trabajo realizado, verifiqué y les pregunté: ¿terminaron sus trabajos?, contestaron si, si, si.....dije que en forma voluntaria un integrante explicara su trabajo realizado. Colocaron sus trabajos en el museo, les felicité por sus trabajos. Nos despedimos cantando “hasta mañana”.

IV. INTERVENTIVA

No trabajaron todos los participantes.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Le recordé las normas	Levantaron la mano para participar en orden	Se despidieron de su profesora				3
Ordenes	Pedí que se ubicaran en el sector que desean realizar su juego	Los estudiantes salieron al patio	Ubicaron su material recolectado en sus mesas	Buscaron objetos gruesos – delgados en el aula	Di consignas para clasificar objetos gruesos y delgados.		5
Estrategias	Observaron diferentes arboles	Participaron con entusiasmo en las actividades indicadas	Participaron de manera activa los integrantes del grupo	Explicaron sus trabajos de grupo			4
Actividades de rutina	Di la bienvenida a los estudiantes	Desarrollaron las actividades de rutina					2

Motivación	Explique a los estudiantes que hay objetos, personas animales con diferentes dimensiones gruesas- delgadas	Formé grupos de trabajo	Me acerqué a cada grupo para apoyarlos	Les felicité por sus trabajos realizados			4
Material didáctico	Recolectaron hojas y palitos de diferentes tamaños	Repartí papel sabana, goma, etc.					2

DIARIO DE CAMPO N° 4

I. DATOS GENERALES

1.1 NIVEL :	INICIAL
1.2 CICLO :	II CICLO
1.3 ÁREA :	MATEMÁTICA
1.4 ACTIVIDAD:	Reconocemos nociones largo – corto
1.5 FECHA:	08 – 04 – 2015
1.6 HORA :	9:15 a 10:30
1.7 EDAD :	5 AÑOS
1.8 DOCENTE:	Yeni Díaz Vidarte

II. **INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA:** Los niños identifican objetos largos y cortos.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recepcioné a los estudiantes, les di la bienvenida, e indique que realicen su juego libre en el sector preferido. Acompañé en cada momento a los estudiantes en el desarrollo de su juego, les felicité por su trabajo realizado. Recogieron y guardaron su material de juego, les dije que se pongan de pie para rezar, luego les pregunté: ¿Quiénes faltaron?, colocaron su tarjeta de asistencia, les di indicaciones que se sentaran.

Pegue los nombres de los niños elaborados en cartulina en la pizarra y les pregunté ¿qué observaron? ¿Qué son? ¿Son todos iguales? Les di órdenes para que en forma voluntaria ubiquen en un lado los nombres cortos y en el otro lado los nombres largos. Los niños participaron de manera activa, dieron sus ideas de organización del trabajo. Participaron comentando que por donde caminan encuentran palitos largo y corto. Les di indicaciones para salir al patio y y que recogieran objetos largos y cortos, mostraron a sus compañeros lo recolectado. Entregué a cada estudiante material fotocopiado para que identifiquen dibujos largos y cortos. Les dije que cojan sus crayolas, pinturas para adornar sus trabajos. Felicite a cada estudiante de su trabajo realizado, colocaron sus trabajos en el sector indicado. Les indique que guarden sus materiales de trabajo y que a la hora de salida dejen en orden su aula. Se despiden cantando hasta mañana.

IV. INTERVENTIVA

Dificultad para organizar los nombres largos y cortos.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Guardaron sus materiales	Dejaron en orden su aula.					2
Ordenes	Recogieron y guardaron su material	Se pusieron de pie para rezar	Les dije que se sentaran	Ubicaron en un lado los nombres cortos y en el otro lado los largos	Recogieron objetos largos y cortos.		5
Estrategias	En forma voluntaria participaron	Participaron de manera activa	Dieron sus ideas de organización de trabajo	Encontraron palitos largos y cortos	Adornaron sus trabajos		5
Motivación	Acompañé en cada momento	Les felicite por sus trabajos	Salieron al patio	Cantaron la canción			4
Material didáctico	Nombres de los niños escritos en cartulina	Material fotocopiado	Cogieron sus crayolas, pinturas				3

DIARIO DE CAMPO N° 5

I. DATOS GENERALES

1.1 NIVEL :	INICIAL
1.2 CICLO :	II CICLO
1.3 ÁREA :	MATEMÁTICA
1.4 ACTIVIDAD :	Identifica mi lado derecho.
1.5 FECHA :	16 – 04 – 2015
1.6 HORA :	9:15 a 10:30
1.7 EDAD :	5 AÑOS
1.8 DOCENTE :	Yeni Díaz Vidarte

II. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Reconocen el lado derecho de su cuerpo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recibí a los niños con mucha alegría, saludaron a su profesora y compañeros, disfrutaron de su juego libre algunos estudiantes otros permanecieron sentados conversando. Pedí a mis estudiantes que se pusieran de pie para cantar la canción “como están amigos”, pregunté ¿les gusto la canción? ¿De qué trata la canción?

Inicie las actividades rezando la oración del día, luego les pedí que coloquen su tarjeta de asistencia. Les di indicaciones para que levanten la mano derecha, pie derecho, oreja derecha; participaron emocionados cada uno de los niños. Les recordé que levanten la mano para participar. Les dije niños vamos a salir al patio, dijeron que sí. Les ubique en filas y mediante juegos les expliqué el lado derecho de su cuerpo. Presenté un muñeco pintado de color rojo, les pregunté ¿Qué observaron? ¿Qué lado estaba pintado?, ¿de qué color estaba pintado?, les mostré hilo de color rojo y les coloqué en forma de pulsera en su mano derecha; se sintieron felices con su pulsera y prometieron practicar y recordar lo enseñado, dieron respuestas orales. Repartí material de trabajo como témpera roja, papel bond. Di indicaciones para utilizar la témpera, donde les coloqué témpera en la palma de su mano y ellos por si solos plasmaron su mano en la hoja de papel bond. Una vez terminado el estampado pedí que laven sus manos, regresaron al aula a verificar sus trabajos, cogieron sus tarjetas de nombres y escribieron sus nombres en sus trabajos.

Les recordé que trabajen de manera ordenada y que guarden sus materiales de trabajo en su lugar. Invité a exponer sus trabajos de manera voluntaria y explicaron cómo se sintieron al momento de realizar sus trabajos. Salieron a sus casas, les pedí que dejaran en orden el aula.

IV. INTERVENTIVA

Mejorar mis estrategias para las siguientes actividades.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Saludaron a su profesora y compañeros	Levantaron la mano para participar	Dejaron ordenada su aula	Les recordé que trabajen de manera ordenada			4
Ordenes	Levantaron la mano derecha, pie derecho	Cogieron su oreja derecha, ojo derecho	Trabajaron con la t�mpera roja cogieron sus tarjetas	Se lavaron las manos	Transcribieron sus nombres		5
Estrategias	Disfrutaron de su juego libre	Permanecieron conversando	Participaron emocionados cada uno de ellos	Prometieron recordar lo trabajado	Expusieron sus trabajos		5
Actividades de rutina	Se inici� con la oraci�n del d�a	Colocaron su tarjeta de asistencia					2
Motivaci�n	Recib� a los ni�os con alegr�a	Cantaron una canci�n : como est�n amigos	Salimos al patio	Les ubiqu� en filas	Les expliqu� su lado derecho	Con su mano derecha de tempera fijaron en el papel bond	6
Material	Les present� un mu�eco pintado	Mostr� hilo de color rojo	Les coloqu� un pulsera roja en la	Entregu� material :			4

didáctico	e olor rojo su lado derecho		mano derecha	témperas, crayolas, lápices, etc			
------------------	--------------------------------	--	--------------	--	--	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 6

I. DATOS GENERALES

1.2.NIVEL :	INICIAL
1.3.CICLO :	II CICLO
1.4.ÁREA :	MATEMÁTICA
1.5.ACTIVIDAD :	identifico mi lado izquierdo
1.6.FECHA :	21 – 04 – 2015
1.7.HORA :	9:15 a 10:30
1.8.EDAD :	5 AÑOS
1.9.DOCENTE:	Yeni Díaz Vidarte

II. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Reconocen el lado izquierdo de su cuerpo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recepcioné a mis niños, saludaron a sus compañeros y escogieron su sector preferido, observé sus juegos realizados, llegado el momento les pedí que guarden sus juegos. Pedí que se pongan de pie para dar gracias a Dios y luego colocaron su asistencia. Realizaron una caminata por el salón, les recordé que deben mantener el orden. Ordené que levanten la mano izquierda, pie izquierdo, que cogieran la oreja izquierda.

Pedí que formaran los niños a un costado y las niñas al otro lado. Al inicio no entendieron de como ubicarse, pero con mi ayuda se colocaron en el lugar adecuado. Me coloqué al frente de ellos, les mostré una imagen de una niña pintada el lado izquierdo, observaron la imagen, les pregunté ¿qué observaron? ¿Por qué hemos pintado solo un lado? ¿Qué lado estuvo pintado?, levantaron la mano para participar y respondieron las preguntas planteadas. Entregué papel bond conteniendo la imagen de un niño que a su lado izquierdo dibujarán una pelota, los estudiantes fueron al sector mis materiales y trajeron el material a utilizar en el desarrollo de su trabajo, algunos tuvieron dificultad para ubicar su lado izquierdo, pero les recordé su lado izquierdo y el lugar donde dibujarán, por eso estuve pendiente del desarrollo de sus trabajos.

Se ubicaron en sus mesas de trabajo y me mostraron sus trabajos con la frase “mire profesora estaba bien.....” les dije esta bonito. Terminaron sus trabajos, se dirigieron

al lugar donde están sus nombres cogen su tarjeta y transcribieron sus nombres en su hoja de trabajo, lo que no pudieron me acerqué y con mi ayuda realizaron sus trabajos significativos. Expusieron sus trabajos, y explicaron cómo se sintieron al realizar su trabajo. Les felicité a todos mis niños y les recordé lo trabajado en el día a través de preguntas ¿cuántos lados tenemos? ¿Qué lado hemos pintado? Les recordé que terminado sus trabajos deben dejar en orden el aula. Se despidieron con la palabra mágica

IV. INTERVENTIVA

Utilizar diversos materiales didácticos.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Saludaron a sus compañeros	Siempre les recordé de mantener el orden	Dejaron ordenada el aula	Mencionaron la palabra mágica hasta mañana			4
Ordenes	Les pedí que guarden los objetos	Levantaron la mano izquierda, pie izquierdo	Cogieron la oreja izquierda	Ubíquense en sus mesas de trabajo	Explicaron cómo se sintieron al realizar sus trabajos.		5
Estrategias	Escogieron su sector preferido	No entendieron como ubicarse	Observaron la imagen	Les pregunté ¿qué observan? ¿qué lado está pintado?	Levantaron la mano y dijeron Yo profesora.	Llamaron a su profesora.	6
Actividades de rutina	Se pusieron de pie para dar gracias	Colocaron su asistencia					2
Motivación	Observé sus juegos	Realizaron una caminata por el salón	Ayude a colocarse en el lugar indicado	Me coloqué al frente de ellos	Estuve pendiente del desarrollo de sus trabajos	Ayudé a realizar sus trazos significativos.	6

Material didáctico	Se mostró una imagen pintada su lado izquierdo	Papel bond, lápices, crayolas					2
---------------------------	--	-------------------------------	--	--	--	--	---

DIARIO DE CAMPO N° 7

I. DATOS GENERALES

1.1 NIVEL :	INICIAL
1.2 CICLO :	II CICLO
1.3 ÁREA :	MATEMÁTICA
1.4 ACTIVIDAD:	Nos ubicamos dentro - fuera.
1.5 FECHA:	24 – 04 – 2015
1.6 HORA :	9:15 a 10:30
1.7 EDAD :	5 AÑOS
1.8 DOCENTE:	Yeni Díaz Vidarte

II. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Los niños reconocen la noción dentro- fuera en material gráfico.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al iniciar el día di la bienvenida a los niños y niñas, invite a ubicarse en su juego libre en los espacios de su aula. Estuve pendiente de sus construcciones, juegos, curiosidades. Además les felicité por sus juegos ejecutados. Ellos disfrutaron de sus curiosidades, construcciones realizadas con sus materiales.

Llegado el momento les dije que guarden sus materiales utilizados. Inicie la clase con la oración del día, luego colocaron su cartel de asistencia, participaron de forma voluntaria. Les dije que formen un círculo los niños y niñas; les orienté en la formación del círculo. Se inició el juego “el gato y el ratón”, se prepararon para jugar, todos participaron. Terminado el juego, les pregunté ¿qué animal estuvo dentro del círculo? ¿Qué animal estuvo fuera del círculo? Los niños levantaron la mano de manera ordenada y participaron y responder las preguntas. Les dije que hoy día vamos a ver qué cosas están dentro y fuera. Les mostré la ula ula y la coloqué en el piso, entregué una pelota para que cada niño de manera ordenada coloque dentro y fuera según lo indicado, sintieron alegría al participar. Los niños y niñas cogieron sus cuadernos, lápices y dibujen las actividades que se realizaron. Expusieron sus trabajos. Realice un repaso de lo trabajado a través de preguntas ¿qué aprendimos? ¿Cómo se sintieron?

¿Quiénes aportaron? Les pedí que en su casa practiquen con de juegos la noción dentro- fuera. Se despidieron mencionando hasta mañana

IV. INTERVENTIVA

Utilización del material del contexto en las siguientes actividades.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Ordenes	Les dije que guarden sus materiales utilizados	Levantaron la mano para participar					2
Estrategias	Invité a los niños y niñas a ubicarse para realizar sus juegos	Disfrutaron de su curiosidad en sus construcciones	Se prepararon para participar de manera ordenada	Dibujan sus actividades	Exponen sus trabajos		5
Actividades de rutina	Se inició la clase con la oración del día	Colocaron su cartel de asistencia	Se despidieron hasta mañana				3
Motivación	Di la bienvenida a los niños	Estuve pendiente de sus construcciones realizadas	Formaron un círculo	Iniciaron el juego el gato y el ratón	Les orienté a formar grupos		5
Material didáctico	Les mostré la ula, ula	Los niños y niñas colocaron su pelota	Cogieron sus cuadernos				3

Evaluación	Realizaron un repaso de lo desarrollado	Les pregunté ¿Cómo se sintieron ?¿quienes aportaron ?¿qué aprendimos?					2
-------------------	---	---	--	--	--	--	---

DIARIO DE CAMPO N° 8

I. DATOS GENERALES

1.1 NIVEL :	INICIAL
1.2 CICLO :	II CICLO
1.3 ÁREA :	MATEMÁTICA
1.4 ACTIVIDAD :	Nos ubicamos : cerca -lejos
1.5 HORA :	9:15 a 10:30
1.6 EDAD :	5 AÑOS
1.7 DOCENTE :	Yeni Díaz Vidarte

II. **INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA:** Describir ubicaciones de objetos usando las expresiones cerca- lejos.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los niños llegaron al jardín, saludaron a sus compañeros y profesora, luego ordené que escojan su espacio para realizar sus juegos, siempre les recordé que deben cuidar sus materiales. Inicié las actividades con la oración, colocaron su cartel de asistencia, etc. Les dije que salieran de sus sillas que fuéramos al patio a realizar diferentes movimientos corporales, y juegos de ubicaciones. Les pedí que se ubicaran cerca de su compañero, corrieran esquivando obstáculos y que se coloquen cerca y lejos. Una señal se trasladó hacia la almohadilla que estaba más cerca. Pedí que cojan sus petates y se sentaron en el piso; les entregué un dado y di órdenes para que colocaran cerca y luego lejos. Participaron activamente. Terminada la actividad les pregunté ¿Qué posición hemos practicado? Les expliqué con materiales del aula las posiciones trabajadas. Presente franelógrafo donde los niños pegaron siluetas cerca y lejos. Participaron de manera voluntaria. Estuve pendiente de su participación y al final realice la corrección. Entregué material fotocopiado, pedí que cogieran y ubicaron cerca y lejos. Presentaron sus trabajos realizados, guardaron sus materiales y se sentaron en sus mesas. Realicé un repaso de lo trabajado a través de preguntas ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Quiénes aportaron ideas? Respondieron a las preguntas de manera activa, se despidieron con la palabra mágica: hasta mañana.

IV. INTERVENTIVA

Mejorar mis estrategias

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Saludaron a sus compañeros	Cuidaron los materiales	Se despidieron con la palabra mágica “Hasta mañana ”				3
Ordenes	Ordené que escojan su espacio para jugar	Les dije que salgan de sus sillas	Les pedí que se ubiquen cerca de su compañero	Les pedí que se colocaran cerca lejos	Siéntense en sus mesas	Guarden sus materiales	6
Estrategias	Realizaron sus juego	Corrieron esquivando obstáculos	Participaron activamente	Presentaron sus trabajos	Estuve pendiente de su participación		5
Actividades de rutina	Iniciaron las actividades con la oración del día	Colocaron su cartel de asistencia					2
Motivación	Salieron al patio a realizar	Realizaron juegos de	A una señal se desplazaron	Les corregí	Les explique utilizando		5

	diferentes movimientos	ubicaciones			materiales		
Material didáctico	Indicaron que almohadilla que está cerca	Cogieron sus petates	Les entregué un dado	Presenté un franelógrafo	Pegaron siluetas	Entregué material fotocopiado	6
Evaluación	Realice u repaso de lo desarrollado a través de preguntas						1

DIARIO DE CAMPO N° 9

I. DATOS GENERALES

- 1.1 NIVEL :** INICIAL
1.2 CICLO : II CICLO
1.3 ÁREA : MATEMÁTICA
1.4 ACTIVIDAD: Conozco los colores en adornos de mi aula.
1.5 FECHA: 05 – 05 – 2015
1.6 HORA : 9:15 a 10:30
1.7 EDAD : 5 AÑOS
1.8 DOCENTE: Yeni Díaz Vidarte

- I. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA:** Identificar los colores: azul, amarillo y rojo en objetos de su aula.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Les indique que pasen al aula, luego invité que saluden a sus compañeros y que dejaran sus mochilas para que se ubiquen en su juego preferido por ellos; un niño mencionó: profesora yo no quiero jugar, deseo sentarme en mi silla. Mientras iban llegando los niños observe sus juegos realizados, les felicité diciendo “está muy bien” ellos se sintieron felices de realizar sus juegos, siempre les recordé que deben cuidar sus juegos; la niña Yoseli contestó: si malogramos no vamos a tener juguetes. Un niño se acercó y me dijo no hemos rezado, entonces les pedí que guarden sus juguetes para rezar la oración del día; se pusieron de pie y dijeron: tenemos que levantar la mano derecha. Terminado esta actividad, les dije ¿qué nos falta? , contesto Franklin, tenemos que colocar nuestra asistencia, con esto terminamos las actividades de rutina. Les pedí que salieran de sus sillas, ellos dijeron: ¿qué vamos hacer profesora? Entonces aproveché y les mostré cajitas con objetos de diferentes colores, los coloqué en sus mesas de trabajo; ellos detenidamente iban observando, les dije cojan lo que más les gusta; les pregunté ¿qué colores encontraron en las cajitas? ¿Qué colores les gustó? , se acercó un niño y me dijo: profesora yo tengo mi gorro de color rojo, entonces le dije muy bien y seguí preguntando; siempre ellos se mostraban emocionados al levantar la

mano para participar. Aproveche su participación y les dije que trabajaremos con el color rojo, amarillo y azul.

Les pedí que caminen por el aula cogiendo objetos de color azul, amarillo y rojo, les pedí que se ubiquen en sus sillas con los objetos recolectados. Mediante la dinámica “el rey manda” tenían que colocar cada color en su caja, habían algunos niños que se equivocaron, creo que no me entendieron tenía que explicarles mejor su trabajo a realizar. Terminado su participación les entregué hoja de papel bond con el dibujo de un payaso preguntaron ¿Qué vamos hacer? ¿Quiero pintarlo?, les dije que al payaso le faltaba algo y ellos me contestaron siiiisiiiiiiiiiiiiiiiiii globos entonces hay que dibujarlos profesora. Se pusieron a dibujarlo y luego pintaron, unos me dijeron no puedo otros dijeron: yo sí puedo te enseño. Aproveché el momento y le mostré un globo inflado para que dibujen en sus hojas creo que no debí mostrarles debería dejarles que su dibujo salga de ellos mismos. Terminado sus trabajos mostraron a sus compañeros, otros no terminaron de dibujar, dijeron que ya se cansaron.

Les dije que salieran a recreo y que la hora de regreso terminaran sus trabajos: ellos dijeron é muy contentos ¡ya profesora! ¡bien! Ingresaron al aula y concluyeron sus trabajos. Realicé la evaluación a través de preguntas ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo se sintieron? ¿qué colores hemos aprendido? Les recordé que terminado sus trabajos dejemos ordenado el aula. Se despidieron con la palabra mágica “hasta mañana”

III. INTERVENTIVA

La estrategia del juego resulto adecuada para la actividad, creo que se debe aplicar siempre esta estrategia.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Saludaron a sus compañeros	Les recordé que cuiden sus juegos	Dejaron ordenado el aula	Se despidieron con la palabra mágica			4
Ordenes	Les indiqué que ingresen al aula	Pedí que guarden los juguetes	Les pedí que salieran de sus sillas	Les dije que cojan lo que más les gusta	Caminaron por el aula y cogieron objetos	Ubíquense en las sillas	6
Estrategias	Estuvieron felices de realizar sus juegos	Dijeron tenemos que levantar la mano derecha	Levantaron la mano derecha para participar	Dibujaron globos	Mostraron sus trabajos a sus compañeros		5
Actividades de rutina	Realizaron la oración del día	Colocaron sus asistencia					2
Motivación	Observé sus juegos	Les felicité	Les dije muy bien	Trabajemos con el color amarillo	Dinámica el rey manda	Dibujen globos	6

Material didáctico	Mostré cajitas con objetos de diferentes colores	Entregué papel bond	Les di un globo inflado				3
Evaluación	Realizaron la evaluación a través de preguntas						1

DIARIO DE CAMPO N° 10

II. DATOS GENERALES

2.1 NIVEL :	INICIAL
2.2 CICLO :	II CICLO
2.3 ÁREA :	MATEMÁTICA
2.4 ACTIVIDAD:	Mi amigo el cuadrado
2.5 FECHA:	12 – 05 – 2015
2.6 HORA :	9:15 a 10:30
2.7 EDAD :	5 AÑOS
2.8 DOCENTE:	Yeni Díaz Vidarte

III. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: identifica el cuadrado asociándolo con objetos y representaciones gráficas de su entorno.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recepcione a los estudiantes, saludaron a sus compañeros, luego se dirigieron a realizar sus juego libres para disfrutar de sus materiales que existen en el aula, disfrutaron de sus juegos, construcciones realizadas, acompañé en cada momento el desarrollo de sus trabajos. Los niños dijeron: mire profesora mi casita, mi carro, estamos bañando las muñecas....., les dije está muy bonito se sintieron muy felices. Les recordé que debemos cuidar los materiales, si profesora dijeron en nuestras casas no tenemos estos juegos.

Paso el tiempo y les dije que guardaran sus materiales y dejen e orden el aula; el niño Hugo cantó: a guardar a guardar todo en su lugar; esto permitió que todos los niños empezaran a cantar. Entonces me di cuenta que debo enseñarles canciones para las diferentes actividades. Les dije que levanten la mano derecha para rezar la oración del día, luego dijeron: profesora colocamos nuestras tarjetas de asistencia, les entregué para que lo identifiquen su tarjeta y lo ubiquen en el sector de asistencia siempre les recordé mantener el orden en el aula.

Les pedí que salieran al patio de manera ordenada, les dije que se tenían idea de cómo es un cuadrado y que formen u cuadrado. Entonces Franklin dijo profesora: yo ayudo a armar el cuadrado, él les indicaba donde se coloquen para poder formar el cuadrado, cuantos lados tiene. Luego del juego realizado los niños de manera voluntaria

empezaron a formar su cuadrado, demostraron alegría y entusiasmo al realizar su actividad. Con la tiza dibujé en el piso el cuadrado y empezamos a jugar diciéndoles dentro del cuadrado y fuera del cuadrado.

Luego le mostré una cajita, luego canté una canción “qué era” estaban muy emocionados de descubrir lo que hay en la cajita. Terminamos de cantar y les pregunté ¿Qué hay en la caja? ¿Qué forma tiene la caja? ¿? De qué color está la caja?, contestaron de forma voluntaria y ordenada sus respuestas. Abrí la caja y les mostré lo que contenía.

Les entregue las tiras de papel y les dije que observen cada una de ellas, la niña Yoseli dijo: profesora podemos formar nuestro cuadrado, aproveché el momento y les pregunté ¿Cuántas tiras de papel necesitamos para formar el cuadrado? ¿Qué colores tiene las tiras? Respondieron de manera activa, terminado esto indique que empiecen a armar su cuadrado en sus mesas, algunos tenían dificultad decían: yo no puedo profesora, entonces me acerqué y les decía: si se puede; apoyándoles en la construcción de su cuadrado; otros desarrollaron de manera pausada, corregí algunos trabajos realizados por los niños. Entregué papel bond, les dije su cuadrado armado lo peguen en dicha hoja, entregue goma a cada grupo para pegar su cuadrado. Expusieron sus trabajos a sus compañeros, aproveché el momento para realizar un repaso del cuadrado que tiene cuatro lados iguales.

Les felicite por sus trabajos realizados y les realicé un repaso a través de preguntas ¿Qué hemos realizado hoy día? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? Contestaron voluntariamente cada estudiante, colocaron sus trabajos en el sector indicado, les hago recordar que deben limpiar el aula y salir a tomar su refrigerio.

IV. INTERVENTIVA

El material utilizado fue adecuado para la construcción de sus figuras.

SUMILLADO	Registro 1	Registro 2	Registro 3	Registro 4	Registro 5	Registro 6	F1
Normas de convivencia	Saludaron a sus compañeros	Mantener en orden el aula	Dejaron limpia el aula				3
Ordenes	Les dije que guarden sus materiales	Les dije que levanten la mano derecha	les dije que observen cada uno de los cuadrados				3
Estrategias	Realizaron sus juegos libres	Dijeron mire mi casita	Empezaron a cantar	Les ayudé a armar su cuadrado	Contestaron tiras de papel	Colocaron los trabajos en el sector indicado	6
Actividades de rutina	Rezaron la oración del día	Colocaron las tarjetas de asistencia					2

Motivación	Salieron al patio	Aproveche para explicarles cómo se forma un cuadrado	Con las tizas dibujaron un cuadrado	Cantaron una canción	Les felicite el trabajo realizado		5
Material didáctico	Les mostré una cajita	Entregué tiras de papel					2
Evaluación	Aproveché para realizar u repaso a través de preguntas						1

CONSOLIDACIÓN DE LAS RECURRENCIAS DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

RECURRENCIAS	®1	®2	®3	®4	®5	®6	®7	®8	®9	®10	fi
Normas de convivencia	X	X	X	X	X	X		X	X	X	10
Material didáctico	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Estrategias	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Ordenes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Motivación		X	X	X	X	X	X	X	X	X	09
Actividades de rutina		X	X		X	X	X	X	X	X	08
Evaluación	X						X	X	X	X	05

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

Categorías	Sub categorías	SopORTE Teórico	Fortalezas	Debilidades	Posibles Problemas
Material Didáctico	Material Impreso			El material impreso no es llamativo para los niños	Desconocimiento de estrategias para desarrollar mi practica pedagógica
	Material grafico		Presentación de material de acuerdo a la actividad		
Rutina	Saludo		Formación del hábito del saludo		
	Oración			Algunos niños no saben rezar	
	Juego libre	Teoría de Psicogenética de Piaget Teoría de Froebel		Poca participación en la construcción de sus juegos	
Motivación	Dinámicas	Teoría de asimilación cognitiva de Ausubel	Participación activa de los niños		
	Canciones	Teoría de asimilación cognitiva de Ausubel		Niños no tienen el mismo ritmo de aprendizaje	
Estrategias	Trabajo individual	Teoría de psicogenética de Piaget	Verificar las actividades de los niños		
	Trabajo grupal	Teoría sociocultural de Vigostky		No expresan sus ideas, emociones	
Evaluación	Meta cognición	Teoría de asimilación cognitiva de Ausubel	Reflexión de sus aprendizajes		
VACIOS: Poca utilización de situaciones lúdicas en el desarrollo de las sesiones del área de matemática.					

ANEXO 03**MATRICES DE PRESENTACIÓN DE RESULTADOS****MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE**

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1 Jugamos a cada cosa en su lugar	- Exploración de material concreto - Formulación de preguntas.	- Juego “cada cosa en su lugar” - Uso de material - Dibujo.	- Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 2 Jugamos a la carrera feliz	- Canción - Lluvia de ideas - Exploración de material concreto	- Juego: la carrera feliz. - Uso de material concreto - Dibujo.	- Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 3 Jugamos con el dado	- Exploración de material concreto - Formulación de preguntas	- Juego: jugamos con el dado. - Uso de material concreto - Dibujo.	- Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 4 Jugamos Quiwi	- Exploración de material concreto. - Lluvia de ideas.	- Juego: El Quiwi. - Uso de material concreto. - Dibujo.	- Meta cognición a través de preguntas.

<p>SESIÓN N° 5 Jugamos a cada cosa en su lugar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploración de material concreto. - Formulación de preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego : cada cosa en su lugar - Uso de material concreto - Dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> - Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 6 Jugamos a la carrera feliz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Lluvia de ideas - Exploración de material concreto 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: la carrera feliz. - Uso de material concreto - Dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> - Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 7 Jugamos al “llenado de papas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Lluvia de ideas - Exploración de material concreto 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego : llenado de papas - Uso de material concreto - Dibujo. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 8 saltando trabas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea - Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego : saltando trabas - Uso de material concreto - Dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> - Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 9 Escogiendo piedritas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situación problemática - Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego ordenamos tamaños - Uso del material concreto - Dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> - Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 10 Jugando la marcha</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: la marcha - Planteo de 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego : la marcha - Uso del material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meta cognición a través de preguntas.

	preguntas	- Dibujo.	
SISTEMATIZACIÓN	En 07 sesiones predomina la exploración de material concreto como estrategia para dar inicio a mis sesiones de aprendizaje	En todas las sesiones utilizo el juego y el material concreto complementado con el dibujo como estrategia para desarrollar mis sesiones de aprendizaje	En todas las sesiones predomina el uso de la metacognición como instrumento para evaluar mis sesiones de aprendizaje

MATRIZ N° 2 APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS

Sesión	SITUACIONES LÚDICAS											Total	
	Indicadores											Si	No
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	%	%
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	91	9
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	91	9
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	91	9
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
Si	10	10	10	10	10	10	10	7	10	10	10		
No	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0		
Si %	100	100	100	100	100	100	100	70	100	100	100		
No %	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0		

LEYENDA:

1. Planteo reglas de juego.
2. Incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los niños y niñas a la verbalización de lo que están experimentando.
3. Planteo situaciones retadoras que demandan una búsqueda de soluciones.
4. Estimulo la representación pictórica, mediante dibujos
5. Promuevo la representación, gráfica, y simbólica.
6. Promuevo la representación vivencial.
7. Promuevo la exposición de sus trabajos de cada uno, para que así puedan mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.
8. Utilizo adecuadamente el tiempo en cada momento de mis sesiones de aprendizaje.
9. Propicio la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes
10. Celebro los logros satisfactorios de los niños y niñas
11. Organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Sesiones	Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	Si, niños poco participativos, lo cual dificultad del desarrollo de la estrategia.	Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Si, se aplicó la rúbrica teniendo en cuenta el indicador y los ítems que son observables.	Respetar los tiempos en cada momento de nuestra actividad.
2	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	Si, por presencia de niños tímidos, no se incluyeron al grupo.	Si, utilice los materiales concretos. de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.	Desarrollar la metacognición al finalizar la sesión y hacerles participar a los niños de manera ordenada

3	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños	Incluir en el desarrollo de la estrategia el trabajo individualizado con cada niño niñas.
4	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.	Utilizar la etnomatemática.
5	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.	Plantear situaciones problemáticas de su vida cotidiana.
6	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.	Utilizar material de la zona.
7	Si, al realizar una	No, encontré	Si, utilice los	Sí, porque se aplicó	Hacer cumplir las

	planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	materiales concretos, de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.	reglas del juego.
8	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	Si, utilice los materiales concretos, de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.	Si, se trabajó la rúbrica donde se evalúa la participación de los niños y niñas en cada una de los ítems.	Rescatar los juegos de los niños.
9	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	Sí, se trabajó la rúbrica donde se evalúa la participación de los niños y niñas en cada una de los ítems.	Utilizar el juego para el logro de las competencias matemáticas.
10	Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.	No, encontré dificultades en el desarrollo de mis estrategias.	No, porque utilizaron su cuerpo.	Sí, se trabajó la rúbrica donde se evalúa la participación de los niños y niñas en cada	Utilizar actividades vivenciales

				una de los ítems.	
SISTEM ATIZACI ÓN	SÍ: 10 - NO: 0 La estrategia más utilizada es la planificación previa de la sesión de aprendizaje.	No se encontró dificultad alguna en el desarrollo de mis estrategias	En la mayoría de las sesiones se utiliza material concreto	si existe coherencia en el instrumento utilizado que en este caso es la rúbrica	Se recomienda desarrollar la metacognición al finalizar la sesión y hacerles participar a los niños de manera ordenada

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

Competencia		ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD																																																		
Capacidades		COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS.												MATEMATIZA SITUACIONES																																						
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "muchos", "pocos", "ninguno"		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.		Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño		Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.		Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida						Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida																									
	N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	entrada			salida			entrada			salida																					
1	C	A	C	A	C	A	C	A	B	A	B	A	C	A	C	A	C	A	B	A	C	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	7	3	0	0	0	10	70	30	0	0	0	100						
2	A	A	B	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	0	9	1	0	0	9	0	90	10	0	0	90								
3	C	A	C	A	C	A	C	A	B	A	C	A	C	A	C	A	C	B	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	9	1	0	0	1	9	90	10	0	0	10	90								
4	C	A	C	A	C	A	B	A	B	A	B	A	C	A	C	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	5	5	0	0	0	10	50	50	0	0	0	100								
5	B	A	B	A	B	A	B	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	5	5	0	0	0	10	50	50	0	0	0	100								
6	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	5	5	0	0	0	10	50	50	0	0	0	100								
7	C	A	C	B	C	A	C	A	B	B	C	A	C	A	C	A	C	A	C	B	C	A	C	B	C	A	C	B	C	A	C	B	9	1	0	0	3	7	90	10	0	0	30	70								
8	C	A	C	A	C	A	C	B	B	A	B	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	C	A	8	2	0	0	1	9	80	20	0	0	10	90								
Total frecuencia total	C	5	0	5	0	5	0	4	0	1	0	3	0	6	0	6	0	5	0	3	0																															
	B	1	0	3	2	2	0	4	1	6	1	4	0	2	0	2	0	2	1	5	1																															
	A	2	8	0	6	1	8	0	7	1	7	1	8	0	8	0	8	1	7	0	7																															
Total porcentaje	C	62.5	0.0	62.5	0.0	62.5	0.0	50.0	0.0	12.5	0.0	37.5	0.0	75.0	0.0	75.0	0.0	62.5	0.0	37.5	0.0																															
	B	12.5	0.0	37.5	25.0	25.0	0.0	50.0	12.5	75.0	12.5	50.0	0.0	25.0	0.0	25.0	0.0	25.0	12.5	62.5	12.5																															
	A	25.0	100.0	0.0	75.0	12.5	100.0	0.0	87.5	12.5	87.5	12.5	100.0	0.0	100.0	0.0	100.0	12.5	87.5	0.0	87.5																															

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

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																		Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes													
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas									Matematiza situaciones																							
Indicador	Agrupar objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada	Realizar representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco elementos.	Expresar la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”	Expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado	Expresar en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.	Expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño	Agrupar objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.	Identificar cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Identificar cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Logro de aprendizaje																						
Nivel de logro	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje															
Sesión	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A			
1	0	0	8																									0	0	8	0	0	100
2				0	2	6																						0	2	6	0	25	75
3																			0	1	7							0	1	7	0	12.5	87.5
4																			0	1	7							0	1	7	0	12.5	87.5
5																0	0	8										0	0	8	0	0	100
6							0	1	7																			0	1	7	0	12.5	87.5
7							0	0	8																			0	0	8	0	0	100
8										0	1	7																0	1	7	0	12.5	87.5
9													0	0	8													0	0	7	0	0	87.5
10													0	0	8													0	0	8	0	0	100
Frecuencia	0	0	8	0	2	6	0	0	8	0	1	7	0	1	7	0	0	8	0	0	8	0	1	7	0	1	7						
Porcentaje	0	0	100	0	25	75	0	0	100	0	12.5	87.5	0	12.5	88	0	0	100	0	0	100	0	12.5	87.5	0	12.5	87.5						
Legenda:	C = Inicio			B = Proceso			A = Logrado																										

ANEXO 04

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E. :	N° 367-MOLLEBAMBA
1.1. EDAD :	5 años
1.2. DOCENTE :	YENI DÍAZ VIDARTE
1.2. FECHA:	16 -03-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

2.2. SESIÓN:	N° 01
2.3. NOMBRE DE LA SESION:	Jugamos a cada cosa en su lugar
2.4. EDAD:	5 años
2.5. DOCENTE:	Yeni Díaz Vidarte
2.6. DURACIÓN:	45 minutos

III. PRODUCTO : Los niños y niñas diferencian e identifican el color rojo y azul.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: Agrupar objetos según un solo criterio: color rojo y azul.

Área	Competencia	Capacidad	Campo Temático	Indicador de Desempeño – Edad
				5 años
Matemática	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS.	AGRUPACIÓN	Agrupar objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para salir al patio, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Exploramos el material para descubrir, a través de preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué colores observan?, cómo podemos jugar con estos materiales? ¿Cómo podemos guardar los juguetes para que cada cosa este en su lugar? ✓ Hoy vamos a jugar a cada cosa en su lugar. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bolsa ✓ Juguetes ✓ caja forrada ✓ silbato 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En el patio, la maestra reparte a cada equipo una bolsa de juguetes y se coloca a una distancia considerable, frente a una caja (forrada) la que tendrá un cartel que indica un color. La docente invita a los niños a buscar dentro de la bolsa objetos de los colores que indica las cajas y 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bolsa ✓ Juguetes ✓ caja forrada ✓ silbato ✓ papel bond ✓ crayolas 	25 min

	<p>colocarlos dentro de ella, en un lapso de un tiempo determinado. La profesora utilizará un silbato para controlar el tiempo, es decir al toque del silbato los niños estarán en el lugar del inicio.</p> <p>✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué caja contiene más y menos objetos según el color. ?.</p> <p>✓ Dibujan lo que han realizado en el juego utilizando crayolas y colores de color rojo y azul.</p> <p>✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros de manera individual.</p>	<p>✓ lápices de color</p> <p>✓ colores</p>	
Cierre	<p>✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir los colores?</p>	<p>✓ dibujos</p>	<p>10 min</p>

VI. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	367
1.2. Lugar:	Mollebamba
1.3. Fecha:	16 de marzo del 2016
1.4. Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

2.1. Sesión de aprendizaje N°:	01
2.2. Nombre de la Sesión:	Jugamos a cada cosa en su lugar
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:	Situaciones Lúdicas- resolución de problemas
2.4. Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5. Indicador:	Agrupar objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Coloca los juguetes en la caja según el color que indica			
2. Cuenta la cantidad de juguetes que contiene la caja azul.			
3. Cuenta la cantidad de juguetes que contiene la caja rojo.			
4. Dibuja lo que más les ha gustado del juego			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS				
		C1	C2	C3	C4	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	A	A	A	A	A
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha:** Mollebamba, 16 de marzo del 2016
- 1.2 Institución Educativa :** N°: 367
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** “APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 367 MOLLEBAMBA- HUAMBOS- CHOTA- CAJAMARCA- 2016 ”.
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.5 Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.6 Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
Si, niños poco participativos, lo cual dificultad del desarrollo de la estrategia.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si, se aplicó la rúbrica teniendo en cuenta el indicador y los ítems que son observables.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Respetar los tiempos en cada momento de nuestra actividad.



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 8 CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL, REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : MIERCOLES 16 DE MARZO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 01/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL


 Teresa Valera Salazar
 ADMINISTRANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2. NOMBRE DE LA I.E.:	N° 367-MOLLEBAMBA
1.3. EDAD:	5 años
1.4. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.5. FECHA:	17-03-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

2.2. SESIÓN:	N° 02
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	Jugamos a la carrera feliz
2.4. DURACIÓN:	45 minutos
2.5. PRODUCTO:	Los niños y niñas cuentan del uno al cinco
2.6. APRENDIZAJES ESPERADOS:	Contar correlativamente del 1 al 5

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de Desempeño – edad
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Contar	Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco elementos.

III.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo										
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se invita a los niños establecer las normas para trabajar. ✓ Inician la actividad a través de la canción “La telaraña” ✓ Entonamos la canción junto con los niños y niñas, luego se pregunta: ¿de qué trata la canción? ¿cuantos elefantes mencionamos en la canción? ¿les gusto la canción? ✓ Lluvia de ideas. ✓ Hoy día vamos Jugamos a la carrera feliz 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción 	10 min										
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les indica a los niños y niñas las reglas del juego la “carrera feliz”: todos los niños se forman uno tras del otro. ✓ Luego la profesora le entregará a cada niño respetando los turnos un dado, el niño tirará este dado y el número que salga el niño lo identificará en las fichas. ✓ Estas fichas serán ubicadas por cada niño en el papelógrafo según el modelo abajo indicado. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;">2</td> <td style="padding: 5px;">3</td> <td style="padding: 5px;">4</td> <td style="padding: 5px;">5</td> </tr> <tr> <td style="background-color: orange; height: 20px;"></td> <td style="background-color: gray; height: 20px;"></td> <td style="background-color: blue; height: 20px;"></td> <td style="background-color: yellow; height: 20px;"></td> <td style="background-color: red; height: 20px;"></td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños pegan la ficha elegida en el recuadro que corresponde. Se plantean preguntas: ¿estará la ficha en el lugar 	1	2	3	4	5						<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego ✓ dado ✓ fichas ✓ Papelote ✓ cinta marketing ✓ papel bond ✓ crayolas ✓ lápices de color ✓ colores 	25 min
1	2	3	4	5									

	<p>correcto? ¿El número pegado corresponde al modelo presentado? ¿Cuántos números unos han colocado? Y así sucesivamente hasta llegar al cinco.</p> <p>✓ La profesora escribirá el total de las fichas colocadas en la parte inferior.</p> <p>✓ Dibujan lo que han realizado en el juego y luego representan gráficamente en un papelote y le asignan un símbolo libremente.</p> <p>✓ Los niños colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros de manera individual.</p>	✓ dibujos	
Cierre	<p>✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir?</p>	✓ dibujos	10 min

IV. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

La telaraña

Un elefante se balanceaba
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

Cuatro elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

cinco elefante se balanceaba
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

RÚBRICA N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	367
1.2 Lugar:	Mollebamba
1.3 Fecha:	17 de marzo del 2016
1.4 Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte:

II. DATOS CURRICULARES:

2.1 Sesión de aprendizaje N°:	02
2.2 Nombre de la Sesión:	Jugamos a la carrera feliz
2.3 Estrategia de aprendizaje aplicada:	Situaciones Lúdicas
2.4 Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5 Indicador:	Realiza representaciones de cantidad con objetos de hasta cinco mediante el juego: la carrera feliz

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Identifica los números en las fichas.			
2. Pegan las fichas de números en el recuadro que corresponde.			
3. Cuentan la cantidad de fichas colocadas por cada recuadro.			
4. Dibuja lo que lo que más les gustó del juego.			

IV. EVALUACIÓN

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS				
		C1	C2	C3	C4	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	B	A	A	A	B
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	B	A	A	A	B
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Mollebamba, 17 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa:** N° 367
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota-Cajamarca.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.5. Sesión de aprendizaje:** N° 02/ 10
- 1.6. Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 4.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 4.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
Si, por presencia de niños tímidos, no se incluyeron al grupo.
- 4.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.
- 4.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.
- 4.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Desarrollar la metacognición al finalizar la sesión y hacerles participar a los niños de manera ordenada



PERU
Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRACTICA PEDAGOGICA EN EL 8 CICLO NIVEL DE EDUCACION INICIAL, EN AMBITO RURAL REGION CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : JUEVES 17 DE MARZO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 02/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL

 Teresita Valera Salazar
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA IE:	N° 367-MOLLEBAMBA
1.2. EDAD:	5 años
1.3. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.4. FECHA:	22 -03-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 367 MOLLEBAMBA- HUAMBOS-CHOTA-CAJAMARCA- 2016”.

2.2. SESIÓN :	N° 03
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	Jugamos con el dado
2.4. DURACIÓN:	45 minutos
2.5. PRODUCTO:	Los niños y niñas agregan objetos según el número indicado

III. APRENDIZAJES ESPERADOS : Agregar objetos hasta cinco objetos.

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño- edad
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Matematiza situaciones	Nociones aditivas: situaciones para agregar y quitar hasta 5.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para salir al patio, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Exploramos el material para descubrir, a través de preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué números encontramos en el dado?, ¿cómo podemos representar estos números? ✓ Lluvia de ideas. ✓ Se forman un círculo con los estudiantes, se colocan a una distancia considerable cada uno de ellos, donde se les dirá que vamos jugar a “arrojo mi dado”. 	Dado Materiales Pandereta	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entregará a cada niño respetando los turnos un dado, el niño tirará este dado y el número que salga el niño lo identificará. ✓ Se utilizará un silbato para controlar el tiempo, es decir al toque del silbato los niños arrojaran el dado. ✓ Representan el número con material escogido por los niños y niñas. ✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué números hemos representado con el material? ✓ Dibujan lo que han realizado en el juego utilizando su creatividad. ✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a 	Dado Pandereta papel bond crayolas lápices de color colores materiales	25 min

	socializar su trabajo con sus compañeros de manera individual.		
Cierre	✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir representar con objetos los números?	dibujos	10 min

V. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa:	367
1.2. Lugar :	Mollebamba
1.3. Fecha :	22 de marzo del 2016
1.4. Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

2.1. Sesión de aprendizaje:	N° 03
2.2. Nombre de la Sesión:	Jugamos con el dado
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:	Situaciones Lúdicas
2.4. Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5. Indicador:	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Identifica el número en el juego realizado			
2. Representan con material la cantidad indicada.			
3. Representa mediante dibujos lo realizado.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	B	A	A	B
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	A	A	A	A
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Lugar y fecha:** Mollebamba, 22 de marzo del 2016
- 1.2 Institución Educativa:** N° 367
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:** “APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 367 MOLLEBAMBA- HUAMBOS-CHOTA- CAJAMARCA- 2016”.
- 1.5 Sesión de aprendizaje:** N° 03/ 10
- 1.6 Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.

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

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.

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

Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.

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 aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.

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

Incluir en el desarrollo de la estrategia el trabajo individualizado con cada niño niñas.



PERU
Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

Dirección
de Educación Superior
Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 8 CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : MARTES 22 DE MARZO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 03/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL
Yeni Diaz Vidarte
Yeni Diaz Vidarte Salazar
ACOMPANANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. NOMBRE DE LA I.E. N°:	367-MOLLEBAMBA
2.2. EDAD:	5 años
2.3. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
2.4. FECHA:	29-03-2016

III. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

3.2. SESIÓN:	N° 04
3.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	Jugamos Quiwi
3.4. DURACIÓN:	45 minutos

IV. PRODUCTO: Los niños y niñas quitan objetos según el número indicado.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS: Quitar hasta cinco objetos.

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de Desempeño -edad
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Matematiza situaciones	Nociones aditivas: situaciones para agregar y quitar hasta 5.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para salir al patio, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Exploramos el material para descubrir, a través de preguntas: ¿Qué observan? ¿Cuántos tarros tenemos?, ¿cómo podemos jugar con estos tarros? ✓ Lluvia de ideas. ✓ Se forman un círculo con los estudiantes, se colocan a una distancia considerable cada uno de ellos, donde se les dirá que vamos jugar al “Quiwi” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarros ✓ Materiales ✓ Silbato ✓ Pelota 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entregará a cada niño respetando los turnos una pelota, el niño tirará esta pelota a los tarros, se contará los tarros caídos y el número total que se tuvo al inicio; el niño lo identificará la cantidad. ✓ Se utilizará un silbato para controlar el tiempo, es decir al toque del silbato los niños arrojaran la pelota. ✓ Mencionan el total de tarros colocados y cuentan el número de tarros quitados. ✓ Representan el número con material escogido por los niños y niñas. ✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué números hemos representado con el material? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarros ✓ Pandereta ✓ Papel bond ✓ Crayolas ✓ Lápices de color ✓ Colores ✓ Pandereta 	25 min

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dibujan lo que han realizado en el juego utilizando su creatividad. ✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros de manera individual. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir representar con objetos los números? 	✓ dibujos	10 min

VII. INSTRUMENTOS:

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	367
1.2. Lugar:	Mollebamba
1.3. Fecha:	29 de marzo del 2016
1.4. Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

2.1. Sesión de aprendizaje:	N° 04
2.2. Nombre de la Sesión:	Jugamos “Quiwi”
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:	Situaciones Lúdicas
2.4. Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5. Indicador:	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Identifica el número de objetos a quitar.			
2. Representan con material la cantidad de objetos extraídos.			
3. Representa mediante dibujos lo realizado.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	B	A	A	B
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.2. Lugar y fecha:** Mollebamba 29 de marzo del 2016
- 1.3. Institución Educativa:** N° 367
- 1.4. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.5. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota-Cajamarca.
- 1.6. Sesión de aprendizaje:** N° 04/ 10
- 1.7. Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.

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

No, encontré dificultades en el desarrollo del juego.

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

Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.

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 aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.

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

Utilizar otros materiales de la zona para realizar la estrategia.



PERU
Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

Dirección
de Educación Superior
Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 9º CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL, REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **DIAZ VIDARTE, Yeni.**
2. Institución Educativa : **N° 367.**
3. Lugar : **MOLLEBAMBA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **MARTES 29 DE MARZO DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **04/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LUDICAS**

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL
.....
Lorena Viteri Salazar
ACOMPANANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA SESION :	N° 367-MOLLEBAMBA
1.2. EDAD:	5 años
1.3. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.4. FECHA:	31-03-2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

2.2. SESIÓN:	N° 05
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	Jugamos a cada cosa en su lugar
2.4. DURACIÓN:	45 minutos

III. PRODUCTO: Los niños y niñas diferencian e identifican las diferentes formas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: Agrupar objetos según un solo criterio: forma.

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño
				5 años
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 (forma) y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para salir al patio, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Exploramos el material para descubrir, a través de preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué objetos observan?, cómo podemos jugar con estos materiales? ¿Todos son iguales? ¿Cómo podemos guardar los juguetes para que cada cosa este en su lugar? ✓ Hoy día jugaremos a cada cosa en su lugar (forma)z 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bolsa ✓ Juguetes ✓ caja forrada ✓ silbato 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En el patio, la maestra reparte a cada equipo una bolsa de juguetes y se coloca a una distancia considerable, frente a una caja (forrada) la que tendrá un cartel que indica la forma de los objetos. La docente invita a los niños a buscar dentro de la bolsa objetos de la forma que se indica y colocarlos dentro de ella, en un lapso de un tiempo determinado. La profesora utilizará un silbato para controlar el tiempo, es decir al toque del silbato los niños estarán en el lugar del inicio. ✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué caja contiene más y menos objetos según su forma? ✓ Dibujan lo que han realizado en el juego utilizando crayolas y colores. ✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros de manera 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bolsa ✓ Juguetes ✓ caja forrada ✓ silbato ✓ papel bond ✓ crayolas ✓ lápices de color ✓ colores 	25 min

	individual.		
Cierre	✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir los colores?	✓ Dibujos	10 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa:** 367
1.2. Lugar: Mollebamba
1.3. Fecha: 31 de marzo del 2016
1.4. Docente participante: Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje:** N° 05
2.2. Nombre de la Sesión: Jugamos a cada cosa en su lugar
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Situaciones lúdicas
2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5. Indicador: Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Coloca los juguetes en la caja según la forma que indica.			
2. Menciona el criterio de su agrupación.			
3. Dibuja sus agrupaciones realizadas.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	A	A	A	A
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Mollebamba, 31 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa:** N° 367
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota-Cajamarca.
- 1.5. Sesión de aprendizaje:** N° 05/ 10
- 1.6. Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

III. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.

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

No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.

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

Si, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.

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

Sí, porque se aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.

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

Utilizar situaciones problemáticas.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : JUEVES 31 DE MARZO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 05/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresa Yvett Salazar
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E:	N° 367-MOLLEBAMBA
1.2. EDAD:	5 años
1.3. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.4. FECHA:	07 de abril del 2016.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

2.2. SESIÓN :	N° 06
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	Jugamos a la carrera feliz
2.4. DURACIÓN:	45 minutos

III. PRODUCTO: Los niños y niñas ordenan e identifican los diferentes objetos(gueso – delgado)

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: seriar objetos según un solo criterio: gueso-delgado.

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño – edad
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos por un criterio perceptual	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para trabajar en el aula, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Exploramos el material para descubrir, a través de preguntas: ¿Qué objetos observan?, cómo podemos jugar con estos materiales? ¿Todos son iguales? ¿Cómo podemos guardar los juguetes para que cada cosa este en su lugar? ¿Cuáles son gruesos? ¿cuáles son delgados? ¿Por qué? ✓ Hoy día vamos a jugar a la carrera feliz. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juguetes ✓ caja forrada 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les indica a los niños y niñas las reglas del juego la “carrera feliz”: todos los niños se desplazan. ✓ Cogen los objetos que más les agrada de los presentados en el aula, bailando al ritmo de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juguetes ✓ Música ✓ caja forrada ✓ Pandereta ✓ papel 	25 min

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Al toque de la pandereta corren los niños a ordenar los objetos del más grueso al más delgado. ✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Cómo están ordenados los objetos? ✓ Dibujan lo que han realizado en el juego utilizando crayolas y colores. ✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y el docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros de manera individual. 	<ul style="list-style-type: none"> bond ✓ crayolas ✓ colores ✓ dibujos 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir los colores? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dibujos 	10 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa:** 367
1.2. Lugar: Mollebamba
1.3. Fecha: 07 de abril del 2016
1.4. Docente participante: Yeni Díaz Vidarte

:

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de aprendizaje:** N° 06
2.2. Nombre de la Sesión: Jugamos a la carrera feliz
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Situaciones lúdicas
2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador: Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Seria objetos según la consigna			
2. Menciona el criterio de seriación			
3. Dibuja lo realizado			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	A	A	A	A
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	B	A	A	B

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Mollebamba, 07 de abril del 2016
- 1.2. Institución Educativa:** N° 367
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota-Cajamarca.
- 1.5. Sesión de aprendizaje:** N°06/10
- 1.6. Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

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, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, utilice los materiales concretos de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.
- 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 aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Utilizar material de la zona.



PERÚ
Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 2º CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : JUEVES 07 DE ABRIL DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 06/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresa Vukra Salazar
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E. N°:	367-MOLLEBAMBA
1.2. EDAD:	5 años
1.3. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.4. FECHA:	14 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

2.2. SESIÓN:	N° 07
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	Jugamos al “llenado de papas”
2.4. DURACIÓN:	45 minutos

III. PRODUCTO: Los niños y niñas comparan las expresiones muchos pocos, ninguno.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: Identificar cantidades muchos, pocos, ninguno

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para trabajar en el aula, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Entonan la canción “Elefante ”, se plantea interrogantes: ¿Cuántos elefantes hay? ¿Cuántos niños representan al elefante? ¿Cuántas niñas representan al elefante? ✓ Observan los materiales: papas, baldes, pandereta, se les pregunta: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? ✓ Ahora vamos a jugar con estos materiales al “llenado de papas” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pandereta ✓ Canción 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman tres grupos de juego. ✓ Invitamos a los niños y niñas a jugar al llenado de papas; forman tres columnas de manera ordenada y cogen una papa cada niño y niña de un recipiente la cual será arrojada al balde realizando así el llenado de papas. Gana el grupo que lleno más papas en el balde. ✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué grupo lleno muchas papas? ¿Qué grupo lleno pocas papas? ¿Qué grupo no lleno ninguna papa? ✓ Dibujan lo que han realizado en el desarrollo juego, luego representan gráficamente en un papelote y le asignan un símbolo libremente. ✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Baldes ✓ Papas ✓ papel bond ✓ crayolas ✓ lápices de color ✓ colores 	25 min

	exposición y la docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros.		
Cierre	✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir comparar cantidades?	✓ dibujos	10 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

ANEXOS:

El elefante

Un elefante se balanceaba
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

Cuatro elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

cinco elefante se balanceaba
Sobre la tela de una araña
Pero veía que resistía fueron
a llamar a otro elefante.

RÚBRICA N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	367
1.2. Lugar:	Mollebamba
1.3. Fecha:	14 de abril del 2016.
1.4. Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

2.1. Sesión de aprendizaje:	N° 07
2.2. Nombre de la Sesión:	Jugamos al llenado de papas
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:	situaciones lúdicas.
2.4. Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador:	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Compara cuál balde tiene muchas papas.			
2. Compara cuál balde tiene pocas papas.			
3. Compara cuál de los grupos tiene ninguna			
4. Representa mediante dibujos lo realizado			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS				
		C1	C2	C3	C4	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	A	A	A	A	A
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Mollebamba, 14 de abril del 2016.
- 1.2. Institución Educativa:** N° 367
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota- Cajamarca.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°:** 07/ 10
- 1.6. Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

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, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No, encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, utilice los materiales concretos, de acuerdo a mi estrategia, preparando por anticipado.
- 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 aplicó la rúbrica en la que especifica las acciones realizadas por los niños.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Hacer cumplir las reglas del juego.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: **DIAZ VIDARTE, Yeni.**
2. Institución Educativa : **N° 367.**
3. Lugar : **MOLLEBAMBA.**
4. Distrito : **HUAMBOS.**
5. Fecha : **JUEVES 14 DE ABRIL DEL 2016**
6. Sesión de Aprendizaje : **07/10**
7. Estrategia : **ACTIVIDADES LUDICAS**

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresita Viqueza Salazar
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E.N°:	367-MOLLEBAMBA
1.2. EDAD:	5 años
1.3. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.4. FECHA:	15 de abril del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.

2.2. SESIÓN:	N° 08
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	“saltando trabas ”
2.4. DURACIÓN:	45 minutos

III. PRODUCTO: Los niños y niñas utilizan los números ordinales para expresar su posición (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto).

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS: identificar la posición de sus compañeros.

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para trabajar en el aula, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ La profesora invita a los niños a salir al patio en forma ordenada, luego pregunta: ¿Quién salió primero al patio? ¿Quién salió segundo? y así sucesivamente ✓ Observan los materiales: Conos, silbato, pelotas, se les pregunta: ¿Qué materiales tenemos? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Silbato ✓ Pelotas 	10 min

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se plantea ¿Qué pasaría si no identificamos quien llego primero, segundo, tercero, cuarto, quinto? ✓ Ahora vamos a conocer los números ordinales a través del juego saltando trampas. 		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente con el apoyo de los niños y niñas ubican los materiales (trampas) en el lugar correspondiente. ✓ Se les presenta el circuito del recorrido del juego a realizar a los grupos formados. ✓ Se forman cinco columnas frente al circuito para empezar el juego al toque del silbato hasta llegar a la meta. ✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Quién de la columna llego primero, segundo, tercer, cuarto y quinto lugar? ✓ Dibujan lo que han realizado en el juego asignándole un símbolo y lo exponen ante sus compañeros. ✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y la docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trampas ✓ Silbato ✓ papel bond ✓ crayolas ✓ lápices de color ✓ colores 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir comparar cantidades? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ dibujos 	10 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa N°:	367
1.2. Lugar:	Mollebamba
1.3. Fecha:	15 de abril del 2016.
1.4. Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

2.1. Sesión de aprendizaje N°:	08
2.2. Nombre de la Sesión:	“saltando trabas ”
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:	situaciones lúdicas.
2.4. Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad
2.5. Indicador:	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Menciona la posición en que se encuentra al salir al patio.			
2. Ubica el orden de llegada de sus compañeros.			
3. Representa mediante dibujos lo realizado.			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	B	A	A	B
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha:** Mollebamba, 15 de abril del 2016
- 1.2 Institución Educativa:** N° 367
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota-Cajamarca.
- 1.5 Sesión de aprendizaje N°:** 08/10
- 1.6 Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No, encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.
- 2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
No, encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si, se trabajó la rúbrica donde se evalúa la participación de los niños y niñas en cada una de los ítems.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Rescatar los juegos de los niños.



PERU
Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL 3º CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL, REGIÓN CAJAMARCA

FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : VIERNES 15 DE ABRIL DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 08/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

 Teresa Victoria Salazar
 ADMINISTRANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2. NOMBRE DE LA I.E. N°:	N° 367-MOLLEBAMBA
1.3. EDAD:	5 años
1.4. DOCENTE:	YENI DÍAZ VIDARTE
1.5. FECHA:	13 de mayo del 2016.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:	APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 367 DE LA COMUNIDAD DE MOLLEBAMBA, DISTRITO DE HUAMBOS, PROVINCIA DE CHOTA, DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA.
2.2. SESIÓN:	N° 09
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:	“Escogiendo piedritas”
2.4. DURACIÓN:	45 minutos

III. **PRODUCTO:** Los niños y niñas agrupan según su tamaño las piedras

IV. **APRENDIZAJES ESPERADOS:** identificar el tamaño de objetos.

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño
				5 años
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a establecer normas, para trabajar en el aula, respetar turnos para participar, delimitamos el espacio. ✓ Se plantea una situación problemática siguiente: Su papá de Evelin es negociante de ganado, el día jueves se fue a Cochabamba y compró cuyes y vacas: ¿cómo eran los cuyes y las vacas? ¿todos los animales serán iguales? ✓ Luego se plantea las siguientes interrogantes: ¿Son iguales los animales? ¿Tienen alguna diferencia? ¿Cuál es? ✓ Ahora vamos agrupar piedras teniendo en cuenta los tamaños. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Situación problemática 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas salen al patio a recolectar piedritas ✓ Presenta los materiales y se da las indicaciones para realizar dicha actividad. ✓ Se les presenta el material (piedras) para que observen y exploren, luego se les pregunta ¿Qué tenemos acá? ¿Cómo son? ¿todas son iguales? ¿Cómo podemos agrupar? ✓ Se da las consignas y se menciona que se dará un tiempo determinado a cada grupo para el recojo de piedras. ✓ En el salón, los grupos colocan piedras en su mesa y en forma de competencia se les pide que escojan o agrupen según su tamaño en un 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Piedras ✓ Papel bond ✓ Lápices de color 	25 min

	<p>tiempo determinado.</p> <p>✓ Al término del tiempo la docente hará el recuento con los niños y les preguntará: ¿Qué hemos hecho? ¿cómo hemos agrupado o escogido las piedras?</p> <p>✓ Dibujan lo que han realizado en el juego y lo exponen ante sus compañeros.</p> <p>✓ Colocan sus dibujos en el lugar escogido para la exposición y la docente los invita a socializar su trabajo con sus compañeros.</p>		
Cierre	<p>✓ Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿Para qué me va a servir agrupar objetos.</p>	<p>✓ dibujos</p>	<p>10 min</p>

VI. INSTRUMENTOS:

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- MINEDU (2008), Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2015), Rutas de Aprendizaje del Área de Matemática. Lima: MINEDU.
- MINEDU (2016), Cuadernos de Trabajo del nivel inicial. Lima: MINEDU.

RÚBRICA N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa N°:	367
1.2. Lugar:	Mollebamba
1.3. Fecha:	13 de mayo del 2016
1.6. Docente participante:	Yeni Díaz Vidarte

II. DATOS CURRICULARES:

2.1. Sesión de aprendizaje N°:	09
2.2. Nombre de la Sesión:	“Escogiendo piedritas”
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada:	situaciones lúdicas
2.4. Competencia:	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Indicador:	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Forma agrupaciones con su material concreto.			
2. Menciona el criterio de su agrupación.			
3. Dibuja lo que ha realizado			

IV. EVALUACIÓN:

N° de Orden	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	P
1	CUBAS ESTELA VICTOR HUGO	A	A	A	A
2	CUBAS ESTELA YOSELI NEDID	A	A	A	A
3	ESTELA GAMONAL EDUAR CELIZ	A	A	A	A
4	FERNANDEZ CUBAS STEVEN DIDIER	A	A	A	A
5	PEREZ BUSTAMANTE YOHANA MARICELI	A	A	A	A
6	PEREZ VASQUEZ YHAMIRA NATANIEL	A	A	A	A
7	SANCHEZ CORRALES ESLIN	A	A	A	A
8	SANCHEZ CUBAS EBELIN LEONILA	A	A	A	A

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** Mollebamba, 13 de mayo del 2016
- 1.2 Institución Educativa N°:** 367
- 1.3 Título del proyecto de investigación:** Aplicación de situaciones lúdicas.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Aplicación de situaciones lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los niños y niñas de 5 años de la I.E inicial N° 367 de la Comunidad de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota- Cajamarca.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°:** 09/ 10
- 1.6. Docente participante:** Yeni Díaz Vidarte

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.2 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 2.6 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No, encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia.
- 2.7 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Si, al realizar una planificación previa de mi sesión de aprendizaje.
- 2.8 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, se trabajó la rúbrica donde se evalúa la participación de los niños y niñas en cada una de los ítems.
- 2.9 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Utilización y manejo de los materiales concretos adecuados al juego realizado.



FICHA DE VALIDACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Apellidos y Nombre del Participante: DIAZ VIDARTE, Yeni.
2. Institución Educativa : N° 367.
3. Lugar : MOLLEBAMBA.
4. Distrito : HUAMBOS.
5. Fecha : VIERBES 13 DE MAYO DEL 2016
6. Sesión de Aprendizaje : 09/10
7. Estrategia : ACTIVIDADES LUDICAS

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

PROGRAMA DE II ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL


 Teresa Valdivia Solís
 ACOMPAÑANTE TÉCNICO PEDAGÓGICO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



AUTORIZACIONES PARA LAS EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Los que firmamos la presente autorización: padres y/ o madres de familia para fotografiar a nuestros hijos de 5 años de edad para evidenciar el proceso de ejecución de las sesiones de aprendizaje requeridas para el trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 367 MOLLEBAMBA, HUAMBOS, CHOTA, 2016.

APPELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA
BACELIZA CORRALES CUBAS	80545647	
MARÍA ELITA GAMONAL CUBAS	45730987	
NANCY EMPERATRIZ VASQUEZ FERNANDEZ	43412925	
JOVITA ESTELA FERNÁNDEZ	44229049	
LUZ MARLENY BUSTAMANTE SAAVEDRA	442178533	
ERNANDO SANCHEZ BUSTAMANTE	27400110	
BLANCA FLOR CUBAS PEREZ	42178533	
AMERICO CUBAS PEREZ	41351528	

GRÁFICO N° 06

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN





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 horas del día 29 de ABRIL del 2013; se reunieron en el ambiente 1B-303 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. CÉSAR ENRIQUE ÁLVAREZ IPARRAGUIRE
2. Secretario: Docente Lic. CONSTANCE ROSARIO CARRANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente MCS. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÁN

Y en calidad de asesor el docente: Lic. ELMER LOIS PISCO GOLCOCHA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: ABRIGACIÓN DE SITUACIONES LÚDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE PIENSA Y ACCIÓN MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CONTINUIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.E. N.º 363 HALLERBAHUA HUAMBOS, CHOTA 2013

Presentado(a) por : YENI DÍAZ VIDARTE, 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: 60 PUNTOS.

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

Siendo las 3:50 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 29 de ABRIL del 2013.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa Nº 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: YENI DÍAZ VIDARTE

DNI /Otros N°: 41573041

Correo electrónico: vidasy@hotmail.com

Teléfono: 956880738

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de Investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE SITUACIONES LÓGICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTUÁ Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 367 MOLLEBAMBA, HUMEROS, C. NOTA 2016.

Asesor: LIC. ELMER LUIS PISCO GOICOECHEA

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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



Firma

09 / 10 / 2017

Fecha

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