



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

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

### Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA  
COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES  
DE CANTIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS  
DE LA I.E.I. N° 756- SAPALI, UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

### Por:

Elda Eudolita Loje Julca

### Asesor:

M.Cs. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by  
ELDA EUDOLITA LOJE JULCA  
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CAJAMARCA

FACULTAD  
DE  
EDUCACIÓN

## ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial*

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

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

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

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA  
COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES  
DE CANTIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS  
DE LA I.E.I. N° 756-SAPALI, UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

### **Por:**

Elda Eudolita Loje Julca

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

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí  
Presidente

M.Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar  
Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea  
Vocal  
Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**A:**

Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Mis inolvidables padres Nicida y Celestino que a pesar de nuestra distancia física siento que están conmigo siempre, cuidándome y guiándome desde el cielo.

Por último, a todas aquellas personas y amistades, pero en especial a Yuli Linares Jave amiga y acompañante quien se convirtió en una amistad muy importante en mi vida, gracias a su apoyo y conocimientos hicieron de esta experiencia una de las más especiales

## **AGRADECIMIENTOS**

En el presente trabajo de Investigación primeramente agradezco a mis hermanos Francisco y Mercedes por ser un ejemplo de desarrollo profesional a seguir, llenar mi vida de alegrías y amor cuando más lo he necesitado por haberme apoyado en las buenas y en las malas.

Gracias a las personas que de una u otra manera han sido claves en mi vida profesional a los que les encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos difíciles de mi vida. Algunas están conmigo como mis amigas Vicky, Violeta y Karen a las que he robado horas de compañía y otras en mi recuerdo y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

## INDICE GENERAL

Agradecimientos.....	v
Índice general.....	vi
Índice de tablas.....	ix
Resumen y palabras clave.....	x
Abstract.....	xi
Introducción.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica .....	4
1.2. Caracterización del entorno sociocultural .....	5
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía .....	6
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	7
III. SUSTENTO TEÓRICO .....	8
3.1. Marco Teórico .....	8
3.1.1. Teoría de Piaget.....	8
3.1.2. Teoría Sociocultural de Vigotsky:.....	10
3.1.3. Aprendizaje Significativo de Ausubel: .....	11
3.1.4. La Práctica psicomotriz – Aucouturier: .....	13
3.1.5. Teoría de Froebel: .....	14
3.2. Enfoques .....	16
3.2.1. Enfoque de la educación Inicial .....	16
3.2.2. Enfoque pedagógico:.....	19
3.2.3. Enfoque para la Resolución de problemas: .....	22
3.2.4. El juego en el proceso enseñanza aprendizaje: .....	24
3.2.5. La Educación como proceso continuo entre inicial y primaria:.....	28
3.3. Marco Conceptual.....	37
3.3.1. Educación:.....	37

3.3.2. Educación Inicial:.....	38
3.3.3. Aprendizaje: .....	38
3.3.4. Aprendizaje Significativo:.....	38
3.3.5. Actividad lúdica: .....	38
3.3.6. Estrategia metodológica: .....	39
3.3.7. Competencia:.....	39
3.3.8. Competencias matemáticas: .....	39
3.3.9. Nociones matemáticas:.....	39
3.3.10. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático: .....	39
<b>IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>40</b>
4.1. Tipo de investigación.....	40
4.2. Objetivos .....	40
4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción. ....	40
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica .....	41
4.3. Hipótesis de acción .....	41
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora .....	42
4.5. Población y Muestra de la investigación .....	42
4.6. Instrumentos: .....	42
Instrumentos de Enseñanza .....	42
Instrumentos de Aprendizaje.....	43
<b>V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN .....</b>	<b>45</b>
5.1. Matriz del Plan de Acción .....	45
5.2. Matriz de Evaluación .....	46
5.2.1. De las acciones.....	46
<b>VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>48</b>
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	48
6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje.....	48
6.1.2. Aplicación de estrategias de investigación acción .....	50
6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos .....	53
6.1.4. Procesamiento de las informaciones de entrada y salida .....	55

6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión .....	61
6.2. Triangulación de las fuentes de verificación .....	64
6.3. Lecciones aprendidas .....	65
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	66
7.1. Matriz de difusión .....	66
CONCLUSIONES.....	67
SUGERENCIAS.....	68
REFERENCIA.....	69
ANEXOS	

## ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla N° 01:** Resultados de la aplicación de la estrategia lúdica en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali – Asunción. Pág. 46
- Tabla N° 02:** Resultados de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali – Asunción 2016. Pág. 51
- Tabla N° 03:** Resultados del logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N° 756 Sapali- Asunción 2016. Pág. 53
- Tabla N° 04:** Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N° 756 Sapali- Asunción 2016. Pág. 57

## ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura N° 01:** Resultados de la aplicación de la estrategia lúdica en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali – Asunción. Pág. 47
- Figura N° 02:** Resultados de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali – Asunción 2016. Pág. 51
- Figura N° 03:** Resultados del logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N° 756 Sapali- Asunción 2016. Pág. 54
- Figura N° 04:** Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N° 756 Sapali- Asunción 2016. Pág. 57

## RESUMEN

La educación inicial es la etapa donde el niño logra desarrollar sus diferentes habilidades, base para los demás niveles. Por tal motivo, en la presente investigación se responde a la siguiente **pregunta**: ¿Cómo aplicar adecuadamente actividades lúdicas para mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapali del distrito de Asunción de la Ugel Cajamarca?. El **objetivo** que se planteó en el trabajo fue el siguiente: Aplicar actividades lúdicas como estrategia metodológica para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali. La **hipótesis** que orientó el trabajo expresa que la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. La **metodología** aplicada se enmarca dentro de los enfoques de la investigación acción; la población está conformada por las diez sesiones del proceso de deconstrucción como en la reconstrucción, la muestra estuvo representada por las sesiones de aprendizaje con la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción en el área de matemática y los instrumentos para recoger la información fueron lista de cotejo de entrada y salida, ficha de evaluación niños y niñas, diarios reflexivos, lista de cotejo del diseño de las sesiones, ficha de autoevaluación del desarrollo de la sesión. El análisis de los datos se formuló de manera cualitativa y cuantitativa. Los **resultados** obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, puesto que la aplicación de actividades lúdicas si permite desarrollar en forma significativa la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años.

**Palabras clave:** Actividad lúdica, estrategia metodológica, competencia, nociones matemáticas.

## ABSTRACT

The first level elementary school is the time in which the child develops various skills that constitute the basis for the upper levels. Therefore, the present research work addresses the question: How can I properly use ludic activities to improve the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students of the 756 Scholl, Sapali, Asuncion, Ugel Cajamarca? The goals was: To use ludic activities as a methodological strategy to develop the act and think mathematically in quantity situations with the five-year old students at the 756 School, Sapali. The hypothesis states that the use of ludic activities in the learning sessions with the five-year old students of the 756 School, Sapali, significantly favors the development of the act and think mathematically in quantity situations skill. The methodology follows the action research approach; The population consists of ten sessions of ten sessions of the deconstruction and reconstruction process; the sample was represented by the learning sessions with the innovative pedagogical proposal comprised in the reconstruction process in the area of mathematics. The instruments to collect the data were an entry checklist, an exit checklist, assessment form, reflective journals, checklist to analyse the design of the sessions, self-assessment record of the development of the sessions. The data analysis was qualitative and quantitative. The results confirmed the hypothesis, since the use of ludic activities does foster the significant development of the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students.

**Keywords:** Ludic activity, methodological strategy, skill, mathematical concepts.

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva acorde con el desarrollo del pensamiento de los estudiantes; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende, es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y se interrelacionen con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos. Las situaciones del juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático. Por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido.

Como plantea **Ausubel** en su teoría aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes resuelven situaciones problemáticas a través de juegos con sencillas consignas y materiales no convencionales que los llevarán a ampliar sus conocimientos, ya que para que un niño aprenda a esta edad no es necesario que escriba nada, pero sí es imprescindible que toque, arme, desarme, piense, se haga preguntas, intente resolver desafíos, se equivoque, pruebe y vuelva a probar cuantas veces lo necesite, y que comparta su experiencia con sus pares. Por ello el juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas. Que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula. El aprendizaje significativo es la vía por la cual las personas asimilan la cultura que los rodea, idea clara y coincidente es la de **Vygotsky** donde afirma que el juego es como un instrumento y recurso socio-cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria voluntaria, que a su vez, describe un proceso muy similar a la acomodación de **Piaget** al hablar de juego, tocamos el concepto de la lúdica, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque

representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Lo que me conlleva ¿Cómo aplicar adecuadamente actividades lúdicas para mejorar la capacidad del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapali del distrito de Asunción de la Ugel Cajamarca? Si la aplicación de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 756 “del caserío de Sapali, distrito de Asunción, provincia y región Cajamarca; entonces mis objetivos se orientan: aplicar el juego simbólico como estrategia lúdica para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años, aplicar el juego motor como estrategia lúdica para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años: aplicar el juego cognitivo como estrategia lúdica para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años. La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial antes mencionada perteneciente al caserío de Sapalí, distrito de Asunción, a través del diseño y desarrollo de diarios de campo, aplicación de estrategias lúdicas, aplicación de un plan de acción, deconstrucción y reconstrucción de mi práctica pedagógica y evaluación de la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica y el diseño y aplicación de sesiones de aprendizaje.

El contenido de este trabajo se ha dividido en siete apartados:

Apartado I: FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA: Contiene la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural y planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

Apartado II: JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN: Presenta el señalamiento de la importancia del trabajo de la investigación.

Apartado III: SUSTENTO TEÓRICO: Incluye el Marco teórico y marco conceptual.

Apartado IV: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: Se incluye el tipo de investigación, objetivos, hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, población y muestra e instrumentos.

Apartado V: PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN: Se incorpora la matriz del plan de acción, matriz de evaluación (de las acciones y de los resultados).

Apartado VI: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS presentación de los resultados y tratamiento de la información, triangulación, lecciones aprendidas.

Apartado VII: DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS: Se agregan en este punto la matriz de difusión, conclusiones, sugerencias, referencias y los anexos (matrices, instrumentos, sesiones de aprendizaje y evidencias fotográficas).

## **I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.1. Caracterización de la práctica pedagógica**

La práctica pedagógica es responsabilidad de cada uno de los docentes dentro o fuera del aula evidenciándose en los aprendizajes, rendimiento y en el logro del éxito escolar de los estudiantes, en esta oportunidad me permito narrar los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en cada sesión de clase tomando como insumo los diez registros de información como producto de la aplicación de la técnica Diarios de Campo aplicando una investigación acción con carácter netamente cualitativa, mi práctica docente se caracteriza porque casi siempre inicio motivando a los estudiantes con canciones, cuentos y dinámicas que guardan relación con el aprendizaje esperado para despertar el interés de los estudiantes, pero identifico que sólo lo realizo al inicio de la actividad por lo que éstos se van perdiendo durante el desarrollo de la sesión, debiendo utilizar estrategias más motivadoras para los estudiantes; cuando empiezo a explorar los conocimientos previos acerca del tema lo realizo mediante interrogantes para consolidar su aprendizaje, puesto que hago un uso excesivo de la estrategia disminuyendo la atención en los estudiantes o provocando la realización de otras actividades distintas a las planificadas; pocas veces induzco a los estudiantes a la reflexión al formular escasas preguntas que generen el conflicto cognitivo lo que debería mantenerlos motivados en toda la sesión. En el desarrollo utilizo estrategias que están relacionadas con el aprendizaje que espero lograr con mis estudiantes pero carece de significatividad para ellos por no estar acorde a su edad, necesidades e intereses a cada uno de ellos y principalmente a sus características propias como niños al utilizar escasamente actividades lúdicas como estrategia principal, a la vez realizo un acompañamiento personalizado a aquellos estudiantes que requieren de algún tipo de apoyo por presentar diferentes ritmos y estilos de aprendizajes; en lo posible presento variedad de material estructurado y no estructurado para ser manipulado por los estudiantes y despertar su curiosidad, sin embargo no es explotado a lo máximo porque la motivación se ha ido perdiendo paulatinamente, utilizo fichas de aplicación u hojas de papel bond para evaluar la

transferencia del aprendizaje o reforzar el aprendizaje y darles oportunidad para desarrollar su creatividad y habilidad cognitiva; finalmente el cierre lo realizo formulando preguntas para evaluar el logro del aprendizaje esperado, de ahí que las actividades lúdicas constituyan un elemento fundamental para ser utilizado como una estrategia a desarrollar en las actividades de aprendizaje y al aplicarlo permitirá lograr que los niños sean participativos y activos constructores de su propio aprendizaje. Por ello, me aboco al uso constante de utilizar estrategias lúdicas repetitivas en el desarrollo del área de matemática.

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

El caserío de Sapalí pertenece al distrito de Asunción, provincia y departamento Cajamarca, cuenta con un población aproximada 700 habitantes quienes en su mayoría de dedican a actividades económicas – productivas en agricultura, ganadería, crianza de animales menores y al comercio de sus productos por lo que se puede concluir que la mayoría de familias cuentan con bajos recursos económicos quienes al permanecer el mayor tiempo fuera de sus hogares descuidando la educación de sus menores hijos; presenta un clima frío y un relieve muy accidentado ubicado a 3330 msnm .

La Institución Educativa Inicial N° 756 Sapalí tiene un tiempo de creación de 04 años de funcionamiento y hoy en día se caracteriza por ser una Institución Multigrado demandando una regular población estudiantil con la atención de dos docentes, el local es propio de material noble de dos pabellones; un pabellón de dos pisos y el otro sólo de un piso sin embargo la infraestructura es deficiente para llevar a cabo el desarrollo de las sesiones del proceso enseñanza - aprendizaje en el nivel inicial, fue creada el año 2013, cuenta con mobiliario adecuado y regular, los padres de familia no se identifican mucho con el nivel inicial, si bien los niños asisten a la Institución Educativa con cierta frecuencia, esto se debe a la presión que reciben de los programas sociales para continuar siendo beneficiados.

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

La aplicación de actividades lúdicas persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades, es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

La educación inicial potencia el desarrollo físico, intelectual, cognoscitivo, afectivo y social de todos los estudiantes, por lo que aquellos que no reciben una educación sólida en sus primeros años de vida, tendrá grandes desventajas con los que sí la recibieron. Por lo tanto, el desarrollo integral en los primeros años de vida es la base del desarrollo humano y de la sociedad. Es allí donde se inician y consolidan los elementos más importantes de la personalidad: la capacidad para aprender y las estrategias para pensar; la seguridad en sí mismo y la confianza en las propias posibilidades; las formas de relacionarse con los otros y la capacidad de amar; el sentimiento de dignidad propia y el respeto a los demás; la iniciativa y la capacidad de emprendimiento; el considerarse capaz y el ser productivo; el ayudar a los otros y los sentimientos y conductas solidarias.

En mi práctica pedagógica, las actividades lúdicas no han estado presente como corresponde a pesar que el juego es una característica propia de la edad de los niños, de allí que se constituya en un medio fundamental para el logro de los aprendizajes esperados, lo que permitiría un aprendizaje significativo, por lo tanto surge la necesidad de utilizarlo como una estrategia para motivar y lograr desarrollar efectivamente las actividades planificadas en bien de los estudiantes. Frente a ello, he formulado la siguiente interrogante: ¿Cómo aplicar adecuadamente actividades lúdicas para mejorar la capacidad del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapali del distrito de Asunción de la Ugel Cajamarca?

## II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación pretende resolver un problema en la elaboración y aplicación de estrategias metodológicas del área de matemática con la intención de mejorar mi práctica pedagógica y por ende lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapali, teniendo en cuenta que las actividades que se desarrollen deben ser pertinentes y graduadas de acuerdo a su complejidad. Siendo evidente que en algunas Instituciones Educativas se está distorsionando el rol que cumple cada nivel educativo, de otro lado la función central del docente en el nivel inicial consistiendo en guiar la función constructiva de sus educandos a quienes proporcionará una ayuda pedagógica en su desarrollo integral.

Desde el punto de vista teórico se pretende adquirir los conocimientos en su variedad de contenidos de las diferentes teorías y enfoques que sustentan la aplicación de actividades lúdicas para utilizarlos de manera adecuada y pertinente en la práctica pedagógica y en otras actividades futuras propias del quehacer educativo.

En la perspectiva metodológica, el presente trabajo de investigación tiene como base el proceso de deconstrucción de nuestra práctica pedagógica, lo que me conllevó a identificar mis fortalezas y debilidades, priorizando como una debilidad el manejo de actividades lúdicas para despertar el interés, motivación y participación activa en los estudiantes del nivel inicial, lo que me limita a lograr aprendizajes significativos con mis estudiantes, siendo las estrategias lúdicas herramientas que facilitan la adquisición de aprendizajes y a la vez una actividad placentera esencial que contribuye a la construcción subjetiva. Así mismo lo realizo con la finalidad de conocer nuevas actividades lúdicas que me serán útiles en mi práctica pedagógica, que contribuirá al desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño y a la vez constituye como una vía natural de expresión, aunque jugar por jugar y para jugar es su valor principal y de esa manera incorpora las nociones básicas acerca de sí mismo.

En lo práctico es de prioridad conocer, elaborar y usar estrategias para mejorar los aprendizajes en los estudiantes y de esa manera lograr una educación de calidad que queremos cultivando en ellos ser participativos y activos, constructores de su propio aprendizaje, siendo el juego para el niño sinónimo de salud que implica bienestar emocional, físico, cognitivo y social que facilitará su desarrollo integral.

### **III. SUSTENTO TEÓRICO**

#### **3.1. Marco Teórico**

##### **3.1.1. Teoría de Piaget**

Según las investigaciones de (Piaget J. , 1977), repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida”. En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones. Según (Piaget J. B., 1971) se estableció que la motricidad interfiere en la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica. El movimiento constituye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio-temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y éste último dará origen a la representación y al pensamiento. (Piaget J. , 1977) define a la motricidad mediante la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores, realizando su importancia en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido integrado

por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo refleja todo un equilibrio cinético con el medio. La inteligencia es el resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento.

Para Piaget, (Piaget J. , 1977) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior; las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales.

Considerando la propuesta planteada por (Piaget J. B., 1971) se debe tener presente que el niño es protagonista de su propio aprendizaje, teniendo presente que el juego por ser una característica innata a esta edad es el principal medio de aprendizaje desde el cual a partir de experiencias en contacto con su entorno, el uso de materiales y el movimiento en sí que implica todo esto, le permite la adquisición de nuevos aprendizajes que se consolidan unos a otros; es así que cuando trabajamos ordinalidad y cardinalidad ejemplificamos lo dicho anteriormente; son el resultado de establecer relaciones entre elementos de un conjunto, con material concreto, con conjuntos de objetos didácticos y finalmente conjuntos representados gráficamente.

### **3.1.2. Teoría Sociocultural de Vigotsky:**

Según estudios de **Vigotsky** (Baquero, 1998) estableció que el desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida. Esta es una prueba de importante acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y lo social. De otro lado Vigotsky (Baquero, 1998) en su teoría histórico-cultural determina que la dimensión social adquiere un carácter fundamental en la explicación de la naturaleza humana. Las personas modifican y crean sus propias condiciones de desarrollo. El desarrollo para Vigotsky (Baquero, 1998) es un proceso de cambio donde se generan nuevas formas y principios que entrarían en juego (biológico, fisiológico, maduración, factores sociales). Asimismo hace referencia de que cualquier función en el desarrollo cultural de niño o niña aparecen dos veces: primero en plano social y luego en el plano psicológico. Esta definición puede entenderse mejor si nos referimos a la interiorización que es la reconstrucción intrapsicológica de una operación interpsicológica gracias a las acciones con el entorno. Para el autor de esta teoría la participación de los niños en actividades culturales compartiendo con personas e instrumentos hace que piensen y actúen.

Según Vigotsky (Baquero, 1998) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky (Baquero, 1998) establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran

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

Teniendo en cuenta lo planteado por Vigotsky (Baquero, 1998) es importante considerar la interrelación que el niño tiene con su entorno socio cultural, desde el cual va adquiriendo experiencias que generen aprendizajes, de ahí que el juego en esta edad propicia que el niño por medio de la cooperación con otros niños llega a consolidar acciones en común producto de sus experiencias en un contacto con su medio, donde el docente u otra persona se convierte en un guía hasta determinado punto, para que luego el niño ya sea capaz de dejar ese acompañamiento.

### **3.1.3. Aprendizaje Significativo de Ausubel:**

La teoría del aprendizaje significativo, es una teoría que ha tenido una gran trascendencia en la enseñanza y en la educación; que centra la atención en el alumno. Aprendizaje significativo, su constructor esencial, constituye una pieza clave para comprender el constructivismo moderno.

Podemos considerar como la teoría psicológica que se ocupa de una teoría psicológica del aprendizaje en el aula. Ausubel (Litwin, 1997) ha construido un marco teórico de referencia que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de los grandes cuerpos de significado que se manejan.

Es una teoría psicológica por que ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Es una teoría de aprendizaje porque esa es su finalidad. La teoría del aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumno, de modo que adquiera significado para el mismo. Pozo considera la teoría del aprendizaje

significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde el enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar.

El individuo aprende mediante aprendizaje significativo, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creara una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje.

El conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación. Ausubel (Litwin, 1997) quien sostiene que el aprendizaje debe ser significativo de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en función de los conocimientos previos que ya posee la persona. Al referirse sobre la teoría del Aprendizaje Significativo menciona que este tipo de aprendizaje debe ser verbal, comprensivo, donde se soluciones problemas, se creen relaciones sustantivas (no arbitrarias) entre nuevos conocimientos de los que ya disponen los alumnos. Estas relaciones implican un cambio cualitativo en los conocimientos personales para nuevos significados. El aprendizaje significativo se puede producir no sólo por descubrimiento sino por recepción. Las “condiciones para el aprendizaje significativo”.

Como lo propone Ausubel (D´ Alesandro Martínez, 1994) el aprendizaje significativo se fortalece en el niño gracias al juego por ser una característica propia de él; es por ello que los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está

mostrando, para conseguir este aprendizaje se debe tener un adecuado material, las estructuras cognitivas del alumno, y sobre todo la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.

#### **3.1.4. La Práctica psicomotriz – Aucouturier:**

Según (Aucouturier, 2012) manifiesta que en las escuelas se debe de brindar al niño oportunidades para que se exprese y tenga un buen desarrollo, la escuela infantil es un lugar privilegiado para desarrollar la práctica educativa. Ayudar al niño a superar sus angustias, sus miedos y sentir placer en las acciones que haga es el papel que deben cumplir los adultos que acompañan al niño en su proceso.

La práctica psicomotriz educativa exige criterios para desarrollar con un solo objetivo común, abierto al niño que en los procesos de aprendizaje dejen un lugar importante a la acción, a la expresividad libre, a la actividad lúdica, a la emoción y a la palabra, así como a la atención sostenida y las potencialidades de cada niño en el grupo. Dichos criterios son los siguientes:

- Los padres, son los aliados para llevar a cabo un proyecto educativo coherente, se les debe explicar sencillamente el interés de un práctica psicomotriz en beneficio de sus hijos y estar en constante comunicación con ellos. El psicomotriz, debe ser competente acoger las emociones del niño, tener empatía, saber escuchar y comunicarse, tener un sentimiento positivo hacia el niño, tener propósitos en las sesiones, saber dar las orientaciones, brindarle seguridad al niño desde su mirada hasta el lenguaje que utiliza para comunicarse.
- La sala, debería ser un espacio específico y reservado para la práctica, donde los niños puedan evolucionar libremente, donde se sientan seguros.
- Los materiales, deben ser atractivos, limpios, que les permitan a los niños poder manipularlos, explorarlos y utilizarlos para su placer (pizarra, armarios, cajas, caballetes, bloques de espuma, colchonetas, telas de

colores, animalitos de juguetes, cuerdas, pelotas, palos de madera, cubos, instrumentos de percusión, hojas, colores; entre otros).

- Las fases de la sesiones, son secuencias vivenciales por los niños (fase de entrada, de expresividad motriz, de la historia, de la expresividad plástica y gráfica, salida).

Para (Aucouturier, 2012) en su teoría psicomotriz educativa y preventiva nos propone llevarla a cabo en la institución educativa por un psicomotricista, tiene como objetivo estratégico el apuntalamiento de los factores facilitadores de la maduración del niño a través de la vía sensorio motora. Hay una etapa del desarrollo del niño en el que forma su pensamiento, no sólo cognitivo, sino su pensamiento profundo, inconsciente y fantasmático a partir de la motricidad. Este período esencial para la constitución de su personalidad en su conjunto y de su psiquismo en especial abarca los primeros 5 años de vida, más particularmente los primeros 24 meses. Es una etapa somatopsíquica que parte de la acción y de la interacción con el medio, donde la sensorialidad, la motricidad, la corporeidad es la condición misma de existencia, de desarrollo y de expresión del psiquismo.

Según refiere (Aucouturier, 2012) que las actividades lúdicas permiten que el niño exprese sus necesidades que dan forma a los contenidos inconscientes; el juego es el placer de poner en escena las representaciones inconscientes y a la vez fomenta a la escucha y la comprensión sensible del otro, a la vez la práctica psicomotriz se orienta hacia una dimensión más expresiva y libre del niño; es la práctica libre de la expresividad motora del niño dejando suficiente libertad al niño para que pueda expresar la profundidad de sus contenidos psíquicos y de sus emociones.

### **3.1.5. Teoría de Froebel:**

Según **Froebel** citado (Alcántara García, 1899) el juego de construcción es un tipo de actividad muy apropiado para los niños y niñas de Educación Inicial y que sirve para el desarrollo del sentido espacial, para aprendizaje de contenidos

matemáticos y para la resolución de problemas geométricos. Suele comenzar como actividad de juego libre, trabajo por rincones, o por talleres. Poco a poco va evolucionando y permite profundizar en la investigación sobre contenidos matemáticos como la medición o la simetría. **Froebel** (Alcántara García, 1899), inspirador de los juegos de construcción en la Educación Infantil. Este autor invitaba a los niños a construir formas de la vida (objetos cotidianos), formas del conocimiento (representación de relaciones matemáticas y físicas), y formas de la belleza (que buscan el aspecto estético de la construcción a través de la elaboración de patrones abstractos). En nuestra experiencia hemos encontrado todos estos tipos de construcciones surgidos del juego libre de los niños y niñas de Educación Infantil. Hemos podido contemplar reproducciones de edificios y objetos que los niños conocen (como el Palacio Real o una caja registradora), elementos matemáticos y físicos (como la simetría o la estabilidad), y hemos asistido también a producciones muy hermosas. Estas revelan el componente estético como uno de los motores fundamentales de la construcción, como lo es de cualquier actividad intelectual. En las construcciones queda patente el enorme potencial educativo del juego infantil. Desde los dos años de edad, los niños se implican con gran interés durante largos periodos de tiempo en esta actividad. Además, el trabajo se desarrolla en un entorno de aprendizaje que favorece la construcción conjunta del conocimiento a través de la colaboración, dentro de la "pequeña sociedad" del grupo. En este ambiente, lo individual y lo grupal se aúnan, como también lo hacen el conocimiento matemático y la emoción estética. Así, las construcciones nos dejan el testimonio del gran valor de esta actividad infantil como experiencia verdaderamente educativa. Sabemos que centrar el discurso en el aspecto matemático produce a la fuerza una visión sesgada del juego de construcción. Las matemáticas nos ayudan a comprender sólo una pequeña parte de la realidad que vivimos. Sin embargo, aceptando esta parcialidad, deseamos concluir con una cita de Froebel (Alcántara García, 1899), subrayando el valor educativo de las matemáticas: "Sin las matemáticas o, por lo menos, sin el conocimiento fundamental del cálculo que se apropia el

conocimiento de la forma y el de la magnitud como condiciones necesarias, la educación del hombre es una obra incompleta.

Rescatando su enfoque de Froebel (Alcántara García, 1899), el juego es el mayor grado de desarrollo del niño, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la planificación propia de la voz del juego. El juego se constituye en el mejor vehículo para el aprendizaje, pues los niños aprenden con más sentido; que les permite explorar el espacio, moverse libremente y explorar todo lo de su contexto.

## **3.2. ENFOQUES**

### **3.2.1. Enfoque de la educación Inicial**

El enfoque que plantea de educación inicial tiene como base el desarrollo y aprendizaje infantil, que al articularse con las experiencias con las experiencias educativas significativas, oportunas, intencionadas y pertinentes que brinda el nivel, permiten al niño adquirir los aprendizajes necesarios para desarrollarse integralmente, desenvolverse de manera óptima y acceder a nuevas oportunidades de desarrollo. (Educación, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial, 2009)

Para lograr el desarrollo infantil es necesario que se involucre a la familia, la comunidad y las instituciones de una sociedad determinada; solo así podremos asegurar un desarrollo gradual, integral y oportuno. Con esto nos referimos a un desarrollo holístico, que trabajamos para que el niño sea atendido en sus diferentes aspectos: físico, afectivo, social y cognitivo.

La educación inicial asegura y fortalece la relación entre aprendizaje y desarrollo, aspectos necesarios para una educación de calidad. En el Perú, la educación inicial atiende a niños de 0 a 5 años. 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.

**a. El niño y su desarrollo infantil:**

El niño es un ser sujeto de derechos, cuya singularidad e individualidad deben ser reconocidas en todos los ámbitos de sus desarrollo. El niño desde su nacimiento es un ser activo que interactúa, influye en su entorno y expresa su mundo interno a los adultos significativos. La acción del niño es la que le permite explorar, conocer y formar su pensamiento. Lo primordial en las etapas es ayudar a que los diferentes procesos que ocurren durante el desarrollo infantil puedan producirse en un entorno favorable. Si una persona es educada en un ambiente de comunicación, sensible a sus intereses y necesidades. Entonces el desarrollo individual de cada persona no puede desarticularse del desarrollo comunitario, y que uno y otro se retroalimentan y apoyan indivisiblemente. Desde una perspectiva, el desarrollo humano, proceso mediante el cual se busca la ampliación de oportunidades para las personas, aumentando sus derechos y capacidades, se convierte en eje de la educación que da sentido al acceso y calidad educativa.

**b. Condiciones básicas para el desarrollo y el aprendizaje:**

Las condiciones básicas para el desarrollo y aprendizaje son un conjunto de postulados que describen el nivel esperado de desempeño en las acciones e intervenciones. A partir de ello se construyen indicadores, donde se define aquello que los niños pueden esperar. También representar aquellas expectativas mínimas sobre la forma en que debe diseñarse, ejecutarse o evaluarse un proyecto o programa, y por lo tanto el nivel de desempeño y funciones del personal que lo operará. La relación que se presenta a continuación no está en orden o jerarquía o sucesión. Cualquiera de estas condiciones apunta a promover el desarrollo humano, considerando que todas están interrelacionadas:

- ✓ **Identidad:** Son reconocidos como niños de acuerdo a la etapa de desarrollo en que se encuentran: ritmo y niveles de desarrollo y de aprendizaje, y características particulares. Identificados social y afectivamente por sus padres, tienen un nombre y documento que les permiten el goce de todos sus derechos y les garantice el acceso a los servicios.
- ✓ **Presencia de adultos afectuosos:** personas que les muestren afecto, respeto y cariño, de acuerdo a su cultura y valores, lo que le garantice vínculos para crecer sano emocionalmente
- ✓ **Hogar o espacio familiar armonioso y saludable:** Lugar o espacio al que el niño siente pertenecer, que brinda seguridad afectiva, emocional, social y física para su desarrollo y crecimiento.
- ✓ **Cuidado básicos asegurados:** El niño debe recibir las prestaciones de los servicios sociales y, en la familia y comunidad, los recursos necesarios propios de su edad, personalidad y ritmo de desarrollo.
- ✓ **Espacio libre y propio:** Apropiado y exclusivo dentro del hogar que le permite al niño descargar, jugar, crear, imaginar, explorar, aprender y ser atendido en sus necesidades básicas en concordancia con su cultura, el medio ambiente y los recursos locales.
- ✓ **Experiencia lúdicas con juguetes y materiales estimulantes:** estructurados y no estructurados, adecuados a su edad, nivel de desarrollo y ritmos propios de aprendizaje.
- ✓ **Información de prestaciones para el crecimiento y desarrollo de los niños:** Paquete informativo sobre desarrollo infantil, crianza infantil, aprendizaje infantil y servicios sociales.
- ✓ **Reconocer al niño como agente activo de su aprendizaje y desarrollo:** Valorar la autonomía del niño es reconocer su capacidad de actuar, experimentar, explorar; es decir, asumir su aprendizaje y desarrollo.

- ✓ **Libertad de expresión y comunicación:** La familia y la comunidad prevén la libertad de expresión, comprenden y respetan las formas propias de comunicación infantil, en relación con sus valores y cultura.
- ✓ **Evaluación permanente del crecimiento, desarrollo y aprendizaje del niño:** El diagnóstico oportuno y observación atenta de los procesos, cambios y señales de alerta, así como los de genialidad, que se manifiestan en los niños. Constituye un seguimiento permanente y oportuno de sus logros y del estado de crecimiento y desarrollo. (Educación, Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica de la propuesta pedagógica, 2010)

### **3.2.2. Enfoque pedagógico:**

- ✓ **La escuela Activa:**

Este modelo aparece como convergencia de diversas corrientes pedagógicas, basada en los pensamientos de autores como: Dewey (Rodríguez, 2009) que planteaba la importancia pedagógica de aprender haciendo. Este movimiento no posee fundador ni manifiesto fundacional propiamente dichos.

Los métodos utilizados en la escuela activa, son de tipo autoestructurante, donde se da mucha libertad al estudiante en su proceso de formación, como respuesta a la escuela tradicional que mantenía subyugado al estudiante, sin ninguna libertad. Esta metodología autoestructurante se caracteriza por los siguientes aspectos:

- Al contrario de la pedagogía tradicional que busca transformar al alumno, aquí se le ayuda a transformarse, lo que implica, en cierta medida que se le da cierta libertad y participación en su propio proceso.

- Se involucra tanto al alumno que se rescata la acción propia de este, es decir que pasa de un aprendizaje pasivo a uno activo.
- Se tiene en cuenta al alumno como sujeto individual que posee sus características en intereses particulares y además se le rescata como un ser perteneciente a un contexto y a una cultura, lo que lo convierte en un ser social o sujeto colectivo.
- Los métodos utilizados se denominan activos, por todo lo anteriormente expuesto.
- Rescata el aprendizaje por descubrimiento basado en la observación, que puede ser guiado por el maestro o autónomo, donde el alumno en algunas circunstancias es el propio guía.

El modelo activista comprende seis postulados fundamentales:

- Sobre los propósitos: el fin de la escuela no puede estar limitado al aprendizaje; la escuela debe preparar para la vida.
- Sobre los contenidos: si la escuela debe preparar para la vida, la naturaleza y la vida misma deben ser estudiadas.
- Sobre la secuenciación: los contenidos educativos deben organizarse partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto.
- Sobre el método: al considerar al niño como artesano de su propio conocimiento, el activismo da primacía al sujeto y a su experiencia.
- Sobre sus recursos didácticos: los recursos didácticos serán entendidos como útiles de la infancia que al permitir la manipulación y la experimentación, contribuirán a educar los sentidos, garantizando el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades individuales.
- Sobre la evaluación: la evaluación está determinada por los avances que logra los alumnos a partir de sus propios procesos, reconociendo y respetando las individualidades (aporte nuestro).
-

### **Componentes del modelo escuela activa:**

- **Componente psicológico del modelo escuela activa:** El modelo Escuela activa en sus inicios se fundamentaba psicológicamente en una posición biologicista que asumía la evolución social en forma paralela con la del ser humano, es decir, que las etapas del desarrollo social implicaban un proceso de evolución psicológica en sus mentes. Esta postura fue posteriormente explicada desde la teoría evolutiva de Piaget, donde se reconoce que el ser humano en su paso por la vida sufre varias transformaciones cognitivas y que en cada una de estas realiza procesos intelectuales y comportamientos diferentes, cuestión que en la pedagogía tradicional era totalmente imposible. Piaget consideraba que los seres humanos en el proceso de aprendizaje juegan un papel importante como sujetos activos y participantes en este proceso, lo que de no ser así haría imposible la adquisición de significados de la realidad. Este proceso ocurre debido a circunstancias en las cuales los individuos incorporan nuevas informaciones haciéndolas parte de su conocimiento (asimilación), a la transformación de la información que ya tenía en función de la nueva (acomodación) y en circunstancias donde el individuo logra adquirir un estado de normalidad como resultado de los dos procesos anteriores (equilibración cognitiva).
- **Componentes Socio – Antropológico de la Escuela activa:** En la escuela activa se busca preparar al estudiante para la vida y para su contexto, de tal forma que este le sirva como objeto de estudio y a su vez pueda contribuir en su transformación. Este tipo de pedagogía rescata la importancia del ser humano en el proceso educativo como perteneciente a una sociedad y a una cultura, desde donde la escuela empieza a tener sentido como posibilidad de cambio. (Rodríguez, 2009)

La escuela activa da mucha importancia a la acción de los estudiantes, respetando sus ritmos de aprendizaje, a partir de la consideración de los aspectos psicológicos derivados de la teoría Piagetiana.

La didáctica activista se caracteriza por los factores siguientes:

- Lo que el estudiante aprende debe ser funcional.
- El trabajo en el aula debe estar enfocado hacia las aplicaciones prácticas en la realidad.
- Las actividades responden a los ritmos y condiciones personales de cada discípulo.
- Los estudiantes aprenden observando, preguntando, trabajando, construyendo, pensando y resolviendo situaciones problemáticas que le son presentadas.
- El centro del proceso didáctico es el estudiante.
- La actividad no es un fin, sino una acción necesaria.

### **3.2.3. Enfoque para la Resolución de problemas:**

La resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos, así mismo orienta la metodología en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la matemática. (Educación, Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, 2015)

El enfoque centrado en la resolución de problemas orienta la actividad matemática en el aula. De tal manera que les permite a los niños situarse en diversos contextos para crear, recrear, analizar, investigar, plantear y resolver problemas, probar diversos caminos de resolución, analizar

estrategias y formas de representación, sistematizar y comunicar nuevos conocimientos, entre otros.

Los rasgos esenciales del enfoque son los siguientes:

- La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los niños desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.
- La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas.
- La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. La resolución de problemas sirve de contexto para que los niños construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.
- Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los niños. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones.
- La resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones.

**Resolución de problemas:** El enfoque es el punto de partida para enseñar y aprender matemática:

- La resolución de problemas debe plantearse en diversos contextos, lo que moviliza el desarrollo del pensamiento matemático.
- La resolución de problemas orienta el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas.

- La resolución de problemas responde a los intereses y necesidades de los niños.
- La resolución de problemas sirve de contexto para comprender y establecer relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

Finalmente, la resolución de problemas implica la adquisición de niveles crecientes de capacidad por parte de los estudiantes, lo que les proporciona una base para el aprendizaje futuro, para la participación eficaz en sociedad y para conducir actividades personales. Los estudiantes necesitan poder aplicar lo que han aprendido a nuevas situaciones. El estudio centrado en la resolución de problemas por parte de los estudiantes proporciona una ventana en sus capacidades para emplear el pensamiento básico y otros acercamientos cognoscitivos generales para enfrentar desafíos en la vida. (Educación, Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, 2015)

#### **3.2.4. El juego en el proceso enseñanza aprendizaje:**

- ✓ **Juego:** Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas. (Lara, 2013)
- ✓ **Características del juego:**
  - Es libre.
  - Organiza las acciones de un modo propio y específico.
  - Ayuda a conocer la realidad.
  - Favorece el proceso socializador.
  - Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
  - En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Sus reglas pueden ser modificadas de manera instantánea según el contexto.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Relaja el estrés, etc.

✓ **Tipos de Juego:**

- **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 la 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. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa. (Lara, 2013)
- **Juego Social:** El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales 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. (Lara, 2013)

- **Juego Cognitivo:** El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra 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 sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos. (Lara, 2013)
- **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 simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. (Lara, 2013)

### ✓ ¿Qué importancia tiene el juego en el jardín?

El juego es la piedra angular de toda actividad del niño. Es la forma que tiene el niño de entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo

intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos.

### ✓ **El rol del educador en el juego del niño**

A veces se confunde la idea de “juego” con la idea de que “el niño haga lo que quiere”. Eso nos pasa con los padres y los mismos maestros. Lo importante es que nada se deje al azar. Al niño se le debe dar una estructura, un entorno en el cual se le da libertad de decidir a qué juega, cómo juega, con qué juega pero sin que eso se confunda con dejarlo solo, sin acompañamiento.

Hay que escuchar al niño y observar que ideas trae. El juego sin ningún tipo de acompañamiento es rico para el niño pero finalmente no le brinda las estrategias de profundización, de exploración que necesita para que ese juego se convierta en una internalización de todas las cosas con las que está trabajando.

Nosotros trabajamos con sectores. El salón está dividido en áreas con diferentes elementos y la idea es que ese tipo de materiales den lugar a que el niño pueda tomar eso como interés y a través del juego investigue, cree y plasme lo que está pasando. Es muy importante la observación del adulto, el acompañamiento y escuchar al niño.

### ✓ **¿Cómo se relacionan los padres con el tema del juego?**

Es una pregunta compleja. Hay padres que aparentemente entienden de qué se trata, luego nos damos cuenta que no. Entonces lo que tratamos de hacer es aprovechar todas las oportunidades que hay para que ellos vivan la experiencia. Por ejemplo, el Día del Padre o de la Madre promovemos espacios de interacción entre padres y niños para que jueguen y les damos diferentes materiales.

✓ **¿Qué aspectos desarrollan en el juego libre por sectores?**

Se trata de dar una propuesta diversa dependiendo de las edades de los niños. Las cosas más sensoriales se trabajan con los chicos más pequeños. Con los más grandecitos hay un área de lectoescritura en donde el niño se va contactando con símbolos gráficos, así como con la escritura y lectura. En la parte del hogar, el rol dramático es vital. Trabajamos también la parte de experiencias científicas, la parte de exploración de todos los materiales que lo rodean. Una de las cosas a la que le damos bastante importancia es el arte, en donde se enfatiza no el arte por el arte sino como una forma de explorar el mundo y expresarse.

El jugar con los materiales es una de las contribuciones más grandes de esta filosofía porque al niño le da una posibilidad muy grande de explorar, de jugar y de armar sus producciones. Es un proceso que puede durar el tiempo que el niño necesite, no es una actividad que se acaba en un solo día. (Lara, 2013)

**3.2.5. La Educación como proceso continuo entre inicial y primaria:**

✓ **Importancia de la educación Inicial:**

La educación para la primera infancia es concebida como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida. (Educación, Guía de orientación del uso del módulo de los materiales de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 añosm- ciclo II, 2012)

A través de los servicios de educación inicial, los niños y niñas reciben la estimulación necesaria para potenciar su desarrollo físico, afectivo e intelectual, así como los cuidados asistenciales para preservar su salud y apoyar su crecimiento. Es tal la importancia de estos procesos, que sus

beneficios permiten igualar las oportunidades para la vida y para el éxito de los niños y niñas en su participación posterior dentro de los servicios escolarizados.

Cabe resaltar que la educación inicial se basa en una relación interactiva e integrada entre los padres de familia y sus hijos; por lo tanto, es una educación incluyente de la familia y la sociedad. La educación inicial retoma y se vincula con las prácticas de cuidado que se dan en la familia, por ello, el trabajo y la participación de los padres se convierte en un proceso clave para desarrollar las medidas de intervención formativa de los menores.

✓ **Los objetivos de la Educación Inicial:**

- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración en el niño/a en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en diferencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

✓ **¿Qué se le debe enseñar al niño en nivel inicial?**

De acuerdo a los fundamentos del Programa de Educación preescolar los niños son capaces de:

- Reconocer la diversidad lingüística, cultural, social y étnica que caracteriza a nuestro País, así como las características individuales de los niños
- Desarrollar un sentido positivo de sí mismos, expresar sus sentimientos, empiezan a actuar con iniciativa y autonomía y a regular sus emociones, muestran disposición para aprender, se dan cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración
- Son capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, de trabajar en colaboración, de apoyarse de compañeros, de resolver conflictos a través del dialogo, de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, y en la escuela y fuera de ella
- Adquieren confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna, mejoran su capacidad de escucha, amplían su vocabulario y enriquecen su lengua oral al comunicarse en situaciones variadas
- Comprenden las principales funciones del lenguaje escrito y reconocen algunas propiedades del sistema de escritura
- Reconocen que las personas tienen rasgos culturales distintos (lenguas, tradiciones, formas de ser y de vivir) comparten experiencias de su vida familiar y se aproximan al conocimiento de la cultura propia y de otras mediante distintas fuentes de información (otras personas, medios de comunicación masiva a su alcance: impresos y electrónicos)
- Construyen nociones matemáticas a partir de situaciones que demandan el uso de conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos para estimar y contar para establecer atributos y comparar
- Desarrollan la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios y su comparación con los utilizados por otros

- Se interesan en la observación de fenómenos naturales y participan en situaciones de experimentación que abren oportunidades para preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, adquieren actitudes hacia el cuidado y preservación del medio ambiente
- Se apropian de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad actuando con base en el respeto o los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad de género lingüística, cultural y étnica
- Desarrollan la sensibilidad la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos
- Conocen mejor su cuerpo, actúan y se comunican mediante la expresión corporal y mejoran sus habilidades de coordinación, control manipulación y desplazamiento en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico
- Comprenden que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento; practican medidas de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, así como para prevenir riesgos y accidentes.

✓ **¿Cómo enseñar matemática en el nivel inicial?**

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. (Educación, Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, 2015)

Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir. Desde la clase debemos ir evolucionando a través de

distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas.

Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

En la etapa de la Educación Inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

- **Construcción de los conceptos matemáticos:**

- La clasificación lleva al concepto de cardinalidad.
- La seriación lleva al concepto de orden.
- La correspondencia lleva al concepto de número.

Las propuestas en matemática deben tener como objetivo inicial a los niños en la matemática sistematizada, sin olvidar las características de la etapa evolutiva propia del nivel inicial; según Piaget, el periodo simbólico.

Para trabajar en matemática resolviendo distintas situaciones y abriendo nuevos interrogantes, debemos partir siempre de los conocimientos previos de los niños y de aquellos contenidos matemáticos que nacen de la vida cotidiana. Si nuestra propuesta frente a los chicos es realizar agrupaciones y marcar sus elementos agrupados, esta tarea no necesitara demostración previa porque el concepto de grupo, conjunto y el de elemento, son conceptos primitivos que ellos traerán consigo. (Educación, Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, 2015)

- **¿Problemas para construir el conocimiento matemático?**

Para progresar en los aprendizajes numéricos los niños tienen que enfrentar situaciones que comprometan cantidades sin necesidad de iniciar el proceso exclusivamente con actividades "pre numéricas". La función de estas actividades en la construcción del número, está lejos de ser evidente, en la medida que la actividad de los niños queda muy acoplada al contexto en que se ejerce y que las capacidades de transferencia son muy reducidas.

Estas actividades pueden ser interesantes para el trabajo sobre el pensamiento lógico de los chicos, pero no deben ser pensadas como prerrequisito o sustituto de los problemas numéricos. Es necesario que los niños estén en contacto con los números, con situaciones en dónde se jueguen cantidades.

- **El componente heurístico en la enseñanza de la matemática**

Es necesario comprender que un problema o juego matemático, es una situación que implica un objetivo a conseguir, sólo es aceptada como problema por alguien; sin esta aceptación, el problema no existe. Debe representar un reto, y ser interesante en sí mismo. La resolución del mismo es un proceso de acontecimientos: aceptar un desafío, formular las preguntas adecuadas, clarificar el objetivo, definir y llevar a cabo el plan de acción y finalmente evaluar la solución. Esta lleva consigo el uso de la heurística (arte del descubrimiento).

La enseñanza por resolución de problemas pone el énfasis en los procesos de pensamiento, en los procesos de aprendizaje y toma los contenidos matemáticos como campo de operaciones privilegiado para la tarea de hacerse con formas de pensamiento eficaces.

- **Importancia del juego en la educación matemática**

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

El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos. (Educación, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial, 2009)

- **Papel del error**

El error forma parte del aprendizaje, ya que indica el grado de acercamiento al conocimiento. Hay que procurar que las consecuencias de un error, producido por un niño, sean las que se lo revelen; tiene que ver que el resultado es incorrecto, entonces, así comprenderá claramente que sus procedimientos no eran buenos.

Bien se sabe, que en la búsqueda de soluciones a problemas, hay múltiples procedimientos. Podemos encontrar desde procedimientos de conteo con dibujos, marcas, dedos, hasta procedimientos de cálculo mental. Los intercambios, la imitación de lo que hacen sus colegas, son factores de progreso para los chicos. El pensamiento de cada uno, se construye en confrontación con los demás, de ahí la necesidad de favorecer el intercambio constante.

No sólo se trata de jugar, sino de reflexionar luego del juego, contar lo que pasó. Es el momento para que cada uno cuente cómo "se las arregló" para enfrentar la situación.

- **Usos del número**

En nuestra sociedad, usamos los números con múltiples propósitos y a diario, pero si tenemos que definirlo, nos quedamos sin palabras. De todas formas, esto no nos impide usarlo, y lo hacemos en distintos y varios contextos:

- Para conocer la cantidad de elementos de un conjunto; aquí hacemos referencia a su aspecto cardinal.
- Para diferenciar el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie; éste es su aspecto ordinal.
- Para diferenciar un objeto de otro, como un número de teléfono; aquí lo usamos como código.
- Para expresar una magnitud, ya sea peso, capacidad, tiempo, longitud, etc.
- Para operar, combinando los números para dar lugar a nuevos números.

- **Los niños y los números:**

Las situaciones en que los niños hacen uso de los números son múltiples; “tengo 4 años”, “dame 3 monedas”, etc. O sea que ellos hacen uso de los mismos en su vida cotidiana, porque forman parte de una sociedad en donde los números están presentes en la mayoría de las acciones que realizamos todos los días. Pero cabe destacar, por supuesto, que logran descifrar la información que los números nos brindan en forma progresiva; es cuando comprenden que, por ejemplo, nos es lo mismo el número 5 en la cantidad de velas de una torta de cumpleaños, que el piso número cinco en un edificio. Los estudiantes, al ingresar en el nivel Inicial, llegan con ciertos conocimientos numéricos. La función de la escuela es entonces, organizar, complejizar, y sistematizar los saberes que los niños traen con ellos a fin de garantizar la construcción de nuevos aprendizajes.

Para esto, como fue citado antes, debemos partir de los conocimientos previos, qué saben, cómo lo usan, etc. El proyecto es apoyarse sobre las competencias iniciales de los estudiantes y tomar en cuenta los obstáculos potenciales que podamos ver.

También favorecer las situaciones que “dan significado” a los números, donde el niño pueda usarlos como recursos para resolver problemas.

Para que los estudiantes puedan hacer uso del número como recurso, como instrumento, es necesario que la maestra plantee situaciones – problema, en distintos contextos, que permitan ver las distintas funciones del número:

- El número como memoria de la cantidad. (Relacionada con el aspecto cardinal).
- El número como memoria de la posición. (Aspecto ordinal).
- El número para anticipar resultados, para calcular. (Aspecto de operar).

✓ **¿Qué debe saber un niño para su paso a educación a Primaria?**

El paso de Educación Inicial a Primaria supone un cambio importante para los niños y trae de cabeza a muchos padres. Las dudas e inseguridades acerca de los conocimientos que debe haber adquirido el pequeño para llegar preparado a la nueva etapa provoca intranquilidad y angustia en numerosos progenitores. No es raro que haya quien piense que su hijo está condenado al fracaso escolar por no dominar la lectoescritura, la suma o la resta. Entonces llegan las preguntas a los maestros en las tutorías, donde les transmiten sus inquietudes muchas veces después de haberlas comentados con otros progenitores del mismo u otro colegio que presumen de que sus niños ya son capaces de escribir y leer perfectamente.

Y aunque se repita que cada estudiante lleva su propio ritmo y que nunca hay que hacer comparaciones, muchas veces sigue quedando esa sensación de inseguridad. En el peor de los casos se traslada al menor en

forma de presiones que pueden ser contraproducentes y provocarle una bajada de la autoestima si el alumno no está todavía preparado para adquirir las competencias que se le exigen. Así lo advierten varios expertos que coinciden en que en la etapa infantil debe perseguirse que el niño esté preparado cognitivamente para desarrollar en el futuro otros aprendizajes como el de la lectoescritura. Esto quiere decir que no tiene por qué saber leer y escribir al llegar a primaria, aunque puede hacerlo si el niño está preparado para ello y él mismo lo reclama, mostrando abiertamente su interés hacia los libros o lo que pone en carteles que ve por la calle. La educación establece que en el segundo ciclo de esta etapa (de 3 a 5 años) sólo se realizará un «acercamiento» a esta y otras materias. Se propiciará el acercamiento de los niños y niñas a la lengua escrita como instrumento para expresar, comprender e interpretar la realidad a través de situaciones funcionales de lectura y escritura.

También se dice que la resolución de problemas cotidianos será la fuente para generar habilidades y conocimientos lógicos y matemáticos. Por último, se estipula que se fomentará la expresión visual y musical y en el último año, especialmente, se contemplará la iniciación de las niñas y los niños en una lengua extranjera y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

### **3.3.Marco Conceptual**

#### **3.3.1. Educación:**

La educación es el elemento fundamental para el éxito de la integración en un mundo que reclama competencia específicas para “aprender a ser”, “aprender a hacer”, “aprender a aprender” y “aprender a vivir juntos” así mismo es uno de los instrumentos más eficaces para promover y proteger la identidad cultural. (Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia, 2008).

### **3.3.2. Educación Inicial:**

Es el servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores. Así mismo es el primer nivel del sistema educativo peruano de garantizar la educación de calidad para los estudiantes. Su importancia radica en la gran responsabilidad que asume de conducir el proceso de desarrollo del niño de manera ordenada y correcta. (Educación, Propuesta Pedagógica de Educación Inicial, 2009)

### **3.3.3. Aprendizaje:**

Se denomina **aprendizaje** al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. (Educación, Diseño Curricular Nacional, 2009)

### **3.3.4. Aprendizaje Significativo:**

Es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

### **3.3.5. Actividad lúdica:**

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

### **3.3.6. Estrategia metodológica:**

Son todas aquellas técnicas que permiten identificar los principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación didáctica, la ejecución y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3.3.7. Competencia:**

Una competencia es un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea. (Educación, Diseño Curricular Nacional, 2009)

### **3.3.8. Competencias matemáticas:**

La competencia matemática consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral. (Educación, Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, 2015)

### **3.3.9. Nociones matemáticas:**

La principal función de las nociones matemáticas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y la comprensión del número, espacio, formas geométricas y la medida.

### **3.3.10. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático:**

Se entiende por pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana. Su desarrollo

implica que desde la infancia se proporcionen al niño o niña una serie de estrategias que permitan el desarrollo de cada uno de los pre requisitos necesarios para entender y practicar procesos de pensamiento lógico matemático. (Educación, Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, 2015)

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

### **4.1. Tipo de investigación**

La investigación acción correspondiente a la práctica pedagógica en el aula. Es aplicada puesto que se realizó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

### **4.2. Objetivos**

#### **4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción.**

##### **Objetivo General**

Mejorar la práctica pedagógica relacionada con actividades lúdicas como estrategia metodológica para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, utilizando el plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado a través de los enfoques de autorreflexión y constructivismo.

##### **Objetivos Específicos**

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente a la aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica, a través de procesos autorreflexivos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la aplicación de actividades lúdicas como estrategia metodológica.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque constructivista.

- 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 actividades lúdicas para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapalí, distrito de Asunción, Ugel Cajamarca.

##### **Objetivos Específicos**

- a) Aplicar un plan de acción para desarrollar el juego motor en las sesiones de aprendizaje matematizando situaciones.
- b) Utilizar el juego social que permitan en el niño el desarrollo del lenguaje matemático.
- c) Emplear el juego cognitivo que promuevan el razonamiento y la argumentación de ideas matemáticas en los niños.
- d) Utilizar el juego simbólico que genere la elaboración y usen estrategias frente a situaciones retadoras.

#### **4.3. Hipótesis de acción**

La aplicación de actividades lúdicas durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 del caserío de Sapalí, distrito de Asunción, Ugel Cajamarca.

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

Los beneficiarios están constituidos por los 8 estudiantes 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapalí, dado que la aplicación de actividades lúdicas permite lograr aprendizajes significativos en el área de matemática.

La docente ya que los resultados conllevan a la mejora de su práctica pedagógica en el nivel inicial, desarrollando sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta una secuencia didáctica pertinente al nivel.

Los padres de familia que evidenciaron el proceso de enseñanza quienes a la vez se involucraron en los juegos realizados por sus hijos concientizándose de la importancia de éste en el aprendizaje.

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

##### **Población**

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

##### **Muestra**

La muestra lo constituyó por el registro de la práctica en un total de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción.

#### **4.6. Instrumentos:**

##### **Instrumentos de Enseñanza:**

**Diarios de campo:** Es un instrumento de recolección de información abierta que sirvieron para el proceso de deconstrucción de la práctica pedagógica que nos permite registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, es importante realizar un registro detallado que nos pueda ayudar a identificar las situaciones recurrentes, de manera que debemos tomar en cuenta las fortalezas y debilidades; esto es útil para nuestra investigación, pues me ha permitido identificar el problema a partir de las dificultades que debo resolver.

**Matriz de recurrencias:** Es un instrumento que sirve para anotar o registrar las conductas o acciones más recurrentes o frecuentes en el desarrollo de la práctica pedagógica que se observan diariamente en la Institución Educativa. En esta investigación fue utilizado para registrar las fortalezas, debilidades y vacíos que se evidencian en la práctica pedagógica de la docente investigadora.

**Matriz de Análisis categorial:** Es un instrumento que sirve para anotar o registrar las categorías y subcategorías a consecuencias de la reflexión realizada por la docente en cuanto a fortalezas, debilidades y vacíos encontrados en su práctica pedagógica diaria. En esta investigación fue utilizada para realizar la consolidación por categorías de los posibles problemas que se encontraron luego se priorizó solo el que se presentó más incidencia para llevar a cabo este trabajo de investigación.

#### **Instrumentos de Aprendizaje**

**Sesiones de aprendizaje:** Es el conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica, fue utilizado para lograr el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, durante la reconstrucción de mi práctica pedagógica.

**Ficha de Evaluación para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje:** Es un instrumento de evaluación que contiene 3 criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual se califica los aprendizajes logrados, por ejemplo: I - Inicio, P – proceso, L – logrado.

**Ficha de la autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia:** Es un instrumento muy importante en la cual vamos a realizar una reflexión personal de la estrategia aplicada; en ésta investigación me ha servido para evidenciar los procesos a tomar para aplicar las actividades lúdicas.

**Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia:** Es un instrumento para reflexionar y sobre todo evidenciar si verdaderamente durante

la aplicación de la estrategia hemos seguido los procesos establecidos dentro de ésta.

**Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el nivel de logro de los aprendizajes en los estudiantes.** Este instrumento permitió recoger información de los estudiantes sobre los conocimientos básicos de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

## V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

### 5.1. Matriz 1

#### Matriz del Plan de Acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:																	
La aplicación de actividades lúdicas durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 del caserío de Sapalf, distrito de Asunción, Ugel Cajamarca.																	
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA										CRONOGRAMA				
			2016										2017				
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M
Aplicación de actividades lúdicas como estrategias metodológicas para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones cantidad.	Elda Loje Julca	Actividades lúdicas.															
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN</b>																	
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Virgilio Gómez Vargas Elda Loje Julca	Fuentes de información	X														
2. Diseño de sesiones de aprendizaje y del instrumento de evaluación	Elda Loje Julca Yuli Linares Jave	Rutas de aprendizaje, fascículo de matemática. Guía de evaluación inicial	X														
3. Revisión de sesiones de aprendizaje y evaluación del diseño del instrumento de evaluación.	Yuli Linares Jave	Sesiones Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión.	X														
4. Aprobación de las sesiones.	Yuli Linares Jave	Sesiones Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión.	X														
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Elda Loje Julca	Sesiones Lista de cotejo de evaluación del diseño de la sesión.	X	X	X	X											
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Virgilio Gómez Vargas Yuli Linares Jave						X										
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Virgilio Gómez Vargas Yuli Linares Jave	Fuentes de información					X										
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Elda Loje Julca	Guía de evaluación de los aprendizajes					X										
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Virgilio Gómez Vargas Elda Loje Julca	Matrices Datos registrados						X									
10. Redacción del informe y entrega preliminar.	Virgilio Gómez Vargas Elda Loje Julca	Fuentes de información							X								
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Virgilio Gómez Vargas Elda Loje Julca	Informe en físico								X							
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Elda Loje Julca Yuli Linares Jave	Trabajos individuales y grupales									X						
13. Sustentación del Trabajo de Investigación	Elda Loje Julca	Informe Final Diapositiva													X		

## 5.2. Matriz de Evaluación

### 5.2.2. Matriz 2

#### De las acciones

<b>Hipótesis de Acción:</b>		
La aplicación de actividades lúdicas durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje permitirá desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 del caserío de Sapalí, distrito de Asunción, Ugel Cajamarca.		
<b>Acción</b>	<b>Indicadores de proceso</b>	<b>Fuentes de Verificación</b>
La aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas.</li> <li>- Establecer las consignas claras y oportunas antes y después para la ejecución del juego.</li> <li>- Genero preguntas precisas con el afán de resolver situaciones que se presentan en problemas de situaciones de cantidad.</li> <li>- Estimulo para que los niños verbalicen lo que estaban realizando.</li> <li>- Permito que los niños durante el juego desarrollen su autonomía.</li> <li>- Fomento el trabajo cooperativo e individual en los estudiantes.</li> <li>- Manejo con conocimientos los principios de educación inicial en el desarrollo del juego</li> <li>- Promuevo la participación y competencia sana en actitudes para una buena convivencia y crear un clima de aprendizaje en el aula.</li> <li>- Permito que el juego realizado logré su propósito.</li> <li>- Impulso a la representación con material concreto y mediante el dibujo del juego realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesiones de aprendizaje</li> <li>- Diarios reflexivos</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Videos</li> <li>- Fotos</li> </ul>
Comunicación de los resultados a las familia, director y comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 80% de la participación de los padres de familia, profesores y autoridades dela comunidad.</li> <li>- Las actividades lúdicas son pertinentes con las edades de los niños.</li> <li>- Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</li> <li>- Los niños demuestran interés en la participación de los juegos realizados.</li> <li>- Los juegos simbólicos favorecen que los niños desarrollen su imaginación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro de asistencia.</li> <li>- Fotos</li> <li>- Videos.</li> </ul>

### 4.2.1. Matriz 3

#### De los resultados

<b>EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS</b>		
<b>Resultados</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Fuentes de verificación</b>
Desarrollar las actividades lúdicas en los estudiantes, para mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada.</li><li>- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno.</li><li>- Agrupa objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral la acción realizada.</li><li>- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”.</li><li>- Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande.</li><li>- Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando: primero – último.</li><li>- Expresa cantidades de hasta cuatro objetos usando su propio lenguaje.</li><li>- Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.</li><li>- Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.</li><li>- Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Informes de los resultados.</li><li>- Ficha de observación.</li><li>- Videos.</li><li>- Fotos</li><li>- Trabajos de los niños.</li></ul>

## VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

#### 6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje

##### MATRIZ 4:

**Resultados de la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapalí, Ugel Cajamarca 2016.**

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1 “Organizamos los materiales del aula”	Asamblea Entrega de materiales Formulación de preguntas.	Estrategia de juego Vivenciación Representación gráfica Verbalización	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 2 “Comparamos cantidades con objetos”	Canción Formulación de preguntas	Estrategia de juego Vivenciación Representación gráfica. Trabajo grupal Verbalización	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 3 “Jugamos con la forma de los objetos”	Canción Formulación de preguntas	Estrategia de juego Trabajo en grupos Trabajo individual Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 4 “Jugamos con nuestros amigos comparando cantidades”	Dinámica Formulación de preguntas	Estrategia de juego Manipulación de material concreto Trabajo individual Verbalización Formulación de interrogantes Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 5 “Jugamos ordenando por tamaño”	Cuento Formulación de preguntas	Estrategia de juego Manipulación de material concreto Vivenciación Manipulación de material concreto Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 6 “Jugamos entre amigos salvando obstáculos”	Cuento Formulación de preguntas	Estrategia de juego Trabajo en equipo Verbalización Manipulación de material concreto Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 7 “Jugamos con la gallinita a contar hasta el 4”	Dinámica Formulación de preguntas	Estrategia de juego Trabajo en equipo Trabajo individual Verbalización Manipulación de material concreto Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 8 “Jugando al bingo de números”	Cuento Formulación de preguntas	Estrategia de juego Trabajo en equipo Verbalización Formulación de preguntas Manipulación de material concreto Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 9 “Ayudamos a Pedrito con sus animalitos de la chacra”	Lámina Formulación de preguntas	Estrategia de juego Trabajo individual Trabajo en equipo Verbalización Manipulación de material concreto Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 10 “Ayudamos a Rosita en su tienda”	Cuento Formulación de preguntas	Estrategia de juego Trabajo individual Trabajo en equipo Verbalización Formulación de preguntas Manipulación de material concreto Representación gráfica	Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 04 sesiones predomina la técnica del cuento.	En 10 sesiones predomina actividades lúdicas	En las 10 sesiones aplique la metacognición a través de interrogantes.

### **Interpretación:**

En la aplicación de la propuesta pedagógica, luego de haber realizado la sistematización correspondiente al análisis de los momentos de las sesiones de aprendizaje desarrolladas, se observa que en el momento de inicio se ha empleado la estrategia del cuento en la mayoría de las sesiones de aprendizaje, ante la cual se obtuvo un resultado óptimo, pues se evidenció la participación activa de los estudiantes logrando responder de esta manera a los procesos pedagógicos de problematización, recuperación de saberes previos y la motivación. Por otro lado al momento del desarrollo predomina el empleo de la estrategia del juego en las diez sesiones, cuatro sesiones se ha aplicado el juego motor y solo una se aplicó el juego cognitivo. En lo que corresponde al momento del cierre, predomina el uso de la meta cognición a través del planteamiento de preguntas en las diez sesiones, lo cual tuvo como resultado eficiente permitiendo que los niños expresen en su propio lenguaje las acciones que realizaron y conllevó a los estudiantes a la adquisición de sus aprendizajes. Como instrumento de evaluación se diseñó y se aplicó la ficha de evaluación como herramienta para registrar toda la información necesaria logrando conocer la forma efectiva y precisa el nivel de desempeño de cada estudiante en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Esto me permito verificar que la aplicación de las actividades lúdicas facilitó el logro del pensamiento matemático en los estudiantes de 5 años.

Los resultados corroboran lo expresado en Piaget quien afirma lo siguiente: “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida “ esta afirmación se puede aplicar en los niños del nivel inicial, no solo en el II ciclo de inicial, porque permite lograr aprendizajes significativos a través del juego lúdico es así que el niño mientras más vivencia tendrá mejor oportunidad de construir sus conocimientos.

## 6.1.2. Aplicación de estrategias de Investigación Acción

### Matriz 5:

Resultados de la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapalí, Ugel Cajamarca 2016.

Sesión	Estrategias Lúdicas (10)										Total	
	Indicadores										SI	NO
	Agrupar objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones más que o menos que.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande.	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de	Expresa cantidades de hasta 4 objetos usando su propio lenguaje.	Expresa cantidades de hasta 5 objetos usando su propio lenguaje	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos.	Agrupar objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral		
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	00%
2	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	80%	20%
3	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90%	10%
4	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	70%	30%
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	00%
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	00%
7	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	70%	30%
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	00%
9	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90%	10%
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100%	00%
SI	07	07	08	08	10	10	10	10	10	10		
NO	03	03	02	02	00	00	00	00	00	00		
SI %	70%	70%	80%	80%	100%	00%	00%	00%	00%	00%		
NO %	30%	30%	20%	20%	00%	00%	00%	00%	00%	00%		

Fuente: Ficha de autoevaluación de la aplicación de las estrategias

**Tabla 1**

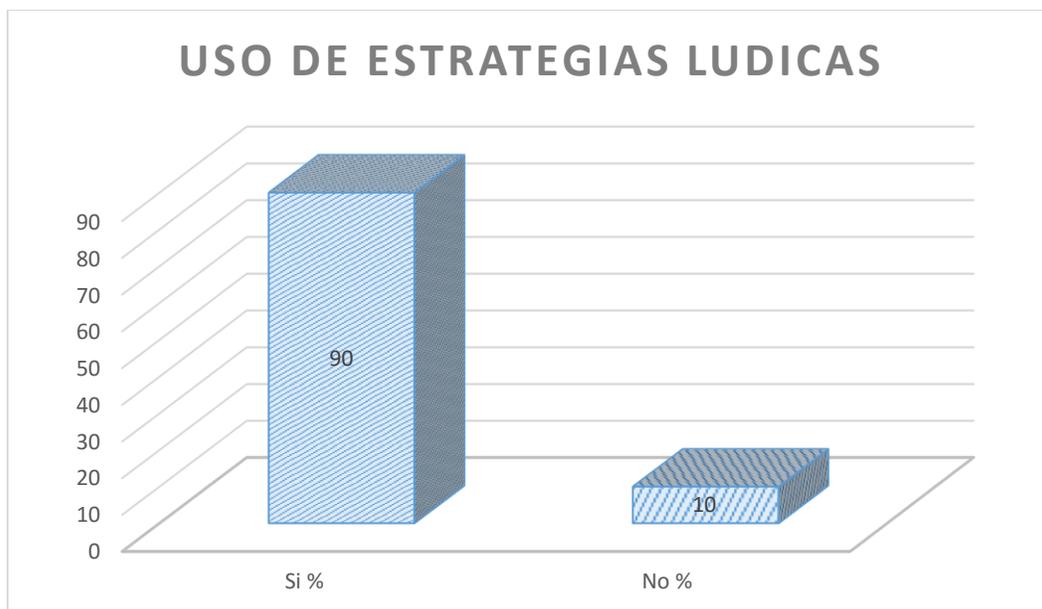
**Resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali - Asunción**

SESIÓN	ESTRATEGIAS LÚDICAS	
	Si %	No %
1	100	00
2	80	20
3	90	10
4	70	30
5	100	00
6	100	00
7	70	30
8	100	00
9	90	10
10	100	00
<b>TOTAL</b>	<b>90%</b>	<b>10%</b>

**Fuente:** Matriz N° 02 Aplicación de estrategia de Investigación – Acción.

## Figura 1

Resultados de la aplicación de la estrategias lúdicas en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali - Asunción



### Interpretación:

Se observa que al utilizar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad se logró cumplir satisfactoriamente los indicadores con un promedio de 90%. Se observa en las sesiones 2, 5, 6, 8 y 10 un alto nivel del logro que al aplicar actividades lúdicas el progreso muestra una definición clara de las metas de aprendizaje que alcanzaron los estudiantes para el desarrollo de la competencia en la edad de 5 años. Se aprecia en las sesiones 1, 3, 4, 7 y 9 un nivel aceptable del logro que muestra una definición clara y precisa de las metas que lograron alcanzar los estudiantes para el desarrollo de la competencia en la edad de 5 años. Los datos de la tabla 1 están referidos a los resultados de la evaluación al aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través de la ficha de aplicación de la estrategia; observándose grandes beneficios en el proceso. Como señala Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (Ver matriz 02).

### 6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

#### MATRIZ 6:

#### Resultados de la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapali Ugel Cajamarca 2016.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí, porque tuve en cuenta la secuencia de reglas y permití que se verbalice todas las acciones realizadas	No, seguí todos los procesos didácticos planificados y la estrategia aplicada fue pertinente en todo aspecto.	Si los utilice y fueron los adecuados para la edad y realidad de los estudiantes, notándose una participación de todos los estudiantes.	Sí, aplique una ficha de observación considerando la relación entre competencia y capacidad.	Las estrategias lúdicas empleadas deben ser adecuadas a su contexto de los niños y niñas debiendo reforzar más la metacognición para favorecer el aprendizaje y de esa manera sea significativo, promoviendo el juego activo.
2	Sí, considere los pasos establecidos del juego planificado lo que facilito del aprendizaje.	Sí, algunos niños no fueron activa a pesar de la motivación contante que se les brindaba.	Si presente material de acuerda a la edad y tema a desarrollar respetando los procesos pedagógicos.	Sí, considerando la relación entre competencia y capacidad considerando e indicador adecuado.	Que al emplear estrategias lúdicas deben ser adecuadas a su edad y contexto de los niños y niñas para que el aprendizaje logré ser significativo.
3	Sí, estableciendo de reglas y permití que se verbalice las acciones realizadas.	Sí, el tiempo para el trabajo grupal o individual.	Se adecuo casi en su totalidad el material utilizado en el desarrollo de las sesiones para los niños.	Sí, porque tuve en cuenta la relación de competencia, capacidad e indicador.	Que debemos cultivar un trabajo en equipo entre los niños promoviendo más el dinamismo y utilizando recursos propios de la comunidad.
4	Sí, siempre se presentan ocurrencias por parte de los niños haciendo perder la aislación.	Sí, para mi persona la dificultad más persistente es el tiempo que a pesar de ser planificado siempre me excedo	Los materiales utilizados en dicha sesión fueron propios de la comunidad que nos sirvió para lograr en su mayoría la comparación de cantidades.	Sí, aplique una ficha de observación considerando la relación entre competencia y capacidad considerando un indicador adecuado	Ser más organizada en el tiempo, preparar mi material con anticipación y no improvisar y a la vez promover la participación constante en cada uno de los niños.
5	Sí, se presentan momentos no planificados por la participación e inquietud de algunos niños.	No, seguí todos los procesos didácticos planificados y la estrategia aplicada.	Si los utilice y fueron los adecuados para la edad y realidad de los estudiantes.	Sí, estubo en acorde al indicador a querer lograr.	Que la actividad a desarrollar sea más vivencial y utilicen mayor material concreto integremos la participación de los niños en su totalidad teniendo al tiempo como mejor aliado.
6	Sí, pero falta mayor dosificación de mi tiempo en las estrategias planificadas	Sí, con la familiarización de las expresiones como primero y último.	Sí, todos los materiales que utilicé en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje son pertinentes al contexto.	Sí, porque es un instrumento que me ayuda a comprobar el grado de aprendizaje logrado en los niños.	Manejo del tiempo adecuado en aula. Participación activa de los estudiantes. Integración de todos los sujetos del proceso.
7	Sí, desarrollando las estrategias planificadas siguiendo todos sus pasos en la sesión de aprendizaje.	Sí, porque los niños han sido mecanizados en la simbolización del números.	Todos los materiales utilizados son pertinentes al proceso de enseñanza aprendizaje.	Sí, es un instrumento que me permite conocer el ritmo de aprendizaje que tiene cada niño y qué logré.	Que debo seguir la secuencia de todas las estrategias planificadas en la sesión de aprendizaje y aplicarlo de forma más vivencial.
8	Sí, apliqué todos los pasos establecidos para lograr el aprendizaje esperado.	Si, en mínima cantidad porque la estrategia lúdica aplicada era novedosa en los niños.	Sí, los materiales fueron pertinentes al contexto y adecuados al estilo y ritmo de aprendizaje en los niños.	Sí, me ayudó a recolectar la información necesaria en los niños para evidenciar sus aprendizajes.	Manejo del tiempo adecuado en aula. Participación activa y cooperativa de los estudiantes. Integración de todos los sujetos del proceso.
9	Sí, la práctica diaria nos conlleva a la mejor aplicación de las estrategias planificadas.	Sí, un poco de dificultad en el desarrollo de la sesión al agrupar y unir objetos.	Sí, todos los materiales que utilicé son pertinentes al contexto y adecuados al estilo y ritmo de aprendizaje.	Sí, me ayudó a recolectar la información para evidenciar sus aprendizajes.	Las estrategias lúdicas empleadas deben ser adecuadas a su contexto de los niños y niñas debiendo reforzar más la metacognición para favorecer el aprendizaje.
10	Sí, porque los sentí más animados y con más ganas de trabajar tanto grupal como individualmente.	Como siempre las dificultades que se me presentan en el tiempo pero ya casi superado en su totalidad.	Si el material estubo bien, se debe tratar de hacer más participativo con lo propio de su comunidad para la mejor interiorización del aprendizaje.	Sí este instrumento de evaluación se presta para comprobar si estoy logrando con los indicadores que me propuse que logre los niños.	El material debe estar más acorde con sus conocimientos y realidad de los niños. Promover la participación individual y grupal de los niños ya que nuestra misión es formar niños creativos y constructores.
SISTEMATIZACIÓN	SÍ: 10 NO: 00 -Se consideró todos los pasos para el logro de la estrategia.	En la mayoría de las sesiones no se encontró dificultades ya que los pasos de la estrategia se siguieron ordenadamente.	Todo el material empleado fue pertinente al tema, edad y contexto de los estudiantes.	El instrumento de evaluación fue preciso porque tuvo coherencia con la competencia, capacidad e indicador para lograr el aprendizaje.	Como siempre a pesar que desarrollemos la estrategia con todos sus pasos y tiempo programado siempre hay recomendaciones que plantear para que cada actividad futura sea mucho más significativa.

### **Interpretación:**

En la aplicación de la propuesta, luego de haber realizado la sistematización correspondiente a las respuestas de las preguntas formuladas para el análisis de los diarios reflexivos se observa que con respecto a la primera pregunta logré cumplir con la mayoría de las actividades planificadas correspondientes al indicador de logro en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, continuando con la segunda pregunta superé las dificultades pues logre propiciar la participación activa de los estudiantes lo cual permitió que los estudiantes desarrollen en forma eficiente las actividades correspondientes al indicador de logro de la referida competencia. Luego en la tercera pregunta se revela que los materiales utilizados fueron pertinentes para el desarrollo de la actividad y contextualizados a la realidad del estudiante y fueron utilizados de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y con respecto a la cuarta pregunta se infiere que el instrumento de evaluación fue preciso porque tuvo coherencia con la competencia, capacidad e indicador para lograr el aprendizaje esperado de acuerdo a las necesidades y características de los niños y niñas haciendo posible determinar de manera significativa el nivel de desempeño de cada uno de los estudiantes. (Matriz N° 3)

### 6.1.4. Procesamiento de las informaciones de entrada y salida

#### MATRIZ 7:

**Hipótesis de Acción:** La aplicación de actividades lúdicas como estrategias metodológica en las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapali, favorece de manera significativa el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en frecuencias de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas										Elabora y usa estrategias																	
Indicador	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones:		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana		Expresa cantidades de hasta 4 objetos usando su propio		Expresa cantidades de hasta 5 objetos usando su propio		Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 5 objetos en		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 5 objetos en		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones:		Agrupa objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y		Entrada		Salida		Entrada		Salida		
	N°	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	1	9	6	4	10	90	60	40	
2	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	4	6	8	2	40	60	80	20	
3	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	80	10	0	
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	5	5	10	0	50	10	0	0	
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	0	10	6	4	0	100	60	40	
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	4	6	10	0	40	60	10	0	
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	4	10	0	60	40	10	0	
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	0	10	8	2	0	100	80	20	
Total frecuencia	SI	4	8	5	8	4	8	2	6	2	8	2	5	0	6	0	7	2	6	1	7								
	NO	4	0	3	0	4	0	6	2	6	0	6	3	8	2	8	1	6	2	7	1								
Total porcentaje	SI	50%	100%	70%	100%	50%	100%	20%	80%	20%	100%	20%	70%	0	80%	0	90%	20%	80%	10	100%								
	NO	50%	0	30%	0	50%	0	80%	20%	80%	0	80%	30%	100%	20%	100%	10%	80%	20%	90%	0								

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida

**TABLA 2**

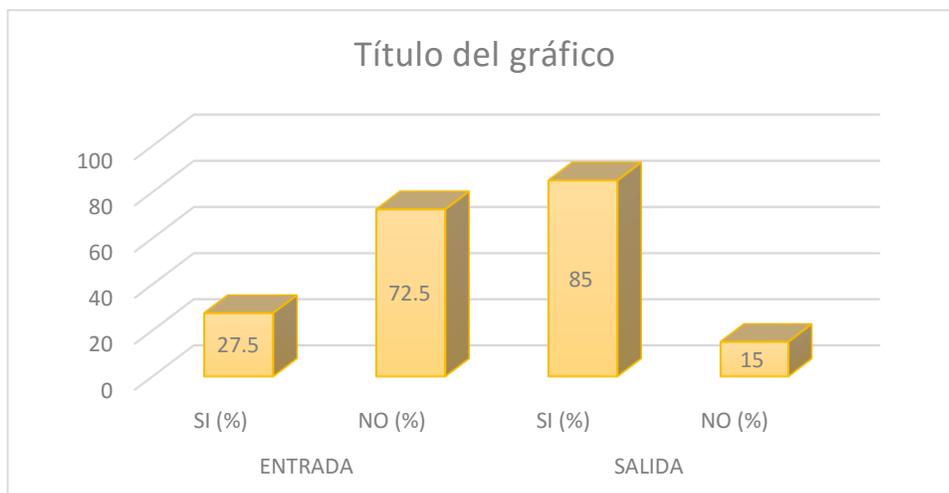
**Resultados de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapalí - 2016**

		ENTRADA		SALIDA	
ESTUDIANTES		SI (%)	NO (%)	SI (%)	NO (%)
1		10	90%	60%	40%
2		40	60%	80%	20%
3		20	80%	100%	0
4		50	50%	100%	0
5		0	100%	60%	40%
6		40	60%	100%	0
7		60	40%	100%	0
8		0	100%	80%	20%
TOTAL	f	220	580	680.00	120.00
	%	27.5	72.5	85	15

Fuente: Matriz N° 04

**Figura 2**

**Resultados de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapalí - 2016**



**Interpretación:**

En los resultados se evidencia que el estudiante 5 y 8 no lograron cumplir con los criterios de evaluación requeridos en un 100 %, en la prueba de entrada mientras que en la prueba de salida lograron superar en un 60% de estos. Los resultados muestran que los estudiantes 3, 4, 6 y 7 no lograron cumplir con 80%, 50%, 60% y 40 % de los criterios de evaluación requeridos en la prueba de entrada, mientras que la prueba de salida lograron cumplir con el 100% satisfactoriamente las actividades que corresponden a los criterios de evaluación en relación al indicador para el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

En los resultados se observa que luego de haber aplicado la ficha de evaluación como instrumento de evaluación los 4 estudiantes mejoraron significativamente su nivel de desempeño, lo cual se observa en la prueba de salida, mostrando que los estudiantes han alcanzado desarrollar habilidades y destrezas evidenciadas en el cumplimiento de las actividades que corresponden a los criterios de evaluación requeridos para el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Como lo refiere Vygotsky, el desarrollo es un proceso de cambio donde se generan nuevas formas y principios que entrarían en juego (biológico, fisiológico, maduración, factores sociales). Asimismo hace referencia de que cualquier función en el desarrollo cultural de niño o niña aparecen dos veces: primero en plano social y luego en el plano psicológico; desde el cual va adquiriendo experiencias que generen aprendizajes, de ahí que el juego en esta edad propicia que el niño por medio de la cooperación con otros niños llega a consolidar acciones en común producto de sus experiencias en un contacto con su medio, donde el docente u otra persona se convierte en un guía hasta determinado punto.

**Tabla 03**

**Resultados del logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N ° 756 Sapalí- 2016.**

<b>INDICADORES</b>	<b>ENTRADA</b>		<b>SALIDA</b>	
	<b>SI (%)</b>	<b>NO (%)</b>	<b>SI (%)</b>	<b>NO (%)</b>
<b>1</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>0</b>
<b>2</b>	<b>70</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>0</b>
<b>3</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>0</b>
<b>4</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>20</b>
<b>5</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>0</b>
<b>6</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>70</b>	<b>30</b>
<b>7</b>	<b>0</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>20</b>
<b>8</b>	<b>0</b>	<b>100</b>	<b>90</b>	<b>10</b>
<b>9</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>20</b>
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>90</b>	<b>100</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>26%</b>	<b>74%</b>	<b>90%</b>	<b>10%</b>

**Fuente: MATRIZ N° 04**

**Figura 3**

**Resultados del logro de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N ° 756 Sapalí- 2016.**



**Interpretación:**

En los resultados obtenidos se observa que los indicadores no se lograron cumplir en un 74% en la prueba de entrada mientras que en la prueba de salida se lograron cumplir con un 90% evidenciándose de esta manera un avance significativo en los aprendizajes de los estudiantes, también se observa que los estudiantes en la prueba de entrada no habían alcanzado el nivel de logro para desarrollar las actividades correspondientes a los indicadores; no contaban con habilidades y destrezas requeridas para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. En los resultados se observa que luego de haber aplicado la ficha de evaluación como instrumento de evaluación durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje los niños han mejorado

significativamente sus aprendizajes porque la prueba de salida los porcentajes muestran que los estudiantes lograron desarrollar habilidades y destrezas correspondientes a los indicadores para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Los datos de la tabla 3 están referidos a los resultados del logro de los indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes para el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Se encontró que en la aplicación de la prueba de entrada solamente se obtuvo un promedio de 26% del logro de los indicadores. Mientras que en la evaluación de salida luego de explicar a los estudiantes los criterios de desempeño a ser alcanzados dentro del proceso evaluativo aplicando la ficha de evaluación como instrumento de evaluación durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje se obtuvo un 90% del logro de los indicadores.

Según los aportes de Ausubel reconoce que el aprendizaje debe ser significativo de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en función de los conocimientos previos que ya posee la persona y a la vez el aprendizaje significativo se fortalece en el niño gracias al juego por ser una característica propia de él; es por ello que los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.(Ver matriz 4)

### 6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión de aprendizaje

#### MATRIZ 8

**Hipótesis de Acción:** La aplicación de actividades lúdicas como estrategias metodológica en las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali, favorece de manera significativa el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

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										
	Comunica y representa ideas matemáticas												Elabora y usa estrategias																							
Indicador	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones más que o menos que.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y			Expresa cantidades de hasta 4 objetos usando su propio lenguaje.			Expresa cantidades de hasta 5 objetos usando su propio lenguaje			Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno			Agrupa objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral la acción realizada								
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje e			Logro de aprendizaje e			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje e			Logro de aprendizaje e			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje										
Sesión	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
1		18	6																																	
2																						21	3													
3																									2	3										
4				18	6																															
5							24																													
6									24																											
7													21	3																						
8																18	6																			
9																		24																		
10																																				
Frecuencia		18	6		18	6	2		4		2		4		21	3		18	6		2		4		2		4		21	3		2		3		
Porcentaje		75	25		75	25	1		0	0		1		0	0		87.5	12.5		75	25		1		0	0		87.5	12.5		8		7.5	12.5		

**Tabla 4**

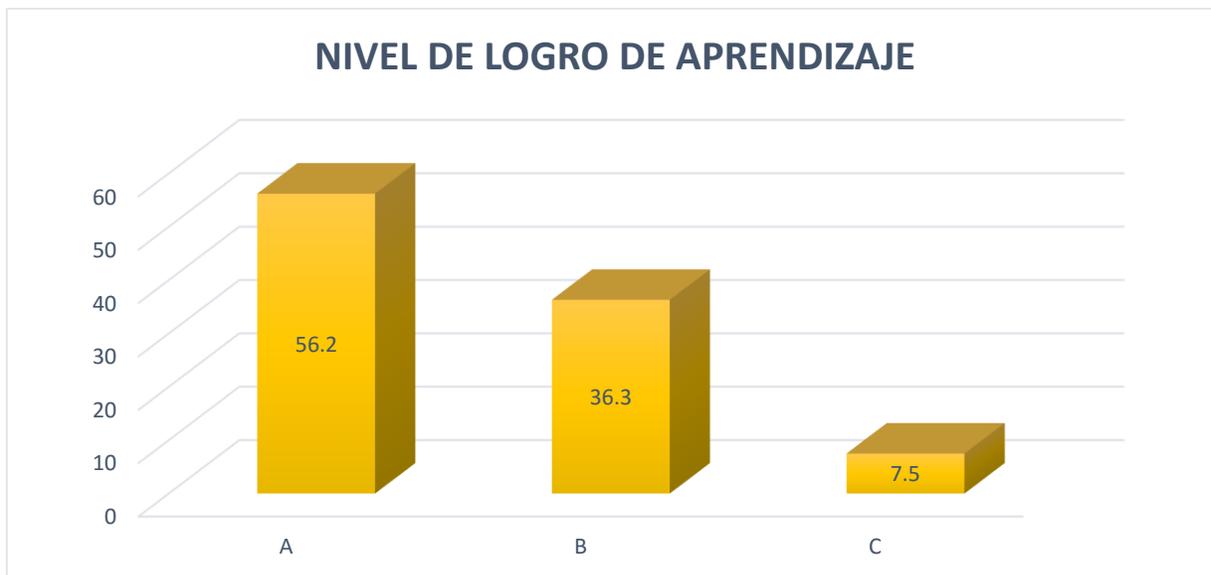
**Resultados del nivel del logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali**

Indicadores	Frecuencia			Porcentaje			
	A	B	C	A	B	C	
1	0	18	6	0	75	25	
2	0	21	3	0	87.5	12.5	
3	0	21	3	0	87.5	12.5	
4	0	18	6	0	75	25	
5	24	0	0	100	0	0	
6	24	0	0	100	0	0	
7	21	3	0	0	87.5	12.5	
8	18	6	0	75	25	0	
9	24	0	0	100	0	0	
10	24	0	0	100	0	0	
<b>TOTAL</b>	<b>f</b>	135	87	18	562.5	362.5	75
	<b>%</b>	56.2	36.3	7.5	56.2	36.3	7.5

Fuente: Matriz 05

**Figura 4**

**Resultados del nivel del logro de aprendizaje por sesión de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 756 Sapali**



### **Interpretación:**

En los resultados se observa que se obtuvo un 56.2% del nivel de desempeño con calificativo A, se observa un promedio de 36.3 para el nivel de desempeño B y un 7.5% para el nivel de desempeño con calificativo C con respecto al logro de los indicadores de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

En los resultados se evidencia que la aplicación de la ficha de evaluación como instrumento de evaluación logro resultados significativos para determinar el nivel de desempeño de los estudiantes, alcanzando el nivel del logro para desarrollar las actividades correspondientes a la competencia.

En los resultados de la tabla 4 se evidencia el nivel de logro alcanzado en cada uno de los indicadores de desempeño por sesión como producto de las actividades ejecutadas por los estudiantes quienes obtuvieron una calificación de A, en relación a la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Como postula Aucouturier (2004) manifiesta que en las escuelas se debe de brindar al niño oportunidades para que se exprese y tenga un buen desarrollo, la escuela infantil es un lugar privilegiado para desarrollar la práctica educativa. Ayudar al niño a superar sus angustias, sus miedos y sentir placer en las acciones que haga es el papel que deben cumplir los adultos que acompañan al niño en su proceso. La práctica psicomotriz educativa exige criterios para desarrollar con un solo objetivo común, abierto al niño que en los procesos de aprendizaje dejen un lugar importante a la acción, a la expresividad libre, a la actividad lúdica, a la emoción y a la palabra, así como a la atención sostenida y las potencialidades de cada niño en el grupo. (Ver Matriz 5)

## 6.2. Triangulación de las fuentes de verificación

### Matriz 9

**Triangulación de las tablas del procesamiento de la información de instrumentos sobre cómo se desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad los niños y las niñas de 5 años de la I. E. I. N° 756 – Sapali, distrito de Asunción**

Tabla 01	Tabla 02	Tabla 03	Tabla 04	Conclusiones
Los datos de la tabla 1 están referidos a los resultados de la evaluación al aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a través de la ficha de aplicación de la estrategia; observándose grandes beneficios en el proceso.	En los resultados se observa que luego de haber aplicado la ficha de evaluación como instrumento de evaluación los 4 estudiantes mejoraron significativamente su nivel de desempeño, lo cual se observa en la prueba de salida, mostrando que los estudiantes han alcanzado desarrollar habilidades y destrezas evidenciadas en el cumplimiento de las actividades que corresponden a los criterios de evaluación requeridos para el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Los datos de la tabla 3 están referidos a los resultados del logro de los indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes para el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Se encontró que en la aplicación de la prueba de entrada solamente se obtuvo un promedio de 26% del logro de los indicadores. Mientras que en la evaluación de salida luego de explicar a los estudiantes los criterios de desempeño a ser alcanzados dentro del proceso evaluativo aplicando la ficha de evaluación como instrumento de evaluación durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje de obtuvo un 90% del logro de los indicadores.	En los resultados de la tabla 4 se evidencia el nivel de logro alcanzado en cada uno de los indicadores de desempeño por sesión como producto de las actividades ejecutadas por los estudiantes quienes obtuvieron una calificación de A, en relación a la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	<p>El diseño y aplicación de la propuesta pedagógica es pertinente porque me permitió determinar de manera significativa el nivel de desempeño de los estudiantes de 5 años del nivel inicial.</p> <p>Se confirma por medio de los resultados que la aplicación de la ficha de evaluación, evidencia grandes beneficios en el proceso de evaluación educativa porque sirve para medir el trabajo de los niños y niñas de acuerdo a criterios, lo cual implica la evaluación progresiva.</p> <p>Se comprueba también que la aplicación de la ficha de observación como instrumento permitió obtener resultados favorables reflejados en el logro de los indicadores que corresponden a la competencia.</p>

Fuente: Tabla 1, tabla 2, tabla 3 y tabla 4.

### **6.3. Lecciones aprendidas**

La aplicación de actividades lúdicas me permitió mantener motivados a los estudiantes durante la realización de las sesiones, ya que dicha actividad aporta alegría, libertad y satisfacción, asimismo conocer que el juego es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes, siendo su función principal proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo; se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores, es por ello que durante mi práctica pedagógica evidencié que es muy importante incorporar actividades lúdicas para promover la participación de los estudiantes en las actividades planificadas para lograr aprendizajes esperados y significativos en cada estudiante, siendo conocedores que el nivel inicial es el base fundamental para el desarrollo integral en los estudiantes lo que implica bienestar emocional, físico, cognitivo y social. Según mis experiencias realizadas puedo plasmar que toda intervención para promover el juego debe reconocer sus características y permitir la suficiente flexibilidad, imprevisibilidad y seguridad para que los niños puedan jugar libremente; el juego es percibido como algo que pertenece a los niños y no como algo que debe ser directamente organizado o dirigido por los adultos.

Por lo tanto como propone Piaget el juego favorece la actividad autónoma que es fuente de placer para el niño, porque le permite hacer uso de su libertad para actuar, decidir qué hacer y tomar iniciativas; asimismo, para pensar cómo hacer y qué acciones realizar para ejecutar dicha acción, dándole así la posibilidad de moverse, explorar, descubrir, crear, representar, comprender, resolver problemas y sentirse competente. A la vez para (Aucouturier, 2012) las actividades lúdicas permiten que el niño exprese sus necesidades, fomenta la escucha y la comprensión sensible del otro lo que conlleva al docente dinamizar el poder de crear si él a su vez, sabe jugar con los materiales culturales que utiliza en su

pedagogía. Finalmente concluyo que al aplicar actividades lúdicas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje para mejorar mi práctica pedagógica fueron pertinentes y adecuadas porque ayudaron a los estudiantes a lograr aprendizajes significativos y a lo cual nos conlleva a incentivar constantemente a la aplicación de dichas actividades, haciendo del juego un placer de ser y hacer; que ayuda a desarrollar la autonomía en el niño.

## VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 7.1. Matriz 10

#### Matriz de difusión

<b>Acción(es) realizadas</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Familia</b>	<b>Institución Educativa</b>	<b>Comunidad en general</b>
Se realizaron las siguientes acciones: Planificación Ejecución Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes con ayuda de la docente organizan la “feria de los aprendizajes”</li> <li>- Los estudiantes demostraron lo que aprendieron y desarrollaron la competencia actúa y piensa matemáticamente en situación de cantidad utilizando materiales, participaron activamente; es decir, ejecutaron lo que habían aprendido. Los niños participan en diversos juegos como sociales, motores, cognitivos y simbólicos.</li> </ul>	Los padres de familia participaron activamente en el desarrollo de la “feria de los aprendizajes” con su asistencia y apoyo al proporcionar material no estructurado para realizar las actividades planificadas, siendo ellos agentes muy importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, asumieron un apoyo constante desde su hogar haciendo partícipe a sus hijos con juegos y manipulación de objetos rutinarios para el desarrollo adecuado en dicho nivel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? El rol de la Institución educativa y del docente como agente mediador orienta y fomenta formas de pensar y reflexionar durante las actividades matemáticas.</li> <li>- Organización de los estudiantes en pequeños grupos de trabajo.</li> <li>- Profesora y padres de familia, elaboramos afiches de invitación para la “feria de los aprendizajes”</li> </ul> <p>Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje se pueden aplicar en otras aulas para la mejora de los aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participan evidenciando las actividades de los estudiantes.</li> <li>- Dan sus apreciaciones personales acerca de la feria de los aprendizajes-</li> <li>- Asumieron responsabilidad es en la construcción de su aprendizaje, por esta razón debemos formar estudiantes con autonomía, conscientes de que aprenden, cómo aprenden y para qué aprenden.</li> </ul>

## CONCLUSIONES

- ✓ Al aplicar actividades lúdicas han permitido mejorar la práctica pedagógica, que conlleva a los estudiantes a resolver problemas de diversas situaciones promoviendo el razonamiento y argumentación de ideas matemáticas desarrollando la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- ✓ La deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió identificar mis debilidades en la enseñanza del nivel inicial, lo que me conllevó a enfrentar desafíos que se convirtieron en oportunidad de aprendizajes de las matemáticas.
- ✓ La importancia de las actividades lúdicas según los diversos sustentos teóricos teniendo en cuenta el desarrollo sensorio motor, la representación mental y el pensamiento concreto me permiten crear ambientes favorables en el proceso de enseñanza.
- ✓ La reconstrucción de mi práctica pedagógica me conllevó a aplicar actividades lúdicas novedosas que despierten el interés y motivación en los estudiantes para promover la competencia sana y crear un clima de aprendizaje favorable.
- ✓ La evaluación cualitativa trata de reconstruir y describir la realidad, se realiza en base a juicios de valor sobre los datos y evidencias extraídos de la realidad evaluada.
- ✓ Que al aplicar el juego motor facilitaron la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes.
- ✓ El juego social permite el desarrollo del lenguaje matemático fortalecido en la interacción del estudiante con el resto de personas de su entorno.
- ✓ La utilización del juego cognitivo promueve el razonamiento y la argumentación de ideas matemáticas, que permite al estudiante despertar una gran curiosidad intelectual.
- ✓ El juego simbólico genera la elaboración y uso de estrategias en situaciones retadoras para promover en el estudiante la capacidad de transformar y crear diferentes situaciones para la resolución de problemas.

## SUGERENCIAS

- ✓ Que la aplicación de actividades lúdicas sea constante como estrategia metodológica en las sesiones de aprendizaje para despertar la motivación e interés en los estudiantes, favoreciendo de manera significativa el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- ✓ Sugiero a todos los docentes a la constante deconstrucción de su práctica pedagógica para identificar debilidades y fortalezas y a la vez ser innovadores al aplicar diversas actividades lúdicas que respondan a las necesidades de los estudiantes y no llevarlos a la mecanización.
- ✓ Que el docente en base a los sustentos teóricos debe propiciar la adquisición de nuevos aprendizajes y potenciar el desarrollo integral, atendiendo a sus necesidades e intereses, además propiciar que el niño incorpore y relacione los nuevos aprendizajes con sus conocimientos previos.
- ✓ Ser creativos al diseñar las actividades lúdicas propuestas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- ✓ Valorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, identificando los cambios que se suscitan durante el proceso.
- ✓ Aplicar juegos motrices ya que en esta edad el estudiante cuenta con una gran carga de energía y debe ser aprovechado como un medio para lograr aprendizajes.
- ✓ Aplicar el juego social porque establece un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades programadas y les facilitará la expresión libremente.
- ✓ Aplicar el juego cognitivo ya que promueve incrementar su curiosidad intelectual generando el razonamiento y la argumentación de ideas matemáticas.
- ✓ Aplicar el juego simbólico que genera la elaboración y uso de estrategias frente a situaciones retadoras que le ayuden a dar solución a sus necesidades e inquietudes que se le presenten en su mundo real.

## REFERENCIAS

Alcántara García, P. (1899). *Manual teórico-práctico de educación de párvulos según el método de los jardines de la infancia*. México: Libro Antiguo.

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)

Aucouturier, B. (2012). *Qué hacer con el niño difícil en la escuela*. Barcelona: Edit. Grao.

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)

Baquero, R. (1998). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Editorial Aique.

<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Baroody, A. (2000). *El pensamiento matemático de los niños*. Madrid.

<http://www.ilustrados.com/documentos/eb-juegos%20tradicionales.pdf>

D' Alesandro Martínez, A. (1994). *El concepto de la energía en los libros de textos*. Madrid: Continental.

<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WB6luy3hDIW>

Educación, M. d. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Perú: World Color Perú .

Educación, M. d. (2009). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.

Educación, M. d. (2010). *Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica de la propuesta pedagógica*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.

Educación, M. d. (2010). *Guía para la inclusión Educación II ciclo*. Lima: Coporación Gráfica Navarrete.

Educación, M. d. (2012). *Guía de orientación del uso del módulo de los materiales de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años- ciclo II*. Lima -Perú: Quad Graphics Perú S.A.

Educación, M. d. (2015). *Área curricular matemática II 3, 4, 5 años. Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima - Perú: Metrocolor S.A.

Lara, J. (2013). *Psicomotricidad Educativa-Metodología para la libertad y la creatividad*. Lima: Centauro Editores.

<http://unisdec.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Litwin, E. (1997). *Corrientes didácticas Contemporáneas*. España: Editorial Continental.

<http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6484/3/371.307%208J91eCAPITULO%20II.pdf>

Palmero, L. (2012). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Editorial Octaedro.

[https://www.google.com.pe/#q=Ruiz.+\(2005\).+Modelo+froembellano+el+juego+como+procedimiento](https://www.google.com.pe/#q=Ruiz.+(2005).+Modelo+froembellano+el+juego+como+procedimiento).

Piaget, J. (1977). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Seix. Barral.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Piaget, J. B. (1971). *La enseñanza de las matemáticas*. España: Musigraf S.A.

<http://books.google.es/books?hl=es&id=s8KsHz4q7ZIC&dg=>

Rodríguez, J. (2009). *Teoría de la Educación. Análisis teórico y práctico*. Tenerife: Arte.

<http://www.unav.es/gep/Dewey/español.html>

Thorne, C. (1997). *Piaget entre nosotros*. Perú: Fondo Editorial de la PUCP.

<https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/12.+ENSE%20C3%91ANZA+Y+APRENDIZAJE+DE+LAS+NOCIONES+ESPACIALES.pdf>

# ANEXOS

## MATRIZ 11

### Matriz de consistencia de la Investigación Acción

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento en la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial "Sapali" del caserío de Sapali, distrito de asunción, provincia y región Cajamarca".	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar actividades lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapali del caserío de Sapali, distrito de Asunción, provincia y región Cajamarca.</li> </ul> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar actividades lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje matematizando situaciones.</li> <li>• Utilizar actividades lúdicas que permitan en el niño el desarrollo del lenguaje matemático</li> <li>• Emplear actividades lúdicas que promuevan el razonamiento y la argumentación de ideas matemáticas en los niños.</li> <li>• Utilizar actividades lúdicas que generen la elaboración y usen estrategias frente a situaciones retadoras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación de actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitirá el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en el área de matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 756 del caserío de Sapali, distrito de Asunción, provincia y región Cajamarca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades lúdicas que favorecen el actuar y pensar matemáticamente.               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El juego                   <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Definición</li> <li>➢ Importancia</li> <li>➢ Evolución</li> </ul> </li> <li>• Tipos de Juego                   <ul style="list-style-type: none"> <li>. Juego Simbólico</li> <li>. Juego Social</li> <li>. Juego Motor</li> <li>. Juego Cognitivo</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Nociones básicas para el actuar y pensar matemáticamente:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición</li> <li>✓ Importancia</li> <li>✓ Nociones básicas a desarrollar                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Número (Cardinal, ordinal, nominal)</li> <li>- Correspondencia.</li> <li>- Clasificación y seriación</li> <li>- Etapas de la secuencia numérica.</li> <li>- Psicología Cognitiva.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestran pertinencia con la edad de los niños</li> <li>- Muestra pertinencia al contexto</li> <li>- Muestra coherencia con el aprendizaje esperado</li> <li>- Favorece el desarrollo de estrategias lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios reflexivos</li> <li>- Sesiones de aprendizaje</li> <li>- Evidencias: fotos, videos, trabajos</li> </ul>
					<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada.</li> <li>-Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno.</li> <li>-Agrupa objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral la acción realizada.</li> <li>-Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "más que" o "menos que".</li> <li>-Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande.</li> <li>-Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando el primero y último.</li> <li>-Expresa cantidades de hasta cuatro objetos usando su propio lenguaje.</li> </ul>

## MATRIZ 12: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapalí Ugel Cajamarca 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1 “Organizamos los materiales del aula”			
SESIÓN No 2 “Comparamos cantidades con objetos”			
SESIÓN No 3 “Jugamos con la forma de los objetos”			
SESIÓN No 4 “Jugamos con nuestros amigos comparando cantidades”			
SESIÓN No 5 “Jugamos ordenando por tamaño”			
SESIÓN No 6 “Jugamos entre amigos salvando obstáculos”			
SESIÓN No 7 “Jugamos con la gallinita a contar hasta el 4”			
SESIÓN No 8 “Jugando al bingo de números”			
SESIÓN No 9 “Ayudamos a Pedrito con sus animalitos de la chacra”			
SESIÓN No 10 “Ayudamos a Rosita en su tienda”			
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)			

Fuente: Ficha de evaluación de las sesiones.

### Matriz 13: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapalí Ugel Cajamarca 2016.

Sesión	Estrategias Lúdicas (10)										Total	
	Agrupar objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones más que o menos que.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande.	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de	Expresa cantidades de hasta 4 objetos usando su propio lenguaje.	Expresa cantidades de hasta 5 objetos usando su propio lenguaje	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos.	Agrupar objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral	SI	NO
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
SI												
NO												
SI %												
NO %												

Fuente: Ficha de autoevaluación de la aplicación de las estrategias

### MATRIZ 14: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 756 Sapali Ugel Cajamarca 2016.

SESIONES	<b>PREGUNTA 1</b> ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	<b>PREGUNTA 2</b> ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	<b>PREGUNTA 3</b> ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	<b>PREGUNTA 4</b> ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	<b>PREGUNTA 5</b> ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
SISTEMATIZACIÓN					

## MATRIZ 15: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

**Hipótesis de Acción:** La aplicación de actividades lúdicas como estrategias metodológica en las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 756 Sapali, favorece de manera significativa el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Competencia		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en frecuencias de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas										Elabora y usa estrategias																	
Indicador	Agrupar objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresar la comparación de cantidades de objetos mediante expresiones. Expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos. Expresar en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana. Expresar cantidades de hasta 4 objetos usando su propio. Expresar cantidades de hasta 5 objetos usando su propio. Identificar cantidades y acciones de agregar hasta 5 objetos en. Identificar cantidades y acciones de quitar hasta 5 objetos en. Expresar la comparación de cantidades de objetos mediante expresiones. Agrupar objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, triángulo y																				Resultados en frecuencias de las evaluaciones de entrada y salida		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida						
	N°	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	SI	NO	SI	NO	SI %	NO %	SI %	NO %		
1																													
2																													
3																													
4																													
5																													
6																													
7																													
8																													
Total frecuencia	S																												
	I																												
Total porcentaje	N																												
	O																												

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida.

## MATRIZ N° 16: PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE POR INDICADOR Y SESIÓN

**Hipótesis de Acción:** La aplicación de actividades lúdicas como estrategias metodológica en las sesiones de aprendizaje con los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial Sapali, favorece de manera significativa el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área: Matemática

Edad: 5 años

Competencia capacidad	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										
	Comunica y representa ideas matemáticas												Elabora y usa estrategias																							
Indicador	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones más que o menos que.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando: primero – último.			Expresa cantidades de hasta 4 objetos usando su propio lenguaje.			Expresa cantidades de hasta 5 objetos usando su propio lenguaje			Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno			Agrupa objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral la acción realizada.								
Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje											
Sesión	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10																																				
Frecuencia																																				
Porcentaje																																				

Fuente: Ficha de evaluación

Leyenda: C=INICIO B=PROCESO A=LOGRADO

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 01  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Organizamos los materiales del aula”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

### III. PRODUCTO:

Agrupar materiales de acuerdo al tamaño

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación	Agrupar objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano y pequeño y expresa en forma oral la acción realizada.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños reciben una caja con diversos materiales a los cuales los manipulan y exploran descubriendo sus características.</li> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Ustedes conocen estos objetos, ¿Cómo son? ¿Tú también tienes estos objetos en casa?, ¿Qué me pueden decir de ellos? ¿Por qué lo has agrupado así? ¿Todas son iguales?</li> <li>✓ Comunicamos que hoy día vamos a jugar agrupar objetos por su tamaño.</li> <li>✓ Recordamos nuestros acuerdos para buen desarrollo de nuestro juego.</li> </ul>	Chapitas Palitos Piedritas Hojitas	15 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños participan del juego: “Tamañitos diferentes”, el cual consiste en formar tres grupos al azar con la dinámica de los números, en donde cada grupo representa a un tamaño (grande, mediano y pequeño), para lo cual a la indicación que se dé; un integrante de cada grupo correrá hasta el lugar donde se encuentran los objetos debiendo coger el objeto del tamaño que corresponde a su grupo llevándolo hasta el lugar indicando en donde lo colocará, dándole pase al siguiente integrante de su grupo.</li> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Por qué</li> </ul>	Plumones Tijeras Pinceles Colores	25 min

	<p>han colocado estos objetos aquí?, ¿Todas las pelotas serán del mismo tamaño ¿Por qué?, Todos los cubos tienen el mismo tamaño ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños reciben por grupos de trabajo: semillas, piedritas, hojitas para que lo agrupen de acuerdo su tamaño.</li> <li>✓ Los niños verbalizan el criterio de agrupación que están utilizando.</li> <li>✓ Los niños en un papelote pegan los materiales según las agrupaciones que han formado.</li> <li>✓ Los niños exhiben, verbalizan y valoran sus trabajos.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les plantea las interrogantes: ¿Qué actividades hemos hecho?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué criterio hemos utilizado para agrupar nuestros materiales?, ¿Qué tamaños? ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado? ¿Les gusto?, ¿Por qué?</li> </ul>		10min

**VI- INSTRUMENTOS:**

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

**BIBLIOGRAFÍA.**

- ❖ Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestro niños y niñas? Área curricular Matemática 3, 4, y 5 años.
- ❖ Guía docente para el uso de los cuadernos de trabajo Aprendemos jugando para niños y niñas de 4 y de 5 años

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL			%				
		CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas																
		INDICADOR	Agrupa objetos de acuerdo al tamaño: grande, mediano, pequeño y expresa en forma oral la acción realizada.																
		ITEM	Agrupa los materiales del aula de acuerdo a su tamaño: grande, mediano y pequeño durante el juego.			Agrupa semillas, piedritas, hojitas de acuerdo a su tamaño: grande, mediano y pequeño.			Expresa en forma oral el criterio que utiliza para agrupar										
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C							A	B
01					x				x					x					
02		x					x				x			X					
03		x					x				X			X					
04		x					x				X			X					
05				x					x				x						
06		x					x				X			X					
07		x					x				X			X					
08		x					x				x			x					
TOTAL		6	2		6	2		6	2		6	2		6	2				
%		80%	20%		80%	20%		80%	20%		80%	20%							

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 02  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Comparamos cantidades con objetos”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:** Comparación de cantidades de objetos utilizando cuantificadores aproximativos: muchos, pocos, ninguno.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Elabora y usa estrategias	Comparación	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entonamos la canción “Yo tengo amigos”</li> <li>✓ Dialogamos acerca del contenido de la canción.</li> <li>✓ Preguntamos a los niños: ¿Ustedes tienen amigos?, ¿En dónde los tienen?, ¿También tienen amigos en otros lugares?, ¿Qué cantidad de amigos tienen?, ¿Qué hacen con sus amigos?, ¿A qué juegan con sus amigos?, ¿Qué hacen con sus amigos?, ¿Cuántos amigos tienen?, ¿Sus amigos también están en el Jardín?, ¿Con que materiales juegan con sus amigos? ¿Quiénes más están en el Jardín? ¿Y también serán muchas? ¿Por qué me dicen que son pocas?</li> <li>✓ Hoy día vamos a jugar con los materiales del aula participando con nuestros amigos del jardín?</li> </ul>	Chapitas Palitos Piedritas Hojitas	15min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños en el patio, participan del juego “Todo en su lugar”, el cual consiste:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar objetos en una caja (plumones, pinceles, tijeras), para lo cual en el otro extremo del patio se ubicará tres cajas cada una etiquetada con la figura de cada uno de los tres objetos antes mencionados.</li> <li>• Los niños ubicados en fila irán uno a uno cogiendo un objeto para llevárselo hasta la caja</li> </ul> </li> </ul>	Plumones Tijeras Pinceles Colores	25 min

	<p>que corresponde al objeto, concluida la participación de todos los niños se procede a comparar la cantidad de objetos que hay en cada caja, para lo cual los niños utilizan las expresiones: muchos plumones - pocos pinceles - ninguna tijera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el aula los niños agrupan chapitas de acuerdo al color, luego comparan los grupos de acuerdo a las cantidades utilizando las expresiones: muchos, pocos, ninguno.</li> <li>✓ Los niños en una hoja de papel bond representan las agrupaciones realizadas, luego exponen y valoran sus trabajos.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les plantea las interrogantes: ¿Qué actividades hemos hecho?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué cantidad de pinceles hemos tenido?, ¿Qué cantidad de plumones hemos tenido?, ¿Por qué?, ¿Qué cantidad de tijeras hay? ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Por qué?</li> </ul>		10 min

#### **VII- INSTRUMENTOS:**

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

#### **BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 02

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL			%		
		CAPACIDAD INDICADOR	Elabora y usa estrategias														
		ITEM	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno..														
			CRITERIO	Expresa la comparación de cantidades de los plumones, pinceles y tijeras, después de realizar el juego.			Manifiesta la compasión de cantidades de chapitas de acuerdo al color utilizando la expresión: muchos, pocos o ninguno.			Dice la comparación de cantidades de los dibujos realizados utilizando la expresión: muchos, pocos o ninguno.							
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
01		X			X			x			X						
02		X			X			X			X						
03		X			X			X			X						
04		X			X			X			X						
05			x			x			x			x					
06		X			X			X			X						
07		X			X			X			X						
08		x			x			X			x						
TOTAL		7	1		7	1		7	1		7	1					
%		90%	10%		90%	10%		90%	10%								

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 03  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos con la forma de los objetos”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:** Agrupación de objetos de acuerdo a la forma.

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Elabora y usa estrategias	Agrupación	Agrupar objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral la acción realizada.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entonamos la canción “Yo soy así”.</li> <li>✓ Dialogamos acerca del contenido de la canción.</li> <li>✓ Se les plantea las siguientes interrogantes: ¿Ustedes también tienen algunos de estos objetos en casa?, ¿Cuáles? ¿Qué forma tienen?, ¿Cómo saben que tiene la forma de un círculo?, ¿tendrá la misma forma que la puerta?, ¿Por qué?</li> <li>✓ Hoy día vamos a jugar agrupando los objetos de acuerdo a su forma.</li> </ul>		15min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el patio los niños participan del juego “Buscando los objetos perdidos”, el que consiste en:</li> <li>✓                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregar a cada niño al azar una tarjeta con el dibujo de una figura geométrica.</li> <li>- Luego los niños se agruparán de acuerdo a la figura que les ha tocado.</li> <li>- Formados los tres grupos, cada grupo buscará</li> </ul> </li> </ul>	Pepitas  Chapitas  Palitos  Piedritas	25 min

	<p>dentro de las cajas los objetos que tenga igual forma a la figura dada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocan en la caja etiquetada con la figura geométrica que corresponde.</li> <li>- Concluyendo el juego cuando se han encontrado todos los objetos, verificando si están en el lugar correcto, para lo cual los niños expresarán el criterio de agrupación que utilizaron.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños agrupan los bloques lógicos de acuerdo a la forma geométrica: círculo, cuadrado, rectángulo.</li> <li>✓ En una hoja de papel bond los niños dibujan algunas de las agrupaciones realizadas; exhibiendo y valorando sus trabajos expresando la acción realizada.</li> </ul>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les plantea las interrogantes: ¿Qué actividades hemos hecho?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿En dónde hemos ubicado los objetos?, ¿De acuerdo a que criterio han ubicado los objetos? ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?</li> </ul>		10 min

**VIII- INSTRUMENTOS:**

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

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

**BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 03

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA									TOTAL			%							
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.																			
		CAPACIDAD INDICADOR																			
		Elabora y usa estrategias																			
ITEM									Agrupar objetos de acuerdo a la forma: círculo, cuadrado, rectángulo y expresa en forma oral la acción realizada.												
CRITERIO									Agrupar los objetos de forma.			Agrupar los objetos que tienen la forma de cuadrado.			Expresa en forma oral el criterio que utiliza para agrupar						
									A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
01		X								X			x			X					
02		X								X			X			X					
03		X								X			X			X					
04		X								X			X			X					
05		X								X			X			X					
06		X								X			X			X					
07		X								X			X			X					
08		x								x			X			X					
TOTAL		8								8			8			8					
%		100								100%			100%								
		%								%			%								

**PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 04  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos con nuestros amigos comparando cantidades”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:**

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
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: “más que” o “menos que”.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños participan de la dinámica “La Reina manda” para lo cual la docente representa a la reina quien da consignas que los niños tienen que cumplirlas como por ejemplo, se agrupan niños y niñas, preguntándoles ¿En cuál grupo hay más? Los niños responden en su gran parte al azar.</li> <li>✓ Los niños responden a las preguntas ¿Cómo se ha agrupado? ¿Por qué?                      ¿En cuál grupo hay más?                      ¿En cuál grupo hay menos?                      ¿Cómo pueden comprobaren qué grupo hay más?                      ¿O en cual hay menos?</li> <li>✓ Se les comunica que hoy vamos a comparar cantidades usando las expresiones “más que”, “menos que”.</li> </ul>	Sillas	15min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños participan de juego “Niños a su casita”, el que consiste en:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicar en diferentes lugares del patio ulas ulas, pero en un número menor al número de niños participantes, para lo cual la docente, tocara la pandereta y los niños se desplazaran por diferentes direcciones del patio y entre los ulas ulas. Cuando la docente deje de tocar la pandereta, dirá “¡Niños a su casita!”, de tal forma que los niños se ubicaran dentro del ula ula. El</li> </ul> </li> </ul>	Ulas ulas Pandereta	25 min

	<p>niño que quede sin ula ula o sin casita saldrá del juego, así transcurrirá el juego. El juego concluye cuando quedé solo un niño en su casita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños reciben chapitas, semillas y palitos para realicen la correspondencia unívoca relacionando a cada semilla con un palito y así sucesivamente comparando a los grupos y comprobando sus hipótesis en relación en donde hay más elementos (sobran) y donde hay menos elementos (faltan).</li> <li>✓ Los niños utilizando las expresiones hay más...hay menos...responden a las interrogantes: ¿Qué hicieron para darse cuenta que había más semillas que palitos?, ¿Dónde había más qué?, ¿Dónde había menos qué?</li> <li>✓ Los niños dibujan en una hoja de papel bond la experiencia realizada con las semillas y palitos comparando las cantidades de objetos utilizando las expresiones hay más que...hay menos que...</li> </ul>	<p>Chapitas Semillas Palitos</p> <p>Hojas bond Colores lápiz</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden a interrogantes: ¿Cómo se sintieron con las actividades?, ¿Qué hemos realizado?, ¿Les gusto?, Sí No ¿Por qué?, ¿Qué actividades hemos realizado?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué realizaron para comprobar donde había más que y menos qué?</li> </ul>		10 min

#### **IX- INSTRUMENTOS:**

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

#### **BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 04

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA									TOTAL			%		
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.														
		CAPACIDAD INDICADOR														
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” o “menos que”														
ITEM		Expresa en forma oral la comparación de cantidades entre el grupo de niños y sillas mediante las expresiones “más que” o “menos que”			Expresa en forma oral la comparación de cantidades entre el grupo de niños formando en el ula ula anaranjado mediante las expresiones “más que” o “menos que”			Expresa en forma oral la comparación de cantidades entre el grupo de maíces y alverjas mediante expresiones “más que” o “menos que”.			TOTAL			%		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C						
01			X			X		X			X	X				
02		X			X			X			X					
03		X			X			X			X					
04		X			X			X			X					
05		X			X			X			X					
06		X			X			X			X					
07		X			X			X			X					
08			X			X			X			X				
TOTAL		6	2		6	2		6	2		6	2				
%		80%	20%		80%	20%		80%	20%							

**PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 05  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos ordenando por tamaño”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:** Ordenamiento de objetos de acuerdo al tamaño.

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Seriación	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente narra el cuento “Los tres hermanitos”, relacionado a tres hermanitos de diferentes edades, lo que implicaba que también fueran de diferente tamaño y en cierta ocasión no sabían que prendas de vestir colocarse cierto día, por lo que vino su mamá a ayudarles.</li> <li>✓ Comentamos acerca del contenido del cuento</li> <li>✓ Se pregunta ¿Ustedes también serán de diferente tamaño como los hermanitos?, ¿Sus prendas de vestir también serán de diferente tamaño?, ¿Cómo nos organizamos para formar?</li> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes ¿Cómo podemos ordenarnos u ordenar las cosas de acuerdo a su tamaño?, ¿Por qué?</li> <li>✓ Se comunica a los niños que hoy día vamos a jugar ordenando los objetos de acuerdo al “tamaño de grande a pequeño, de pequeño a grande”</li> </ul>		15min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se forman grupos al azar mediante la dinámica “El barco se hunde”.                      -Participamos del juego ordenando los utensilios de cocina.                      -Conformados los dos grupos se les asigna una mesa por grupo con utensilios de cocina de diferente tamaño, para que un grupo ordene los objetos de pequeño a grande de acuerdo a su categoría y el otro grupo de grande a pequeño, concluida la actividad</li> </ul>	Platos Tazas Vasos Ollas cucharas	25 min

	<p>para ordenar se comprueba si lo han realizado de manera correcta expresando el criterio que utilizo. Para ordenar además de invitarlos hacer las comparaciones, utilizando los términos más grande que..., más pequeño que... ¿por qué este objeto está colocado aquí?, ¿qué pasaría si este objeto lo coloco aquí?, ¿por qué lo han ordenado de esta manera?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada niño recibe bloques lógicos de una sola forma, pero de diferente tamaño para que lo ordenen según a su criterio, expresándolo en forma oral.</li> <li>✓ Los niños representan pictóricamente en una hoja de papel bond el ordenamiento realizado, expresando el criterio que utilizó para ordenar.</li> </ul>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Papel bond Colores</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Les gusto? ¿Por qué?, ¿Qué actividades se ha realizado?, ¿Qué materiales se ha utilizado?, ¿Qué tuvieron en cuenta para ordenar los materiales?, ¿Cómo los ordenaron?, ¿Por qué?, ¿De qué otra forma podemos ordenar?, ¿Qué otros materiales podemos ordenar?, ¿Cómo?, ¿Qué se aprendido hoy día?</li> </ul>		10 min

**X- INSTRUMENTOS:**

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

**BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 05

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									<b>TOTAL</b>			<b>%</b>			
		CAPACIDAD INDICADOR	Comunica y representa ideas matemáticas															
		ITEM	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño y de pequeño a grande			Expresa en forma oral el criterio que utilizó al ordenar los utensilios de la cocina de acuerdo al tamaño: de pequeño a grande			Expresa en forma oral el criterio que utilizó al ordenar los bloques lógicos de acuerdo al tamaño: de grande a pequeño y de pequeño a grande.									
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C							A
01			X			X			X			X						
02			X			X			X			X						
03			X			X			X			X						
04			X			X			X			X						
05			X			X			X			X						
06			X			X			X			X						
07			X			X			X			X						
08			X			x			x			X						
<b>TOTAL</b>			<b>8</b>			<b>8</b>			<b>8</b>			<b>8</b>						
<b>%</b>			<b>100</b>			<b>100</b>			<b>100</b>			<b>100</b>						
<b>%</b>			<b>%</b>			<b>%</b>			<b>%</b>			<b>%</b>						

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 06  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos entre amigos salvando obstáculos”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:** Uso de ordinalidad.

**IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ordinalidad	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando: primero - último.

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños escuchan el relato del cuento “La liebre y la tortuga”</li> <li>✓ Se dialoga acerca del contenido del cuento.</li> <li>✓ Los niños responden a las siguientes interrogantes: ¿Quién ha llegado primero hoy día al jardín?, ¿Quién fue el último en llegar?</li> <li>✓ Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo saben quién llegó primero?, ¿Por qué dicen que llego último?</li> <li>✓ Se informa a los niños que el día de hoy vamos a jugar, expresando los ordinales “primero” y “último”.</li> <li>✓ Recuerdan respetar los acuerdos de convivencia que los ayudaran a desarrollar mejor sus actividades.</li> </ul>	Cuento	15min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se participa del juego “Salvando obstáculos”, que consiste en formar dos grupos al azar, para lo cual cada niño de un grupo coge un ula ula, lo rueda hasta el otro extremo del patio a través de los obstáculos puestos para cada grupo, regresándolo y entregándole al participante siguiente y así sucesivamente hasta que participen todos los niños de ambos grupos. Se concluye el juego con la participación de todos los niños de ambos grupos, preguntándoles ¿Quién gana la competencia?, ¿Por qué?, ¿Qué sucedió con el otro</li> </ul>	Ula ula	25 min

	<p>grupo?, ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En grupos de trabajos de cuatro niños se les entrega carritos para que los hagan correr desde un punto de partida hasta un punto de llegada.</li> <li>✓ Los niños expresan la ubicación de los carritos según su orden de llegada (primero-último).</li> <li>✓ Se les entrega a cada grupo un papelote para que dibujen las acciones realizadas.</li> <li>✓ Valoran y exhiben sus trabajos realizados, expresando la ubicación de llegada de los carritos representados en los dibujos.</li> </ul>	<p>Carritos</p> <p>Papelotes Plumones</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?, ¿Qué actividades hemos hecho?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Quién llevo primero?, ¿Quién llegó ultimo?, ¿Por qué decimos que llevo primero y por qué último?, ¿Qué hemos aprendido hoy día?</li> </ul>		10 min

#### **XI- INSTRUMENTOS:**

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

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

#### **BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 06

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL			%		
		CAPACIDAD INDICADOR	Comunica y representa ideas matemáticas														
		ITEM	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando el primero y último.			Expresa en forma oral el orden de llegada de la tortuga y la liebre.			Expresa en forma oral el orden de llegada: primero – último al jugar la carrera de obstáculos.			Expresa en forma oral el orden de llegada en la carrera de carritos: primero – último.					
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01		X			X			X			X						
02		X			X			X			X						
03		X			X			X			X						
04		X			X			X			X						
05		X			X			X			X						
06		X			X			X			X						
07		X			X			X			X						
08		x			X			X			X						
TOTAL		8			8			8			8						
%		100			100			100			100						
		%			%			%			%						

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 07  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos con la gallinita a contar hasta el 4”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

### III. PRODUCTO: Conteo hasta 4.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo.	Expresa cantidades de hasta cuatro objetos usando su propio lenguaje.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se participa de la dinámica “La reina manda”, los niños se agrupan de acuerdo a la cantidad que se va indicando.</li> <li>✓ Se dialoga acerca del juego realizado. Se pregunta ¿Cómo se llamó el juego?, ¿qué pedía la reina?, ¿De cuántos se agruparon?. Los niños responden a las preguntas, ¿Cuántas personas viven en su casa?, ¿Cuántos varones son en tu casa?, ¿Quiénes son?, ¿Qué más tienen en su casa?, ¿Qué hay en nuestra comunidad?</li> <li>✓ Se formula la interrogante ¿Qué hicimos para saber la cantidad de niños que tenían que haber en el grupo?</li> <li>✓ Se les comunica a los niños que el día de hoy vamos a aprender a contar hasta el 4.</li> </ul>		15min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participamos del juego: “La gallinita ciega”, donde cada niño participa en un determinado momento representando ser la gallinita, para lo cual se venda los ojos, para que busquen lo que se les ha perdido, no sin antes haberle dado unas cuantas vueltas (no más de 5) durante el transcurso que dure la música buscar y coger los objetos que se encuentren esparcidos en el suelo. Concluida su participación dará pase a otro integrante para que haga la gallinita y así sucesivamente hasta que participen todos los niños. Luego se procede a contar los objetos que ha encontrado cada niño.</li> </ul>	Pañuelo Muñecas Carritos Pelotas	25 min

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada niño recibe no más de 4 objetos de dos categorías (pepitas, chapitas) para que cuenten la cantidad que tienen en cada grupo de objetos.</li> <li>✓ En una hoja de papel bond cada niño dibuja las agrupaciones realizadas contando la cantidad de elementos que tiene cada agrupación realizada.</li> <li>✓ Los niños valoran y exhiben su trabajo realizado.</li> </ul>	<p>Pepitas chapitas</p> <p>papel bond colores lápices</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Les gusto? ¿Por qué?, ¿Qué actividades hemos realizado?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué hemos contado?, ¿Cuántas vueltas escogió dar la niña?, ¿Cuántos tarros recogió Vicente?, ¿Cómo supieron que cantidad de tarros se recogió?, ¿Qué hemos aprendido hoy?</li> </ul>		10 min

#### **XII- INSTRUMENTOS:**

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

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

#### **BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 07

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL			%		
		CAPACIDAD INDICADOR	Comunica y representa ideas matemáticas														
		ITEM	Expresa cantidades de hasta cuatro objetos usando su propio lenguaje.														
		CRITERIO	Expresa en forma oral hasta cuatro la cantidad de niños que hay en cada grupo.			Expresa en forma oral hasta cuatro la cantidad de objetos recolectados durante el juego.			Expresa en forma oral hasta cuatro la cantidad de pepitas y chapitas.								
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
01		X			X			X			X						
02		X			X			X			X						
03		X			X			X			X						
04		X			X			X			X						
05			x			x			x			X					
06		X			X			X			X						
07		X			X			X			X						
08		X			x			x			x						
TOTAL		7	1		7	1		7	1		7	1					
%		90%	10%		90%	10%		90%	10%		90%	10%					

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 08  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando al bingo de números”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

### III. PRODUCTO: Conteo hasta 5.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Conteo.	Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños escuchan el relato del cuento de “La granjita”</li> <li>✓ Se dialoga acerca del contenido y personajes del cuento.</li> <li>✓ Los niños responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué había en la granja?, ¿Cuántas gallinitas habían?, ¿Habían patitos?, ¿Cuántos?, ¿Qué otros animales habían en la granja?, ¿Cuántos pavitos?</li> <li>✓ Los niños responde a la siguiente interrogante: ¿Qué han hecho para saber la cantidad de aves que habían en la granja?</li> <li>✓ Se comunica a los niños que el día de hoy vamos a jugar contando hasta el 5.</li> <li>✓ Se recuerda con los niños algunos acuerdos de convivencia necesarios para desarrollar la sesión de forma óptima.</li> </ul>		15min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participamos del juego “El bingo”, que consiste en que se entrega a cada niño una cartilla de bingo. Colocando en una cajita un juego de fichas con números del 0 al 5, luego se extrae una ficha y se muestra a todos para que identifiquen el número. Los niños que tienen en algún recuadro de su cartilla esa cantidad, representado con bolitas circulares lo marcan, se sigue sacando fichas hasta que alguno de los niños llene su cartón y diga: “bingo”, si desean</li> </ul>	Cartones Bolillas Cajitas tarjetas	25 min

	<p>seguir jugando pueden intercambiar sus cartones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se dialoga con los niños sobre el juego realizado: ¿Les gustó el juego?, ¿Por qué? ¿Qué contenían los cartones?, ¿Les fue fácil llenar el cartón?</li> <li>✓ Los niños responden a la interrogante: ¿Qué números encontramos en el bingo?</li> <li>✓ Los niños reciben chapitas, semillas, tarros (no más de 5) para que los agrupen contando de acuerdo a la cantidad que se indica.</li> <li>✓ En una hoja de papel bond dibujan la cantidad de objetos que han agrupad.</li> </ul>	Chapitas semillas Tarros	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?, ¿Qué actividades hemos hecho?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué han representado con las chapitas, semillas y tarros?, ¿Les fue fácil representar dichos números?, ¿Qué hemos aprendido hoy día?</li> </ul>		10 min

### **XIII- INSTRUMENTOS:**

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

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

### **BIBLIOGRAFÍA.**

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 08

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA									TOTAL			%		
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.														
		CAPACIDAD INDICADOR														
		Expresa cantidades de hasta cinco objetos usando su propio lenguaje.														
ITEM		Expresa en forma oral la cantidad de animalitos que hay en el cuento relatado.			Expresa en forma oral la cantidad de círculos que hay en cada una de las fichas que se extraen del juego del bingo.			Expresa en forma oral la cantidad de tarros, semillas, chapitas que agrupa.								
CRITERIO		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01			x			x			x			X				
02		X			X			X			X					
03		X			X			X			X					
04		X			X			X			X					
05		X			X			X			X					
06		X			X			X			X					
07		X			X			X			X					
08			x			x			x			X				
TOTAL		6	2		6	2		6	2		6	2				
%		80%	20%		80%	20%		80%	20%							

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 09  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Ayudamos a Pedrito con sus animalitos de la chacra”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:** Identificación de nociones aditivas en problemas sencillos: agregar.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Nociones aditivas: agregar.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños escuchan por medio de una lámina la historia de: “Pedrito y sus animalitos”, que diariamente tiene que alimentar cuyes, chancos y gallinas, a sus cuyes los alimenta con la hierba de su campo, a sus chanchos con lo recoge de las comidas que sobra y a sus gallinas con granos que compra del mercado. Un día contó a sus animales y tenía: 2 cuyes, 3 gallinas y 1 chanco, pero viene su papá trayendo 1 chanco, 2 gallinas y 3 cuyes, ahora Pedrito no sabe cuántos animalitos tiene de cada especie.</li> <li>✓ Se dialoga con los niños acerca de la historia.</li> <li>✓ Los niños responden a las preguntas: ¿ustedes tienen animalitos?, ¿qué animalitos tienen?, ¿en dónde los crían?, ¿qué les dan de comer?, ¿cuántos tienen?, ¿qué hacen para saber qué cantidad de animales tienen?, ¿si</li> </ul>		15min

	<p>les traen otros animalitos a los que ya tienen que tienen que hacer para saber cuántos tienen en total?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo podemos ayudar a Pedrito a saber cuántos animalitos de cada especie tiene ahora en total?</li> <li>✓ Se comunica a los niños que el día de hoy vamos ayudar a Pedrito a saber, cuántos animalitos tiene.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el patio los niños participan del juego: “Ayudando a Pedrito”, el que consiste en representar la historia de Pedrito asignando a cada niño un personaje: Pedrito, papá, gallinas, chanchos, cuyes, vendedores; para lo cual se caracteriza a cada uno de los personajes y ayudan a Pedrito a saber cuántos animalitos de cada especie tiene ahora en total.</li> <li>✓ Los niños plantean sus posibles soluciones al problema presentado, encontrando la respuesta.</li> <li>✓ En el aula cada niño recibe los animalitos del MED para que planteen y den solución al problema de Pedrito, utilizando el material asignado.</li> <li>✓ En una hoja de papel bond dibujan la situación presentada, expresando lo realizado y la solución dada al problema.</li> <li>✓ Valoran y exhiben sus trabajos realizados.</li> </ul>	<p>Máscaras</p> <p>Animalitos del MED</p> <p>Papel bond Lápices Colores</p>	25 min
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden a las interrogantes: ¿Cómo se sintieron con las actividades que hemos realizado?, ¿Les gustó: si - no?, ¿Por qué?, ¿Qué actividades hemos realizado?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Cómo dieron solución al problema de Pedrito?, ¿Cuántos cuyes hay ahora?, ¿Cuántos chanchitos tiene ahora Pedrito?, ¿Cuántas gallinas tiene ahora Pedrito?, ¿Qué hemos hecho para saber qué cantidad de animales hay en total?, ¿Qué hemos aprendido hoy día con las actividades realizadas?</li> </ul>		10 min

#### XIV- INSTRUMENTOS:

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

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

#### BIBLIOGRAFÍA.

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

### FICHA DE EVALUACIÓN N° 09

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL			%		
		CAPACIDAD INDICADOR	Comunica y representa ideas matemáticas														
		ITEM	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto														
			Identifica el problema presentado a Pedrito al momento de agregar la cantidad de cuyes.	Identifica el problema al presentar a Pedrito en la solución de la cantidad total de gallinas que tiene.	Identifica al menos uno de los problemas presentados a pedrito al utilizar apoyo de material concreto.	A	B	C	A	B	C						
CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
01		X			X			X			X						
02		X			X			X			X						
03		X			X			X			X						
04		X			X			X			X						
05		X			X			X			X						
06		X			X			X			X						
07		X			X			X			X						
08		X			X			X			X						
TOTAL		8			8			8			8						
%		100 %			100 %			100 %									

## PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. I: 756  
 1.2. EDAD: 05 años  
 1.3. DOCENTE: Elda Eudolita Loje Julca  
 1.4. FECHA: Sapalí, marzo del 2016.

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

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
 2.2. SESIÓN: N° 10  
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Ayudamos a Rosita en su tienda”  
 2.4. DURACIÓN: 50 minutos

**III. PRODUCTO:** Identificación de nociones aditivas en problemas sencillos: quitar.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPOTEMÁTICO	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Nociones aditivas: quitar	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños escuchan la historia representada en una lámina de: “Rosita y su tienda”, la que refiere a una niña llamada Rosita quien ayuda a su mamá en su tienda, cierto día Rosita está organizando la tienda y verifica la cantidad de productos que hay: 5 tarros de leche, 3 conservas de atún, 2 botellas de yogurt, 4 jugos y 1 aceite, luego llega Pedrito y compra 2 tarros de leche y 1 conserva de atún, llega su vecina Juana y se lleva 1 botella de aceite, luego viene el Señor Cesar se lleva 2 botellas de Yogurt y 2 jugos. Ahora Rosita tiene nuevamente verificar la cantidad de productos que tiene para informar a su mamá sobre las ventas realizadas durante el día.</li> <li>✓ Se dialoga con los niños acerca de la historia.</li> <li>✓ Se pregunta a los niños: ¿En su familia, quién hace las compras?, ¿En dónde? ¿ustedes también van de compras a la tienda?, ¿Qué productos compran?, ¿Cuándo Rosita vendió los productos que había en su tienda, qué sucedió con la cantidad de productos que había?, ¿Qué hizo Rosita del total de tarros que tenía para vender a Pedrito?</li> <li>✓ Se les plantea la interrogante: ¿Cómo podemos ayudar a Rosita para saber qué cantidad de productos le queda en la tienda?</li> </ul>	Diálogo Láminas	15min



### FICHA DE EVALUACIÓN N° 10

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.									TOTAL			%		
		CAPACIDAD INDICADOR	Comunica y representa ideas matemáticas														
		ITEM	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.														
			CRITERIO	Identifica el problema presentado a Rosita al momento de vender tarros de leche y saber con cuantos se queda.			Identifica el problema al representar a Rosita en la solución de la cantidad total que queda luego de vender las botellas de yogurt.			Identifica al menos uno de los problemas presentados a Rosita al utilizar apoyo de las figuras de los productos de la tienda.							
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
01		X			X			X			X						
02		X			X			X			X						
03		X			X			X			X						
04		X			X			X			X						
05		X			X			X			X						
06		X			X			X			X						
07		X			X			X			X						
08		x			x			X			X						
TOTAL		8			8			8			8						
%		100			100			100			100						
		%			%			%			%						

# INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

## INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: ELDA EUDOLITA LOJE JULCA      ÁREA: MATEMÁTICA

SECCIÓN: 05

FECHA: 10 junio del 2016

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

---

Prof. Elda Eudolita Loje Julca  
Docente de aula

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Elda Eudolita Loje Julca
2. I.E.I.: N° 756
3. Lugar: Sapalí - Asunción
4. Edad de los niños: 5 años
5. Fecha: de marzo del 2016

### II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. Nombre de la sesión: “Jugamos ordenando por tamaño”
2. Estrategia: Juego Cognitivo – El barco se hunde

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	SI	NO
1. Establezco las reglas claras y oportunas del juego "El barco se hunde"	✓	
2. Planteo situaciones retadoras a los niños para que agrupen de acuerdo a su tamaño.	✓	
3. Establezco un clima de confianza, permitiendo el disfrute en las actividades	✓	
4. Organicé adecuadamente los equipos de trabajo para la realización de sus actividades grupales.	✓	
5. Permití a los niños a la observación y manipulación de las chapitas, piedritas	✓	
6. Permití que los niños durante el juego: "El barco se hunde" se desenvuelvan con libertad y autonomía	✓	
7. Promuevo a los niños en la verbalización de la noción de agrupación.	✓	
8. Promuevo la representación de las actividades realizadas.	✓	
9. Motivó a la exhibición y valoración de sus trabajos.	✓	
10. Uso reforzadores para la motivación del aprendizaje.	✓	

---

Prof. Elda Eudolita Loje Julca

Docente de aula

# **EVIDENCIAS FOTOGRAFÍCAS**

## SESIÓN N° 04



En el inicio para motivarlos a los estudiantes participan de la dinámica “La reina manda” colocándose en sus casitas según las indicaciones dadas.



Los estudiantes en el desarrollo participan de la dinámica “Niños a su casita” vivenciando la actividad planificada.



Los estudiantes realizan la correspondencia unívoca relacionando cada chapita con su palito comprobando donde hay más elementos (sobran) y donde hay menos elementos (faltan).



En forma grupal los estudiantes refuerzan la actividad con ayuda de material concreto representando “más que” y “menos que”



En forma grupal los estudiantes refuerzan la actividad con ayuda de material concreto representando “más que” y “menos que”



Los estudiantes dibujan en una hoja la actividad realizada comparando cantidades.

## SESIÓN N° 05



En el desarrollo formamos grupos de trabajo, participando del juego ordenando de acuerdo al tamaño.



El estudiante ordena bloques de una sola forma pero de diferentes tamaños de grande a pequeño y de pequeño a grande.



En forma grupal y con ayuda de material concretos los estudiantes ordenan de pequeño a grande y de grande a pequeño.



En forma grupal y con ayuda de material concretos los estudiantes ordenan de pequeño a grande y de grande a pequeño.



Los estudiantes representan pictóricamente en una hoja el ordenamiento realizado.



Los estudiantes representan pictóricamente en una hoja el ordenamiento realizado.

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Clemencia Vigo Cuenca, identificada con DNI N° 47263873, madre de familia del niño Elmer Alcántara Vigo por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

CLEMENCIA VIGO CUENCA  
DNI 47263873

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Micaela Portilla Crisológo, identificada con DNI N° 45439823, madre de familia del niño Esnayder Apolitano Portilla por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

MICAELA PORTILLA CRISOLOGO  
DNI 45439823

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Ana Elva Sánchez, identificada con DNI N° 90918686, madre de familia de la niña Karina Bravo Sánchez por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

ANA ELVA SÁNCHEZ  
DNI 90918686

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Rosa Torres Soto, identificada con DNI N° 44357471, madre de familia de la niña Natali Sánchez Torres por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

ROSA TORRES SOTO  
DNI 44357471

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Filomena Vigo Alcántara, identificada con DNI N° 46808436, madre de familia del niño Jeferson Tanta Vigo por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

FILOMENA VIGO ALCANTARA  
DNI 46808436

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Pascuala Alcántara Crisológo, identificada con DNI N° 44366056, madre de familia de la niña Erlita Vigo Alcántara por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

PASCUALA ALCANTARA CRISOLOGO  
DNI 44366056

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Gabriela Alcántara Crisológo, identificada con DNI N° 48082263, madre de familia del niño Vicente Vigo Alcántara por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hijo para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

GABRIELA ALCANTARA CRISOLOGO  
DNI 48082263

## **AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE FOTOS**

Yo Martina Alcántara López, identificada con DNI N° 26721999, madre de familia de la niña Yaneth Vigo Alcántara por medio del presente documento autorizó a la profesora Elda Eudolita Loje Julca, publicar las fotos de mi menor hija para efectos de presentación de Informe Final del Trabajo de Investigación del Programa de Segunda Especialización de Educación Inicial dictado por la Universidad Nacional de Cajamarca; en convenio con el Ministerio de Educación.

Sapalí, 21 de octubre del 2016.

Atentamente,

---

MARTINA ALCÁNTARA LÓPEZ  
DNI 26721999



Universidad Nacional de Cajamarca  
 "NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"  
 Fundada por la Ley 14015 del 13 de febrero de 1962

Facultad de Educación  
 Pabellón 16-202 Ciudad Universitaria Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las dieciséis horas del día seis de mayo del 2017, se reunieron en el ambiente 1H-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Víctor Hernán Berdab. Jacobi
2. Secretario: Docente M.G. Rogelio Amador Huaccha Aguilar
3. Vocal: Docente Lic. Elmer Luis Risco Jaramba

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia de lecto y escritura metalingüística en estudiantes de quinto grado del I.E.I. Santa Cruz de 5 años de la D.E.I. N° 756 - Sapali, UGEL Cajamarca, 2016

Presentado(a) por: Elda Eudolita Soje Juleca, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado, con el puntaje acumulado de: Quince (15) puntos vigintales.

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

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

Cajamarca, 05 de mayo del 2017.

[Firma]  
Presidente

[Firma]  
Secretario

[Firma]  
Vocal

[Firma]  
Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ELDA EUDOLITA LOJE JULCA

DNI /Otros N°: 42068594

Correo electrónico: elj-28@hotmail.com

Teléfono: 976772215

2. Grado, título o Especialización

Bachiller  Título  Magister  Doctor  Segunda Especialidad

3. Tipo de Investigación<sup>1</sup>:

Tesis  Trabajo Académico  Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I. N° 706 Sapali. UGEL Cajamarca 2016

Asesor: Ms.C. VIRGILIO GOMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

<sup>1</sup>Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca  
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"  
Av. Atahualpa 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 Commons<sup>2</sup>:**

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

  
\_\_\_\_\_  
Firma

09 / 10 / 2017  
\_\_\_\_\_  
Fecha

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