



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 ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LOGRAR LA
COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN
SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 338,
CHADÍN, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Verónica Rosario Torres Flores

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
VERÓNICA ROSARIO TORRES FLORES
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 ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LOGRAR LA
COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN
SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 338,
CHADÍN, CHOTA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Verónica Rosario Torres Flores

Aprobado por el Jurado Evaluador:

M.Cs. Carmela Melchora Nacarino Diaz
Presidenta

Ing. Wilson Eduardo Vargas Vargas
Secretario

Ing. Segundo Florencio Velázquez Alcantara
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Cristhian Leonardo, Kiara Rosario, Nataly Kaori,

Maria Leysi Fernanda y Erick Alex Hardeck

Son mi motivo de vivir, gracias a su existencia

logran hacer de mí una persona importante.

A mis padres que a pesar de la distancia

me apoyan incondicionalmente.

A mi Cata que me apoyo desde el principio

Que, por cosas del destino no está a mi lado,

Pero desde el cielo estará orgullosa

De que no me rinda a pesar de las adversidades

Verónica R.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradecer a Dios por darnos esa oportunidad de conocer y compartir con nuevas personas grandes anécdotas.

Agradezco a todas las personas que me apoyan moralmente y a los que han aportado con sus conocimientos a la elaboración de este proyecto.

Verónica R.

RESUMEN

El presente informe de investigación “Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338, Chadín, Chota, 2016” ha sido configurada a partir del problema de investigación ¿Cómo aplicar estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338, Chadín, Chota, 2016? cuyo objetivo es fortalecer las estrategias de la práctica pedagógica docente y el aprendizaje de los estudiantes.

El presente informe de investigación reconoce la importancia de las estrategias lúdicas como una actividad para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

Durante el proceso de investigación se aplicaron técnicas e instrumentos de evaluación, logrando investigar y utilizando los materiales adecuados para lograr la competencia propuesta en la enseñanza –aprendizaje de la matemática.

PALABRAS CLAVES: Estrategias Lúdicas, juegos, enseñanza, matemática

ABSTRACT

This research report "implementation of playful strategies to achieve competition of acts and thinks mathematically in situations of quantity in the area of mathematics in students from 4 years of age I.E. N ° 338, Chadin, Chota, 2016" has been configured from the research problem would apply playful strategies to achieve competition of acts and thinks mathematically in situations of quantity in the area of mathematics in students from 4 years of age of the? I.E. N ° 338, Chadin, Chota, 2016? whose aim is to strengthen the strategies of the practice educational teaching and learning of students.

This research report recognizes the importance of the recreational strategies as an activity to achieve significant learning in students.

During the research process applied techniques and assessment tools, making research and using appropriate materials to achieve competence in the teaching - learning of mathematics.

Keywords: games, leisure strategies, math, teaching.

INDICE

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

ABSTRAC

INTRODUCCIÓN.....	1
II. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.1 Caracterización de la práctica pedagógica.....	2
1.2 Caracterización del entorno sociocultural.....	2
1.3 Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	3
III. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
IV. SUSTENTO TEÓRICO.....	4
3.1 Marco teórico:.....	4
3.1.1 Teoría de Los Estadios del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1896-1980).....	4
3.1.2 Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.....	5
3.1.3 Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky.....	6
3.1.4 Bruner y El Aprendizaje por Descubrimiento (1915)	7
3.1.5 Teoría del Juego Simbólico de Friedrich Froebel	7
3.1.6 María Montessori y su Método (1870-1953).....	8
3.2 Marco conceptual:.....	8
3.2.1 Los Juegos como Estrategia Lúdica	8
3.2.2 Importancia del uso de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial	9
3.2.3 Importancia del juego en el marco de la educación.....	9
3.2.4 Características y clasificaciones de los juegos	11
3.2.5 Ventajas de los juegos	12
3.2.6 El juego y la enseñanza de las matemáticas	12
3.2.7 Función del juego matemático.....	12
3.2.8 El juego y la lógica	13

3.2.9	Ventajas de los materiales manipulativos.....	13
3.2.10	Los Juegos Psicomotrices	14
3.2.11	Etapas del Desarrollo Psicomotor:	14
3.2.12	El Juego Libre.....	15
V. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....		16
4.1	Tipo de investigación:.....	16
4.1.1	Objetivo del proceso de la investigación acción	16
4.1.2	Objetivos de la propuesta pedagógica	17
4.2	Hipótesis de acción:	17
4.3	Beneficiarios de la propuesta innovadora:	17
4.4	Población y Muestra de la investigación	18
4.5	Instrumentos:	18
VI. PLAN DE ACCIÓN.....		19
VII. EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN.....		21
VIII. EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....		22
IX. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....		23
X. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....		27
9.1	Matriz de difusión.	27
CONCLUSIONES		
SUGERENCIAS		
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		
ANEXOS		

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se observa el bajo nivel de rendimiento en el área matemática y la falta de representatividad en resultados de logros en función de los estándares de calidad nacionales.

En el presente proyecto el uso de estrategias lúdicas para el nivel inicial, para que responda al contexto sociocultural y al desarrollo integral de los estudiantes, basando sus actividades en el juego, el movimiento, la libertad, la armonía y en un clima de afectividad adecuado, que le permita al estudiante desarrollar sus habilidades.

El niño es un ser y como tal tiene sus propias particularidades que deben ser respetadas y atendidas de manera oportuna y personalizada por los docentes y todos los actores educativos.

Sin embargo, como profesores nos damos cuenta de que la mayoría de los estudiantes, a lo largo de su escolaridad, no han alcanzado los niveles de competencia en cuanto al nivel de inicial. Por ello tengo la necesidad de actualizar mi práctica docente por medio de las diversas investigaciones realizadas en este proyecto, analizando algunas de las teorías que he considerado necesarias para teorizar los cambios en mi práctica docente y sobre las acciones necesarias para que dichos cambios ocurran, Estas acciones me permite guiar a los niños en la utilización de sus conocimientos previos. Para ello se utilizarán todos los materiales, con los que contamos en el aula puesto que no les damos el valor académico, ya que se les dan a los niños para jugar libremente, también he tenido en cuenta materiales de la zona.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Caracterización de la práctica pedagógica

En el proceso de la deconstrucción de la práctica pedagógica he considerado las siguientes características:

- Una de mis fortalezas es que el estudiante aprende buenos modales, ya que está dentro de una rutina diaria de actividades antes de iniciar la actividad.
- Los estudiantes recién están aprendiendo a escuchar y obedecer, es una de mis debilidades ya que tengo que ser más clara y precisa en dar indicaciones.
- Los estudiantes aprenden mucho mejor la actividad a través de los juegos lúdicos, también sus expresiones mejoran cada día porque se sienten más seguros de sí mismos y se logra la confianza para que realicen sus trabajos con libertad.
- Gracias a las preguntas los estudiantes me permiten conocer sus saberes previos y logran expresar sin temor a que se burlen de él.
- La aplicación de estrategias lúdicas me ayuda a tener esa motivación que al inicio me faltaba y sientan ganas de descubrir, investigar, averiguar, valorar sus trabajos realizados, y logre un aprendizaje significativo en ellos.
- Teniendo en cuenta los diarios de campo y comparándolos con las sesiones realizadas, la aplicación de estrategias lúdicas me ayudado hacer un mea culpa por los errores que he tenido y gracias a mi proyecto de investigación acción puedo decir que he mejorado en mi práctica docente.

1.2 Caracterización del entorno sociocultural

Teniendo en cuenta la realidad social y cultural, he logrado observar al principio que la mayoría de los padres de familia solo les preocupa que al estudiante se entregue fotocopias para trabajar ya sea en casa o el aula. Para mí al principio fue difícil porque para poder realizar mi práctica docente tenía que utilizar los juegos como estrategia en

mis sesiones; recibiendo críticas tanto en la institución como en la comunidad por solo dedicarme a jugar.

En este sentido con ayuda de la acompañante, y la nueva metodología del MINEDU, he enfatizado teniendo en cuenta la competencia, los procesos pedagógicos, los procesos didácticos y otros. Logrando un gran avance en los estudiantes y esos aprendizajes significativos. Ahora puedo decir que en la mayoría de la comunidad y la institución siento ese respaldo que me ayudado a terminar lo planificado con buenos resultados de los estudiantes en cuanto se refiere a su enseñanza - aprendizaje.

Este problema se presenta mayormente en zonas rurales debido a la falta de interés y actualización docente por darle poca importancia

1.3 Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

El análisis de mis diarios de campo me llevo a realizar el presente trabajo de investigación acción cuya finalidad es desarrollar la competencia de Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, debido que es secuencial y teniendo en cuenta las fortalezas, debilidades de la práctica docente en inicial mi prioridad es lograr en los estudiantes aprendizajes significativos. Para lo cual se ha planteado la siguiente pregunta guía:

¿Cómo aplicar estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338, Chadín, Chota, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto tiene por finalidad la aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente del área de matemática, que he tomado de referencia mis diarios de campo, para tener en cuenta mis debilidades y fortalezas.

La investigación de este proyecto ha sido para mejorar mi práctica docente, cuya importancia ha sido la aplicación de estrategias lúdicas en mis sesiones para lograr los aprendizajes significativos en los estudiantes del nivel inicial y un pensamiento matemático crítico. Mediante la deconstrucción de mi práctica pedagógica, mediante el

análisis y el autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje.

Investigando las teorías fundamentales puestas en práctica en el quehacer pedagógico, logrando reconstruir mi práctica pedagógica y sustentar los cambios a través de un Plan de Acción como producto de la Deconstrucción. Permitiendo hacer una reflexión crítica profunda y permanente acerca de mi práctica pedagógica.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1 Marco teórico:

3.1.1 Teoría de Los Estadios del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1896-1980)

Para Piaget el niño comienza a centrarse en la acción propia y sobre los aspectos figurativos de lo real; hasta construir sistemas operatorios que liberan la representación de lo real y le permiten llegar a las operaciones formales. Las operaciones mentales, unidas de un modo coherente, dan como resultado la estructura mental de la persona.

Para Piaget este espacio característico del período sensorio motriz es un espacio de acción denominado espacio topológico, con predominio de las formas y las dimensiones.

Estas son las características:

a) Pre operacional Cognitivo:

- Su pensamiento es predominante concreto, razona en función de lo que percibe.
- Su razonamiento es transductivo, va de lo particular a lo particular. No puede generalizar.
- Tiene un pensamiento simbólico. El niño representa mentalmente lo que le rodea, remplazándolo por signos o símbolos.
- Es intuitivo, razona y explica los hechos por presentimientos. Se guía por la primera impresión, no es capaz de argumentar una respuesta.

b) Pre operacional- socio- emocional

- Es egocéntrico, ve las cosas desde su propia perspectiva, no puede ponerse en lugar de otro.
- Heteronimia, juzga las cosas como buenas o malas según las normas dadas por los adultos.

c) Pre operacional motor

- A nivel del desarrollo físico, se puede reconocer el cambio de los dientes de leche, por los dientes permanentes.
- Hay un desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas.
- Se construye el esquema corporal, que es el conocimiento y representación simbólica y global del propio cuerpo. (Cajamarca, 2016)f

Finalmente, en el período de las operaciones concretas se alcanza el espacio racional que supera la concepción del espacio como esquema de acción o intuición y lo entiende como un esquema general del pensamiento y ocupa su lugar en el plano de la representación. Refiere que el tiempo está muy ligado al espacio y es la duración que separa dos percepciones espaciales sucesivas. En este sentido la noción de prisa, de espacio, precede a la de antes – después que es puramente temporal.

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

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

3.1.2 Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Según tomo como referencia a Ausubel quien menciona que: “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información”, la estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas que una persona adquirida en su vida diaria “saberes previos” y lo hace parte de su campo del conocimiento así como su organización. En este caso el docente cumple un papel fundamental ya que él es el encargado de orientar el aprendizaje y lo primero que debe hacer es conocer su estructura cognitiva del alumno.

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

Para Ausubel “el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante - pre existente en la estructura cognitiva”, esto implica que, las nuevas ideas, pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo.

Ausubel nos da a entender que ningún niño va a al jardín, escuela con la mente en blanco, sino que ya trae consigo experiencias previas que las ha adquirido en su actuar diario con las personas, objetos. Es esto lo que la escuela debe aprovechar para reforzar todos esos conocimientos que trae consigo el niño y fortalecerlas más con nuevos alcances y así tener un aprendizaje significativo.

3.1.3 Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky

Vigotsky considera al individuo como el resultado de un proceso histórico y social en el cual el lenguaje desempeña un papel esencial. Considera que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y su medio sociocultural.

El desarrollo se produce como proceso de interacción entre la base biológica del comportamiento humano y las condiciones sociales. Para Vigotsky hay tres zonas de desarrollo.

- a) Zona de desarrollo real: Es lo que el niño puede hacer solo
- b) Zona de desarrollo próximo: Lo que el niño es capaz de hacer con apoyo de un mediador.
- c) Zona de desarrollo potencial: Lo que el niño será capaz de hacer. (Cajamarca, 2016)

3.1.4 Bruner y El Aprendizaje por Descubrimiento (1915)

El objetivo del aprendizaje por descubrimiento es que los alumnos lleguen a descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo. Todo el conocimiento real es aprendido por uno mismo, el individuo adquiere conocimiento cuando lo descubre por el mismo o por su propio discernimiento.

La característica principal de esta teoría es que promueve que el alumno (aprendiente) adquiera los conocimientos por sí mismo. Esta forma de entender la educación implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales, puesto que los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por los alumnos y alumnas. Bruner considera que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. Por lo tanto, la labor del profesor no es explicar unos contenidos acabados, con un principio y un final muy claros, sino que debe proporcionar el material adecuado para estimular a sus alumnos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias, etc (SlideShare, 2016)

3.1.5 Teoría del Juego Simbólico de Friedrich Froebel

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

Nos quiere dar entender el autor es que el niño o la niña su principal concentración es el juego ya que a través de ello los padres de familia y esencialmente los maestros de educación inicial debemos actuar y aprovechar para enseñarle diversas actividades a través del juego, porque así el niño adquirirá un aprendizaje significativo y sirva de base para aprendizajes futuros.

3.1.6 María Montessori y su Método (1870-1953)

El método de Montessori, otorga un papel fundamental a la educación de los sentidos, en el cual menciona que:

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

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

También María Montessori menciona que: “La destreza del movimiento va pareja con la observación y se busca adquirir tanto el dominio del cuerpo como el material. Así la motricidad se convierte en un elemento básico para la formación de la subjetividad”. (Wikimedia, 2012)

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

3.2 Marco conceptual:

3.2.1 Los Juegos como Estrategia Lúdica

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

3.2.2 Importancia del uso de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto estos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio de lo cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

3.2.3 Importancia del juego en el marco de la educación

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño(a), se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas.

Groos (2000), plantea la Teoría de la práctica o del pre - ejercicio la cual concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el

desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Jean Piaget (1981), destaca como las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Por su parte, Lev S. Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

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

Chadwick (1990), menciona que mientras más se favorezca la construcción de las nociones lógico – matemáticas, más mejoran la motivación y la calidad del aprendizaje de las matemáticas. Así, la comprensión y construcción de aprendizajes surge muy vinculada a la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades. El docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que ayude a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo al operacional.

3.2.4 Características y clasificaciones de los juegos

Algunas de estas características nos permiten distinguir lo que es juego de lo que no es.

a) Características del juego

- El juego es una actividad fundamental del niño, propia de la infancia. Cuya finalidad es intrínseca.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación. Se elige libremente.
- Los niños no se sienten obligados a jugar. El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica.
- En su desarrollo hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- El juego infantil se diferencia del adulto resumida en este pensamiento: “¡Los niños juegan para encontrar la realidad, los adultos juegan para rehuirla!”.
- Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego conforme van evolucionando los niños. Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

b) Clasificaciones de los juegos

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños. Los criterios para la clasificación de los juegos son:

- Espacio en el que se realizan.
- Juego según el número de participantes.
- Juegos según la actividad que promueven en el niño juego sensorial.
- Juegos sensoriales.
- Los juegos de imitación.
- El juego simbólico.
- Los juegos verbales.
- Los juegos de razonamiento lógico.
- Juegos de relaciones espaciales.
- Juegos de relaciones temporales.
- Juegos de memoria.
- Juegos de fantasía.
- Según el momento en que se encuentra. (Cajamarca, 2016)

3.2.5 Ventajas de los juegos

Caneo, M. (1987), plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas que pueden ser expresados de la siguiente forma:

- Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.
- Desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.
- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

3.2.6 El juego y la enseñanza de las matemáticas

Es fundamental conocer estrategias que sean atrayentes e innovadoras que estimulen a alumnos y alumnas, ya que de esta forma existirán altos niveles de disposición hacia la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas. En el proceso de adquisición de conceptos se hace necesario innovar en la enseñanza, por esta razón, los juegos pueden ser útiles para presentar contenidos matemáticos, para trabajarlos en clase y para afianzarlos desarrollando la creatividad y habilidades para resolver problemas.

3.2.7 Función del juego matemático

Como se ha mencionado anteriormente, el juego es un recurso didáctico, a través del cual se puede concluir en un aprendizaje significativo para el niño y niña. Esa es su función, pero para que el juego sea realmente efectivo debe cumplir con ciertos principios que garanticen una acción educativa según Caneo, 1987, entre ellos podemos destacar:

- El juego debe facilitar reacciones útiles para los niños y niñas, siendo de esta forma sencilla y fácil de comprender.
- Debe provocar el interés de los niños y niñas, por lo que deben ser adecuadas al nivel evolutivo en el que se encuentran.

- Debe ser un agente socializador, en donde se pueda expresar libremente una opinión o idea, sin que el niño(a) tenga miedo a estar equivocado (a).
- Debe adaptarse a las diferencias individuales y al interés y capacidad en conjunto, tomando en cuenta los niveles de cognición que se presentan.
- Debe adaptarse al crecimiento en los niños, por lo tanto, se deben desarrollar juegos de acuerdo a las edades que ellos presentan.

3.2.8 El juego y la lógica

La lógica estudia la forma del razonamiento, es una disciplina que por medio de reglas y técnicas determina si un argumento es válido. Es así como se puede utilizar en distintas ramas de la vida cotidiana, en donde el juego cumple una labor fundamental para motivarla. De esta forma, el juego matemático resulta ser el factor de atracción para el niño o niña. Lo invita a investigar, resolver problemas, y en forma implícita lo invita a razonar utilizando solamente su inteligencia y apoyándose de algunos conocimientos acumulados, en donde, se pueden obtener nuevos aprendizajes que se suman a los ya existentes o simplemente, se recurre a la utilización de los mismos.

3.2.9 Ventajas de los materiales manipulativos

Según Galdames y Cols. (1999), los materiales manipulativos favorecen el aprendizaje de los alumnos en aspectos tales como:

- Aprender a relacionarse adecuadamente con los demás.
 - Desarrollar procesos de pensamiento.
 - Ejercitar ciertos procesos científicos (observar, interpretar modelos, experimentar).
 - Aprender a ocupar el tiempo libre.
- Para Caneo (1987) a través de la manipulación de materiales didácticos existen niveles de aprendizaje como:
- Nivel activo o de manipulación de los objetos: A través de materiales concretos los niños pueden manipular, tocar y relacionarse con objetos.

– Nivel icónico o representacional: En donde el niño y la niña piensa en los objetos, los dibuja, pero no los manipula.

– Nivel simbólico o formal: El niño y la niña maneja ideas, conceptos y no imágenes.

Por lo tanto, se puede decir que el juego y los materiales manipulativos en las matemáticas, son recursos pedagógicos de gran importancia, debido a que a través de ellos se pueden lograr objetivos matemáticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.2.10 Los Juegos Psicomotrices

Según (Tasset, 1980) menciona que:

La psicomotricidad es una relación que existe entre el razonamiento (cerebro) y el movimiento corporal., en ocasiones es una disciplina, a veces una técnica y hasta una ciencia educativa en su concepción más amplia y puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que lo rodea.

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

En la revista Innovación y Experiencias Educativas menciona (Zurita, 2009) que: “El desarrollo psicomotor es un factor esencial en el desarrollo general del niño, en su autonomía, personalidad, en la adquisición de conocimientos y en el equilibrio emocional”. Es por ello que los maestros desde la escuela debemos hacer todo lo posible para que los niños consigan ese desarrollo a través de la exploración de su cuerpo y su integración con el medio ambiente.

3.2.11 Etapas del Desarrollo Psicomotor:

Según (Luján, 2006) las etapas del desarrollo psicomotor son:

a) El desarrollo psicomotor en la etapa de 0 a 3 años:

El recién nacido parece un ser totalmente indefenso frente al medio. Sin embargo, cuenta con un conjunto de respuestas o movimientos reflejos que le ayudaran a sobrevivir y

adaptarse. Un reflejo es “una respuesta innata y automática a una forma particular de estimulación y que es común a todos los miembros de una especie”.

b) El desarrollo psicomotor en la etapa de los 3 a 6 años:

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

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

c) El desarrollo psicomotor en la etapa de los 6 a 12 años:

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

3.2.12 El Juego Libre

Todo niño al jugar aprende ya que por naturaleza es activo, todo niño necesita el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, “el juego es particularmente corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal, del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad”.

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

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación:

La investigación acción correspondiente a mi práctica pedagógica en el aula es de tipo cualitativa, puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

La investigación cualitativa es un método de investigación usado principalmente en la como lo experimentan en la práctica pedagógica.

4.1.1 Objetivo del proceso de la investigación acción

a) Objetivo general:

– Mejorar mi práctica pedagógica con la aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes, enmarcadas dentro de un enfoque constructivista para lograr que los estudiantes construyan un pensamiento matemático crítico.

b) Objetivos específicos:

– Deconstruir mi práctica pedagógica, mediante el análisis y el autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje mediante el uso de Diarios de campo.

– Identificar las teorías fundamentales puestas en práctica en el quehacer pedagógico mediante el análisis categorial textual.

– Reconstruir mi práctica pedagógica y sustentar los cambios a través de un Plan de Acción como producto de la Deconstrucción, el mismo que considera acciones de interculturalidad.

– Evaluar la validez y la factibilidad de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores objetivos y subjetivos.

– Practicar una reflexión crítica profunda y permanente acerca de mi práctica pedagógica, sistematizándola mediante el uso de la técnica de diarios de campo.

- Elaborar el informe final de la investigación y sustentarlo oportunamente.

4.1.2 Objetivos de la propuesta pedagógica

a) Objetivo general:

- Aplicar las estrategias lúdicas para lograr la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de Cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 Chadín, Chota, 2016

b) Objetivos específicos:

- Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación de cantidades de acuerdo: forma, tamaño. Color.
- Aplicar estrategias para desarrollar la noción de seriación hasta 5 elementos.
- Aplicar el juego como estrategias lúdicas para desarrollar la noción de números ordinales sobre la ubicación de los estudiantes hasta el quinto lugar.
- Utilización de materiales estructurados y no estructurados para facilitar la aplicación del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2 Hipótesis de acción:

El uso de estrategias lúdicas en las sesiones con los estudiantes del aula 4 años de edad de la I.E.I N°338, Chadín, Chota, 2016 favorece de manera significativa, el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática.

4.3 Beneficiarios de la propuesta innovadora:

Constituido por los estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 Chadín, Chota, todos los alumnos han sido considerados por esta razón la muestra que a continuación se presenta no ha sido seleccionada.

4.4 Población y Muestra de la investigación

Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implica que se realizará 10 sesiones de aprendizaje.

Muestra

Registro de la práctica pedagógica en un total de 5 sesiones tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción mediante el uso de Diarios de Campo.

4.5 Instrumentos:

a) Enseñanza:

Utilicé los siguientes:

– **Diarios de Campo.** Este instrumento sirvió para recoger información pertinente de la práctica pedagógica acerca de la enseñanza en el aula y para poder discernir los vacíos que existieron en ella.

a) Aprendizaje:

Utilice los siguientes:

– **Lista de Cotejo.** Este instrumento sirvió para evaluar a los estudiantes antes de aplicar la estrategia y después de aplicar la estrategia; en sí para ver sus logros porcentuales.

– **Rúbrica.** Este instrumento sirvió para registrar los calificativos de los estudiantes después de cada sesión.

– **Diarios Reflexivos.** Este instrumento sirvió para analizar y reflexionar sobre las estrategias utilizadas, dificultades, material didáctico, evaluación y las recomendaciones que se puede plantear para mejorar la aplicación del desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

V. PLAN DE ACCIÓN

Problema	Objetivos del plan	Actividades / tareas	2015				2016				
			A	S	O	N	M	J	J	D	
Desconocimiento de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I. E. I. N°338, Chadin, Chota, ¿2016?	O. General: Mejorar mi práctica pedagógica con la aplicación de estrategias lúdicas y sesiones enmarcadas dentro de un enfoque constructivista para lograr que los estudiantes construyan un pensamiento matemático crítico.										
	Específico 1: Deconstruir mi práctica pedagógica, mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados en las sesiones de aprendizaje mediante el uso de Diarios de campo.	Planificación y elaboración del proyecto de investigación.	x								
	Específico 2: Identificar las teorías fundamentales puestas en práctica en el quehacer pedagógico mediante el análisis categorial textual	Diseño de sesiones de aprendizaje.		x							
	Específico 3: Reconstruir mi práctica pedagógica y sustentar los cambios a través de un Plan de Acción como producto de la Deconstrucción, el mismo que considera acciones de interculturalidad.	Diseño de instrumentos de evaluación		x	x	x					

<p>Específico 4: Evaluar la validez y la factibilidad de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores objetivos y subjetivos.</p>	Ejecución de sesiones de aprendizaje Sesión N° 1							x			
	Sesión N° 2							x			
	Sesión N° 3							x			
	Sesión N° 4							x			
	Sesión N° 5							x			
	Sesión N° 6							x			
	Sesión N° 7							x			
	Sesión N° 8							x			
	Sesión N° 9							x			
	Sesión N° 10							x			
<p>Específico 5: Practicar una reflexión crítica profunda y permanente acerca de mi práctica pedagógica, sistematizándola mediante el uso de la técnica de diarios de campo.</p>	Registro, análisis y reflexión de los resultados de las sesiones de aprendizaje								x		
<p>Específico 6: Elaborar el informe final de la investigación y sustentarlo oportunamente.</p>	Evaluación de resultados de la reconstrucción									x	

VI. EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

Hipótesis de acción:

El uso de estrategias lúdicas en las sesiones en estudiantes del aula 4 años de edad de la I.E.I N°338, Chadín, Chota, 2016 favorece de manera significativa, lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática.

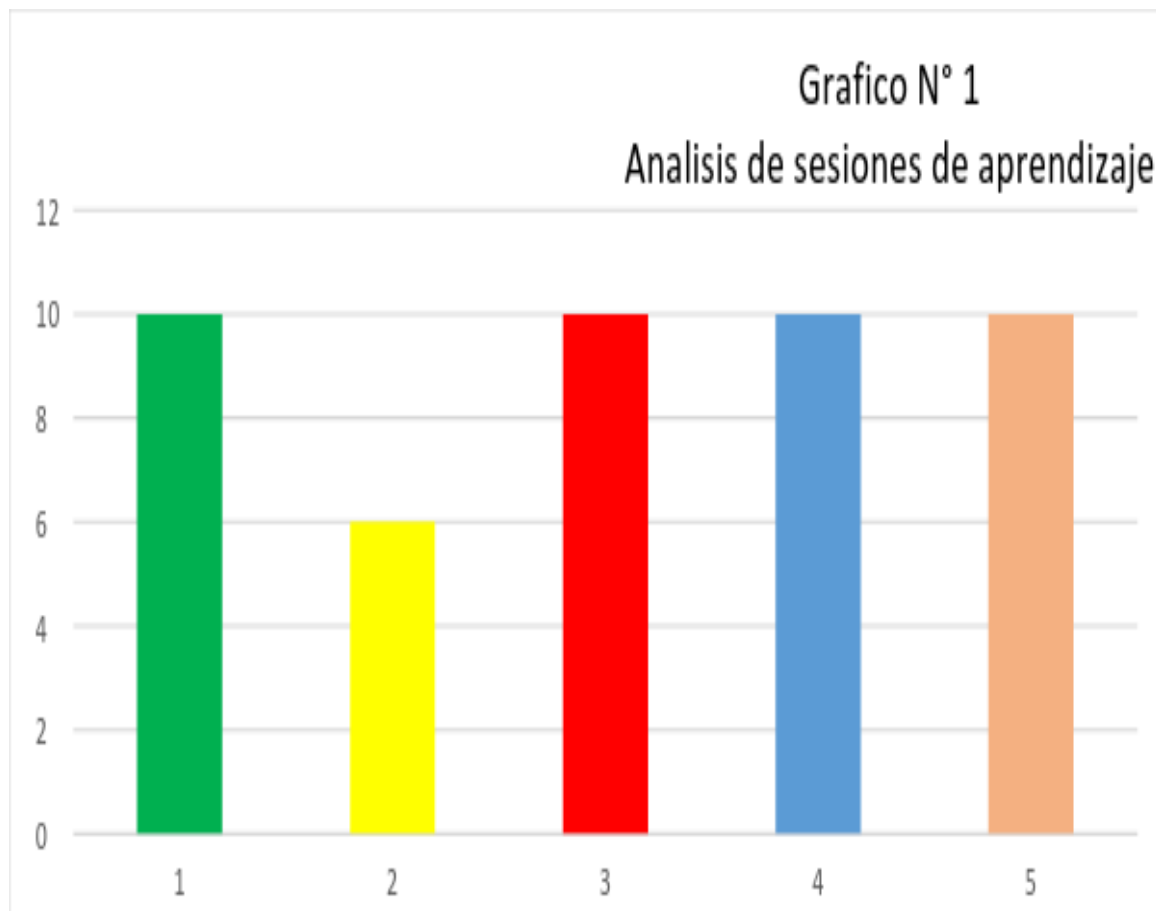
ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
ACTIVIDADES La aplicación de estrategia metodológica durante el desarrollo de sesiones innovadoras.	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora revisadas, aprobadas.	✓ Sesiones. ✓ Fotos. ✓ Imágenes. ✓ Videos. ✓ Diario de reflexión. ✓ Trabajos de los niños.
Comunicación de los resultados a: ✓ A los padres de familia. ✓ Al director. ✓ A la acompañante pedagógica. ✓ Y a los responsables del proyecto de la segunda especialidad.	80 % de participación de los padres, la participación de un 100% del director de la I.E.I, de la acompañante pedagógica, y los responsables del proyecto de la segunda especialidad.	✓ Registro de asistencia. ✓ Fotos. ✓ Actas de desarrollo de reunión con los padres de familia y director de la I.E.I. ✓ Informe técnico pedagógico alcanzado a la acompañante pedagógica. ✓ Y a los responsables del proyecto de la segunda especialidad.

VII. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
<p>✓ Desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad logrando resolver problemas matemáticos.</p>	<p>✓ Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto</p> <p>✓ Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la acción realizada.</p> <p>✓ Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, ninguno.</p> <p>✓ Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”.</p> <p>✓ Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.</p> <p>✓ Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta cinco, dibujos.</p> <p>✓ Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.</p> <p>✓ Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.</p> <p>✓ Expresa el criterio para comparar objetos: Grande a pequeño.</p> <p>✓ Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la acción realizada.</p>	<p>✓ Informes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo, diarios de campo y fichas de observación.</p> <p>✓ Videos.</p> <p>✓ Fotos.</p> <p>✓ Trabajos de los niños.</p>

VIII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

8.1 Presentación de resultados y tratamiento de la información



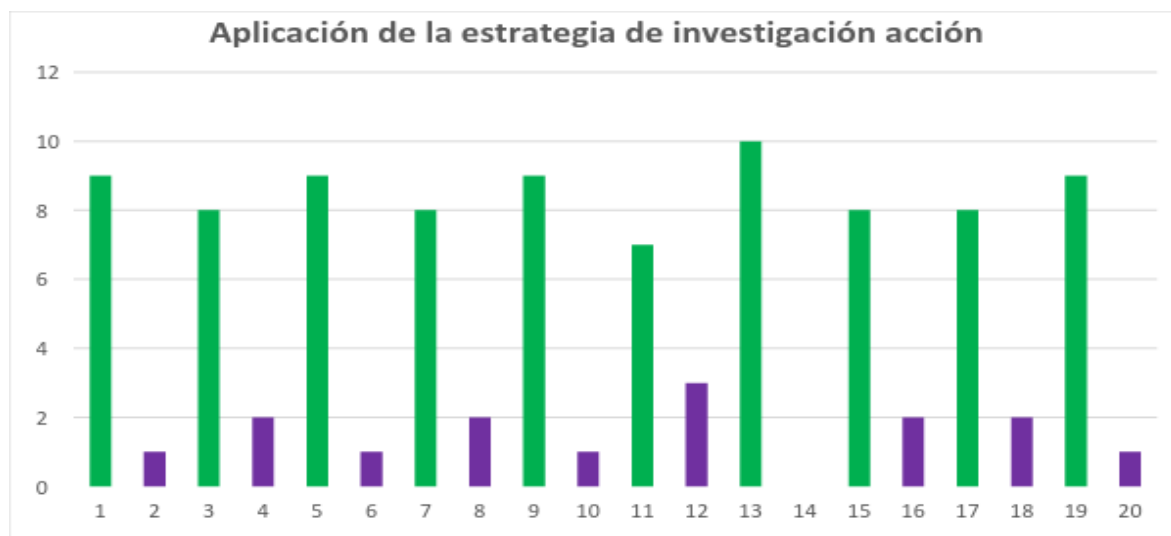
INTERPRETACIÓN DE MATRIZ N° 1

A lo largo del desarrollo de las sesiones del plan de acción, la técnica más utilizada en la fase de inicio es la de preguntas, en la fase del desarrollo todas las sesiones se usó material concreto, seguido de la estrategia de juegos lúdicos. Finalizando las mismas con la aplicación de la meta cognición como instrumento de evaluación.

DISCUSIÓN:

En el desarrollo de las sesiones he desarrollado al inicio preguntas (lluvia de ideas) para obtener sus saberes previos acerca de los juegos a tratar, luego en el desarrollo se ha desarrollado los juegos y con el material concreto para que expresen como se aplicó la estrategia y que más les ha gustado del juego realizado según la sesión.

GRÁFICO N° 2



INTERPRETACIÓN DE MATRIZ N° 2

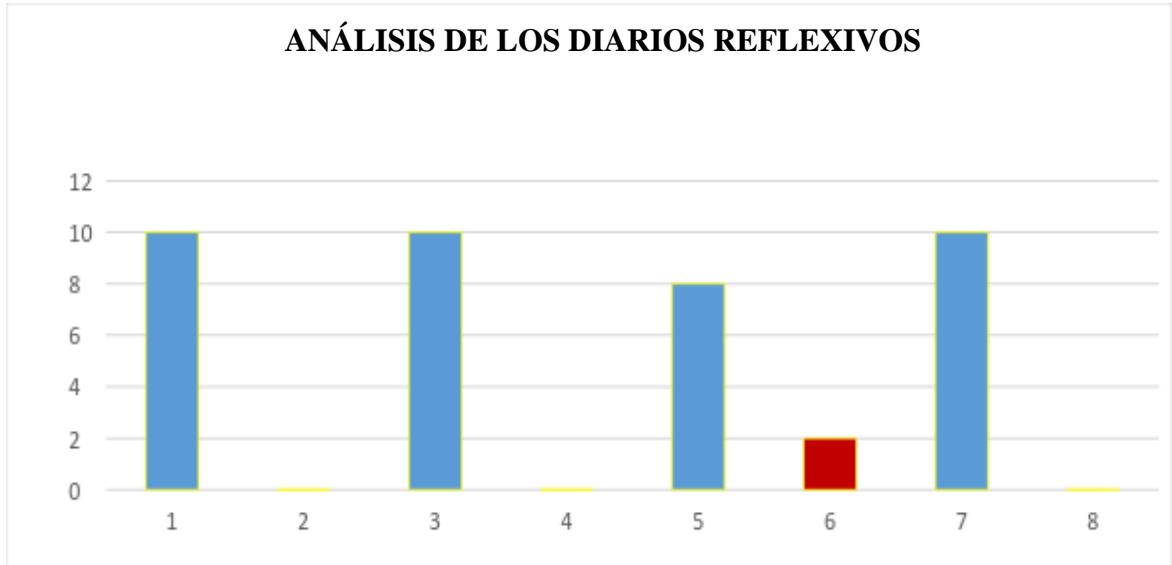
1. Si propicio la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.
2. En su mayoría si incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los niños y niñas a la verbalización de los que están experimentando.
3. Si promuevo a la representación pictórica a través del dibujo sencillo.
4. Si estimulo la expresión gráfica y simbólica.
5. Casi en su mayoría planteo situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones.
6. Si establezco un clima de confianza y permite el disfrute en sus actividades.
7. En su mayoría organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.
8. Si celebro los logros satisfactorios de los niños y niñas.
9. Casi en la mayoría potencio el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas.

DISCUSIÓN:

En cuanto a la aplicación de la estrategia de investigación en su mayoría si lo he cumplido porque tengo que seguir los procesos pedagógicos, a través de que el estudiante haga contacto con el material estoy logrando que sea parte de lo vivencial y busco a través del dibujo que exprese sus emociones durante el juego y sea para él un aprendizaje significativo.

GRÁFICO N° 3

ANÁLISIS DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS



INTERPRETACIÓN DE MATRIZ N° 3

Haciendo una autoevaluación al respecto del plan de acción en procura del mejoramiento de mi práctica pedagógica observe que:

He seguido todos los pasos establecidos en mis sesiones, encontrando dificultades ya que los estudiantes eran muy tímidos y callados hasta lograr seguridad y confianza con ellos.

No encontré dificultad alguna en el manejo de material concreto, porque seguí una secuencialidad de los pasos pre establecidos para cada sesión de aprendizaje

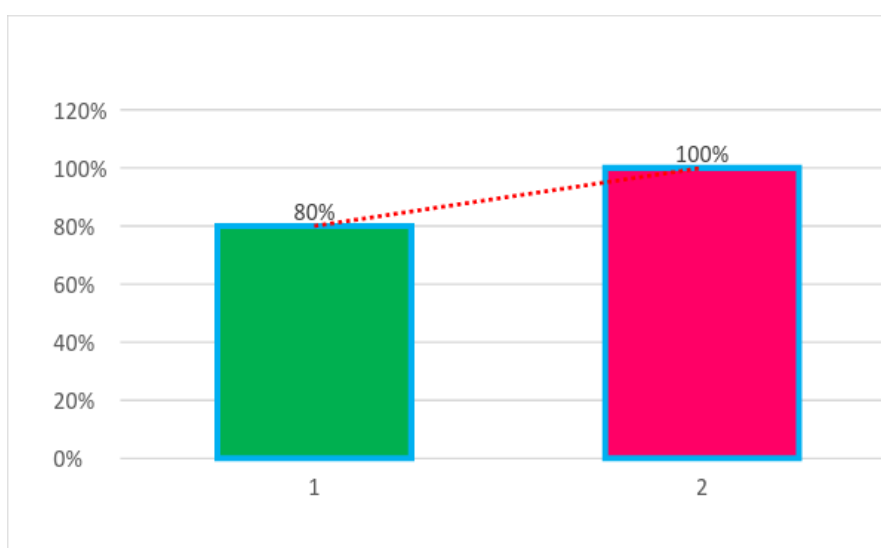
En todas las sesiones, utilice la rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de los indicadores de cada capacidad.

Asumí como una recomendación general la de proporcionar materiales concretos de la zona o producidos por los mismos estudiantes.

DISCUSIÓN:

Durante el desarrollo de las sesiones en todas he seguido los pasos para cumplir los procesos didácticos, pero siempre tenemos que estar alerta ya que se presenta una serie de inconvenientes o algunas sugerencias por los estudiantes y como docentes hay que solucionarlo, en cuanto a los materiales en algunos no tuve el resultado esperado ya que no fue el adecuado, mis indicadores sin fueron los adecuados a mis sesiones de aprendizaje.

GRÁFICO N° 4
Análisis de los Resultados de la Lista de Cotejo



INTERPRETACIÓN DE MATRIZ N° 4

En cuanto a la prueba de entrada los resultados fueron casi en la mayoría ya que el estudiante tenía cierto miedo en expresar sus respuestas y faltaba la confianza ya que recién nos estábamos conociendo. Cuyos resultados han mejorado a la salida ya que los vínculos de confianza son mejores, siendo más fácil la expresión de los estudiantes en sus aprendizajes.

DISCUSIÓN:

En cuanto a la lista de cotejo de entrada y salida puedo decir que, si fueron los indicadores los correctos, porque he tomado en cuenta la competencia y al área de matemática que he elaborado el proyecto de investigación.

8.2 Lecciones aprendidas.

En el desarrollo de mis sesiones he observado que tratar con estudiantes de inicial es más complicado que en el nivel de primaria.

Me ayudado investigar nuevas estrategias lúdicas y metodológicas ya que eso me ha favorecido para poder mejorar mi práctica docente.

Sin embargo, tengo que investigar más y estar acorde con las nuevas tecnologías para lograr que mis estudiantes desarrollen sus habilidades y sientan deseos de descubrir a través de los juegos.

Cambiar la mentalidad de los padres de familia es muy difícil ya que ha si han sido educados, pero lo que he podido es concientizar en su mayoría para que apoyen al profesional y no esperen que solo se les entregue trabajos y fotocopias, sino que valoren los dibujos que hacen sus niños y sientan esas ganas de felicitarlo por el esfuerzo que realizo al elaborar su trabajo.

IX. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

En la práctica pedagógica me he basado en la Teoría De Los Estadios Del Desarrollo Cognitivo De Jean Piaget, Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky, Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, Bruner y El Aprendizaje por Descubrimiento, María Montessori y su Método.

9.1 Matriz de difusión.

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Logro de sus dibujos después de cada actividad. Utilización de material reciclable: botellas, conos, etc. y transformarla en cosas	Ellos han aprendido a expresar sus emociones mediante sus dibujos. Aprendieron a desarrollar sus destrezas y habilidades para el juego, falta más apoyo de sus padres. Realizaron trabajos con materiales reciclados y	A valorar sus hijos ya que como niños tienen ganas de descubrir su naturaleza y que sus dibujos son su forma de expresión, guiarles que tipo de juegos elegir, falta que dediquen un poco de su tiempo	Cumplir con las reglas de convivencia, rutinas, horario.	Aceptar la nueva metodología de inicial, apoyar para que no sigan otras docentes impartiendo lo tradicional. Apoyar a reciclar, reutilizar y saber valorar que podemos cuidar y

divertidas para jugar.	construyeron su prototipo. Aprendieron a cuidar sus materiales y darles el uso adecuado,	para compartirlo con sus hijos.		conservar nuestra naturaleza.
------------------------	---	---------------------------------	--	-------------------------------

CONCLUSIONES

- La aplicación de estrategias lúdicas fortalece las estrategias en la práctica pedagógica docente y desarrolla en los estudiantes nociones básicas: clasificación, seriación, cardinalidad, ordinalidad, etc.
- En el proceso de desarrollo de las sesiones se ha logrado que los estudiantes comprendan el problema, busquen estrategias para resolver problemas, representen con material concreto, formalicen, y transfieran los aprendizajes.
- La aplicación de estrategias lúdicas en el nivel de inicial, favorece en la socialización y en los aprendizajes significativos, buscando satisfacer ciertas necesidades en el niño.
- El juego es una actividad valiosa, para lograr desarrollar actitudes positivas y favorables para los niños.
- La utilización del juego permite centrar la atención de los niños.
- Se implementó el uso de juegos cooperativos con más frecuencia y prácticas a través de los cuales mejore el proceso de enseñanza.
- Los fundamentos teóricos que orientaron esta investigación se enmarco en la teoría constructivista, el enfoque intercultural y critico reflexivo.

- La aplicación de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje, desarrolla la creatividad, el deseo y el interés por participar, respeto a los demás, focalizar su atención y cumplir reglas.

SUGERENCIAS

- Sugiero a todos en el campo de la educación realizar este tipo de investigación acción como parte de la mejora de la práctica docente porque nos permite: identificar nuestras debilidades, fortalezas de nuestra práctica, motivándonos a investigar para aplicar nuevas estrategias y así logrando los aprendizajes de mejor calidad en los estudiantes.
- Sugiero a los docentes de educación inicial y estudiantes poner en práctica la presente investigación para validar los resultados obtenidos por las siguientes razones:
 - Porque nos permite fortalecer la práctica pedagógica para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
 - Permite desarrollar estrategias para movilizar el pensamiento crítico, el análisis, el razonamiento, la experimentación, la resolución de problemas y aplicación de lo aprendido a situaciones nuevas.
 - Nos permite generar climas favorables para los aprendizajes y buen manejo del comportamiento en el aula.
 - Nos permite planificar sesiones adecuadas con la participación activa de los estudiantes.

- Nos permite mejorar el uso pedagógico de los materiales, recursos y retroalimentación permanente.

REFERENCIAS

- Cajamarca, D. R. (2016). *COMPILACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES Y PROPUESTA DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA EN SERVICIO*. Lima: Súper Gráfica E.R.L.
- MINEDU. (2006). *GUÍA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO A TRAVÉS DE LA MATEMÁTICA*. Lima: Fimart S.A.C.
- MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA* . Lima: Metrocolor S.A.
- SlideShare. (18 de 06 de 2016). *APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO DE BRUNER*. Obtenido de APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO DE BRUNER: <https://es.slideshare.net/Ruth061986/aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>
- Wikimedia, F. (31 de 08 de 2012). *MÉTODO MONTESSORI*. Obtenido de METODO MONTESSORI: https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Montessori

MATRIZ DE LA CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTO
Desconocimiento de estrategia metodológica para lograr la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de Cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 Chadin, Chota, 2016	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar la estrategia metodológica para desarrollar la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de Cantidad en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 Chadin, Chota, 2016</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la noción de agrupación de cantidades de acuerdo: forma, tamaño. Color. Aplicar estrategias para desarrollar la noción de seriación hasta 5 elementos.</p>	La aplicación del uso de estrategias lúdicas en las sesiones con los estudiantes del aula 4 años de edad de la I.E.I N°338, Chadin, Chota, 2016 favorece de manera significativa, el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática.	<p>Estrategia metodológica que favorece la forma de actuar y construir ideas matemáticas a partir de su contexto.</p> <p>Implica comunicar, representar, elaborar y usar estrategias para resolver problemas generando ideas matemáticas Juegos lúdicos</p>	<p>Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la acción realizada. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, ninguno. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”. Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar. Realiza representaciones de</p>	Rúbrica.

	<p>Aplicar el juego como estrategias lúdicas para desarrollar la noción de números ordinales sobre la ubicación de los estudiantes hasta el quinto lugar. Utilización de materiales estructurados y no estructurados para facilitar la aplicación del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>			<p>cantidades con objetos, hasta cinco, dibujos. Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”. Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. Expresa el criterio para comparar objetos: Grande a pequeño. Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la acción realizada.</p>	
--	---	--	--	--	--

RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUB CATEGORÍAS Y SOPORTE

TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES	T. IMPLÍCITAS	POSIBLES PROBLEMAS
Rutina	Saludo	El niño aprende buenos modales			
	Ordenes		Los niños no tienen normas de convivencia	La Psicología Genética de Piaget	Nuevas técnicas para lograr que los niños aprendan a escuchar
	Indicaciones	Logra desarrollar su trabajo porque le sirve como guía		La Teoría de la Asimilación Cognoscitiva de Ausubel	
Motivación	Canciones	Les gusta cantar haciendo aplausos		La Psicología Culturalista de Vygotsky	
Medios y materiales	Material impreso	Los niños aprenden mucho mejor la actividad.		La Psicología Genética de Piaget	
	Material concreto		Falta mejorar las indicaciones, deben claras y precisas	La Psicología Culturalista de Vygotsky	Investigar más el uso correcto de los materiales a utilizar.
Estrategias	Preguntas	Porque los niños me permiten conocer sus saberes previos y logran		La Teoría de la Asimilación Cognoscitiva de Ausubel	

		expresar lo que piensan o sienten			
	Trabajo individual	Lograr que el niño descubra sus destrezas y habilidades para desarrollar sus trabajos		La Psicología Genética de Piaget	
	Trabajo grupal		Falta de estrategias	La Psicología Culturalista de Vygotsky	Aprender métodos para lograr que trabajen
Vacíos de la práctica pedagógica					

FUENTE: Verónica Rosario Torres Flores

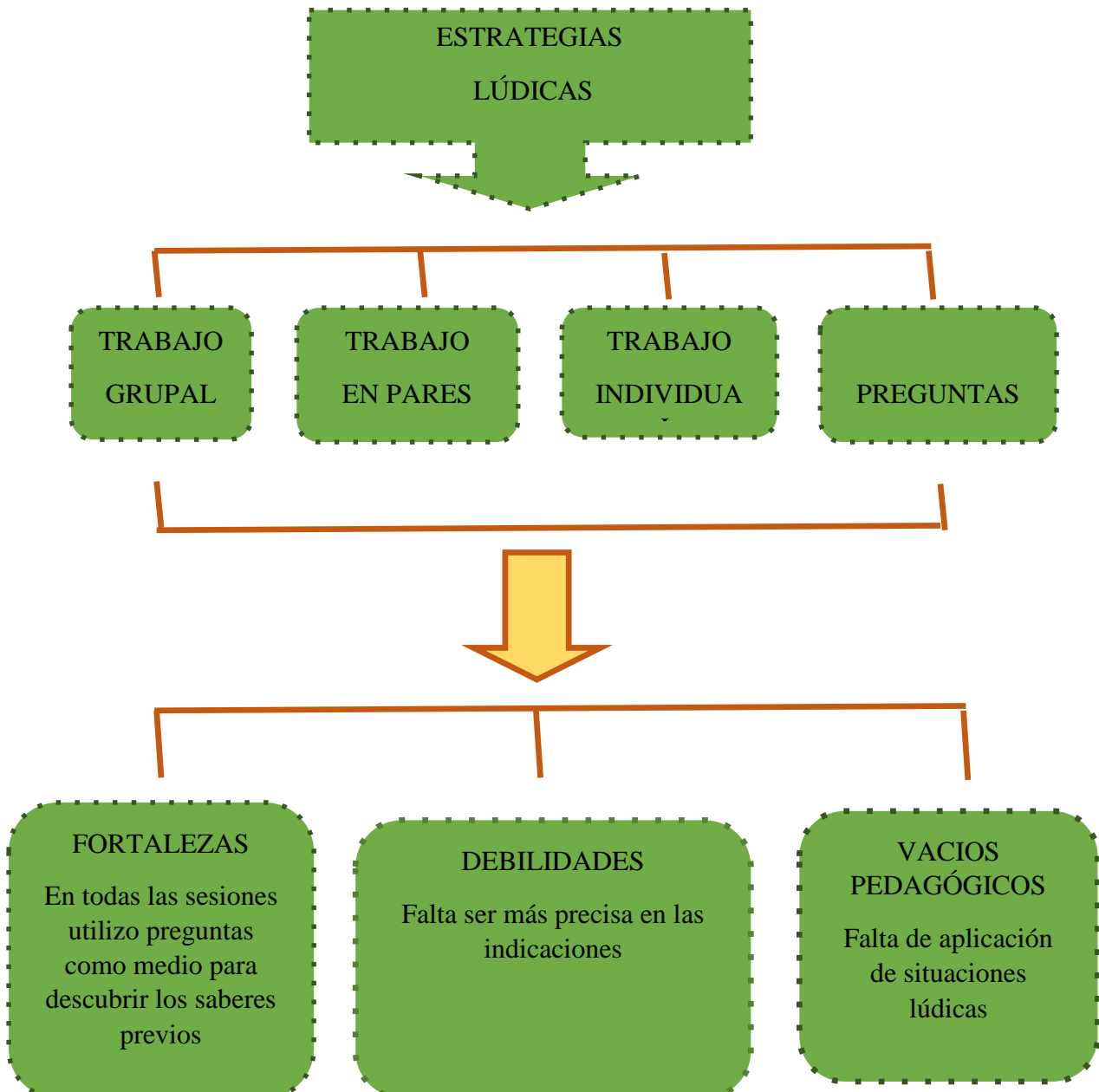
Elaboración de las categorías y subcategorías que deberán ser abordadas en la investigación (debilidades, fortalezas).

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Rutinas	Saludo	El niño aprende buenos modales	
	Ordenes		Los niños recién están aprendiendo a escuchar o obedecer, debo ser más precisa en ordenar
	Indicaciones	Logra desarrollar su trabajo porque le sirve como guía	
Motivación	Diálogo	Oportunidad de participación a todos por igual.	Conocer más estrategias para que los niños verbalicen adecuadamente las palabras.
	Canciones	Les gusta cantar haciendo aplausos	
Medios materiales y didácticos	Material impreso	Los niños aprenden mucho mejor la actividad.	
	Material concreto		Falta mejorar las indicaciones para que el niño cuide mejor, sin romperlo ni ensuciarlo
Estrategia	Preguntas	Porque gracias a sus respuestas los niños me permiten conocer sus saberes previos y logra expresar lo que piensa o siente	
	Trabajo individual	Logro que el niño descubra sus destrezas y habilidades para desarrollar sus trabajos	

	Trabajo grupal		Falta de estrategias para lograr que trabajen en grupo
Evaluación	Meta cognición		Porque la evaluación debe ser personalizada es decir individualizada.
VACÍOS DE LA PRACTICA PEDAGÓGICA	Poca habilidad para manejar las Rutas de Aprendizaje.		

FUENTE: Verónica Rosario Torres Flores

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



PROPUESTA DE RECONSTRUCCIÓN Y SUS FUNDAMENTOS TEÓRICOS

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO ¿cuáles son las teorías que sustentan mi práctica pedagógica? (reconstrucción y que aportan- solo copiar algunas ideas cortas de las teorías y enfoques)	PROPUESTA DE RECONSTRUCIÓN
Rutinas	Preguntas Saludo Indicaciones	Vygotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales.	Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia:
Motivación	Diálogo Canciones	Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego simbólico (abstracto-ficticio), el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo del grupo).	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°338
Medios y materiales didácticos	Impreso Láminas Concreto	Para Ausubel, la estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas y proporciones que un sujeto posee en un determinado campo del conocimiento, organizados jerárquicamente en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de ideas.	

Organizadores gráficos	Material impreso Mapa conceptual		Chadín, Chota, 2016.
Estrategia	Trabajo individual Trabajo en equipo Trabajo en pares		
Lectura	Oral silenciosa		
Evaluación	Meta cognición		

FUENTE: Diarios de campo

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:												
Aplicación de Estrategias Lúdicas para Lograr la Competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad del Área de Matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338, Chadín, Chota, 2016												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias lúdicas como: los juegos grupales durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)	Material educativo. Recursos tecnológicos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y Fichas. Cuadernos de trabajo (MINEDU)	x	x								
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante.	Rutas de aprendizaje DCN Planificación	x	x								
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Ficha técnica.	x	x								

4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Informe fichas	x	x	x										
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Medios y Materiales		x	x										
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante	Lista de cotejo Diarios reflexivos Rúbricas	x												
7. Revisión y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante	Ficha de evaluación Informe.	x	x											
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Lista de cotejo Portafolio. Evidencias		x	x	x	x								
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante.	Tablas estadísticas cualitativas						x	x	x					
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos									x	x			
11. Revisión del informe, y entrega final.	Facilitador. Docente participante.	Fichas de revisión												x	
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad educativa.	Docente participante. Acompañante.	Videos Boletas de información.													X

**ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES QUE FORMAN
PARTE DE LA PROPUESTA**

N°	PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES	RECURSOS
1.	Sesión 1:Jugamos : “La Gallina Turuleca” para realizar acciones de agregar cantidades	Canciones, Hojas Plumones, pinturas
2.	Sesión N° 2: Jugamos con tablitas de colores, agrupa según el color y dice lo que hizo	Tablitas de colores, Hojas, Plumones, pinturas
3.	Sesión N° 3: Jugamos “La Canasta de la Vendedora”, utiliza las expresiones muchos, pocos, ninguno para comparar las cantidades.	Canasta, frutas, Hojas Plumones, pinturas
4.	Sesión N° 4: : Jugamos: A desgranar Arvejas, compara cantidades de arvejas utilizando las expresiones “más que, menos que”	Canción, arvejas, Hojas, plumones pinturas
5.	Sesión N° 5: Jugamos “La Corriente”, utiliza los números ordinales (primero, segundo, tercer...)para nombrar el lugar que ocupo sus compañeros en el juego.	Canción, juego, Hojas, Plumones pinturas
6.	Sesión N° 6: Jugamos “El Tejo”, propone acciones para contar hasta 10	Tarjetas de números, Hojas, Plumones, pinturas

7.	Sesión N° 7: Jugando: “La Balanzas”, Compara el peso de los objetos, utilizando expresiones: más que- menos que	Balanzas, Diferentes materiales del aula, Hojas, Plumones, pinturas
8.	Sesión N° 8: Jugamos: “Los perritos”, realiza acciones para quitar hasta 5 objetos	Animalitos, hojas Plumones, pinturas
9.	Sesión N° 9: Jugamos “El gigante sin corazón”, realiza acciones para comparar objetos: grande- pequeño	Canción, Tizas, Hojas Plumones, pinturas
10.	Sesión N° 10: Jugamos: “El país de las formas”, agrupa objetos según su forma y dice lo que hizo	Canción, plastilina Boques geométricos Hojas, plumones Plumones, pinturas

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: “Aplicación de Estrategias Lúdicas para lograr la Competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad en el Área de Matemática en Estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338, Chadín, Chota, 2016”

SESIÓN	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
Sesión N° 1	Canción Formulación de preguntas.	Asamblea Juego imitación: gallina turuleca Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 2	Juego a la ronda Formulación de preguntas.	Asamblea Juego con tablititas de colores Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 3	Juego libre en los sectores Formulación de preguntas.	Asamblea Juego los vendedores Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 4	Dinámica el sol y la luna Formulación de preguntas.	Asamblea Juego a desgranar arvejititas Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 5	Canción Formulación de preguntas	Asamblea Juego la corriente Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 6	Canción juan el indiecito Formulación de preguntas	Asamblea Juego el tejo Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas

Sesión N° 7	Juego libre con telas Formulación de preguntas	Asamblea Juego con las balanzas Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 8	Canción Formulación de preguntas	Asamblea Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 9	Canción Formulación de preguntas	Asamblea Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sesión N° 10	Canción Formulación de preguntas	Asamblea Material concreto Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
Sistematización (estrategia que más predomina)	En 10 sesiones predomina la formulación de preguntas	En 10 sesiones predomina la asamblea y el uso de material concreto	En 10 sesiones predomina la metacognición

A lo largo del desarrollo de las sesiones del plan de acción, la técnica más utilizada en la fase de inicio es la de preguntas, en la fase del desarrollo todas las sesiones se usó material concreto, seguido de la estrategia del dibujo. Finalizando las mismas con la aplicación de la meta cognición como instrumento de evaluación.

Matriz N° 2: Aplicación de la Estrategia de Investigación Acción

Título: “Aplicación de Estrategias Lúdicas para lograr la Competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de Cantidad del área de matemática, en estudiantes

de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – Distrito de Chadín, provincia de Chota”

Sesión	ESTRATEGIAS LÚDICAS									total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Si %	No %
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
2	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	70	30
3	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	80	20
4	SI	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	80	20
5	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	80	20
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	90	10
7	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	80	20
8	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	90	10
9	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	90	10

10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	90	10
Si	09	07	08	08	08	09	08	09	08		
No	01	03	02	02	02	01	02	01	02		
Si %	90%	70%	80%	80%	80%	90%	80%	90%	80%		
No %	10%	30%	20%	20%	20%	10%	20%	10%	20%		

LEYENDA:

1. Propicio la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.
2. Incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los niños y niñas a la verbalización de los que están experimentando.
3. Promuevo a la representación pictórica a través del dibujo sencillo.
4. Estimulo la expresión gráfica y simbólica.
5. Planteo situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones.
6. Establezco un clima de confianza y permite el disfrute en sus actividades.
7. Organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.
8. Celebro los logros satisfactorios de los niños y niñas.
9. Potencio el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas

INTERPRETACIÓN MATRIZ N°2

1. Si propicio la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.
2. En su mayoría si incentivo la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los niños y niñas a la verbalización de los que están experimentando.
3. Si promuevo a la representación pictórica a través del dibujo sencillo.
4. Si estimulo la expresión gráfica y simbólica.
5. Casi en su mayoría planteo situaciones retadoras que demanda una búsqueda de soluciones.
6. Si establezco un clima de confianza y permite el disfrute en sus actividades.
7. En su mayoría organizo la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.
8. Si celebro los logros satisfactorios de los niños y niñas.
9. Casi en la mayoría potencio el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS
Título de la investigación:

“Aplicación de Estrategias Lúdicas para lograr la Competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad del Área de Matemática, en Estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338, Chadín, Chota, 2016”

SESION	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia?	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?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, tienen dificultades para responder, están muy inquietos.	Sí, porque todavía no hay un vínculo de confianza y están muy callados.	Sí, porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado.	Sí, porque a través de preguntas responden.	Falta mejorar la motivación, para que el niño y recién se están adaptando.

2	Sí, porque el material a utilizar es adecuado.	Sí, porque falta lograr que se sientan más seguros y respondan.	Sí, porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado	Si porque los niños lograron el indicador planificado.	Falta hacer las preguntas más concretas, y mi motivación no hacerla larga.
3	Sí, porque utilice los materiales adecuados.	No, porque estaban entretenidos en la frutas	Sí, porque me ayuda realizar el indicador seleccionado	Sí, porque los niños lograron el indicador planificado.	Falta utilizar palabras claras para las interrogantes.
4	No, porque la mayoría de los niños no responden.	Si porque como los niños querían seguir la sesión.	Si porque me ayuda realizar el indicador seleccionado.	Si porque a través de preguntas se si han entendido.	Falta mejorar hacer las preguntas más concretas.
5	No, porque hubo reunión de profesoras y me faltó tiempo.	Sí, porque tenía poco tiempo	Si porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado	Si porque a través de preguntas, se si han entendido y responder la lista de cotejo.	Falta hacer las preguntas más concretas
6	No porque la mayoría de los niños no responden, debo aprender nuevas estrategias.	No porque respondieron en su mayoría.	Sí, porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado	Si porque a través de preguntas, se observa si han entendido el indicador de la sesión realizada.	Realizar más asambleas para que el niño sienta más confianza y seguridad.
7	Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje.	Sí, porque no tenían idea de la sesión .	Sí, porque utilice materiales pertinentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Si porque los indicadores están seleccionados de acuerdo a la sesión y a la	Falta desarrollar más dinámicas y salidas al campo para descubrir mediante la observación directa.

				edad de los niños y niñas.	
8	Si porque es la secuencia didáctica en el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje.	Sí, porque al momento de salir al campo a observar.	Sí, porque al momento que ordenaban, luego en la comparación.	Si porque los indicadores tienen relación con el tema que estaba desarrollando.	Tener cuidado para las salidas al campo, durante el desarrollo de la sesión.
9	Sí, porque el desarrollo de la sesión está dentro del área de matemática.	Sí, porque los niños y niñas no querían participar.	Sí, porque utilice bastante material en cual me dificulto.	Si porque los indicadores están de acuerdo a la sesión de aprendizaje.	Falta materiales para el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
10	Si porque cumplo los procesos pedagógicos dentro del área de matemática en mis sesiones de aprendizaje.	No porque mi sesión estaba programada con anticipación por lo cual los niños y niñas participaron de manera activa.	Si utilice el material adecuado ya que por primera vez habían observado y utilizado los bloques lógicos.	Si porque a través del instrumento seleccionado se ha observado el avance del aprendizaje de los niños y niñas.	Realizar dinámicas, juegos, salidas de campo para lograr un mayor aprendizaje.
SISTEMATIZACIÓN	En 6 sesiones he obtenido como respuesta Sí, en 4 sesiones la respuesta es No	En 8 sesiones he obtenido como respuesta Si, en 4 sesiones la respuesta es No	En 10 sesiones he obtenido como respuesta Sí,	En 10 sesiones he obtenido como respuesta Sí,	

INTERPRETACIÓN DE MATRIZ N°3

Haciendo una autoevaluación al respecto del plan de acción en procura del mejoramiento de mi práctica pedagógica observe que:

No encontré dificultad alguna en el manejo de material concreto, porque seguí una secuencialidad de los pasos pre establecidos para cada sesión de aprendizaje.

En todas las sesiones, utilice la rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de los indicadores de cada capacidad.

Asumí como una recomendación general la de proporcionar materiales concretos de la zona o producidos por los mismos estudiantes.

amarilla, llamé a Alex y le pedi que coga la pelota azul y si se parece al pantalón de Franklin, el me respondió que no porque era negro el pantalón, a cada niño preguntaba la color de las pelotas, pude observar que 5 niños se equivozan en jalar la pelota, eran Angela, Oscar, Nerymar, Franklin, Ander; el resto sabe distinguir colores y comparan con los objetos que tienen en el patio (dibujos, flores, pasta, etc.)

Entramos al salón y les repartí una hoja, comente acerca de lo que hicimos en el patio y les pedi que dibujen la color que les guste y dibujen la pelota que ellos cogieron y les pedi que pinten y los que saben escribir su nombre lo hagan, el que termino me dió para colgar su trabajo.

CIERRE: Colgado los trabajos observamos que han dibujado. Paul dibujo la pelota roja, Angela dibujo su pollo, Nilsen a su mamá cayando, Ander no dibujo nada y salió del salón, el resto habían dibujado su pelota y lo pintaron, con la color que ellos habían elegido, converse con ellos si les gusto o no salir al patio, ellos estuvieron alegres.

Introspectiva:

- No fui precisa en la explicación.
- Falto tiempo
- Pregunte a muchos niños por lo que el resto se pusieron a jugar con las pelotas.
- Debo mejorar mis estrategias.

DIARIO N°: 02

Área:
Matemática:

Actividad:
Construimos nuestra casa

Fecha:
16-04-2015

Hora: 9:15 a.m.

Intencionalidad:
Reconocer las formas

Descripción de la Actividad:

INICIO: Invite a los niños a tender los tapetes y a sacar el kit de sólidos geométricos, y a jugar libremente con ellos, primero saltaron, luego les pedi que formaran un círculo pero no me obedecieron porque estuvieron entretenidos y no hacían caso, me falta tener más fuerte mi carácter porque no me obedecían, cuando levante la voz formaron un círculo; les enseñe como se forma una casa y les pregunte si qué se parece lo que había formado, luego hice lo mismo con un árbol y les pedi que se sentaran, pero no me obedecían y volvieron a jugar, iba alzando uno por uno los sólidos hasta que no quedo ninguno.

DESARROLLO: Con la ayuda del cuaderno de trabajo, les entregue la hoja donde está las figuras geométricas, ellos desgloraron, les indique que con un plomón deben pasar por el contorno de las figuras hasta armar una casa, les preguntaba ¿cómo había hecho mi casa? ¿qué figuras utilizé?, etc. Como de costumbre tengo 2 niños que me dicen no puedo y les indique como deben hacerlo, al termina colgamos los trabajos.

CIERRE: Observamos como construyeron su casa, y las fichas lo guardan en el taper, comentamos los trabajos que están bien, solo Oscar y Neymar que hacen rayas su dibujo pero ellos nos cuentan que su casa es así, no enseñan su puerta y ventana, hacemos un aplauso por nuestros trabajos.

INTERVENTIVA:

- ME FALTO TIEMPO
- NO TENGO NORMAS de CONVIVENCIA
- ANDER sabe mucho a jugar, y no me obedece
- NO debo ayudarles en hacer sus trabajos

DIARIO N°: 04

Área: Matemática - Comunicación - Personal Social

Actividad: Conozco Mi Cuerpo

Fecha: 22-04-2015

Hora: 9:15 a.m.

Intencionalidad: Terminar la actividad "Conociendo mi cuerpo"

Descripción de la Actividad:

INICIO: des vuelvo a cantar la canción "Moviendo mi cuerpo", les pregunto lo que habíamos hecho en la clase donde hicimos las siluetas de sus compañeros ¿qué dibujamos? ¿cómo se llama las partes de nuestro cuerpo? ¿qué colores utilizamos?, etc.

DESARROLLO: les entregue la hoja de trabajo (donde hay 2 siluetas de un niño y una niña y sus vestimentas) les indique que sólo deben coger el que se parece a ellos y la ropa que les pertenece y cómo deben pegarlos, fui por cada una de las mesas a ayudarles a desglosar y preguntando a cada uno ¿qué se ponen primero? ¿cuál ropa les pone su mamá? y cómo deben pegarlo, algunos rompían los brazos o alguna otra pieza y me llamaban para ayudarles a pegar, por lo que observe que no tienen todavía destreza para desglosar figuras. Nerymar no lo hizo y le ayude porque no lo desglosó bien y al niño le despedazo, Angelly renegó cuando a la niña le saco por pedazo y rompió su hoja y ya no quiso hacer nada, pusimos su nombre en cada muñeco.

CIERRE: Pegamos en la pizarra y observamos como lo vistieron y quienes lo habían hecho bien, y de los que habían perdido o sólo sus piezas, sus muñecos les faltaba un zapato, a otros lo habían puesto toda la ropa, les pregunto de nuevo, ¿qué se ponen o les cambia su mamá? ¿por qué le habían puesto tanta ropa?, etc. Volvemos a cantar "Moviendo mi cuerpo".

INTERVENTIVA:

- * No debí ayudar a desglosar y a pegar de algunos.
- * Debo ayudar a Angelly a controlar su enojo.
- * Falta aplicar mis normas de convivencia.
- * Falta ordenar quien reparte material.
- * Mejorar mis estrategias más claras.

DIARIO N°:05

Área:

Matemática - Personal Social

Actividad:

Conociendo mi Cuerpo "Como he Crecido"

Fecha:

24-04-2015

Hora:

9:15 a.m.

Intencionalidad:

Distinguir lo que utilizaron de bebés y lo que utilizan ahora, como han crecido.

Descripción de la Actividad:

INICIO: Saque una caja donde había una muñeca y ropa de bebé y les pregunté ¿de quién es esa ropa? ¿ustedes usaron esa ropa? ¿qué les ponían cuando eran bebés? ¿cómo habían sido antes? ¿si podían hablar, caminar cuando eran bebés?, Paul nos contó que él antes no había podido caminar y no podía hablar, Marilyn también nos dijo que su mamá antes le ponía botas y pañal pero ella ya no orina en su cama y se va al baño, al final todos hablaban al mismo tiempo y yo tuve que recordarles que tenían que alzar la mano y hablar uno por uno.

DESARROLLO: Entregué su cuaderno de trabajo en la página "Como he crecido" y la hoja de ficha de sus stickers, donde les indiqué que cada figura se pega a donde corresponde; el de los bebés cosas de bebés y la ropa o cosas grandes a los niños, como el biberón les pregunté ¿ustedes toman su leche en biberón? entonces donde se debe pegar, igualmente con cada una de las figuras, pero creo que no fue clara porque Neymar lo pegó como él quiso, Angela cambió los lugares de las figuras.

CIERRE: Colocamos los trabajos y comentamos quienes se han equivocado, y corregimos despegando y pegando donde corresponde, cantamos la canción "Cuando era bebé".

INTERVENTIVA:

- * No fui clara en las indicaciones
- * No debí corregirlos solo debí indicarles
- * Falto tiempo

Nerymar nos dice que a él le cuidan y no le dejan coger las cosas porque son malas.

INTERVENTIVA:

- * Falto tiempo para terminar mi actividad.
- * Algunos pusieron atención
- * Falta estrategias
- * No desarrolle la ficha del juego de memoria

SESIÓN N°1 DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 DE LA INSTITUCIÓN: 338 CHADÍN
- 1.2 EDAD: 4 años
- 1.3 DOCENTE: Verónica Rosario Torres Flores
- 1.4 FECHA: 10 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:
Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.
- 2.2 SESIÓN N°: 01
- 2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: La Gallina Turuleca
- 2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Durante el juego realiza acciones de agregar.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Nociones aditivas	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/estrategias actividades	Materiales /recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recepción de los niños y niñas. ➤ Juego libre en los sectores. ➤ Actividades de rutina ➤ Entonamos la canción la gallina turuleca, luego hablamos sobre la canción a través de las interrogantes: ¿de qué trata la canción? ¿qué pone la gallina? ¿Cuántos huevos puso la gallina?, ¿Qué paso con la gallina aumentaba la cantidad de huevos o disminuía? ➤ Se pide a los niños y niñas que cuenten sobre su gallina cuantos huevos pone el día, y si aumenta diariamente o disminuye diariamente 	canción	10 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se socializa las recomendaciones que se debe de seguir para realizar el juego de imitación de las gallinas que ponen huevos. ➤ Se presenta el material consistente en nidos para cada grupo y huevos. ➤ Se socializa las reglas y pasos del juego. ➤ Cada grupo realiza el juego siguiendo las indicaciones y contestando a las preguntas como: ¿Cuántos huevos pusieron?, ¿Cuántos huevos comió el perro? ¿cuántos quedaron?, ¿Qué paso con los huevos del nido aumento o disminuyo?, ¿qué hizo el perro agrego o quito huevo del nido? ➤ Los estudiantes dibujan lo realizado. ➤ Se juega en la pizarra con siluetas de huevos con dibujos de los nidos, haciendo el recuento del juego ➤ Argumentan o exponen lo realizado en la pizarra. 		25 minutos
Cierre	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica
- ✓ Cuaderno Reflexivo

SESIÓN N°2 DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 DE LA INSTITUCIÓN: N° 338 CHADÍN

1.2 EDAD: 4 años

1.3 DOCENTE: Verónica Rosario Torres Flores

1.4 FECHA: 11 de marzo

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

2.2 SESIÓN N°: 02

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos con tablitas de colores

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Agrupa las tablitas según el color y dice lo que hizo

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupación	Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la acción realizada

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/estrategias actividades	Materiales /recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recepción de los niños y niñas. ➤ Juego libre en los sectores. ➤ Actividades de rutinas. ➤ Se invita a los niños y niñas a jugar a la ronda y luego a la orden agruparse de acuerdo a los colores que tienen su ropa ➤ Se realizará preguntas: ¿Quiénes tienen el mismo color de chompa, polo, etc? ¿Cómo ordena en la casa la mamá las cosas? ➤ Observarán el aula y buscarán objetos de igual color a su ropa: ¿Cómo son? ¿qué colores hay más? ➤ Se les informa que vamos a jugar agrupando tablitas de colores. 		10 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se socializa con los niños y niñas sobre las reglas a seguir en el desarrollo del juego. ➤ Presentamos el material a utilizar con sus debidas recomendaciones de uso. ➤ Con ayuda de los niños y niñas colocan en la mesa tablitas de diferentes colores, para que jueguen en grupos de cada mesa. ➤ Se preguntará: ¿Cómo las podemos agrupar?, ¿Por qué agruparon así?, ¿Qué se ha tenido en cuenta para hacer esta agrupación?, ¿Por qué hiciste este grupo de tablitas? ➤ Dibujan lo que hicieron con las tablitas ➤ Exponen y argumentan lo realizado. 	Tablitas de colores Hojas de papel bond	25 minutos
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo se sintieron?	Hojas Plumones pinturas	10 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica
- ✓ Cuaderno reflexivo.

SESIÓN N° 3 DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 DE LA INSTITUCIÓN: N° 338 CHADÍN

1.2 EDAD: 4 años

1.3 DOCENTE: Verónica Rosario Torres Flores

1.4 FECHA: 07 de abril

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

2.2 SESIÓN N°: 03

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: La Canasta de la Vendedora

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Utiliza las expresiones muchos, pocos, ninguno para comparar las cantidades de frutas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/estrategias actividades	Materiales /recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recepción de los niños y niñas. ➤ Juego libre en los sectores. ➤ Actividades de rutinas. ➤ Invitamos a los niños y niñas a observar las mesas y sillas de nuestra aula y luego planteamos las siguientes interrogantes: ¿Qué cantidad de sillas y mesas crees que hay? ¿Qué habrá pocas? y ¿Qué muchas? ➤ Ustedes en casa tendrán muchos pantalones y pocas chompas. ➤ En el aula y en todo el jardín habrá muchas mujeres y pocos varones. ➤ Se les informa que vamos a jugar la canasta de frutas 	Canasta plátanos	10 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se socializa con los niños y niñas sobre las reglas a seguir en el desarrollo del juego. ➤ Presentamos las frutas con las que vamos a jugar y las recomendaciones que se debe tener en cuenta para la manipulación. ➤ Luego invitamos a jugar por grupos de mesa a los vendedores. ➤ Los niños y niñas separan las frutas según su característica por montones para poder venderlo. ➤ Los niños y niñas venden sus frutas y comparan las cantidades de un montón con otro montón utilizando las expresiones (muchos. Pocos) y lo dicen de manera oral. ➤ Dibujan lo realizado en el juego la canasta de la vendedora. ➤ Exponen y argumentan lo realizado. 		25 minutos
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo se sintieron?	Hojas Plumones pinturas	10 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica
- ✓ Cuaderno reflexivo.

SESIÓN N°4 DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 DE LA INSTITUCIÓN: N° 338 CHADÍN

1.2 EDAD: 4 años

1.3 DOCENTE: Verónica Rosario Torres Flores

1.4 FECHA: 08 de abril

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

2.2 SESIÓN N°: 04

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: A desgranar Arvejas

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Compara cantidades de arvejas utilizando las expresiones “más que, menos que”

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/estrategias actividades	Materiales /recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recepción de los niños y niñas. ➤ Juego libre en los sectores. ➤ Actividades de rutinas. ➤ A través de la dinámica el sol y la luna, los niños y niñas comparan en qué lugar quedo más niños que niñas, o más niñas que niños. ➤ Luego preguntamos sobre los integrantes de su familia que hay más hermanos que hermanas, y también en cuanto a sus animales que crían en casa. ➤ Se informa que hoy vamos a jugar a desgranar arvejas de sus vainitas. 	canción	10 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se socializa las recomendaciones que se debe de seguir para desgranar arvejas. ➤ Presentamos las arvejas en un recipiente a cada mesa de niños y niñas. ➤ Luego los niños y niñas desgranar las arvejas siguiendo los cuidados necesarios. ➤ Después colocan cantidades desgranadas utilizando dos vasos, luego se plantea las siguientes interrogantes: ¿hemos colocado igual cantidad de arvejas en los vasos?, ¿Dónde hay más arvejas? ¿Dónde hay menos arvejas?, ¿Cuál vaso tiene más arvejas que el otro? y lo señala, ¿levantamos el vaso que tiene menos arvejas en relación al otro vaso? ➤ Los estudiantes dibujan lo realizado durante el juego. ➤ Exponen y lo argumentan lo que dibujaron. 	Vasos Arvejas Recipientes de plástico Hojas Plumones	25 minutos
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo se sintieron?		10 min

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica
- ✓ Cuaderno reflexivo.

SESIÓN N°5 DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 DE LA INSTITUCIÓN: N° 338 CHADÍN

1.2 EDAD: 4 años

1.3 DOCENTE: Verónica Rosario Torres Flores

1.4 FECHA: 04 de mayo

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

2.2 SESIÓN N°: 05

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos “La Corriente”

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Utiliza los números ordinales (primero, segundo, tercer...) para nombrar el lugar que ocupo sus compañeros en el juego:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/estrategias actividades	Materiales /recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recepción de los niños y niñas. ➤ Juego libre en los sectores. ➤ Actividades de rutinas. ➤ Entonamos y vivenciamos la canción los tres chanchitos, luego hablamos sobre la canción a través de las interrogantes: ¿de quienes trata la canción? ¿Qué paso con ellos?, ¿Qué le paso al primer chanchito? ¿Qué le paso al segundo? ¿Qué le paso al tercero? ¿Por qué creen que les paso eso a los chanchitos? ➤ Se plantea a los niños y niñas la interrogante: ¿Cuántos hermanos tienen? ¿Qué lugar ocupan ellos entre sus hermanos? ➤ Se les informa que hoy vamos a jugar el juego llamado la corriente. 	canción	10 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sentados cómodos recordamos los compromisos del aula. ➤ Se explica las reglas del juego para su desarrollo. ➤ La profesora atrapa a los niños y niñas uno a uno para formar una cadena llamada corriente hasta atrapar a todos los niños y niñas. ➤ Luego se les plantea interrogantes sobre lo realizado en el juego: ¿a quién se lo atrapo primero?, ¿a quién se atrapo segundo? ¿a quién se atrapo tercero? ➤ Los niños y niñas señalan a sus compañeros y nombran utilizando los números ordinales (primero, segundo, tercero). ➤ Se les invita a dibujar lo realizado en el juego. ➤ Argumentan o exponen sus dibujos. 		25 minutos
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo se sintieron?		10 min

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica
- ✓ Cuaderno reflexivo.

RÚBRICA N° 1

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 338 – Chadín
- 1.2. Lugar y fecha: Chadín, 10 de marzo del 2016
- 1.3. Aula: 4 años
- 1.4. Docente participante: Verónica Rosario Torres flores

II.- DATOS CURRICULARES:

- 2.1.- Sesión de Aprendizaje N° 1
- 2.2.- Nombre de la Sesión: La Gallina Turuleca
- 2.3.- Estrategias de Aprendizaje Aplicada: Juegos grupales
- 2.4.- Competencia: Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad
- 2.5.- Indicador: Identifica cantidades y acciones de agregar en situaciones lúdicas

III.- CRITERIOS Y ESCALAS DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	Lo realiza en forma autónoma (A)	Lo realiza con apoyo (B)	No lo realiza ni con apoyo (C)
Realiza procedimientos como conteo y estimación de cantidades			
Comprende el significado de agregar o quitar cantidades			
Identifica datos que demanda acciones de agregar con material concreto			

IV.- EVALUACIÓN:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1.-	BUSTAMANTE DELGADO, Jhicela Marilyn	B	B	B
2.-	CHAVEZ GARCIA, Noemi	B	B	B
3.-	GARCIA GUEVARA, Miguel Angel	B	B	B
4.-	GUEVARA CABRERA , YarixMirely	A	B	B
5.-	SALDAÑA FUSTAMANTE, Luis Alejandro	A	B	B
6.-	GARCIA BECERRA, Jose	B	B	B

RÚBRICA N° 2

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 338 – Chadín
- 1.2. Lugar y fecha: Chadín, 11 de marzo del 2016
- 1.3. Aula: 4 años
- 1.4. Docente participante: Verónica Rosario Torres flores

II.- DATOS CURRICULARES:

- 2.1.- Sesión de Aprendizaje N° 2
- 2.2.- Nombre de la Sesión: Jugamos con tablitas de colores
- 2.3.- Estrategias de Aprendizaje Aplicada: Juegos grupales
- 2.4.- Competencia: Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad
- 2.5.- Indicador: Agrupa objetos de un solo criterio y expresa la acción realizada según el color

III.- CRITERIOS Y ESCALAS DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	Lo realiza en forma autónoma (A)	Lo realiza con apoyo (B)	No lo realiza ni con apoyo (C)
Expresa las propiedades de los objetos según su color			
Agrupar y representar objetos según el color			
Expresa la comparación de los objetos según su color			

IV.- EVALUACIÓN:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1.-	BUSTAMANTE DELGADO, Jhicele Marilyn	B	B	B
2.-	CHAVEZ GARCIA, Noemi	B	B	B
3.-	GARCIA GUEVARA, Miguel Angel	B	B	B
4.-	GUEVARA CABRERA, YarixMirely	A	B	B
5.-	SALDAÑA FUSTAMANTE, Luis Alejandro	A	B	B
6.-	GARCIA BECERRA, Jose	B	B	B

RÚBRICA N° 3

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 338 – Chadín
- 1.2. Lugar y fecha: Chadín, 07 de abril del 2016
- 1.3. Aula: 4 años
- 1.4. Docente participante: Verónica Rosario Torres flores

II.- DATOS CURRICULARES:

- 2.1.- Sesión de Aprendizaje N° 3
- 2.2.- Nombre de la Sesión: La canasta de la Vendedora
- 2.3.- Estrategias de Aprendizaje Aplicada: Juegos lúdicos
- 2.4.- Competencia: Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad
- 2.5.- Indicador: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, ninguno.

III.- CRITERIOS Y ESCALAS DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	Lo realiza en forma autónoma (A)	Lo realiza con apoyo (B)	No lo realiza ni con apoyo (C)
Expresa cantidades de los objetos: muchos, pocos , ninguno			
Compara objetos según su cantidad	.		
Representa las cantidades de objetos.			

IV.- EVALUACIÓN:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1.-	BUSTAMANTE DELGADO, Jhicela Marilyn	B	B	B
2.-	CHAVEZ GARCIA, Noemi	B	B	B
3.-	GARCIA GUEVARA, Miguel Angel	B	B	B
4.-	GUEVARA CABRERA , YarixMirely	B	B	B
5.-	SALDAÑA FUSTAMANTE, Luis Alejandro	B	B	B
6.-	GARCIA BECERRA, Jose	B	B	B

RÚBRICA N° 4

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 338 – CHADÍN
- 1.2. Lugar y fecha: Chadín, 08 de abril del 2016
- 1.3. Aula: 4 años
- 1.4. Docente participante: Verónica Rosario Torres flores

II.- DATOS CURRICULARES:

- 2.1.- Sesión de Aprendizaje N° 4
- 2.2.- Nombre de la Sesión: A desgranar arvejas
- 2.3.- Estrategias de Aprendizaje Aplicada: Juegos grupales
- 2.4.- Competencia: Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad
- 2.5.- Indicador: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”.

III.- CRITERIOS Y ESCALAS DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	Lo realiza en forma autónoma (A)	Lo realiza con apoyo (B)	No lo realiza ni con apoyo (C)
Expresa cantidades de los objetos: más que, menos que			
. Compara objetos según su cantidad.			
Representa las cantidades de objetos			

IV.- EVALUACIÓN:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1.-	BUSTAMANTE DELGADO, Jhicele Marilyn	B	B	B
2.-	CHAVEZ GARCIA, Noemi	B	B	B
3.-	GARCIA GUEVARA, Miguel Angel	B	B	B
4.-	GUEVARA CABRERA , YarixMirely	B	B	B
5.-	SALDAÑA FUSTAMANTE, Luis Alejandro	B	B	B
6.-	GARCIA BECERRA, Jose	B	B	B

RÚBRICA N° 5

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 338 – CHADÍN
- 1.2. Lugar y fecha: Chadín, 04 de mayo
- 1.3. Aula: 4 años
- 1.4. Docente participante: Verónica Rosario Torres flores

II.- DATOS CURRICULARES:

- 2.1.- Sesión de Aprendizaje N° 5
- 2.2.- Nombre de la Sesión: Los tres Chanchitos
- 2.3.- Estrategias de Aprendizaje Aplicada: Juegos grupales
- 2.4.- Competencia: Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad
- 2.5.- Indicador: Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.

III.- CRITERIOS Y ESCALAS DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	Lo realiza en forma autónoma (A)	Lo realiza con apoyo (B)	No lo realiza ni con apoyo (C)
Nombra objetos según el orden en que se encuentra			
Representa los objetos según el orden en que se encuentra			
Ubica los objetos en el lugar según se le indica			

IV.- EVALUACIÓN:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
1.-	BUSTAMANTE DELGADO, Jhicele Marilyn	B	B	B
2.-	CHAVEZ GARCIA, Noemi	B	B	B
3.-	GARCIA GUEVARA, Miguel Angel	C	C	C
4.-	GUEVARA CABRERA , YarixMirely	B	B	B
5.-	SALDAÑA FUSTAMANTE, Luis Alejandro	B	B	B
6.-	GARCIA BECERRA, Jose	C	C	C

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1 Lugar y fecha: Chadín, 10 de marzo del 2016

I.2 Institución Educativa N°: 338 Chadín

I.3 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

I.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:

Acciones de a agregar o quitar cantidades

I.5 Sesión de aprendizaje N°: 1

I.6 Docente participante: Verónica Rosario Torres Flores

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

No, tienen dificultades para responder, están muy inquietos.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

Sí, porque todavía no hay un vínculo de confianza y están muy callados.

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

Sí, porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado.

2.4. ¿El instrumento aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

Sí, porque a través de preguntas responden.

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

Falta mejorar la motivación, para que el niño y recién se están adaptando.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1 Lugar y fecha: Chadín, 11 de marzo del 2016

I.2 Institución Educativa N°: 338 Chadín

I.3 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

I.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:

Agrupación de cantidades de acuerdo a su color

I.5 Sesión de aprendizaje N°:2

I.6 Docente participante: Verónica Rosario Torres Flores

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque el material a utilizar es adecuado.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

Sí, porque falta lograr que se sientan más seguros y respondan.

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

Sí, porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado.

2.4. ¿El instrumento aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

Si porque los niños gracias a su color lograron separarlos. Y eso nos ayuda a responder la lista de cotejo.

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

Hacer las preguntas más concretas, y mi motivación no hacerla larga y aburrida.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1 Lugar y fecha: Chadín, 07 de abril del 2016

I.2 Institución Educativa N°: 338 Chadín

I.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

I.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:

Comparación de cantidades mediante expresiones: muchos, pocos...

I.5 Sesión de aprendizaje N°: 3

I.6 Docente participante: Verónica Rosario Torres Flores

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque utilice los materiales adecuados.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

No, porque estaban entretenidos en las frutas.

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

Si porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado.

2.4. ¿El instrumento aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

Sí, porque los niños lograron el indicador planificado.

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

Que la sesión debo reprogramarla y volver a realizarla para mejorar mis errores y mi motivación para lograr el aprendizaje deseado.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1 Lugar y fecha: Chadín, 08 de abril del 2016

I.2 Institución Educativa N°: 338 Chadín

I.3 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – distrito de Chadín, provincia de Chota.

I.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:

Comparación de cantidades: más que, menos que...

I.5 Sesión de aprendizaje N°: 4

I.6 Docente participante: Verónica Rosario Torres Flores

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

No, porque la mayoría de los niños no responden.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

Si porque como los niños querían seguir la sesión.

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

Si porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado.

2.4. ¿El instrumento aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

Si porque a través de preguntas se si han entendido.

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

Falta hacer las preguntas más concretas, para que el niño sienta más confianza y seguridad se necesita más de tiempo ya que estoy empezando y ellos recién se están adaptando.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1Lugar y fecha: Chadín, 04 de mayo del 2016

I.2Institución Educativa N°: 338 CHADÍN

I.3TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de Estrategias Lúdicas para desarrollar la competencia de Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de Cantidad en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. N° 338 – Distrito de Chadín, provincia de Chota.

I.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:

Utiliza los números ordinales (primero, segundo, tercer...) para nombrar el lugar que ocupo sus compañeros en el juego:

I.5Sesión de aprendizaje N°: 5

I.6Docente participante: Verónica Rosario Torres Flores

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

No, porque hubo reunión de profesoras y me faltó tiempo.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?

Si porque están muy callados y faltó tiempo.

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

Si porque me ayuda para realizar el indicador seleccionado.

2.4. ¿El instrumento aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?

Si porque a través de preguntas, se si han entendido y responder la lista de cotejo.

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

Falta mejorar mi motivación, hacer preguntas más claras.

FOTOS SESION N° 1 “La gallina Turuleca”



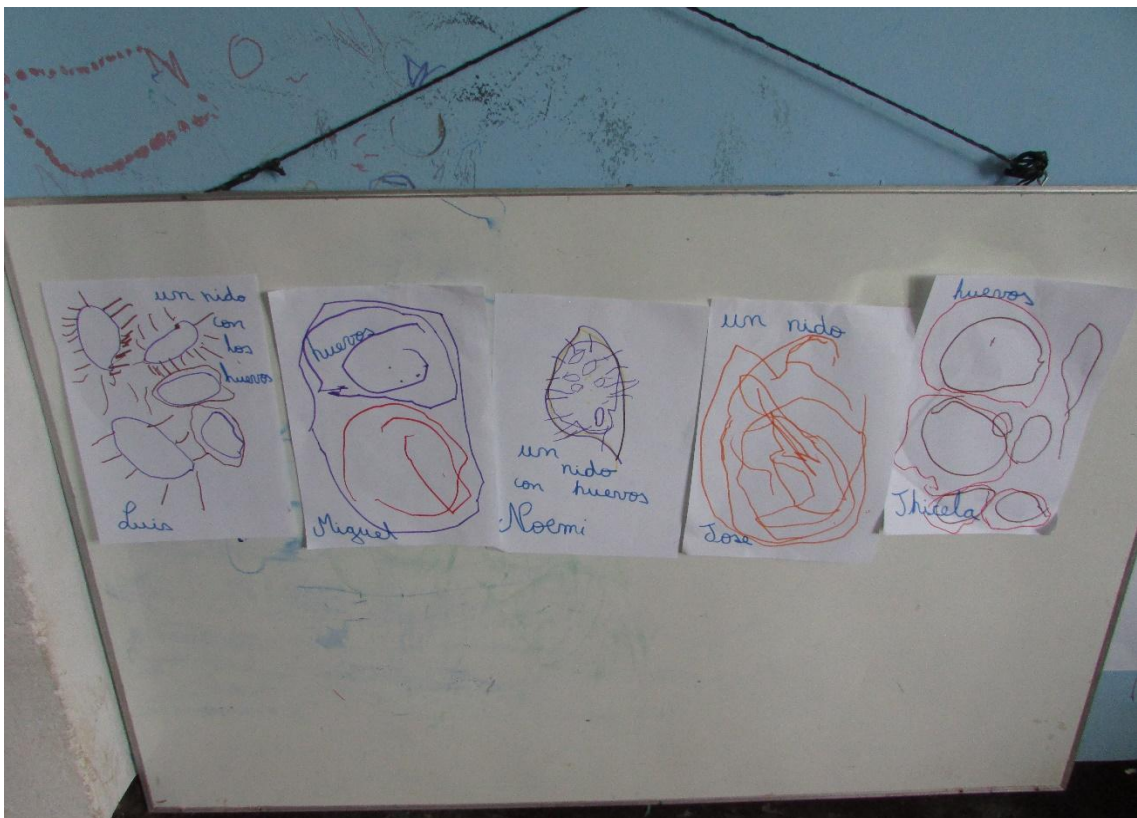
Los estudiantes observando y Jhicela contando los huevos que ha puesto la gallina turuleca (noción aditiva)



José pegando los huevos según indica la canción, ¿cuántos huevos puso al final?



Representando simbólicamente lo que más le ha gustado de la sesión.



Exposición de sus trabajos de los estudiantes.

FOTOS SESION N°2 “Jugamos con tablitas de colores”



Dando indicaciones a los estudiantes para agruparse según el color de su ropa.



Los estudiantes agrupando las tablitas según el color que se les ha indicado a cada uno (agrupación según el color).



Observando los estudiantes lo que han agrupado y comparando las colores.



Representación de los estudiantes de las tablitas de colores.

FOTOS SESION N° 3 “La canasta de la vendedora”



La docente entregando las cantidades de frutas a cada mesa para compararlas.



Preguntando a Jhicele: ¿dónde hay muchos mangos? ¿dónde hay pocos mangos?



Los estudiantes respondiendo a las preguntas que hace la docente (comparación de cantidades: muchos, pocos, ninguno)



Representación de las frutas y cantidades que han observado y exposición de su trabajo.

FOTOS SESION N° 4 “A desgranar arvejas”



Los estudiantes desgranando las arvejas que se le ha entregado a cada uno un montón comparando las cantidades dadas mediante expresiones: “más que” o “menos que”.



Se agrupan según el vínculo de amistad y comparamos según las cantidades de cada aro.



Representan lo que más les ha gustado de lo realizado y exponen su trabajo.



Jhicela exponiendo su trabajo lo que ha representado.

FOTOS SESION N° 5 “Jugamos la corriente”



Jugando a la corriente con los estudiantes y la docente (noción de cantidad).



Representación del juego “la corriente” lo que más les ha gustado y exposición de sus trabajos.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 9:00 a.m. horas del día 04 de Mayo del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-205 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente M.C. CAROLINA MELUZZO NACABUO SILOE
2. Secretario: Docente JMG. WILYDO EDUARDO VÁSQUEZ VARGAS
3. Vocal: Docente JMG. LUIS ALDO FLORES VASQUEZ DE SANTANA

Y en calidad de asesor el docente: Lic. EMER LUIS PICO GOICOECHEA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: APLICACION DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE RESOLUCION DE PROBLEMAS EN SITUACIONES DE FANTASIA DE NIÑOS DE EDUCACION INICIAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.F. N° 338 - CHADIS - CHOTA - 2016

Presentado(a) por: Lic. VERONICA ROSARIO TORRES FLORES, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera LOGRADO, con el puntaje acumulado de: SESENTA (60) PUNTOS.

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

Siendo las 10:00 a.m. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 04 de Mayo del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: VERÓNICA ROSARIO TORRES FLORES

DNI /Otros N°: 42186468

Correo electrónico: icg@hotmail.com

Teléfono: 976975348

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÓGICAS PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACCIÓN Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4º AÑO DE EDAD DE LA I.E. N.º 338, CHADÍN, CHOTA, 2016

Asesor: Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.
Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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


Firma

09 / 10 / 2017
Fecha

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