



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:

LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y
PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 565, CHULIPAMPA - HUALGAYOC, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Hubert Alberto Molina Vicerrel

Asesor:

Dr. José Rolando Vásquez Barboza

Cajamarca, Perú

Agosto de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
HUBERT ALBERTO MOLINA VICERREL
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:

LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y
PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 565, CHULIPAMPA - HUALGAYOC, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Hubert Alberto Molina Vicerrel

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Álvarez Iparraguirre Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez

Presidente

Secretario

M. Cs. Carlos Enrique Moreno Huamán

Vocal

Cajamarca, Perú

Agosto de 2017

A:

Florencia Vicerrel Delgado, mi madre, por forjarme en valores; a mis compañeros y maestros de la Segunda Especialidad por su apoyo inconmensurable

Hubert.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, al Ministerio de Educación y a la Universidad Nacional de Cajamarca Facultad de Educación, a los formadores y docentes acompañantes.

Al Jurado Evaluador por haber revisado y mejorado sabiamente mi Informe de Investigación cuyas personalidades son: Dr. César Enrique Álvarez Iparraguirre, Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez y M. Cs. Carlos Enrique Moreno Huamán

Hubert.

ÍNDICE GENERAL

Item.	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.....	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	6
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
III. SUSTENTO TEÓRICO	9
3.1. Marco teórico	9
3.1.1. Teoría cognitiva de Jean Piaget.....	9
3.1.2. Inteligencias múltiples Gardner.....	14
3.1.3. Teoría Socio Cultural de Vygotsky	14
3.1.4. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.	16
3.1.5. Juegos de mesa	18
3.1.6. Competencia matemática.....	19
3.2. Marco conceptual.....	21
3.2.1. Aprendizaje.....	21
3.2.2. Capacidad	21
3.2.3. Concepto de la Matemática.	21
3.2.4. Educación	22
3.2.5. El estudiante	22
3.2.6. Estrategia	22
3.2.7. Evaluación	22
3.2.8. Indicador de desempeño	23
3.2.9. La enseñanza.....	23
3.2.10. Técnica.....	23

3.2.11. Trabajo individual	23
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	25
4.1. Tipo de investigación.....	25
4.2. Objetivos del proceso de investigación.....	25
4.2.1. Objetivo general	25
4.2.2. Objetivos específicos	25
4.3. Objetivos de la propuesta pedagógica.....	26
4.3.1. Objetivo general	26
4.3.2. Objetivos específicos	26
4.4. Hipótesis de acción	27
4.5. Beneficiarios de la propuesta innovadora	27
4.6. Instrumentos.....	27
4.6.1. Diario reflexivo.....	27
4.6.2. Lista de cotejo.....	28
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	29
5.1. Matriz de Plan de acción.....	29
5.2. Matriz de evaluación.....	30
5.2.1. De las acciones	30
5.2.2. De los resultados.....	30
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	31
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	31
6.1.1. Presentación de los resultados.	31
6.2. Triangulación	34
6.3. Lecciones aprendidas	34
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	36
7.1. Matriz de difusión.....	36
CONCLUSIONES.....	36
SUGERENCIAS.....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38
ANEXOS.....	40
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	40
MATRIZ CATEGORIAL.....	42

SESIONES DE APRENDIZAJE.....	44
DIARIOS REFLEXIVOS.....	74
LISTA DE COTEJO DE ENTRADA.....	84
LISTA DE COTEJO DE SALIDA.....	85
MATRIZ N° 01.....	86
MATRIZ N° 02.....	89
MATRIZ N° 03.....	91
MATRIZ N° 04.....	93
MATRIZ N° 05.....	94
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	95

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 01.....	31
Tabla N° 02.....	31
Tabla N° 03.....	32
Tabla N° 04.....	32

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

	Pág.
Foto N°01.....	95
Foto N°02.....	95
Foto N°03.....	96
Foto N°04.....	96
Foto N°05.....	97
Foto N°06.....	97
Foto N°07.....	98
Foto N°08.....	98

RESUMEN

La actual investigación tuvo como intención desarrollar la competencia de “actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”, a través de juegos de mesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 565 del caserío de Chulipampa del distrito de Hualgayoc con el fin de incrementar su inclinación hacia el aprendizaje de la Matemática en los diferentes niveles y modalidades de la educación Básica. De acuerdo a la naturaleza de esta Investigación Acción Pedagógica, el tipo de Investigación es Cualitativo porque no existen variables, sino la descripción de realidades encontradas en la Práctica Pedagógica y por ende el logro de la mejora al final de la experiencia realizada con la estrategia de juegos de mesa, que fue aplicada durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la competencia Matemática. La técnica que se utilizó para el recojo de datos fue la observación; los instrumentos fueron el diario reflexivo y la lista de cotejo, el primero se utilizó para la deconstrucción de la Práctica Pedagógica y la segunda para confirmar el desarrollo de la competencia Matemática mediante el juego de mesa. Además, según la comparación de la lista de cotejo de entrada y de salida para determinar el nivel de desarrollo de la competencia mencionada, los juegos de mesa permiten desarrollar de manera significativa la competencia Matemática en los estudiantes de cinco años de la Institución educativa Inicial N°565 del caserío de Chulipampa del distrito Hualgayoc. Finalmente puedo afirmar que se logró mejorar la competencia Matemática en los estudiantes de cinco años del nivel inicial, quienes en la lista de cotejo de entrada mostraban un resultado mayoritariamente negativo y en el de salida mostraron un resultado positivo, por lo tanto, sí se desarrolló la competencia Matemática haciendo uso de los juegos de mesa. Por tal motivo, se recomienda utilizar los juegos de mesa, porque permite al docente desarrollar el pensamiento matemático de manera lúdica y no como un trabajo difícil de entender y aprender. Además, debo sugerir el juego, ya que es innato en el niño y la niña del nivel inicial.

Palabras clave: Juegos de mesa, actúa y piensa matemáticamente.

ABSTRACT

The current research was intended to develop the competence to act and think mathematically in situations of quantity in the area of Mathematics. through board games in the students of the Elementary Educational Institution No. 565 of the community Chulipampa of the district of Hualgayoc, in order to increase the inclination toward mathematics learning in the different levels and modalities of the Basic education. According to the nature of this research in pedagogical action, the type of research is qualitative because there are no variables, but the description of realities found in my pedagogical practice and therefore, at the end of the experience, the improvement with the strategy of table games was got, which was applied throughout the teaching-learning process for the development of competence to act and think mathematically in quantity situations in the area of Mathematics. The techniques used for data collection were observation; the instruments were the field journals and the checklist, the first was used for the deconstruction of my pedagogical practice and the second one to confirm the development of mathematical competence through table games. In addition, according to the comparison of the checklist of input and output to determine the level of development of the competence, it allowed to develop in a significant way the mathematical competence in the students of five years of the Elementary Educational Institution N ° 565 of the community of Chulipampa of the district Hualgayoc. Finally I can say that it was possible to improve the competence to act and think mathematically in situations of quantity in the students of five years of the elementary level. In the checklist of entry they showed a negative result and in the exit they changed towards a positive one. Therefore, the mathematical competence was developed using of the table games. For that reason, it is recommended to use board games, because it allows the teacher to develop mathematical thinking in a playful way and not as a difficult job to understand and learn. In addition, I must suggest the use of games, since it is innate in the boys and the girls of the elementary level.

Keywords: Board games, act and think mathematically.

INTRODUCCIÓN

El presente Informe de investigación denominado “LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 565, CHULIPAMPA - HUALGAYOC, 2016”, está formado por siete contenidos. Asimismo, ha sido elaborado teniendo en cuenta la problemática existente en el sistema educativo en el ámbito nacional, regional y local. Se ha estructurado de la siguiente manera:

En el contenido I, está relacionado a la fundamentación del problema a ser estudiando, donde se habla sobre la caracterización de la práctica pedagógica; prevalece la aplicación de los juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en estudiantes de cinco años de la I.E.I. N°565 del caserío de Chulipampa, la importancia del plan de acción desarrollada bajo el punto de vista de los procesos pedagógicos y didácticos del área de Matemática, la importancia que tienen los materiales utilizados según la particularidad de cada juego de mesa, entorno sociocultural; se dilucida características propias tanto del inicio del funcionamiento de la educación Inicial en el caserío de Chulipampa hasta estos días, como a lo cultural, económico, social y filosófico, planteamiento y formulación del problema, se da de acuerdo indicadores internacionales como PISA, nacional y local como la ECE, quienes tienen resultados últimos nada halagadores para nuestra educación peruana y local, la deconstrucción de mi práctica pedagógica y para concluir está la pregunta guía, la formulación del problema.

En el contenido II, refiero la justificación de la investigación que contiene la dificultad encontrada en la práctica pedagógica que describe el poco manejo de estrategias propias para el nivel inicial ya que un docente de primeria como es natural no conoce la particularidad del nivel, la necesidad de solucionar el desarrollo de la competencia matemática mediante los juegos de mesa y la viabilidad del proceso en las sesiones desarrollados.

En el contenido III, señalo el sustento teórico, en el cual se encuentra el marco teórico que son el pilar para la elaboración del informe, los mismos que hacen referencia a las características propias del aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial, los métodos que favorecen el aprendizaje de los estudiantes, los juegos de mesa y la competencia de la Matemática y el marco conceptual que hace referencia a términos relacionados con el presente trabajo de investigación.

En el fragmento IV, puntualizo la metodología de la investigación, donde se menciona el tipo de investigación, los objetivos de la misma y de la propuesta pedagógica, la hipótesis de acción, los beneficiarios, instrumentos de recojo de información.

En la parte V, doy a conocer el plan de acción y evaluación se dan a conocer las conclusiones a las que se han llegado después de la indagación realizada donde se resalta algún dato de la parte anterior de acuerdo a los objetivos, tanto general como específico y las sugerencias que permitirán desarrollar el nivel de comprensión lectora. Además, la discusión correspondiente con los antecedentes de estudio considerados en el presente trabajo de investigación acción.

En el fragmento VI, se encuentran la discusión de los resultados donde se encuentra la presentación y tratamiento de los resultados, la triangulación y las lecciones aprendidas a lo largo de la investigación acción.

En la parte VII, presento la difusión de los resultados, especificado en una matriz, a las conclusiones a la cual llego al final del trabajo de investigación acción y las sugerencias para los agentes de la educación del niño o la niña.

Finalmente se presentan como Anexos, matriz de consistencia la matriz categorial, sesiones y fotos.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

Para hablar de la caracterización de mi práctica pedagógica, tengo que remontarme a la fase de deconstrucción, etapa en el cual pude identificar una serie de desconocimiento en el desarrollo de una sesión en el nivel inicial, como era predecible, ya que mi especialidad es del nivel primario. La flaqueza estaba muy relacionada con las actividades diarias, los procesos pedagógicos y didácticos de cada una de las áreas curriculares propias para el nivel. En esa perspectiva tuve inconvenientes en la motivación, evaluación y sobre todo en la gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia, ya que es uno de los procesos donde exige conocer y usar las diferentes estrategias, métodos, técnicas, materiales y medios de manera pertinente, de acuerdo a los ritmos, estilos, necesidades e interés de los estudiantes ya que cada uno de ellos son únicos. En tal sentido opté por la estrategia de juegos de mesa que me permita desarrollar competencia en los estudiantes en el área de Matemática.

El trabajo de investigación acción inicia con la siguiente pregunta: ¿Cómo los de juegos de mesa desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-districto de Hualgayoc, provincia Hualgayoc-Cajamarca?

Y tiene por objeto general: mejorar mi práctica pedagógica a través de los juegos de mesa que me permitan desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, esto se dio utilizando un plan de acción, haciendo uso de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con en los estudiantes.

El trabajo del plan de acción se planificó con anterioridad a las fechas de aplicación, con la ayuda y orientación de la acompañante pedagógica, cuando hablamos de la planificación se refiere a la búsqueda de información vinculado a los juegos de mesa que permitan el logro de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en seguida elaboración de las diez sesiones con sus materiales, procesos pedagógicos y didácticos tanto de una sesión como del área, a ser aplicada en el período abril – junio del año 2016.

El plan de acción tuvo como núcleo a los juegos de mesa plasmadas en las diez que estuvieron muy relacionados a desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, con los procesos pedagógicos y didácticos. Los juegos de mesa tienen su forma de ejecutar primero se les da a conocer el título del juego de mesa, segundo se les hace saber las instrucciones o reglas de juego, tercero se les muestra los materiales a utilizar en la ejecución del juego, donde el niño puede repetir de dos a tres veces, cuarto los estudiantes reflexionan sobre lo jugado y que nos permite aprender.

Respecto a los materiales debo mencionar que los utilizados son materiales como los distribuidos por el Ministerio de educación, tablas y fichas, para la ejecución de cada uno de los juegos de mesa que tenían su particularidad y significatividad en el uso de los materiales que en su mayoría fueron estructurados, porque, cada uno de los juegos servían para el logro de un determinado indicador y capacidad del área de matemática. Los materiales fueron muy novedosos dentro de mi práctica pedagógica ya que encontré una forma diferente y lúdica de enseñar las matemáticas en especial a niños y niñas del nivel inicial.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La aplicación de mi trabajo de investigación acción se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N°565 del caserío de Chulipampa, distrito-provincia de Hualgayoc, región Cajamarca, sus inicios se remonta como Institución Educativa de Gestión Comunal que funcionaba en viviendas de los vecinos del caserío con la peculiaridad que cada año cambiaban de local, es así que las autoridades de la comunidad en coordinación con los docentes del nivel primario visitan a la Unidad de Gestión Educativa Local Hualgayoc, con la intención de pedir requisitos para reconocer a la institución de nivel inicial como estatal. Una vez cumplido con los requerimientos propios para el trámite, después de un sinnúmero de visitas lograron el reconocimiento por parte del estado con Resolución Directoral N° 00271-2011, Código de Local N° 614754 y Código Modular N° 1524370. Desde su creación como Institución estatal, continuó funcionando en casas de los vecinos y en los años 2014, 2015 y 2016 está funcionando en un ambiente de material rústico facilitado por el nivel primario, en lo que corresponde al horario del año escolar 2016, es tomado de

acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Educación con cinco horas pedagógicas diarias, de las cuales están distribuidas en actividades de rutina, de juego libre, pedagógica, recreo, refrigerio y taller. También debo mencionar que tiene un terreno registrado en la SUNARP, la construcción del local propio está ya en expediente técnico sólo falta la asignación del dinero por parte de MEF, su posterior licitación y construcción.

En lo que corresponde el elemento profesional (docente) desde su creación todos los trabajadores son contratados por un año, es más la Institución es de tipo 2-unidocentes, esto da cabida a que no exista una continuidad de lo que tiene como propuesta el o la docente, porque debemos de tener en cuenta que el nivel inicial es un pilar fundamental para el desarrollo en el campo del conocimiento, competencias y la vida como parte de una sociedad.

A través del transcurrir los años se ha visto una significativa disminución de la población escolar, esta realidad se vive en la institución por factores sociales, económicos y ambientales; sin embargo, lo prioritario se debe a que es una zona rural de escasa producción tanto en la agrícola y ganadera por la escases de agua apta para dicha aspecto económico, debido a la atrocidad que cometen las mineras irresponsables e inhumanas que vierten químicos letales para la vida como el mercurio, cianuro y plomo; pese a que los suelos son fértiles para la agricultura, sin agua no se puede explotar aun 100%. Los estudiantes se ven en la obligación de migrar de su caserío por la opción laboral que determinan sus padres.

En cuanto a la formación académica de las personas del entorno de la Institución Educativa Inicial N°565 del caserío de Chulipampa, debo mencionar que existen algunos que han estudiado docencia y otros han culminado el nivel secundario o primario, sin embargo, hay personas que son iletradas y algunos de ellos representan la comunidad de padres de familia del nivel inicial.

Respecto a lo cultural existe costumbres como el pararaico, pocos de los lugareños son profesionales y también se nota la fricción que existe entre vecinos por motivos personales y de propiedades. Así mismo debo hacer saber que muchos de los jóvenes y señoritas truncan sus estudios del nivel secundario

debido a que las instituciones se encuentran distanciados a casi una hora de camino lo cual hace que por cuestiones relacionadas a la misma no cumplan con sus metas de estudio, esto hace que la comunidad se vea sumergida en la pobreza cultural, está demostrado que un pueblo sin educación no logra su desarrollo en todo el potencial humano que se ve menoscabado.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

En el Perú uno de los grandes problemas está vinculado a la cultura y educación, las mismas que deben ser atendidas por los políticos y más aún por profesionales altamente preparados y de vocación docente, tarea que debe dar una alternativa de solución, para los docentes, estudiantes y los padres y madres de familia.

Las evaluaciones PISA realizadas a nivel internacional o la ECE a nivel nacional en secundaria y primaria simultáneamente nos brinda resultados que no son tan halagadores para nuestros estudiantes en el área de Matemática, los mismos que nos lleva a una reflexión del cómo mejorar de manera positiva esa realidad.

En la deconstrucción realizada de mi práctica pedagógica puedo percibir el desconocimiento de estrategias para el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes partiendo sobre todo en el nivel inicial, ya que, es uno de los pilares de la educación y de la vida.

De acuerdo a lo anunciado en el punto anterior el presente trabajo de Investigación Acción responde a la siguiente pregunta guía:

¿Cómo el juego de mesa desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-districto de Hualgayoc, provincia de Hualgayoc la Cajamarca?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación constituye un precedente, para dar una alternativa de solución a nuestra actualidad, como país, referente al desarrollo de competencias y capacidades del área de Matemática. Los estudiantes que tienen una deficiente formación en Matemática en el nivel inicial, siguen con misma dificultad tanto en la primaria como en la secundaria y mucho más aun en educación superior. La competencia Matemática se convierte en nuestros días un pilar fundamental para el desarrollo holístico del ser humano, está demostrado que las personas que tienen mejor formación en Matemáticas, enfrentan la vida de manera más exitosa, además la Matemática es la base para el desarrollo de toda ciencia. Por lo tanto, el solucionar las deficiencias de los estudiantes del nivel inicial en el área de Matemática, con estrategias donde el estudiante sea partícipe activo de su propio adentramiento e interiorización de la Matemática es de suma importancia, es decir, que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, el mismo que hace que los conocimientos sean más significativo y duradero, para enfrentar o ponerlos en acción al revolver diferentes situaciones de la vida cotidiana.

En Hualgayoc, a pesar que existe la intención de mejorar la cobertura educativa en el nivel inicial, existe una gran dificultad de parte del docente de aula en el manejo adecuado y pertinente de estrategias propios para el nivel, muchas veces por falta de iniciativa que lleve al logro de las competencias y capacidades en las áreas curriculares del ciclo II de la Educación Básica Regular, frente a dicha realidad tomé como una buena opción el juego de mesa para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, para posteriormente ser aplicadas estos mismos juegos en otras Instituciones Educativas del medio. El presente trabajo de investigación acción, tiene como tema central juegos de mesa, que en adelante se verá justificada teórica, práctica y metodológicamente.

Los juegos de mesa tienen una relación directa con el desarrollo de competencias Matemáticas, Jiménez (2006) los juegos de mesa desarrollan el potencial en el pensamiento lógico, ya que tiene reglas, tienen fichas adecuadas a la edad de los jugadores, hacen que pongan en actividad su intelecto espontáneo, también hace que el individuo tenga una disciplina mental y por ende una concentración para el logro de un objetivo siguiendo pasos sistematizados. Una de las grandes ventajas de los juegos

de mesa Linaza & Maldonado (2000) mantiene el cerebro activo y optimiza la capacidad para interiorizar los aprendizajes, es más permite desarrollar habilidades para comunicarse, ser perseverante, autonomía y trabajo en equipo. Es natural que los niños disfruten del juego y que mejor oportunidad para que aprendan Matemática de manera lúdica, así lo sustentan enfoques actuales; lo primero, segundo, tercero y cuarto que debe de hacer un estudiante del nivel inicial es jugar.

El desarrollar los juegos de mesa para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en el nivel inicial es, una propuesta muy práctica y distinta para aprender matemática de manera lúdica, en esto se diferencia de las tradicionales prácticas educativas de entender y enseñar la Matemática, ya que lo tradicional o conductista era que el estudiante aprende de manera mecánica.

La metodología a emplear consiste en seleccionar juegos de mesa el más adecuado para los niños de esta edad (educación en el nivel inicial) y presentarlo con sus instrucciones, reglas, materiales y luego la realización del mismo con la intención de lograr un indicador, capacidad y competencial del área de Matemática. Las sesiones, estrategia, método, enfoque, técnicas e instrumentos empleados en la investigación usando los procesos pedagógicos y didácticos, una vez demostrada podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación buscando su eficacia para posteriormente ser estandarizados. Los resultados de esta investigación podrán sistematizarse para luego ser incorporados al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se estaría demostrando que la aplicación de juegos de mesa desarrolló la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°565 de Chulipampa-Hualgayoc.

Para culminar, las deficiencias en el logro de las competencias Matemáticas deben de tomar como una alternativa eficaz a los juegos de mesa, ya que no hay forma más placentera de aprender jugando.

III. SUSTENTO TEÓRICO

A continuación, se desarrolla el marco teórico que sustenta el presente trabajo de Investigación Acción Pedagógica, las cuales serán los responsables de la mejora de mi práctica pedagógica desde la categoría estrategia metodológica.

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría cognitiva de Jean Piaget

3.1.1.1. El desarrollo del pensamiento

De acuerdo con Piaget (1947, p. 24) nuestros procesos de pensamiento cambian de manera radical, aunque con lentitud, del nacimiento a la madurez. Además, identificó cuatro factores: maduración biológica, actividad, experiencias sociales y equilibrio.

La maduración: Una de las influencias más importantes es la maduración, el desenvolvimiento de los cambios Biológicos que están programados a nivel genético en cada ser humano desde la concepción.

La actividad: Con la maduración física se presenta la creciente necesidad de actuar y en el entorno y aprender de éste. Conforme nos desarrollamos también interactuamos con las personas que nos rodean. Nuestro desarrollo cognoscitivo se ve influido por transmisión social o el aprendizaje de otros. Sin la transición social, necesitaríamos volver a inventar todo el conocimiento que nuestra cultura ya nos ofrece. La cantidad de conocimiento que la gente puede aprender por trasmisión social varía con su etapa de desarrollo cognoscitivo. La maduración, la actividad y la trasmisión social trabajan en conjunto para influir sobre el desarrollo cognoscitivo.

La adaptación, las personas heredan la tendencia de adaptarse al entorno. Desde el momento del nacimiento una persona comienza a buscar maneras de adaptarse de modo más satisfactorio. En

la adaptación participan dos procesos básicos: asimilación y acomodación.

La asimilación tiene lugar cuando las personas utilizan sus esquemas existentes para dar sentido a los eventos de su mundo. La asimilación implica tratar de comprender algo nuevo arreglándolo a lo que ya sabemos; es decir el sujeto actúa sobre el ambiente que lo rodea, lo utiliza para sí y entonces ese medio se transforma en función del sujeto.

La acomodación sucede cuando una persona debe cambiar esquemas existentes para responder a una situación nueva; es decir, los sujetos a sus esquemas se transforman en función del medio, el organismo debe someterse a las exigencias del medio. Reajusta sus conductas en función de los objetos: el resultado es la imitación. La asimilación y la acomodación actúan siempre juntas, son complementarias, se entrelazan y se equilibran, según la etapa del desarrollo.

Hay ocasiones en que no se utiliza ni la asimilación ni la acomodación. Si las personas encuentran algo que no es muy familiar, tal vez lo ignoren. La experiencia se filtra para ajustarse a la clase de pensamiento que una persona tiene en un momento determinado.

Etapas del desarrollo, considerado por Piaget (1947).

El proceso del desarrollo inteligencia se divide cuatro grandes etapas, comenzando en el nacimiento. A estas etapas no se les puede asignar una fecha cronológica precisa pues varían de una sociedad a otra, pero el orden de sucesión es siempre igual y para llegar a una de ellas se requiere haber pasado por los procesos previos de la etapa o etapas anteriores.

Etapas	Edad aproximada	Características
Sensoriomotriz	0 a 2 años	Empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos. Cambia de las acciones reflejas a actividades dirigidas hacia metas.
Preoperacional	2 a 7 años	Desarrollo de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica. Es capaz de pensar las operaciones en forma lógica y en una dirección. Tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona.
Operacional concreta	7 a 11 años	Es capaz de resolver problemas concretos (tangibles) en forma lógica. Comprender las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad.
Operacional formal	11 años en adelante	Es capaz de resolver problemas abstractos en forma lógica. Su pensamiento se vuelve más científico. Desarrolla intereses por aspectos sociales y por la identidad.

- Para su mejor caracterización con el nivel inicial, tomaré la etapa Preoperacional.

En esta etapa el niño difiere profundamente del infante sensoriomotor en virtud de que opera en un plano de la realidad completamente nuevo, el plano de la representación en lugar de la acción directa. En este periodo el niño, que había sido un sensorio-motor, es transformado en otro cuyas cogniciones superiores son operaciones o acciones que se realizan y se revierten de manera mental en lugar de física: Es preoperacional dado que el niño todavía no domina estas operaciones mentales, pero progresa hacia su dominio. (Piaget, 2015, p. 21)

Dentro de este periodo preoperacional se destacan dos etapas:

Ejemplo:	Etapas	Características
<p>Los juegos de simulación tienen un papel importante en el desarrollo cognoscitivo de los niños.</p> <p>Con frecuencia cuando los niños simulan utilizan objetos en forma simbólica que “representan” otros objetos, por ejemplo una mesa de madera se puede convertir en una estufa o en una tienda de campaña.</p>	<p>Pensamiento simbólico y preconceptual</p> <p>va de 2 a 4 años</p> <p>representación</p> <p>Imagen</p> <p>Concepto</p> <p>Símbolo</p> <p>Significado</p> <p>Significante</p>	<p>Desde los últimos estadios del periodo sensorio- darles una significación global, pero sólo a finales de los dos años comienza la adquisición sistemática del lenguaje. Tanto la observación directa del niño como el análisis de la palabra, ponen en evidencia el hecho de que la utilización del sistema de los signos verbales obedece al ejercicio de una “función simbólica” más general, cuya propiedad es permitir la presentación de lo real. Por intermedio de “significantes” distintas de las cosas significadas, de ahí el “juego simbólico”, juego de la imaginación.</p>
<p>A un niño de cinco años se le muestra dos vasos idénticos, ambos chicos y anchos en su estructura. Los dos contienen la misma cantidad de agua coloreada. El profesor pregunta al niño si hay la misma cantidad de agua y ella responde, “sí” entonces, el profesor vierte el agua de los vasos el agua de los vasos en un vaso más grande y angosto y vuelve a preguntar si los dos vasos contienen la misma cantidad de líquido. La niña insiste en que hay más agua en el vaso grande y angosto, porque el nivel del agua está más arriba.</p> <p>Un niño pequeño tiene miedo a los perros, puede suponer que todos los niños comparten ese temor.</p>	<p>Pensamiento intuitivo</p> <p>va de 4 a 7 años</p>	<p>A esta edad aproximadamente se asiste a una coordinación gradual de las relaciones representativas, es decir, una conceptualización creciente que, desde la fase simbólica o preconceptual conducirá al niño hasta el umbral de las operaciones. Pero esta inteligencia, cuyos progresos a menudo rápidos, pueden seguirse, se mantiene constantemente en estado pre-lógico. La intuición, es pues, un pensamiento imaginado más colecciones: sigue siendo fenoménica, ya que imita los contornos de lo real sin corregirlos y egocéntrica porque constantemente se halla centrada en función de la acción del momento; cuando se produce una descentralización de la intuición se tiende hacia la reversibilidad, de la composición transitiva y de la asociatividad, en suma, de la conservación por coordinación de los puntos de vista, de ahí las intuiciones articuladas cuyo progreso sigue el sentido de la movilidad reversible y prepara la operación.</p> <p>El niño enfoca o centra su atención en la dimensión de la altura. Tiene dificultad para considerar más de un aspecto de la situación al mismo tiempo o descentración; tiene dificultad para</p>

<p>Para estos niños es difícil comprender que la mano derecha de su profesor no está del mismo lado que la suya cuando está frente a ellos.</p> <p>Monologo Colectivo:</p> <p>Forma de discurso en que los niños de un grupo platican pero en realidad no interactúan o se comunican.</p>		<p>comprender que un diámetro mayor compensa una altura menor ya que esto le implica considerar dos dimensiones a la vez. En esta etapa los niños son muy egocéntricos tienden a ver el mundo y las experiencias de otros desde su punto de vista.</p> <p>Los niños se centran en sus propias percepciones y en la forma en que les presenta la situación a ellos mismos también se presente egocentrismo en el lenguaje que es lo que Piaget denomina monologo colectivo.</p>
---	--	--

3.1.1.2. Piaget (1990) La formación del símbolo en el niño

Es claramente reconocido por diversos autores y desde diferentes líneas teóricas la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño. Ya sea desde el punto de vista funcional, estructural como afectivo, se impone como una actividad posibilitadora del desarrollo, tanto es así que su ausencia generalmente debe ser tomada como signo patológico. Es esperable que los niños jueguen y que a través de ese juego se haga posible la elaboración de conflictos, las compensaciones, la realización de anhelos, la ejercitación que exprese el placer por el dominio de alguna función, la socialización y el intercambio.

Veremos desde la perspectiva Piagetiana la evolución de los juegos en el niño y a la vez como dicha evolución se relaciona con los principios del desarrollo de las estructuras cognoscitivas.

Piaget clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del período sensoriomotriz centrándose en las características estructurales de los mismos y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Nos dice:

Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa o, dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario

limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior. (Piaget, 1990, p. 124)

El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega.

3.1.2. Inteligencias múltiples Gardner.

La importancia y el reconocimiento que tiene el trabajo relacionado con las inteligencias humanas y todas las combinaciones y sobre todo la inteligencia Lógico – Matemática que nos permite enfrentarnos a numerosos problemas que nos plantean en nuestra vida.

Capacidad de usar los números con eficacia y de razonar bien. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones, funciones y otras abstracciones relacionadas, los procesos empleados en la inteligencia lógico-matemática, incluyen: categorización, clasificación, deducción generalización, cálculo y prueba de hipótesis.

Esta se desarrolla mayormente de un año hasta los diez años de edad, para poderla desarrollar se pondrían actividades sonoras que desarrollen el pensamiento matemático, el dibujar, el descubrimiento de escalas presentes en fotos y dibujos mostrados. Los estudiantes cuando se ponen a jugar también desarrollan la lógica matemática, es la razón por la cual tiene una vital importancia en nuestro trabajo con los estudiantes del nivel inicial.

Gardner, tiene una gran influencia en la educación inicial que está vinculado con la inteligencia Lógico – Matemática, ya que el estudiante aprende a agrupar, organizar, contar y secuenciar, mediante juegos de mesa como es la estrategia del presente trabajo.

3.1.3. Teoría Socio Cultural de Vygotsky

Su teoría pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad. Vygotsky afirmó Que no es posible el desarrollo del niño si no se conoce

la cultura donde se cría.

Pensaba que los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos, sino que son productos de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales. Según él, el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño sino se localiza dentro de un contexto cultural o social determinado. (Meece, 2011, p. 127)

El niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención y la memoria, que, gracias a la interacción con sus compañeros y adultos con mayor conocimiento, estas habilidades “innatas” se transforman en funciones mentales superiores.

Vygotsky (1989) definió:

El desarrollo cognoscitivo en función de los cambios cualitativos de los procesos del pensamiento. Sólo que los describió a partir de las herramientas técnicas y psicológicas que emplean los niños para interpretar su mundo. En general, las primeras sirven para modificar objetos o dominar el ambiente; las segundas, para organizar o controlar el pensamiento y la conducta. (Meece, 2001, p. 130)

Por otra parte, una de las aportaciones más importantes de la teoría de Vygotsky es el concepto de zona del desarrollo proximal. Como refiere a Vygotsky le interesaba el potencial del niño para el crecimiento intelectual más que su nivel real de desarrollo. La zona de desarrollo proximal incluye las funciones que están en proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan plenamente. La zona del desarrollo proximal representa la brecha entre lo que el niño puede hacer por sí mismo (zona del desarrollo real) y lo que puede hacer con ayuda (zona de desarrollo potencial).

Por lo tanto, se basa en que no es posible el desarrollo del niño si no conoce la cultura donde nace como el lenguaje, escritura, sistema de conteo e invenciones sociales. En el nivel inicial el estudiante se relaciona con sus pares donde tiene que ver mucho la zona del desarrollo próximo que

mantiene en constante oscilación la zona de desarrollo real y potencial.

3.1.4. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

Uno de los más importantes aportes de la teoría de Ausubel es el aprendizaje significativo. La importancia que da a su teoría a la integración de los nuevos contenidos en las estructuras cognoscitivas previas del alumno.

El hecho de la significación del aprendizaje tiene como base el que la nueva información que se da en el aprendizaje significativo es un proceso que depende en forma principal de las ideas relevantes que ya posee el sujeto y que se produce a través de la interacción entre la nueva información y las ideas relevantes existentes en la estructura cognoscitiva. (Martínez, 2008 P. 250)

David Ausubel, propone que el aprendizaje implica una activa reestructuración de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Podríamos caracterizar a su enfoque como constructivista; es decir, el aprendizaje no es una asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura; o sea, los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz. (Díaz, 1989, p. 169)

Definitivamente el aprendizaje significativo es más importante y agradable para el sujeto porque es activo y permite que se adquieran conocimientos que tengan sentido y relación a través de los conocimientos previos. Este aprendizaje descarta lo repetitivo y arbitrario de las épocas pasadas y nos ubica en un nuevo mundo en el que podemos encontrar al alumno con capacidad intelectual mediante sus experiencias previas, motivación y actitud para el aprendizaje, pero, para ello, la enseñanza debe ser activa con contenidos de aprendizaje seleccionados exclusivamente pensando en los alumnos y materiales que le sean atractivos e interesantes.

El aprendizaje es a partir de lo que ya sabemos y puede darse en contra de los conocimientos previos pues estos se encuentran sometidos a adaptaciones, rupturas y reestructuraciones para luego convertirse en un nuevo conocimiento.

El aprendizaje significativo debe tener suficiente intencionalidad buscando que el niño se exprese de manera diferente y creativa, pero jamás repetitivamente como si hubiera un molde determinado.

Se basa en la reestructuración que se da en el individuo en base a sus saberes previos, es decir, no es una asimilación pasiva sino su saber se interrelaciona con su esquema de conocimiento previo y sus propias características del estudiante.

3.1.5. Juegos de mesa

3.1.5.1. Definición

Contribuye a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Los juegos de mesa disponen de un sistema de reglas que incorpora un elemento indispensable como lo es el tablero, además incluyen fichas, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. (Jiménez, 2006, p. 5)

3.1.5.2. Clasificación de los juegos de mesa

Los juegos de mesa infantiles se clasifican en una serie juegos de acuerdo en los que se basan, la mayoría es de suerte, como la oca, bingo, otros mezclan entre suerte y estrategia como parchís... además se pueden categorizar de acuerdo a lo que va a hacer el jugador: juego con recorrido determinado, juego para rellenar casillas, juegos donde se obtienen piezas, juego de muchas fichas y juegos de estrategias. (Kami & DeVries, 1988, p. 24) de acuerdo al elemento usado: de cartas, de tablero, miniatura y de rol.

3.1.5.3. Ventajas de los juegos de mesa

Los juegos de mesa no sólo deben de ser vistos como entretenimiento, sino mantienen tu mente activa y aumentan tu capacidad de aprender. La mayoría incluyen alguna clase de desafío que te hace pensar y poner a prueba lo que ya sabes. Arrojar los dados ayuda con destrezas matemáticas como los cálculos. Con todos los juegos, aprendes a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Jugar con otras personas puede aumentar tus habilidades para comunicarte.

Los juegos de mesa también fomentan: la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación, la constancia, el juego en equipo y la autonomía. (Linaza & Maldonado, 2000, p. 52)

3.1.6. Competencia matemática

3.1.6.1. Definición de la competencia

Sabiendo que hoy en día nuestro país y otros más de Latinoamérica son evaluados por un instrumento estandarizado, en el área de Matemática donde busca conocer las competencias de los estudiantes de algunos estudiantes del nivel secundario, para esto PISA define a la competencia de la siguiente manera:

La capacidad del individuo para formular, emplear e interpretar las matemáticas en distintos contextos. Incluye el razonamiento matemático y la utilización de conceptos, procedimientos, datos y herramientas matemáticas para describir, explicar y predecir fenómenos. Ayuda a los individuos a reconocer el papel que las matemáticas desempeñan en el mundo y a emitir los juicios y las decisiones bien fundadas que los ciudadanos constructivos, comprometidos y reflexivos necesitan. (Ministerio de Educación, 2015, p. 7)

Un aspecto importante que no menciona en su definición la frase “resolución de problemas” lo que hoy en día de acuerdo a Rutas de Aprendizaje es considerado como el enfoque del área de Matemática y otro es las matemáticas en distintos contextos, visto las preguntas de la evaluación muchas veces un estudiante de la zona rural no puede imaginar lo que percibe en los gráficos, sobre todo en la zona rural, como ya es desconocido por su contexto no va a cumplir con las expectativas que busca la evaluación.

3.1.6.2. Definición de la competencia matemática

La competencia matemática en PISA 2012 se define como:

La capacidad de un individuo para formular, emplear e interpretar las matemáticas en una variedad de contextos. Incluye el razonar matemáticamente y el usar conceptos, procedimientos, hechos y herramientas matemáticas para describir, explicar, y predecir fenómenos. Ayuda a los individuos a reconocer el papel que juegan las matemáticas en el mundo y a realizar los juicios bien fundados y las decisiones que necesitan los ciudadanos reflexivos, constructivos y comprometidos. (OECD, 2013, P. 264)

Las definiciones de PISA cada vez contiene más riqueza conceptual esto nota de acuerdo a lo realizado en años anteriores. Además en lo último considera los diferentes contextos y el razonar matemáticamente, uso de conceptos, procedimientos, hechos y herramientas matemáticas; poniendo en manifiesto de razonar y usar elementos de la matemática.

3.1.6.3. Competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

La Matemática es usado en nuestro quehacer cotidiano e incluso el iletrado no puede dejar la Matemática como saber lo que tienen en bienes, manejan sus propias operaciones de diferentes formas en ese sentido dentro de nuestra educación peruana se direcciona la competencia en situaciones de cantidad de acuerdo a Rutas de Aprendizaje 2015 de la manera siguiente:

Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del

despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. (Ministerio de Educación, 2015, p. 22)

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Aprendizaje.

“Es el proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural” (Torres, 2012, p. 13).

3.2.2. Capacidad

Para conceptualizar, también considero lo que especifica en las Rutas del Aprendizajes desde el enfoque de competencias, hablamos de capacidad en el sentido amplio de capacidades humanas. Así, las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo más delimitado, y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es fundamental ser conscientes de que, si bien las capacidades se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación (según lo que las circunstancias requieran) lo que permite su desarrollo. Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados. (Ministerio de Educación, 2015, p. 5)

3.2.3. Concepto de la Matemática.

Según Piaget:

El conocimiento lógico matemático se construye al trascender los aspectos cualitativos que caracterizan el conocimiento físico y social, para establecer relaciones nuevas entre los objetos, acontecimiento y personas, estas relaciones son de naturaleza cuantitativa. Por lo tanto, la fuente del conocimiento lógico-matemático está en la manera en que el individuo ordena la realidad (Molina, 2001, p. 7)

Por lo tanto, concluyo que la Matemática se caracteriza por tener una lógica y la abstracción de lo físico y social.

3.2.4. Educación

La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. (Ministerio de Educación, 2003, p. 1)

Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad.

3.2.5. El estudiante

“El estudiante es el centro del proceso y del sistema educativo” (Ministerio de Educación, 2003, p. 19)

3.2.6. Estrategia

"La estrategia debe ser definida a través de la integración y complementariedad de sus distintas acepciones: como Plan, como Pauta, como Táctica, como Posición y como perspectiva" (Zavaleta, 2012, p. 7).

También se puede decir que las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

3.2.7. Evaluación

La evaluación es un proceso permanente de comunicación y reflexión sobre los procesos y resultados del aprendizaje. Es formativa e integral porque se orienta a mejorar esos procesos y se ajusta a las características y necesidades de los estudiantes. En los casos en que se requiera

funcionarán programas de recuperación, ampliación y nivelación pedagógica. (Ministerio de Educación, 2003, p. 13)

3.2.8. Indicador de desempeño

Los conceptos más actuales y actualizados en la educación peruana, lo menciona Rutas del Aprendizaje llamamos desempeño al grado de desenvolvimiento que un estudiante muestra en relación con un determinado fin. Es decir, tiene que ver con una actuación que logra un objetivo o cumple una tarea en la medida esperada.

Un indicador de desempeño es el dato o información específica que sirve para planificar nuestras sesiones de aprendizaje y para valorar en esa actuación el grado de cumplimiento de una determinada expectativa. En el contexto del desarrollo curricular, los indicadores de desempeño son instrumentos de medición de los principales aspectos asociados al cumplimiento de una determinada capacidad. Así, una capacidad puede medirse a través de más de un indicador. (Ministerio de Educación, 2015, p.6)

3.2.9. La enseñanza

La enseñanza es el proceso de organización de la actividad cognoscitiva de los escolares, que implica la apropiación por estos de la experiencia histórico-social y la asimilación de la imagen ideal de los objetos, su reflejo o reproducción espiritual, lo que mediatiza toda su actividad y contribuye a su socialización y formación de valores. (Zavaleta, 2012, p. 6)

3.2.10. Técnica

“Es un conjunto de pasos ordenados lógicamente para realizar una actividad” (Chirinos, 2004, p. 11)

3.2.11. Trabajo individual

La técnica más desarrollada del trabajo individual es quizás la que representa el Plan Dalton, creado por Helen Parkhurst. Acaso por este

mismo ha sido el método más discutido de la educación nueva, aunque, a mi juicio, ha sobrevivido a las críticas.

De acuerdo a la individualidad.

El Plan Dalton es, ante todo, una técnica de trabajo individual, acomodada al desarrollo personal de los alumnos. En este sentido se basa sobre todo en la idea de la individualidad. Ahora bien, por individualidad no se entiende aquí el individuo aislado, egoísta, sino que es la persona educada que tiene oportunidad para aprender todo lo que le permite su capacidad natural, y piensa honestamente con forma a su propio temperamento y personalidad, comprendiendo su ambiente físico y social. Esta individualidad se desarrolla gradualmente desde el primer día que nace el individuo. Y la misión de la escuela es dejarla desarrollar y tratar de que se desarrolle de modo que sea una fuerza constructiva en la sociedad. (Zavaleta, 2012, p. 51)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

El presente Informe comprende al tipo de Investigación Acción Pedagógica, puesto que es la caracterización de la Práctica Pedagógica trabajada en las diferentes actividades pedagógicas y de acuerdo a los objetivos propuestos.

Es Básica, porque la planificación y ejecución del Plan de Acción, tiene como punto de partida un marco teórico; la finalidad radica en incrementar conocimientos para futuros trabajos de Investigación Acción Pedagógica.

4.2. Objetivos del proceso de investigación

4.2.1. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con los juegos de mesa que me permitan desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa - Hualgayoc, 2016.

4.2.2. Objetivos específicos

Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente el juego de mesa, a través de procesos autorreflexivos.

Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con el juego de mesa como estrategia.

Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.

Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.3. Objetivos de la propuesta pedagógica

4.3.1. Objetivo general

Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable en torno a juegos de mesa, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.

4.3.2. Objetivos específicos

Averiguar y seleccionar juegos de mesa que puedan realizarse en el nivel inicial, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.

Diseñar las sesiones de aprendizaje con juegos de mesa, que permita desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.

Utilizar las 10 sesiones de aprendizaje con juegos de mesa, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.

Evaluar la significatividad de las sesiones de aprendizaje con juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.

4.4. Hipótesis de acción

La implementación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, mejora el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

4.5. Beneficiarios de la propuesta innovadora

La población que se ve beneficiada con el presente trabajo de investigación acción son los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 565 del caserío de Chulipampa, padres y madres de la misma Institución y docente investigador. La propuesta establecida en el plan de acción de manera directa e indirecta ha beneficiado a toda la comunidad educativa, puesto que se trabajó de manera directa con los estudiantes quienes son el núcleo del sistema educativo del caserío.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Diario reflexivo

El diario reflexivo es una estrategia evaluativa de habilidades metacognitivas.

Consiste en reflexionar y escribir sobre el propio proceso de aprendizaje, el cual puede abarcar el relativo a una sesión o limitarse a una tarea en particular. Las representaciones que hace el alumno de su aprendizaje, puede centrarse en uno o varios de los siguientes aspectos:

- El desarrollo conceptual logrado.
- Los procesos mentales que se siguen.
- Los sentimientos y actitudes experimentadas.
- La reflexión del estudiante (Bordas & Cabrera, 2001, p. 25).

El diario reflexivo es una herramienta para auto-constatar el aprendizaje y valorar el proceso por el cual se adquirieron los conocimientos. Nos ofrece la oportunidad de desarrollar un diálogo interno con el conocimiento y de presentar en forma escrita, ilustrada y gráfica este

proceso y sus resultados. La clave del diario está en tres palabras: observación, reflexión y proceso.

El diario reflexivo fue un instrumento que me permitió deconstruir mi práctica pedagógica y también en la reconstrucción de la misma. Instrumento donde detallé lo de mi práctica y en seguida la reflexión, identificación de las dificultades encontradas en el desarrollo de una sesión en el nivel inicial y la posterior mejora de mi práctica pedagógica.

4.6.2. Lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. “La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: sí - no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros”. (Tobón, 2015, p.32). Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

Dentro del presente trabajo de investigación acción, la lista de cotejo fue uno de los instrumentos de suma importancia ya que sirvió para aplicar en la prueba de entrada y la prueba de salida, donde hace notar el logro o no de un determinado indicador, en la competencia situaciones de cantidad en el área de Matemática, es más sirvió para evaluar el logro del indicador de cada una de las sesiones.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz de Plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:										
La implementación de estrategias de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, mejora los aprendizajes de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016										
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016							
			M	A	M	J	J	A	S	O
La implementación de juegos de mesa en las sesiones innovadoras de aprendizaje	Docente participante	Materiales								
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN										
1. Revisión del marco teórico.	Facilitador docente participante acompañante	Fuente de información	x							
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante acompañante	Rutas de aprendizaje	x							
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha de evaluación	x							
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Informe	x							
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Medios y materiales	x	x	x	x				
6. Elaboración de instrumentos para el recojo de información.	Facilitador docente participante acompañante	Bibliografía laptop	x							
7. Revisión y aprobación de los instrumentos.	Facilitador acompañante	Ficha de evaluación e informe	x							
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Portafolio evidencias	x	x	x	x				
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y del docente.	Facilitador Docente participante	Laptop Software Matriz	x	x	x	x	x			
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador Docente participante	Laptop					x	x		
11. Revisión y reajuste del informe.	Facilitador Docente participante	Laptop						x	x	x
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante Acompañante	Boletas de información Informe								x

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. De las acciones

Hipótesis de acción.

La implementación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, mejora los aprendizajes de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

Acción	Indicadores de progreso	Fuentes de verificación
La implementación de estrategias de juegos de mesa en las sesiones innovadoras de aprendizaje	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora; revisadas, aprobadas y ejecutadas.	Sesiones Fotos Videos Diarios de reflexión
Comunicado de los resultados a la comunidad educativa.	90% de participación de la comunidad educativa.	Registro de asistencia fotos

5.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática	<p>Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</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 quinto lugar.</p> <p>Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”</p> <p>Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez con material concreto, dibujos.</p> <p>Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”.</p> <p>Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para ordenar tamaños hasta cinco con apoyo de material concreto.</p> <p>Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.</p> <p>Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.</p> <p>Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.</p>	<p>Informes de resultados de las evaluaciones</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Prueba de entrada</p> <p>Prueba de salida</p> <p>Videos</p> <p>Fotos trabajos de los niños</p>

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

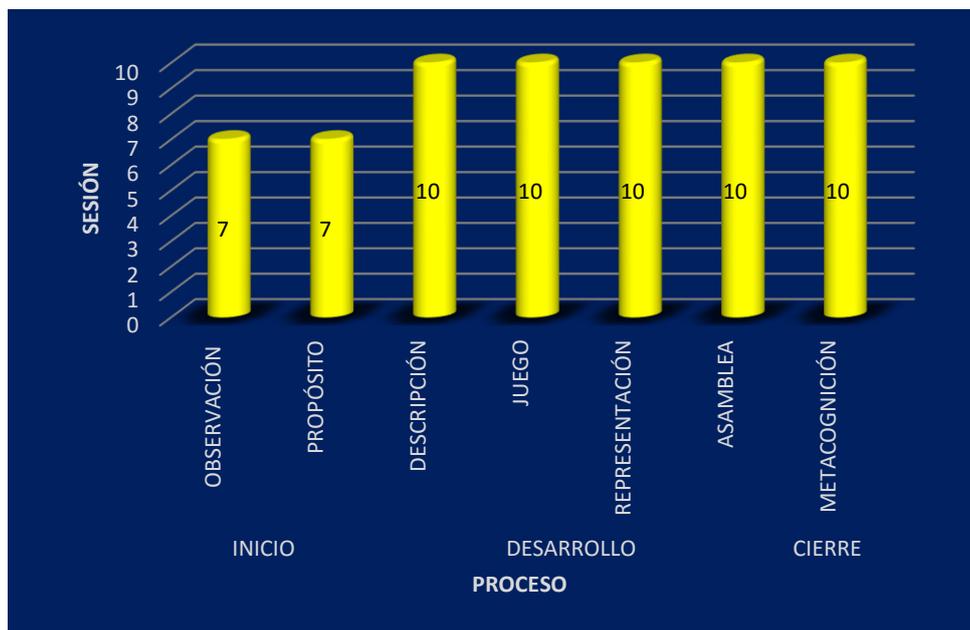
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Presentación de los resultados.

Los resultados determinados al culminar la ejecución del Plan de acción referida a la estrategia de juegos de mesa para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, de los estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa inicial N°565 del caserío de Chulipampa es el siguiente.

GRÁFICO N° 01.

LA APLICACIÓN DE JUEGOS DE MESA DESARROLLA LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 565 DE CHULIPAMPA-DISTRITO DE HUALGAYOC, PROVINCIA HUALGAYOC-CAJAMARCA



FUENTE: MATRIZ N° 1 Análisis de sesiones de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: En el gráfico N°01, se observa que las diez sesiones tuvieron la descripción, el juego, la representación, la asamblea y las preguntas metacognitivas y sólo siete de ellos mostraron la observación y el propósito, esto está referido a la aplicación de la estrategia juegos de mesa.

TABLA N° 01

LA APLICACIÓN DE JUEGOS DE MESA DESARROLLA LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 565 DE CHULIPAMPA-DISTRITO DE HUALGAYOC, PROVINCIA HUALGAYOC-CAJAMARCA.

SESIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI %	NO %
1	15	5	75	25
2	19	1	95	5
3	19	1	95	5
4	19	1	95	5
5	19	1	95	5
6	19	1	95	5
7	18	2	90	10
8	19	1	95	5
9	19	1	90	5
10	19	1	95	5
TOTAL	185	15	92,5%	7,5%

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

INTERPRETACIÓN: La tabla N° 01 muestra que el 92,5% de los ítems que evalúan la estrategia de juegos de mesa se cumplieron y un 7,5% de ítems no se cumplieron, por lo tanto, las estrategias de juegos de mesa sí cumplieron con la función de desarrollar la competencia matemática.

TABLA N° 02

NÚMEROS DE SESIONES EN LAS QUE SE CUMPLIÓ LOS REQUERIMIENTOS DE CADA PREGUNTA DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

	P 1		P 2		P 3		P 4	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
Número de sesiones	08	02	01	09	09	01	10	00

FUENTE: MATRIZ N° 3 Análisis de diarios reflexivos

INTERPRETACIÓN: La tabla N°02 muestra los requerimientos básicos para el funcionamiento de la estrategia de juegos de mesa en el logro de la competencia matemática, en la **P1**, de las 10 sesiones en 8 seguí las estrategias establecida para el desarrollo de la sesión; en **P2** muestra que encontré sólo una dificultad; en la **P3** en 09 sesiones utilicé los materiales de manera pertinente y en la **P4** que el instrumento de evaluación tuvo coherencia con el indicador de las sesiones programadas.

TABLA N° 03

NÚMERO DE ESTUDIANTES QUE LOGRARON SUS APRENDIZAJES EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

	LOGRO DE APRENDIZAJE			
	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI f ₁	NO f ₁	SI h ₁	NO h ₁
PRUEBA DE ENTRADA	00	05	00	100
PRUEBA DE SALIDA	02	03	40	60

FUENTE: MATRIZ N° 4 Procesamiento de la información de las evaluaciones de entrada y salida

INTERPRETACIÓN: La tabla N°03 muestra que, del total de estudiantes observados, mediante una lista de cotejo, en la prueba de entrada ningún estudiante logró la competencia matemática en situaciones de cantidad, en la prueba de salida el 40% de estudiantes lograron la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

TABLA N° 04

NÚMERO DE ESTUDIANTES QUE LOGRARON SU APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS 10 SESIONES

SESIONES	LOGRO DE APRENDIZAJE			
	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI %	NO %
1	3	2	60	40
2	4	1	80	20
3	4	1	80	20
4	5	0	100	0
5	4	1	80	20
6	5	0	100	0
7	4	1	80	20
8	5	0	100	0
9	5	0	100	0
10	5	0	100	0

FUENTE: MATRIZ N° 5 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión.

INTERPRETACIÓN: La tabla N°04, muestra que el 50% del total de sesiones lograron que todos los estudiantes logren sus aprendizajes de acuerdo a lo planificado y el 40% de sesiones planificadas lograron que 80% estudiantes aprendan lo planificado.

6.2. Triangulación

En la investigación-acción sí es posible utilizar instrumentos que proporcionen tanto información cuantitativa, como información cualitativa.

“Una manera de trabajar esta modalidad es con la técnica de la triangulación, que consiste en el uso de dos o más métodos de recolección de datos para estudiar algún aspecto del comportamiento humano” (Pérez, 2007).

Así, por ejemplo, se puede hacer la triangulación entre distintos informantes.

TRIANGULACIÓN DE INFORMANTES SOBRE CÓMO APRENDEN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA I.E.I. N°565 DE CHULIPAMPA, HUALGAYOC.

¿Qué dicen los padres sobre cómo aprenden los estudiantes de cinco años?	¿Qué dicen los niños y las niñas sobre cómo aprenden ellos?	¿Qué dicen las autoridades de la comunidad sobre cómo aprende los niños y las niñas de 5 años?	Comentarios
Los niños y las niñas aprenden cuando el docente les hace participar en juegos y los trata bien.	Que lo que más les gusta hacer es jugar con sus compañeros y compañeras.	Los estudiantes aprenden, cuando el profesor les enseña, aunque a los niños lo que más les gusta es jugar.	La naturaleza de los niños es jugar, por lo tanto se debe de utilizar el juego para que ellos aprendan.

6.3. Lecciones aprendidas

Las lecciones aprendidas en la investigación acción está referida a la práctica pedagógica reflexiva, que realiza el docente desde el momento del análisis de la deconstrucción, la reconstrucción, aplicación de la nueva estrategia y su final análisis de los resultados de acuerdo a los objetivos propuestos tanto en el proyecto como el en plan de acción. Es así que aprendí en primer momento las actividades que se exigen para el nivel inicial.

Son aprendizajes logrados de manera personal, el juego de mesa como estrategia para el logro de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, donde el proceso pedagógico se regía en la problematización, dar a conocer el juego, jugar de acuerdo a las instrucciones, realizar la representación, el desarrollo de asamblea y la preguntas metacognitivas que dilucida el aprendizaje logrado por el estudiante. Además, a respetar los estilos, ritmos y necesidades de los estudiantes.

Habilidades como la autonomía, el valorarse, agradecer a Dios por el día que nos da, a ser reflexivos, la higiene personal y habitacional, el orden, la solidaridad y saber usar la libertad.

Aprendí que el hogar es un factor de suma importancia para el desarrollo holísticos del estudiante, muchas veces inculcamos una cosa de manera verbal y en nuestra práctica diaria hacemos lo contrario o algo diferente. Es por eso que la sociedad influye de manera inconscientemente a las generaciones que existen dentro de ella.

Que la investigación pedagógica debe realizar quien trabaja en el aula con los estudiantes y no imponer de otros entes superiores, que saben mucho de teoría y no de una realidad con sus propias características.

Para culminar debo mencionar que la educación peruana se ciñe a intereses económicos de los capitalistas y que lo que menciona Freire todavía se da en nuestra educación, es decir, la educación bancarizada donde muchas veces oprimimos al estudiante a aprender lo que nos enseñaron y no los tomamos como seres pensantes y capaces de enfrentar y solucionar los problemas que pueda enfrentar a diario, como parte de su necesidad de lograr sus objetivos y demostrarse que puede más de lo que imagina un docente que cree que se lo sabe todo.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados de la investigación titulada, LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 565, CHULIPAMPA - HUALGAYOC, 2016. Se dio de manera oral, teniendo como instrumento la lista de cotejo tanto de entrada como de salida, mediante la tabla N°03, la misma que resume los resultados de la observación realizada tanto al inicio como al final de la experiencia ejecutada a través del plan de acción.

Los agentes educativos como estudiantes, padres y autoridades se informaron de lo que se trabajó en la investigación acción pedagógica.

7.1. Matriz de difusión

Acción realizada	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Difusión de los resultados del plan de acción, vinculada a la estrategia del juego de mesa.	Qué aprendieron y qué les falta reforzar, cómo lo lograron.	Lo que aprendieron sus hijos y cómo pueden apoyar para que lo sigan haciendo.	Qué y cómo aprendieron las niñas y los niños, qué se puede replicar o recrear en las otras aulas para que los demás estudiantes del nivel, también alcancen tales aprendizajes.	Los logros, las lecciones aprendidas a nivel de aprendizajes y procesos de enseñanza, para que sirva de referencia a todas instituciones, directivos y docentes.

CONCLUSIONES

- Los juegos de mesa desarrollaron la competencia “Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad” del área de Matemática en estudiantes de cinco años, como se puede evidenciar en la Matriz N° 02, donde el 95% de juegos de mesa lograron la competencia Matemática, por lo tanto, mejoró mi Práctica Pedagógica referido al manejo de estrategias a través de los enfoques de autoreflexión e intercultural.
- La deconstrucción de la Práctica Pedagógica tuvo como enfoque la autoreflexión e instrumento a los diarios reflexivos, explícita en la Matriz de análisis categorial, que determinaron la dificultad para enseñar la competencia Matemática. Es así que opté por los juegos de mesa como estrategia.
- El marco teórico referente a desarrollo del niño y la niña y el juego de mesa, favoreció de manera significativa para la elaboración del Plan de acción que fue la respuesta al problema detectado, bajo la perspectiva de la pregunta guía.
- El plan de acción, mostrado en la matriz de Plan de acción y evaluación, respondió al problema planteado que tuvo como estrategia en las 10 sesiones de aprendizaje, los juegos de mesa con la finalidad de desarrollar la competencia Matemática de estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°565 del caserío de chulipampa.
- La relevancia de la evaluación respecto a los juegos de mesa en el desarrollo de la competencia Matemática, se evidencia en la parte de discusión de resultados en la tabla N° 03, al contrastar los resultados de la prueba de entrada y de salida teniendo como resultado que, de un 0% en el inicio en la salida se alcanzó que un 40% de estudiantes de cinco años lograron la competencia Matemática.

SUGERENCIAS

- A los docentes de Educación Inicial de la Institución Educativa N°565 del caserío de Chulipampa, que observan en sus estudiantes la dificultad para aprender competencias Matemáticas y estén dispuestos a mejorar la misma, hagan uso de juegos de mesa ya que es una estrategia activa y amena, para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- A las autoridades de la UGEL Hualgayoc Bambamarca. sugerir a los directores que presenten sus documentos de gestión anual y consideren dentro de la planificación anual juegos de mesa, ya que los niños por su naturaleza les gusta jugar, por ende, aprovechar ese interés innato del estudiante para aprender y desarrollar sus habilidades físicas, cognitivas y afectivas.
- A los padres de familia de la Institución Educativa N° 565 del caserío de Chulipampa, que realicen juegos de mesa con su hijo o hija ya que es un momento de esparcimiento y aprovechar para desarrollar, agilidad mental, habilidades, capacidades y competencias Matemática.
- A los directores de Gestión Pedagógica de UGEL, DRE y Ministerio de Educación, considerar juegos de mesa dentro su plan estratégico teniendo como finalidad el desarrollo de competencia Matemática en estudiantes del nivel Inicial de manera especial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo*. New York: Grune & Stratton.
- Bordas, I., & Cabrera, F. (2001). Estrategias de evaluación centrados en el proceso. *Revista Española de Pedagogía*, 25.
- Chirinos, D. (2004). *Estrategias didácticas*. Lima: Edimag.
- Díaz, F. (1989). *Aprendizaje significativo*. Lima: San Marcos.
- Gardner, H. (2003). *Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jiménez, E. (2006). *La importancia del juego*. Sevilla: SM Andalucía.
- Kami, C., & DeVries, R. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Madrid: Editorial Visor.
- Linaza, J., & Maldonado, a. (2000). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos Promat.
- Martínez, J. (2008). *El arte de aprender y enseñar. Manual para docentes*. Santa Cruz de la Sierra: La Hoguera.
- Meece, J. (2011). *Desarrollo del niño y el adolescente: Compendio para educadores*. México: Mc Graw Hill.
- Meece, J. L. (2001). *Desarrollo del niño y el adolescente compendio para educadores*. México: Mc Graw Hill.
- Ministerio de Educación. (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. Lima: Master Libros Editorial.
- Ministerio de Educación. (2015). *Informe pedagógico de resultados PISA 2012 en Matemática*. Lima: UMC.
- Ministerio de Educación. (2015). *La competencia Matemática en el marco de PISA 2015*. Lima: Metrocolors S. A.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima: Metrocolors S. A.
- Molina, I. (2001). *Niños y niñas que exploran construyen*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.

- Monroy, M. (2012). *Desempeño docente y rendimiento académico en matemática de los alumnos de una institución educativa de Ventanilla Callao*. Callao: Centauro Editores.
- OECD. (2013). *OECD 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy*. París: OECD.
- Pérez, G. (2007). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. IMétodos*. Madrid: Ls Muralla S. A.
- Piaget, J. (1947). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Piaget, J. (1990). *La formación del juego simbólico en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (21 de Octubre de 2015). *Jean Piaget teoría genética*. Obtenido de http://www.toscana.edu.co/cms/images/cms/2c0afe_Pb3jq1Oz.pdf
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial*. Lima: Grade.
- Ticona, D. (2012). *Estrategias de aprendizaje para docentes innovadores*. Arequipa: Edímag.
- Tobón, S. (2015). *Lista de Cotejo y Escala de Estimación*. México: CIFE.
- Torres, A. (2012). *Conocimientos pedagógicos y curriculares. Manual para docentes*. Lima: Rubiños Ediciones.
- Vigotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Zavaleta, E. (2012). *Tendencias Pedagógicas Modernas*. Cajamarca.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PLAN DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN.

Aplicación de estrategia de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Escasa utilización de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa	<p>Objetivo general Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable en torno a juegos de mesa, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.</p> <p>Objetivos específicos Averiguar y seleccionar juegos de mesa que puedan realizarse en el nivel inicial, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016</p> <p>Diseñar las sesiones de aprendizaje con de juegos de mesa para desarrollar la competencia</p>	La implementación de estrategia de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, mejora los aprendizajes de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de	<p>Juegos de mesa. Definición. Clasificación de los juegos de mesa. Ventajas del juego de mesa.</p> <p>Competencia matemática. Definición de la competencia según PISA 2015.</p>	<p>Coherencia entre la estrategia juegos de mesa y la competencia a desarrollar.</p> <p>Secuencia didáctica coherente de inicio, desarrollo y cierre.</p> <p>Pertinencia del material didáctico y recursos educativos.</p> <p>Coherencia entre los indicadores, actividades e instrumentos de evaluación.</p> <p>Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Diarios reflexivos.</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016	<p>actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016</p> <p>Utilizar las 10 sesiones de aprendizaje con juegos de mesa, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016</p> <p>Evaluar la significatividad de las sesiones de aprendizaje con de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016</p>	Chulipampa-Hualgayoc, 2016	<p>Definición de la competencia Matemática en PISA 2012. Competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Teorías y enfoques del aprendizaje.</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 quinto lugar.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez con material concreto, dibujos.</p> <p>Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para ordenar tamaños hasta cinco con apoyo de material concreto.</p> <p>Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.</p>	

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

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

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORÍAS IMPLÍCITAS	POSIBLES PROBLEMAS
RUTINA	ÓRDENES	Las órdenes emitidas quedan explícitas para los estudiantes.	En acciones no es el lenguaje propio para su edad.		Escaso manejo de algunas rutinas para en nivel inicial.
	REZAR		Debido que los estudiantes pertenecen a otras religiones. Sus formas de orar tienen su peculiaridad.		
	JUEGO LIBRE		Poco manejo de la sub categoría, debido a que los sectores no se encuentra implementado debido a que es una institución de reciente creación.	María Montessori	
MOTIVAR	CANCIONES		Manejo de muy pocas canciones referido al nivel inicial.		Poco conocimiento de actividades para realizar la motivación
	DINÁMICAS		Poco manejo de dinámicas especialmente en el nivel inicial.		
	JUEGOS	Realizar juegos interés del estudiante.	Desconocer algunos juegos que pedían los estudiantes.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	JUEGOS	Realizo juegos con los niños durante el desarrollo	Desconocimiento de juegos para su aplicación oportuna en el nivel inicial.	Jean Piaget	Escaso conocimiento del juego como estrategia didáctica.
	TRABAJO INDIVIDUAL	Es uno de los trabajos que más se realiza con los niños y niñas.		Plan Dalton	
	TRABAJO GRUPAL	Manejo de estrategias grupales para niños y niñas de primaria.	Muy poca práctica del trabajo grupal debido a las		

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	FORTALEZAS	DEBILIDADES	TEORÍAS IMPLÍCITAS	POSIBLES PROBLEMAS
			diferencias de edades.		
	EXPOSICIONES		No se realiza las exposiciones de los trabajos realizados debido al poco manejo del nivel.	Decroly	
	OBSERVACIÓN		Sobre todo para realizar una evaluación sistemática, ya que en nivel inicial no se evalúa con pruebas escritas.	Decroly	
MEDIOS Y MATERIALES	MATERIAL CONCRETO	Se aprovecha lo que existe en la comunidad.	Desconocimiento del manejo y no contar con material del ministerio.	Jean Piaget	Escaso manejo del material concreto
	HOJAS IMPRESAS	Es el material con mayor uso dentro de mi práctica pedagógica.			
EVALUAR	METACOGNICIÓN		Poca práctica en el nivel debido al escaso manejo de la explicites en las pregunta para el nivel.	Flavel	Poco manejo de las técnicas e instrumentos de evaluación para el nivel inicial.

FUENTE: Matriz de Recurrencias de los diez Diarios de Campo.

SESIONES DE APRENDIZAJE

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE I. E. I. : N° 565-Chulipampa
- 1.2. ÁREA : Matemática
- 1.3. EDAD : 5 años
- 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
- 1.5. FECHA : 05/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
- 2.2. SESIÓN N° : 01
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Agrupa objetos con un criterio de color.
- 2.4. Duración : 90´

III. PRODUCTO:

Que los niños y las niñas de cinco años expresen el criterio que utilizaron para agrupar por colores.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación.	Agrupar objetos con un solo criterio-color y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
INICIO	<p>Saludo a los niños y la niña, en seguida muestro la siguiente situación:</p> <p>Niños una niña de tres años ha encontrado una caja con octagonitos, y quiere que le ayuden a ordenarlos teniendo en cuenta que hay cuatro cajas de diferentes colores, al final expresarán ¿Cómo quedaron los materiales?</p> <p>¿Son del mismo color? ¿De qué color son los octagonitos?</p> <p>Niñas y niños hoy vamos a agrupar objetos por su color.</p>	<p>Octagonitos</p> <p>Preguntas</p>	20´
DESARROLLO	<p>El docente menciona y presenta el juego de mesa “dominó” en un papelote, pregunto ¿Qué observan? ¿De qué tratará? ¿Qué colores ven? ¿Quieren saber de qué trata? El docente da lectura al juego de mesa “dominó” los materiales a utilizar (fichas de dominó a colores) las reglas del juego.</p> <p>Lo que se busca es que los niños y las niñas continúen colocando la ficha que tenga el color igual que la que colocó su compañero anterior. Se repite tres veces el juego.</p> <p>El docente les pide que mencionen la manera en que jugaron “dominó”</p> <p>El docente les indica que esos juegos vamos a colocar al sector de juegos tranquilos, para poder jugar en el futuro.</p> <p>Luego se les distribuye a los niños materiales como: cuentas, plantados y animales de colores; los niños y la niña exploran y juegan con los materiales distribuidos de manera libre.</p> <p>El docente pregunta ¿Cómo los pueden agrupar? Se les hace saber que usen la mejor manera de ordenar de acuerdo al color de los materiales con que cuentan.</p> <p>El docente pide a los estudiantes que mencionen ¿Cómo ordenaron los materiales? ¿Qué colores encontraron?</p>	<p>Juego “dominó”</p> <p>Cuentas</p> <p>Plantados</p> <p>Animales de colores</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápices de colores</p>	60´

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
	<p>El docente distribuye papel bond para que cada estudiante dibuje la manera en que ordenó los colores.</p> <p>Cuentan el número de objetos que dibujaron el de cinco años lo gráfica y simboliza respectivamente.</p> <p>En asamblea cada niño y niña expone lo que plasmó en el papel bond.</p>		
CIERRE	<p>El docente realiza el proceso metacognitivo:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo lo agruparon sus materiales?</p> <p>¿Cuántos colores encontraron para agrupar?</p> <p>¿Fue fácil aprender a ordenar teniendo en cuenta el color?</p> <p>¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “dominó”? ¿Cómo se sintieron?</p>	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO N° 01

ESTUDIANTES \ ITEMS	Agrupar material concreto teniendo en cuenta el color.		Dice con sus propias palabras como realizó sus agrupaciones.		Participa cumpliendo las reglas del juego matemático de mesa “dominó”.		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X			X	X		
04	X		X		X		
05	X			X	X		

VII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DE NIVEL INICIAL DEL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA IE : N°565
1.2. ÁREA : Matemática.
1.3. EDAD : 5 Años.
1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
1.5. FECHA : 06 de abril.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
2.2. SESIÓN : 02
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Juntos realizamos agrupaciones lógicas por tamaño”
2.4. DURACIÓN : 90 minutos

III. PRODUCTO: Que los niños realicen agrupaciones lógicas por tamaño y expresen lo que realizaron.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTÚA I PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupaciones por tamaño	Agrupar objetos con un solo criterio – tamaño y expresa la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>El docente saluda a los estudiantes, luego plantea la siguiente situación:</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Queridos niños, hoy encontré juguetes en el patio tirados por todos lados que dejaron sus compañeros el día de ayer, ustedes me van a ayudar a ordenar, pero quisiera que averigüen qué es lo que intentaban sus compañeros hacer, que dejaron dos cajas de diferentes tamaños en el patio y muchas pelotas regadas.</p> </div> <p>El docente en forma ordenada sale al patio, pero antes indica algunas recomendaciones para que los niños no hagan desorden y colaboren con la actividad.</p> <p>El docente indica a los niños que observen los objetos que hay en el patio y luego pregunta:</p> <p>¿Qué juguetes observamos? ¿Por qué habrán dejado las dos cajas? ¿Las cajas que observan serán iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Por qué habrán colocado las cajas de diferentes tamaños? ¿Por qué habrán dejado las pelotas fuera de las cajas? ¿Qué hacemos con las pelotas que están fuera de las cajas? ¿Cómo las juntamos? ¿Dónde las ubicamos? ¿Debemos siempre dejar tirado los juguetes por cualquier lugar? ¿Serán del mismo tamaño todas las pelotas? ¿Todos los objetos serán del mismo tamaño? ¿Todas las personas son de mismo tamaño?</p> <p>(El docente induce a que los niños diferencien tamaños de las pelotas en relación a las cajas) El docente dice el propósito de la sesión: Niños y niñas hoy vamos a agrupar objetos teniendo en cuenta el tamaño.</p>	<p>Ula ula Peluches Pelotas</p> <p>Cuestionario</p>	20'
DESARROLLO	<p>El docente presenta el juego matemático de mesa “el loto” en un papelote a modo de sorpresa. El docente pregunta ¿qué ven? ¿Qué hacen los niños? ¿Quieren saber qué dice? El docente lee las reglas del juego de mesa “el loto”, el docente para trabajar lo concreto, enseña el material del juego “El loto”, explicando en qué consiste y dando a conocer una vez más las reglas del juego. Realizan dos veces el juego de mesa “el loto” con el acompañamiento del docente. El docente pide que voluntariamente expresen como jugaron.</p>		60'

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	<p>La docente les pide que se unan de dos y les entrega material concreto como:</p> <p>Bloques lógicos, cilindros y animalitos de plástico para que lo exploren libremente y jueguen con ellos.</p> <p>Luego se les preguntará ¿Cómo pueden agrupar estos materiales?</p> <p>Se les pedirá que utilicen sus propias estrategias para agrupar de acuerdo al tamaño de los objetos.</p> <p>Pedimos a los niños que nos cuenten como agruparon sus objetos y cuantos tamaños encontraron.</p> <p>Dibujan en sus hojas los diferentes tamaños de agrupaciones que formaron.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos o puntitos.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Palitos</p>	
CIERRE	<p>El docente realiza el proceso metacognitivo:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo lo agruparon sus materiales?</p> <p>¿Cuántos tamaños encontraron para agrupar?</p> <p>¿Fue fácil aprender a ordenar teniendo en cuenta el tamaño? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “el loto”?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>En casa con ayuda de tus familiares recolecta hojas de los árboles de diferentes tamaños, realiza diferentes agrupaciones y dibuja.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>10´</p>

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 02

ESTUDIANTE \ ITEMS	Agrupar material concreto teniendo en cuenta el tamaño.		Dice con sus propias palabras como realizo sus agrupaciones.		Participa cumpliendo las reglas del juego matemático de mesa “el loto”.		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X		X		X		
04	X		X		X		
05	X			X	X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOBRE DE I. E. I. : N° 565-Chulipampa
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 5 años
 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
 1.5. FECHA : 03/05/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
 2.2. SESIÓN N° : 03
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Contamos los números cardinales hasta 10.
 2.4. Duración : 90´

III. PRODUCTO:

Que los niños y las niñas expresen cantidades hasta 10 objetos.

IV. APREDIZAJES ESPERADOS.

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, luego muestro la siguiente situación: Presento un ábaco y menciona: un niño de tres años del caserío quiere saber cuántas cuentas tiene en cada color un ábaco. Se les pregunta ¿Qué colores son las cuentas del ábaco? ¿Todos los colores tienen la misma cantidad? ¿De qué tamaño son? ¿Qué podemos hacer para saber cuántas cuentas de cada color tiene el ábaco? El docente hace saber que hoy contarán hasta 10 objetos.	Ábaco Preguntas	20´

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
DESARROLLO	<p>Anuncio a los estudiantes que jugaremos “Invasión de colores” presento en un papelote, luego pregunto, ¿Qué observan? ¿Cómo se jugará? ¿Quiéren saber? A pedidos de los niños leo los materiales que vamos a utilizar en el juego y las reglas del mismo. Antes de principiar con el juego se hace una representación de la manera correcta de jugar.</p> <p>Iniciamos a jugar en parejas, se repite el juego dos a tres veces.</p> <p>El docente invita a un estudiante voluntario para que mencione cómo jugaron.</p> <p>El docente les hace saber que se les va a entrega material concreto como:</p> <p>Bloques lógicos, cuentas y animalitos de plástico para que lo exploren libremente y jueguen con ellos.</p> <p>Luego se les preguntará ¿Cómo pueden agrupar estos materiales?</p> <p>Se les pedirá que utilicen sus propias estrategias para agrupar de acuerdo al tamaño de los objetos.</p> <p>Una vez realizado las agrupaciones se les pide que cuenten ¿Cuántos materiales tienen en cada grupo?</p> <p>Dibujan en sus hojas el grupo que formaron y que más les gustó.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Juego</p> <p>Dados</p> <p>Cuadrícula</p> <p>Plumones</p> <p>Cuentas</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Animales de plástico</p> <p>Papel bond</p>	60´
CIERRE	<p>El docente realiza el proceso metacognitivo:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Cuántos materiales tuvieron en sus grupos? ¿Fue fácil contar hasta 10 materiales? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “el barco se hunde”? ¿Cómo se sintieron?</p>	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 03

ESTUDIANTE	ITEMS		Agrupar material en concreto cantidades hasta 10.		Expresa con su propio lenguaje cantidades hasta 10.		Participa cumpliendo las reglas del juego motor "invasión de colores".		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO			
01	X		X		X				
02	X		X		X				
03	X			X	X				
04	X		X		X				
05	X			X		X			

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOBRE DE I. E. I. : N° 565-Chulipampa
1.2. ÁREA : Matemática
1.3. EDAD : 5 años
1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
1.5. FECHA : 04/05/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
2.2. SESIÓN N° : 04
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Expreso cuantificadores muchos y pocos.
2.4. DURACIÓN : 90´

III. PRODUCTO:

Que los niños y las niñas de cinco años expresan comparaciones; mucho y poco.

IV. APREDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Cuantificadores	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho” y “poco”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, luego muestro la siguiente situación: Hace un momento en que llegué vi algo en la loza deportiva, hay dos tapers y bloques lógicos derramados en el piso quiero que ustedes me ayuden a guardar esos materiales y me digan al final ¿Cuántos bloques lógicos encontraron de cada color?	Bloques lógicos	20´

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
	<p>Salimos de manera ordenada a la loza deportiva para que puedan observar lo que hay, y luego pregunto, ¿Qué observan niños? ¿Por qué habrán dejado? ¿Qué más observan? ¿Qué tienen dentro? ¿Cómo ordenaremos estas figuras geométricas? ¿Ambos tapers tienen la misma cantidad de figuras geométricas? ¿Cuántas figuras geométricas de color rojo tienen este taper? Y ¿Cuántas figuras geométricas de color azul tienen el otro taper?</p> <p>Hago saber que hoy van a expresar la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones de mucho y poco.</p>		
DESARROLLO	<p>Hoy tenemos que jugar con el juego de mesa “Los granjeros” ¿Quieren saber cómo se juega? Pego el cartel donde está todo sobre el juego. ¿Qué observan? ¿Cómo se jugará? Leo y presento los materiales que vamos a utilizar, las reglas de juego. Los estudiantes exploran el material del juego. Hacemos una muestra a modo de explicación para la ejecución del juego. Inician a jugar de acuerdo a las reglas de juego. Se repite de dos a tres veces. Los niños y la niña mencionan, cómo jugaron a los granjeros. El docente menciona que les va a entregar dos tipos de materiales como dos tablas de diferentes tamaños, cuentas y animales de plástico, para que puedan jugar solos. Luego pregunto ¿Cómo podemos ordenar estos juegos sobre las tablas? Se les pedirá que utilicen sus propias estrategias para colocar los objetos sobre las tablas. Pedimos a los niños que nos mencionen la cantidad de objetos que hay sobre cada tabla. Dibujan en sus hojas muchos y pocos de acuerdo a lo que colocaron sobre su tabla. Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palotes y lo representan simbólicamente. En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Juego</p> <p>Tablas Cuentas Animales de plástico Papel Lápices de color</p>	60´
CIERRE	<p>El docente realiza el proceso metacognitivo: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué cantidad de cuentas o animales hubo sobre cada tabla? ¿Fue fácil aprender a dónde hay muchos o pocos? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “con telas”? ¿Cómo se sintieron?</p>	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 04

ESTUDIANTE	ITEMS		Agrupar material concreto donde haya muchos y pocos.		Expresa con su propio lenguaje de cantidades de muchos y pocos.		Participa activamente en el desarrollo del juego de los granjeros.		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO			
01	X		X		X				
02	X		X		X				
03	X		X		X				
04	X		X		X				
05	X		X		X				

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE I. E. I. : N° 565-Chulipampa
1.2. ÁREA : Matemática
1.3. EDAD : 5 años
1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
1.5. FECHA : 31/05/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
2.2. SESIÓN N° : 05
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Expresamos los números ordinales.
2.4. Duración : 90´

III. PRODUCTO:

Que los niños y las niñas de cinco años expresen el orden de acciones de su vida diaria.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS.

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, luego muestro la siguiente situación: Pido a los estudiantes que se ordenen, pueden tomar criterios de talla o edad. Responden a las preguntas, ¿Quién está adelante? ¿Quién le	Estudiantes Preguntas	10´

Momento	Estrategia	Recurso	Tiempo
	<p>sigue? ¿Quién está al final? El que está adelante, ¿En qué puesto está?</p> <p>Les hago saber que hoy “Expresamos los números ordinales” recordamos nuestras normas de convivencia, que tenemos en el aula.</p>		
DESARROLLO	<p>Se les hace saber a los estudiantes que hoy aprenderán un juego de mesa “Carrera de animales”</p> <p>Alguna vez vieron carrera de animales, ¿Quién gana en carrera?, hoy tenemos una carrera de los mismos, para esto presento en un papelote el juego, leo y muestro los materiales a utilizar luego las reglas.</p> <p>Exploran los materiales, en seguida se les explica y se indica la manera de jugar mediante un ejemplo.</p> <p>Se define el orden en que jugarán, e inicia el juego por turnos. Se repite entre dos a tres veces el juego y luego mencionan qué animalito llegó en primer, segundo...y quinto lugar.</p> <p>Mencionan lo que jugaron.</p> <p>En la loza deportiva corren los estudiantes y mencionan en el orden que llegaron.</p> <p>Se les distribuye los animales de plástico.</p> <p>Exploran y juegan de manera libre.</p> <p>Pregunto ¿Cómo pueden ordenar los animalitos que tienen en la mano?</p> <p>Deciden por la manera en que ordenarán los animales.</p> <p>Utilizan su propia estrategia para ordenar los animales de plástico.</p> <p>Mencionan en el orden que ubicaron a los animales.</p> <p>En su hoja de consigna plasman en un gráfico el orden de lo que más les gusto de la actividad.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Juego</p> <p>Loza</p> <p>Animales de plástico</p> <p>Hoja de consigna</p> <p>Lápices de colores.</p>	70´
CIERRE	<p>Proceso metacognitivo:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Fue fácil saber el orden? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “los grajeros”? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Lista de cotejo</p>	10´

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 05

ESTUDIANTE \ ITEMS	Ordena hasta el quinto lugar objetos		Expresa los números ordinales hasta el quinto lugar.		Participa cumpliendo las reglas del juego de mesa "carrera de animales".		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X			X	X		
04	X		X		X		
05	X			X	X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E : N°565-Chulipampa
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 05 años
 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
 1.5. FECHA : 01 de junio de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL RPOYECYO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
 2.2. SESIÓN N° : 06
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Este pesa más que o este menos que”
 2.4. DURACIÓN : 90’

III. PRODUCTO

Que los estudiantes expresen el peso de dos objetos con palabras este pesa más que o este menos que.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Masa	Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, en seguida les hago saber de la siguiente situación problemática: Se les muestra dos objetos donde uno será de mayor peso que el otro pregunto, ¿Cómo se llaman estos objetos? ¿Son del mismo tamaño? ¿Pueden moverlo a otro lugar? ¿Por qué no se puede mover el otro? Les hago saber que el día de hoy vamos a comparar el peso de dos objetos, usando palabras “este pesa más que” o “este pesa menos que”	Balde con agua y otro vacío Preguntas	10’

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
DESARROLLO	<p>Menciono que para saber algo que pese más o menos que otro se necesita un instrumento, por lo tanto, vamos a jugar el juego de mesa denominado “¡A pesar!” se les muestra en un papelote, donde se describe los materiales, los pasos a seguir del juego y lo que pretendemos lograr con el juego.</p> <p>Se procede a jugar con la balanza donde cada niño tiene un objeto y coloca en la balanza y observa la inclinación hacia el lado del objeto de mayor peso.</p> <p>Mencionan los niños y la niña lo que jugaron, cómo jugaron. Guardamos el juego en un lugar del aula donde podamos jugar en el futuro.</p> <p>Se les distribuye material concreto (animales de plástico) exploran y juegan de manera libre, luego se les pregunta ¿Qué animal pesa menos o más que el otro? Se les escucha y observa lo que realicen los estudiantes.</p> <p>Los niños deben de mencionar la comparación de masa entre dos objetos, con las palabras este pesa más que o menos que.</p> <p>En su hoja de consigna representan pictóricamente lo que más les gustó teniendo en cuenta el peso de los objetos.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos y los simbolizan.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Papelote</p> <p>Balanza</p> <p>Animales de plástico</p> <p>Hoja de consigna</p> <p>Lápices de colores</p>	70´
CIERRE	<p>Proceso metacognitivo:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron?</p> <p>¿Fue fácil saber cuál pesa más o menos? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “¡A pesar!”?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 06

ITEMS ESTUDIANTE	Compara dos y este o menciona más o menos que.		Expresa el peso de dos objetos e indica cual pesa más o menos.		Participa cumpliendo las reglas del juego de mesa “¡A pesar!”.		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X		X		X		
04	X		X		X		
05	X		X		X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E : N°565-Chulipampa
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 05 años
 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
 1.5. FECHA : 07 de junio de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL RPOYECYO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
 2.2. SESIÓN N° : 07
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Adición”
 2.4. DURACIÓN : 90´

III. PRODUCTO

Que los estudiantes identifiquen acciones de agregar hasta cinco objetos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Adición	Identifica cantidades y acciones de agregar objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, en seguida les hago saber de la siguiente situación problemática: La niña de tres años encontrado objetos y quiere que le ayudemos a identificar cuántas cuantos objetos encontró. Para esto se les hace saber que la niña ha guardado en una cajita, se les muestra la cajita, pregunto:	Situación Caja Cuentas	10´

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
	<p>¿Qué habrá en esta cajita? ¿Quieren verlo? ¿Qué es? ¿De qué colores son? ¿Qué debemos de hacer para saber, cuántas cuentas encontró? ¿Cómo hacemos? Les hago saber que hoy aprenderemos a “Adicionar”</p>		
DESARROLLO	<p>Para aprender a adicionar lo vamos a hacer mediante un juego de mesa denominado “Círculos sabios” se les muestra en un papelote, donde se describe los materiales, las reglas a seguir del juego y lo que pretendemos lograr con el juego. Se procede a jugar con los círculos y las pinzas de ropa de dos grupos de seis de diferente color. Mencionan los niños y la niña lo que jugaron, cómo jugaron. Guardamos el juego en el lugar de juegos tranquilos para poder jugar en un momento de juego libre. Se les distribuye material concreto (cuentas) exploran y juegan de manera libre, luego se les pregunta ¿Cómo podemos sumar cuentas? Se les escucha y observa lo que realicen los estudiantes. Los niños deben de mencionar los pasos que siguieron para realizar una suma con cuentas. En su hoja de consigna representan pictóricamente lo que más les gustó de la adición. Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos y los simbolizan. En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Papelote Círculos o troquel Pinzas de ropa Hoja de consigna Lápices de colores</p>	90´
CIERRE	<p>Proceso metacognitivo: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Fue fácil sumar? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “círculos sabios”? ¿Cómo se sintieron?</p>	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 07

ESTUDIANTE \ ITEMS	Identifica cantidades con material concreto.		Agrega en situaciones lúdicas con soporte concreto.		Participa cumpliendo las reglas del juego de mesa "círculos sabios".		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X		X		X		
04	X		X		X		
05	X			X	X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E : N°565-Chulipampa
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 05 años
 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
 1.5. FECHA : 09 de junio de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL RPOYECYO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
 2.2. SESIÓN N° : 08
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “largo-corto”
 2.4. DURACIÓN : 90’

III. PRODUCTO

Que los estudiantes expresen el criterio que utilizaron al ordenar 5 objetos de largo a corto.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Longitud	Expresa el criterio para ordenar hasta 5 objetos de largo a corto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, en seguida les hago saber de la siguiente situación problemática: se les muestra caja conteniendo cuerdas de diferentes longitudes, luego se les pregunta, ¿Qué observan? ¿De qué colores son? ¿Son del mismo tamaño? ¿Cómo podemos saber? pueden ayudarme a ver la distancia de las cuerdas. Les hago saber que el día de hoy vamos a expresar si el objeto es “Largo o corto”	Situación Caja Cuerdas	10’

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
DESARROLLO	<p>Para poder identificar y expresar la distancia de largo o corto lo vamos a hacer mediante un juego de mesa denominado “Bingo de distancia” se les muestra en un papelote, donde se describe los materiales, las reglas a seguir del juego y lo que pretendemos lograr con el juego.</p> <p>Se procede a jugar con las diferentes fichas del bingo como las cartillas y cuentas que deben de tener cada uno de los estudiantes.</p> <p>Una vez repetido de dos veces el juego se les invoca a los niños y la niña lo que mencionen lo que jugaron, cómo jugaron. Guardamos el juego en el lugar de juegos tranquilos para poder jugar en una próxima oportunidad en el momento de juego libre.</p> <p>Se les distribuye tiras de dimensiones diferentes, donde los estudiantes juegan de manera libre, en seguida el docente menciona que cada estudiante debe de escoger cinco tiras, luego pregunto, ¿Todos son del mismo tamaño? ¿Cómo son los tamaños? ¿Qué tamaños son? ¿Pueden ordenar las tiras según su tamaño?</p> <p>Los niños deben de mencionar los pasos que siguieron para ordenar las tiras de acuerdo a su tamaño.</p> <p>En su hoja de consigna representan pictóricamente lo que más les gustó de lo realizado.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos y los simbolizan.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Juego</p> <p>Cartilla</p> <p>Fichas</p> <p>Cuentas</p> <p>Tiras de diferentes longitudes</p> <p>Hoja de consigna</p> <p>Lápiz</p>	90´
CIERRE	<p>Proceso metacognitivo:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron?</p> <p>¿Fue fácil identificar objetos cortos o largos?</p> <p>¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “Bingo de distancia”? ¿Cómo se sintieron?</p>	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO N° 08

ESTUDIANTE	Identifica cantidades de cinco objetos.		Expresa el criterio usado al ordenar 5 objetos de largo a corto.		Participa cumpliendo las reglas del juego de mesa "Bingo de distancia".		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X		X		X		
04	X		X		X		
05	X		X		X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E : N°565-Chulipampa
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 05 años
 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
 1.5. FECHA : 14 de junio de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL RPOYECYO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
 2.2. SESIÓN N° : 09
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Grosso - delgado”
 2.4. DURACIÓN : 90´

III. PRODUCTO

Que los estudiantes expresen el grosor de los objetos grueso o delgado.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Grosor	Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de grueso a delgado.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, en seguida presento la siguiente situación problemática: Menciono que hay un grupo de objetos en un lugar del aula (sólidos geométricos, tarros de diferente grosor, plumón y lápiz) para esto les invito a observar, pregunto ¿Qué ven? ¿Todos son iguales? ¿Cómo son? ¿Cómo lo ordenaríamos? ¿Por qué ordenaron así? Les hago saber que el día de hoy vamos a ordenar objetos de “grosso a delgado”.	Sólidos geométricos Tarros de diferente grosor Plumón Lápiz	10´

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
DESARROLLO	<p>Para poder ordenar y expresar cómo ordenaron los objetos según su grosor lo haremos con un juego de mesa denominado “Loto” se les muestra en un papelote, donde se describe los materiales, las reglas a seguir del juego y lo que pretendemos lograr con el juego.</p> <p>Se procede a jugar el docente monitorea lo que están realizando los estudiantes y lograr lo que se predeterminó.</p> <p>Una vez repetido de dos veces el juego se les invoca a los niños y la niña lo que mencionen lo que jugaron, cómo jugaron. Guardamos el juego en el lugar de juegos tranquilos para poder jugar en una próxima oportunidad en el momento de juego libre. Se le distribuye a cada estudiante plastilina para que puedan explorar de manera libre, en seguida se les pregunta ¿Qué material están utilizando? ¿Son iguales? ¿Tienen el mismo grosor? ¿Cómo harían para que sea de diferente grosor? Se les orienta para que soben con la mano sobre la mesa de tal forma que todos sean diferentes, ¿Cómo harían para ordenar según su grosor sus plastilinas? Se les deja que lo realicen de manera autónoma, se les indica que van bien, una vez culminada mencionan cómo lo hicieron.</p> <p>En su hoja de consigna representan pictóricamente lo que más les gustó de lo realizado.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos y los simbolizan.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Juego</p> <p>Plastilina</p> <p>Hoja de consigna</p> <p>Lápiz</p>	90´

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
CIERRE	Proceso metacognitivo: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Fue fácil identificar objetos cortos o largos? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “Loto”? ¿Cómo se sintieron?	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTO:

LISTA DE COTEJO N° 09

ITEMS ESTUDIANTE	Expresa el criterio que utiliza para ordenar objetos.		Ordena hasta cinco objetos de grueso a delgado.		Participa cumpliendo las reglas del juego de mesa “el loto”.		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X		X		X		
04	X		X		X		
05	X		X		X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E : N°565-Chulipampa
 1.2. ÁREA : Matemática
 1.3. EDAD : 05 años
 1.4. DOCENTE : Hubert Alberto Molina Vicerrel
 1.5. FECHA : 16 de junio de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL RPOYECYO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016
 2.2. SESIÓN N° : 10
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Antes-después”
 2.4. DURACIÓN : 90´

III. PRODUCTO

Que los estudiantes expresen la duración de un suceso usando palabras, antes o después.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
			5 años
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Tiempo	Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones antes o después.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	Saludo a los niños y niñas presentes, recordamos nuestras normas de convivencia, en seguida les hago saber de la siguiente situación problemática: De una caja sorpresa saco una muñeca y su ropa, pregunto ¿Qué observan? ¿Qué harían con la muñeca y su ropa? ¿Cómo lo harían? Luego mencionan cómo lo hicieron, entre las medias y zapato ¿Cuál fue antes y después? Hoy vamos a usar las palabras “Antes y después”	Muñeca Vestido	10´

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
DESARROLLO	<p>Para poder usar las palabras antes y después vamos a hacer mediante un juego de mesa denominado “tarjetas temporales” se les muestra en un papelote, donde se describe los materiales, las reglas a seguir del juego y lo que pretendemos lograr con el juego.</p> <p>Se procede a jugar teniendo en cuenta las reglas en donde no haya quedado claro se explica la manera correcta de realizar el juego.</p> <p>Una vez repetido de dos veces el juego se les invoca a los niños y la niña lo que mencionen lo que jugaron, cómo jugaron. Guardamos el juego en el lugar de juegos tranquilos para poder jugar en una próxima oportunidad en el momento de juego libre.</p> <p>Se le distribuye a cada estudiante una lámina impresa con figuras donde tienen que recortar para luego ordenar teniendo en cuenta la imagen que va antes y después, para esto pregunto ¿Qué imágenes tienen? ¿Qué tienes que hacer para saber cuál es antes y después? ¿Cómo pueden ordenar donde observemos el antes y después?</p> <p>Los niños deben de mencionar los pasos que siguieron para identificar el antes y después y finalmente mencionan con seguridad cuando se usa la palabra antes y después. ¿Estás seguro que lo hiciste? ¿Cómo sabes que es así?</p> <p>En su hoja de consigna representan pictóricamente lo que más les gustó de lo realizado.</p> <p>Cuenta y representa la cantidad de objetos que dibujaste en cada grupo, con palitos y los simbolizan.</p> <p>En asamblea exponen lo que hicieron.</p>	<p>Juego</p> <p>Cartas</p> <p>Tablero</p> <p>Tijera</p> <p>Material impreso</p> <p>Hoja de consigna</p> <p>Lápiz</p>	90´

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
CIERRE	Proceso metacognitivo: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Fue fácil identificar objetos cortos o largos? ¿O fue difícil? ¿Les gustó el juego “Tarjetas temporales”? ¿Cómo se sintieron?	Lista de cotejo	10´

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO N° 10

ITEMS ESTUDIANTE	Expresa la duración de eventos.		Usa palabras de acuerdo a la acción antes o después.		Participa cumpliendo las reglas del juego de mesa “tarjetas temporales”.		Observaciones.
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
01	X		X		X		
02	X		X		X		
03	X		X		X		
04	X		X		X		
05	X		X		X		

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2015) *Fascículo de Matemática: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Metrocolors S. A.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima. Metrocolors S. A.

DIARIOS REFLEXIVOS

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 05/04/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa - dominó”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:01

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque fue planificado con anticipación.

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

No

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, utilicé los materiales que eran apropiados de acuerdo al nivel.

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

Sí, porque la lista de cotejo contiene el indicador a lograr en la sesión.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 06/04/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – el loto”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:02

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque las sesiones son elaboradas, luego vistos por la acompañante.

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

Sí, en la ejecución porque la imagen no estuvo explícita para el juego.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales fueron los más adecuados porque así se consideró en la asesoría.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 03/05/2016

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – invasión de colores”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:03

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

No, porque en un momento no utilicé bien los materiales a utilizar.

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

No, Porque seguí los pasos de la estrategia y los niños se mostraron participativos.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

No. Porque por algunas reacciones imprevistas en el aula.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 04/05/2016

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – los grajeros”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:04

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

No, porque en un momento no utilicé bien los materiales a utilizar.

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

No, porque seguí los pasos de la estrategia.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, Porque se previó con anticipación a la sesión.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 31/05/2016

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – carrear de animales”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:05

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque la sesión fue preparada con antelación y de manera reflexiva.

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

No, porque seguí los pasos de la estrategia; hice una lectura clara para que los niños entiendan las instrucciones del juego.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales utilizados fueron pertinente para la sesión y los estudiantes.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 01/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – a pesar”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:06

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque la sesión es elaborada, luego vistos por la acompañante.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales de la estrategia y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales utilizados fueron pertinentes y parte de ellos del Ministerio de Educación.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 07/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – círculos sabios”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:07

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales del juego.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales utilizados tienen su valor didáctico y el propósito de la sesión.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 09/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – bingo de distancia”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:08

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.

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

No, porque el juego fue pertinente para la edad de los niños.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales sí fueron pertinentes para los estudiantes y el logro del indicador propuesto para la sesión de aprendizaje.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 14/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa - loto”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:09

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.

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

No, Porque se presentó los aspectos inherentes al juego.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales utilizados fueron pertinente para la sesión y los estudiantes.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: Chulipampa, 16/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 565

1.3 Título del trabajo de investigación:

Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “Juegos de mesa – tarjetas temporales”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:10

1.6 Docente participante: Hubert Alberto Molina Vicerrel

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

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

Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales del juego de mesa planificado para la actividad.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, los materiales sí fueron pertinentes para los estudiantes y el logro del indicador propuesto para la sesión de aprendizaje.

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

Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.

**LISTA DE COTEJO DE ENTRADA, PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA, ACTÚA Y PIENSA
MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.**

Título del trabajo de investigación: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

Investigador: Hubert Alberto Molina Vicerrel

Área: Matemática

Edad de los niños: 05 años

Fecha: 15/03/2016

Estudiantes	INDICADORES																				Calificativo	
	Agrupa objetos con un solo criterio-color y expresa la acción realizada.		Agrupa objetos con un solo criterio – tamaño y expresa la acción realizada.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho” y “poco”		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.		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 agregar objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Expresa el criterio para ordenar hasta 5 objetos de largo a corto.		Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de grueso a delgado.		Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones antes o después.			
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No		
01	x			x	x			x		x			x	x			x		x		x	
02		x	x		x			x		x			x	x			x		x		x	
03		x		x		x		x		x			x		x		x		x		x	
04		x		x		x		x		x			x		x		x		x		x	
05		x		x		x		x		x			x		x		x		x		x	

**LISTA DE COTEJO DE SALIDA, PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA, ACTÚA Y PIENSA
MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.**

Título del trabajo de investigación: Aplicación de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016

Investigador: Hubert Alberto Molina Vicerrel

Área: Matemática

Edad de los niños: 05 años

Fecha: 17/06/2016

Estudiantes	INDICADORES																				Calificativo
	Agrupa objetos con un solo criterio-color y expresa la acción realizada.		Agrupa objetos con un solo criterio – tamaño y expresa la acción realizada.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho” y “poco”		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.		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 agregar objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Expresa el criterio para ordenar hasta 5 objetos de largo a corto.		Expresa el criterio para ordenar hasta cinco objetos de grueso a delgado.		Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones antes o después.		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
01	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		
02	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		
03	x		x			x	x			x		x		x			x			x	
04		x	x			x	x		x		x		x		x		x		x		
05		x	x			x	x			x		x			x			x		x	

MATRIZ N° 01

MATRIZ DE LAS 10 SESIONES APLICADAS COMO PARTE DEL PLAN DE ACCIÓN, PARA MEJORAR MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA.

La aplicación de la estrategia de juegos de mesa desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-districto de Hualgayoc, provincia Hualgayoc-Cajamarca.

SESIÓN	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
N° 01	Observación de la situación problemática. Preguntas de saberes previos.	Descripción del juego de mesa “Dominó” Juego. Preguntas. Dibujo. Asamblea.	Metacognición mediante preguntas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 02	Observación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “El loto” Pregunta. Dibujo. Asamblea.	Metacognición mediante preguntas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 03	Saludo. Observación de la situación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “invasión de colores” Juego. Manipulación de material concreto. Representación. Asamblea.	Metacognición mediante preguntas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 04	Saludo. Observación de la situación. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “Los grajeros” Juego. Preguntas. Representación. Asamblea.	Metacognición mediante preguntas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 05	Saludo. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “Carrera de animales” Juego. Preguntas. Exploran material concreto. Verbalizan. Representación. Asamblea.	Metacognición mediante preguntas. Aplicación de la lista de cotejo.

SESIÓN	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
N° 06	Saludo. Observación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “A pesar” Juego. Preguntas. Verbalización. Representación. Asamblea.	Preguntas metacognitivas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 07	Saludo. Observación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “Círculos sabios” Juego. Preguntas. Verbalización. Representación. Asamblea.	Preguntas metacognitivas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 08	Saludo. Observación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “Bingo de distancia” Juego. Uso de material concreto. Preguntas. Verbalización. Representación. Asamblea.	Preguntas metacognitivas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 09	Saludo. Observación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “Loto” Juego. Preguntas. Representación. Asamblea.	Preguntas metacognitivas. Aplicación de la lista de cotejo.
N° 10	Saludo. Observación. Preguntas. Propósito de la sesión.	Descripción del juego de mesa “tarjetas temporales” Juego. Ordenar. Representar. Asamblea.	Preguntas metacognitivas. Aplicación de la lista de cotejo.
Sistematización.	7 sesiones contienen saludo, observación y propósito.	Las 10 sesiones presentaron descripción, juego, representación y asamblea.	En las 10 sesiones se evaluó con la metacognición y lista de cotejo.

MATRIZ N° 02

Aplicación de la estrategia de la investigación acción: La aplicación de la estrategia de juegos de mesa desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-districto de Hualgayoc, provincia Hualgayoc-Cajamarca.

Sesión	Juegos de mesa.																				Total	
	Indicadores.																				Sí %	No%
	Se preparó el material para la sesión de aprendizaje.	Se desplaza de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia.	Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible.	Se empleó materiales y recursos educativos de acuerdo a los aprendizajes esperados.	La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de los juegos matemáticos.	Se eligió el juego matemático de acuerdo a la edad de los niños y niñas.	Se motivó a los niños y niñas al presentar el juego matemático.	Presentó el juego matemático con imágenes de acuerdo a lo que dice el texto.	Se presentó el juego matemático utilizando material de acuerdo a lo que trata.	Se ha planteado preguntas para que los niños y niñas predigan de qué juego se trata.	Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada las reglas del juego.	Se interactuó con entusiasmo al realizar el juego manteniendo motivados a los niños y niñas.	Hace recordar las reglas de juego matemático cuando sea necesario.	Se realiza el juego matemático con los niños y niñas dos o tres veces.	Se sigue las fases de la matemática (vivencial, concreta, gráfica y simbólica) durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	Se realiza la comprensión de la situación problemática.	Se da oportunidad para busquen sus estrategias y las ejecuten frente a la situación problemática planteada	Se cumple con la reflexión de la situación problemática durante el desarrollo de la sesión se aprendizaje	Se permite que los niños y niñas puedan expresar sobre lo realizado durante el juego en forma libre y espontánea.	Se Realizó el proceso metacognitivo en los estudiantes, frente a la estrategia de los juegos matemáticos.		
01	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No	Sí	Sí	75	25
02	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
03	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
04	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
05	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
06	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	95	5
07	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	90	10
08	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	95	5
09	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	90	10
10	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
Sí	10	10	9	8	10	10	9	9	9	10	10	9	10	9	8	8	9	8	9	10		
No	0	0	1	2	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	2	2	1	2	1	0		
Sí %	100	100	95	90	100	100	95	95	95	100	100	95	100	95	90	90	95	90	95	100		
No %	0	0	5	10	0	0	5	5	5	0	0	5	0	5	10	10	5	10	5	0		

El 95% de los juegos de mesa cumple con el desarrollo de la competencia matemática, durante la ejecución de la actividad pedagógica del docente de aula.

MATRIZ N° 03

Análisis de diarios reflexivos.

SESIÓN N°	Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
01	Sí, porque fue planificado con anticipación.	No	Sí, utilicé los materiales que eran apropiados de acuerdo al nivel.	Sí, porque la lista de cotejo contiene el indicador a lograr en la sesión.	Que tenemos que tener mucha creatividad para superar las dificultades.
02	Sí, porque las sesiones son elaboradas, luego vistos por la acompañante.	Sí, en la ejecución porque la imagen no estuvo explícito para el juego.	Sí, los materiales fueron los más adecuados porque así se consideró en la asesoría.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	Tener cuidado con las imágenes que se presentan, deben intrínsecos con el juego.
03	No, porque en un momento no utilicé bien los materiales a utilizar.	No	No. Porque por algunas reacciones imprevistas en el aula.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	Que tenemos que tener mucha creatividad para superar las dificultades.
04	No, porque en un momento no utilicé bien los materiales a utilizar.	No	Sí, Porque se previó con anticipación a la sesión.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	Que algunas veces no sólo nos preocupemos por el logro del indicador, sino de la competencia a lograr en el área.
05	Sí, porque la sesión fue preparada con antelación y de manera reflexiva.	No	Sí, los materiales utilizados fueron pertinente para la sesión y los estudiantes.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	Que los procesos didácticos del enfoque de resolución de problema se logran paulatinamente.
06	Sí, porque la sesiones son elaboradas, luego vistos por la acompañante.	No	Sí, los materiales utilizados fueron pertinentes y parte de ellos del MED.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	La representación matemática se logra poco a poco.
07	Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.	No	Sí, los materiales utilizados tienen su valor didáctico y el propósito de la sesión.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	La motivación tiene que ser de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños.

SESIÓN N°	Pregunta 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	Pregunta 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	Pregunta 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Pregunta 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	Pregunta 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
08	Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.	No	Sí, los materiales sí fueron pertinentes para los estudiantes y el logro del indicador propuesto para la sesión de aprendizaje.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	Debemos de tener mucho cuidado con los procesos pedagógicos.
09	Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.	No	Sí, los materiales utilizados fueron pertinente para la sesión y los estudiantes.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	Realizar la acción reflexiva en los estudiantes relacionado con lo que se pretende en la sesión.
10	Sí, porque fue planificada teniendo en cuenta los estudiantes de nivel inicial.	No	Sí, los materiales sí fueron pertinentes para los estudiantes y el logro del indicador propuesto para la sesión de aprendizaje.	Sí, porque el instrumento de evaluación considera el indicador a lograr en la actividad.	El manejo del tiempo es cuestión de experiencia y determinación de los procesos pedagógicos.
Sistematización	Sí: 08 No: 02	Sí: 01 No: 09	Sí: 09 No: 01	Sí: 10 No: 00	Sí No

MATRIZ N° 04

PROCESAMIENTO DE EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 565, CHULIPAMPA - HUALGAYOC, 2016.

La implementación de estrategias de juegos de mesa para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, mejora el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 565 de Chulipampa-Hualgayoc, 2016.

Área: Matemática

Edad: 5 años

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en porcentaje de la evaluación de entrada y salida.				Resultados en porcentaje de la evaluación de entrada y salida.			
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas																											
Indicador	Agrupa objetos con un solo criterio-color y expresa al acción realizada		Agrupa objetos con un solo criterio-tamaño y expresa al acción realizada		Expresa de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje		Expresa la comparación de dos cantidades de objetos mediante las expresiones mucho y poco		Expresa en forma oral los números ordinales en contexto de su vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando		Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras este pesa más que o menos que		Identifica cantidades y acciones de agregar objetos en situaciones lúdica con soporte concreto		Expresan el criterio para ordenar hasta 5 objetos de largo de corto		Expresan el criterio para ordenar hasta 5 objetos de largo de corto		Expresa la duración de eventos usando las palabras en acciones de antes y después		Entrada		Salida		Entrada		Salida	
	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida
1	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	3	7	10	0	30	70	100	0
2	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	3	7	10	0	30	70	100	0
3	No	Sí	No	Sí	No	No	No	Sí	No	No	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	No	No	No	0	10	6	4	0	100	60	40
4	No	No	No	Sí	No	No	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	0	10	8	2	0	100	80	20
5	No	No	No	Sí	No	No	No	Sí	No	No	No	Sí	No	No	No	Sí	No	No	No	No	0	10	4	6	0	100	40	60
f ₁ Sí	1	3	1	5	2	2	0	5	0	3	0	5	2	4	0	5	0	3	0	3								
h ₁ Sí	20	60	20	100	40	40	0	100	0	60	0	100	40	80	0	100	0	60	0	60								
f ₁ No	4	2	4	0	3	3	10	0	5	2	5	0	3	1	5	0	5	2	5	2								
h ₁ No	80	40	80	0	60	60	100	0	100	40	100	0	60	20	100	0	100	40	100	40								

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Foto N° 01



Estudiantes listos para la agrupación de huellas según sus colores.

Foto N° 02



Desarrollo del juego de manera conjunta docente y estudiantes.

Foto N° 03



Contabilización del material del juego y determinar mucho-pocos.

Foto N° 04



Concretización del juego, donde se identifica el peso de cada objeto según la balanza.

FOTO N° 05



Niño realizando parte del juego, círculos mágicos.

FOTO N° 06



Estudiante ganador en una de las jugadas del juego de mesa “Bingo de distancias”

FOTO N° 07



Estudiantes jugando loto, de acuerdo al grosor de la imagen.

FOTO N° 08



Estudiantes jugando con las tarjetas temporales.



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 10:00 a.m. horas del día 25 de AGOSTO del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente DR. CESAR ENRIQUE ALVAREZ IPARRAGUIRE
2. Secretario: Docente LIC. CONSTANTE ROSARIO CARRANZA SANCHEZ
3. Vocal: Docente M.CS. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMAN

Y en calidad de asesor el docente: Mg. JOSE ROLANDO VASQUEZ BARBOZA

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

LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACCIÓN Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 565, CHULIPANPA - HUALGAYOC, 2016

Presentado(a) por: HUBERT ALBERTO MOLINA VICERREI, 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: 68 PUNTOS

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

Siendo las 11:00 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, 25 de AGOSTO del 2017.

Presidente

Secretario

Vocal



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: HUBERT ALBERTO MOLINA VICERREL

DNI /Otros N°: 41851502

Correo electrónico: huamovi_81@hotmail.com

Teléfono: 976 2444 35

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: LOS JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA ACTÚA Y PIENSA

MAEMÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS I.E.N° 565-CHULLIYAMPA-HUOLGAYOC, 2016

Asesor: Dr. JOSÉ ROLDANDO VÁSQUEZ BARBOSA

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

04 / 12 / 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.