



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE TRABAJO EN EQUIPO, PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 615, NUEVO VAQUERÍA, CHADÍN – CHOTA, 2016.

Para optar el Título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Dilmer Idrogo Cubas

Asesor:

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
DILMER IDROGO CUBAS
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE TRABAJO EN EQUIPO, PARA
LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN
SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN
ESTUDIANTES DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 615, NUEVO VAQUERÍA,
CHADÍN - CHOTA, 2016.

Para optar el Título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Dilmer Idrogo Cubas

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Alvarez Iparraguirre
Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez
Secretario

M.Cs. Carlos Enrique Moreno Huamán
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Mis queridos padres Segundo Isauro y Zulema, mi hermano Udilson quienes con su comprensión, cariño y esfuerzo me brindan su apoyo incondicional, sembrando en mi ideas de superación y progreso para lograr el anhelo que hoy alcanzo

Dilmer

AGRADECIMIENTOS

Doy infinitas gracias de manera muy especial a Dios por haberme concedido la vida y la salud por guiarme por el camino del bien. A sí mismo a la Universidad Nacional de Cajamarca y a la plana docente del programa de segunda especialidad en Educación Inicial por brindarme la oportunidad de forjar mis conocimientos y enriquecer el quehacer educativo en el Nivel de Educación Inicial. Además hago mi extensivo agradecimiento al profesor asesor Elmer Luis Pisco Goicochea quien con su paciencia me ha orientado en el desarrollo del presente trabajo de Investigación Acción.

A la acompañante pedagógica profesora Sélfida Cruzado Cercado quien con su experiencia como docente en el Nivel Inicial asesoró en el diseño y desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitiendo la crítica reflexiva en la reconstrucción y el plan de acción de la práctica pedagógica logrando resultados eficientes en los estudiantes y concluir el presente trabajo de investigación acción con éxito.

El autor

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos.....	v
Índice general	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras o gráficos	ix
Resumen y palabras clave.....	x
Abstract.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno socio cultural	4
1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	5
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	7
3.1. Marco teórico	7
3.2. Marco conceptual	21
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
4.1. Tipo de investigación	22
4.2. Objetivos	22
4.2.1. Objetivo del proceso de la Investigación Acción	22
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica.....	23
4.3. Hipótesis de acción.....	24
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora.....	24
4.5. Población y muestra de la investigación	24
4.6. Instrumentos	24
A. Instrumentos de enseñanza	24
B. Instrumentos de aprendizaje	26
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	26
5.1. Matiz del Plan de Acción	27
5.2.Matriz de evaluación	29
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	31
6.1. Presentación de los resultados y tratamiento de la información.....	31

6.2. Triangulación.....	40
6.3. Lecciones aprendidas	41
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	42
7.1. Matriz de difusión	42
CONCLUSIONES.....	43
SUGERENCIAS.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	47
Anexo 02 Instrumentos de recolección de información de diagnóstico.....	52
Anexo 03 Matrices de presentación de resultados.....	60
Anexo 04 Planes de sesiones de aprendizaje e instrumentos de recolección de información y evidencias fotográficas.	72
Anexo 05 Autorización de publicaciones fotográficas.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01 Discusión de Sesiones de Aprendizaje	31
Tabla N°02 Número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción	32
Tabla N° 03 Discusión de diarios reflexivos	34
Tabla N°04 Resultados de aprendizaje de la lista de cotejo de entrada y salida, según número de estudiantes	36
Tabla N° 05 Logros de aprendizaje en cada sesión, según número de estudiantes.....	37

ÍNDICE DE FIGURAS O GRÁFICOS

Gráfico N° 01 Estrategias más utilizadas en cada momento de la sesión desarrolladas	31
Gráfico N°02 Ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción	33
Gráfico N°03 Número de sesiones de aprendizaje en las que se cumplieron los diarios reflexivos.....	35
Gráfico N°04 Evaluación de entrada y salida de las sesiones de aprendizaje, según el número de estudiantes	36
Gráfico N°05 Nivel de logro de aprendizaje, por indicador y sesión de aprendizaje ..	38

RESUMEN

El presente Informe final de Investigación Acción titulado: “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE TRABAJO EN EQUIPO, PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN ESTUDIANTES DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 615 DE NUEVO VAQUERÍA, DISTRITO DE CHADÍN, PROVINCIA DE CHOTA, 2016”; tiene como objetivos, mejorar la práctica pedagógica relacionada a estrategias lúdicas de trabajo en equipo, deconstruir y reconstruir la práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, estructurar el marco teórico y evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores. Al inicio y desarrollo del trabajo se estructuraron, aplicaron y evaluaron tanto instrumentos como técnicas de recopilación y evaluación de datos, entre las principales podemos mencionar a la observación, lista de cotejo, diarios de campo, diarios reflexivos, rúbrica, entrevistas y el diálogo, los cuales me permitieron determinar el logro de la competencia y capacidades que alcanzaron los integrantes de la muestra de estudio. Los resultados que he obtenido, me han permitido validar el presente trabajo de investigación y ver la mejora de la práctica pedagógica; además obtener conclusiones y proponer algunas sugerencias para superar las deficiencias que se presentan durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial, fundamentalmente en el área de matemática.

Palabras clave: Competencia, capacidad, práctica pedagógica, estrategias metodológicas, juegos lúdicos y trabajo en equipo.

ABSTRACT

This Final Report of Action research titled: "APPLICATION OF PLAYFUL STRATEGIES OF TEAMWORK, TO ACHIEVE THE COMPETENCE OF ACTS AND THINK MATHEMATICALLY IN SITUATIONS OF QUANTITY IN THE AREA OF MATHEMATICS, IN STUDENTS OF 3, 4 AND 5 YEARS OF IEI N° 615 OF NEW VAQUERÍA, DISTRICT OF CHADÍN, PROVINCE OF CHOTA, 2016"; Aims to improve the pedagogical practice related to playful teamwork strategies, deconstruct and reconstruct pedagogical practice regarding the relevant use of playful teamwork strategies, structure the theoretical framework and evaluate the validity and results of the work. New pedagogical practice through the indicators. At the beginning and development of the work were structured, applied and evaluated both instruments and techniques of data collection and evaluation, among the main ones we can mention observation, checklist, field diaries, reflective journals, rubric, interviews and dialogue, Which allowed me to determine the achievement of the competence and capabilities that reached the members of the study sample. The results that I have obtained have allowed me to validate the present research work and see the improvement of pedagogical practice; In addition to obtaining conclusions and proposing some suggestions to overcome the deficiencies that are presented during the learning process of the students of the initial level, mainly in the area of mathematics.

Key words: Competence, ability, pedagogical practice, methodological strategies, play games and teamwork.

INTRODUCCIÓN

La función del profesor es plantearse las posibilidades y límites de la educación, especialmente de la educación que acontece en la etapa pre escolar.

El presente trabajo de investigación como es “La aplicación de estrategias lúdicas de trabajar en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”, fruto de las acciones, crítica y reflexión del quehacer educativo dentro del aula; tiene como objetivo general mejorar la práctica pedagógica relacionada a estrategias lúdicas de trabajo en equipo, utilizando el plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad.

Los resultados obtenidos de la mejora de la práctica pedagógica con el desarrollo del nuevo plan de acción se evidencian en las matrices 01, 02 y 03 de enseñanza y las matrices 04 y 05 de aprendizaje. Así mismo asumo como compromiso de seguir investigando y obtener otras estrategias de trabajo en equipo que me permitirán mejorar mi labor pedagógica dentro del aula.

En el primer capítulo presento la fundamentación del problema, que abarca todo lo concerniente al problema de investigación, en la cual se considera la caracterización de la práctica pedagógica dentro del aula, del entorno socio cultural y la formulación de la pregunta guía.

En el capítulo dos justifico por qué he priorizado y ejecutado el presente trabajo de investigación acción y para qué se desarrolló.

En el capítulo tres describo y comento el marco teórico, donde destacan las teorías y sus características que dan sustento científico a la presente investigación, además se presenta el marco conceptual, donde se definen y se conceptúan a los términos más usados en función al uso de estrategias lúdicas de trabajo en equipo.

En el capítulo cuatro destaco el marco metodológico, en el cual se determina los objetivos del proceso de investigación acción y de la propuesta pedagógica, la hipótesis

de acción, la población y muestra y las técnicas e instrumentos de análisis y de recolección de datos de la práctica pedagógica.

En el capítulo cinco describo el nuevo plan de acción de la práctica pedagógica haciendo la interpretación de las matrices de los resultados obtenidos.

En el capítulo seis se muestran los resultados de la investigación organizados en matrices de las sesiones de aprendizaje, diarios reflexivos e instrumentos de evaluación aplicados durante el proceso de la práctica innovadora que son los que dan consistencia a la investigación y la validación de la hipótesis respectiva que demuestra que la aplicación y uso de estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo del trabajo en equipo.

En el capítulo siete detallo la difusión de los resultados obtenidos en el proceso de la reconstrucción, además las conclusiones en función al problema, objetivos y resultados que concretizaron la validez de la investigación; así como las sugerencias respectivas a los actores y comunidad educativa para su aplicación de las estrategias lúdicas para trabajaren equipo y obtener aprendizaje significativos en los niños y niñas y las referencias bibliográficas, las mismas que sirvieron de consulta para estructurar y diseñar la presente tesis y que servirá de apoyo a quienes se conviertan en los lectores del trabajo, ya que se constituye como material de consulta para futuras investigaciones.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

Consiente de la realidad en que se vive a nivel internacional nacional y local sobre la importancia y calidad de educación que se brinda en todos los niveles de la educación peruana. Cabe mencionar que en el Nivel Inicial se cimienta y se cultiva los primeros procesos lógicos de aprendizaje, además es el espacio donde el niño inicia su socialización.

Durante el trabajo diario como docente en la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota; en lo referente me permito describir los hechos y sucesos más importantes de las actividades desarrolladas en clase; tomando como referencia los diez registros de información como resultado de la aplicación de la técnica Diarios de Campo con carácter cualitativo.

En el proceso enseñanza y aprendizaje he notado las siguientes categorías: Rutinas, motivación, medios y materiales didácticos, estrategias y evaluación.

Referente a las rutinas como juego libre, control y autocontrol de asistencia y la oración del día son acciones permanentes que los ejecuté día a día con los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad, antes de iniciar mis sesiones de aprendizaje estas rutinas se han convertido en la formación de algunos hábitos como la participación, el saludo y dar gracias a Dios por las mañanas.

La motivación es el inicio o primer eslabón del aprendizaje que se realizó antes de desarrollar las sesiones de aprendizaje, lo cual se realizó mediante canciones, diálogos, juegos, rondas, narración de cuentos, historias haciendo mención que estas actividades se desarrollaron con e locuacidad de parte del formador; para cantar siempre se le animaba a los niños con algunos estímulos y signos no verbales dejando notar su alegría y su participación de todos los estudiantes, los juegos y rondas se desarrollaron bajo mi orientación y siguiendo paso a paso las indicaciones que se les iba dando.

Los medios y materiales estructurados, no estructurados y material de la zona usados y elaborados fueron pertinentes y al mismo tiempo las herramientas que afianzaron y guiaron el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las estrategias metodológicas como el trabajo individual, en pares o en equipo se desarrollaron con las orientaciones e indicaciones respectivas hacia los niños y niñas; pero al mismo tiempo se detectó la siguiente debilidad: como el desorden y la falta de organización para trabajar en equipo es por ello que como producto del análisis textual se presenta el siguiente problema: “Desconocimiento de estrategias lúdicas de trabajo en equipo de manera eficiente”.

Finalmente y al concluir las sesiones de aprendizaje he realizado la evaluación donde los niños presentaban, pegaban y exponían sus trabajos así como también se practicó la meta cognición.

Se describe o presentan las características o aspectos distintivos de la práctica pedagógica, enfatizando las fortalezas, dificultades, debilidades o vacíos identificados en el proceso de la deconstrucción de la práctica pedagógica y que se expresaron en el análisis textual de este primer proceso.

1.2.Caracterización del entorno sociocultural

La comunidad de Nuevo Vaquería está ubicada a 3, 316 m.s.n.m. al Este del distrito de Chadín, provincia de Chota, región Cajamarca que está ubicada en la Sierra Norte del Perú; la hoy comunidad de Nuevo Vaquería fue creada como tal el 1 de abril de 1983 por los pobladores Hipólito Altamirano Cubas e Hipólito Abanto Penas, geográficamente su relieve es accidentado, predominando un clima frío, tierras aptas para la agricultura y pastos donde se dedican a la criandería de vacas y venta de leche; limita con las siguientes comunidades:

- Por el Este: Comunidad de Sombrerorco.
- Por el Norte: Comunidad de San Carlos, distrito de Cortegana.
- Por el Oeste: Comunidad de Puentesilla y Centro Poblado de Chacapampa.
- Por el Sur: Comunidad de Morales, distrito de Cortegana.

En el aspecto educativo el Nivel Inicial fue creado el 03 de marzo del año 2014 mediante Resolución Directoral N° 0828-2014-GR-CAJ-UGEL/CH con la denominación de Jardín de Niños N° 588 y una población estudiantil de 16 estudiante 06 hombres y 10 mujeres, en el año 2015 existió 11 estudiantes en matrícula, actualmente en el año 2016 hay una población escolar de 10 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad, de los cuales 06 son hombre y 04 son mujeres y con una asociación de 09 padres de familia bajo la dirección del profesor Dilmer Idrogo Cubas, ésta institución educativa funciona como unidocente, además cabe mencionar que en el presente año mediante Resolución Directoral Regional N°1216-2016-ED-CAJ de fecha 08 de abril se le asigna la numeración correlativa de 615.

La I. E. I. N° 615 no cuenta con infraestructura propia se encuentra funcionando en la casa comunal en un ambiente que no reúne las condiciones pedagógicas y con poca área de recreación.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la Pregunta Guía

Teniendo en consideración que hoy en día se está buscando la transformación y mejora del proceso de enseñanza y de aprendizaje en el ámbito de la educación, con el desarrollo y logro de competencias, capacidades y actitudes y el propio accionar de los actores educativos; y viendo mi realidad, mis estrategias utilizadas, recursos y formas de manejar el tiempo haciendo una crítica y reflexión de la práctica pedagógica (deconstrucción), he llegado a priorizar una de las dificultades del trabajo pedagógico dentro del aula, como fue el poco conocimiento de estrategias lúdicas de trabajo en equipo en el área de Matemática y para dar solución al problema presentado se diseñó, planificó y desarrolló el nuevo plan de acción(reconstrucción).

El análisis de esta problemática me llevó a realizar el presente trabajo que tiene como finalidad de mejorar la labor pedagógica; para lo cual he planteado la siguiente pregunta: ¿Qué estrategias lúdicas de trabajo en equipo me permiten trabajar de manera acertada con los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, Región Cajamarca?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En el transcurso de la vida profesional como docente y con la experiencia obtenida en el nivel inicial, en el presente proyecto de Investigación Acción se pretende resolver un problema detectado durante el proceso de la deconstrucción de la labor pedagógica, como fue los pocos conocimientos de estrategias lúdicas de trabajo en equipo. Desde el punto de vista teórico la investigación aporta la contextualización de teorías que constituyen el sustento del trabajo científico del docente en la educación inicial. El uso de teorías pedagógicas y la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad debe convertirse en el soporte para mi trabajo como docente en el nivel inicial en la enseñanza del área de Matemática. Según (Montessori, 1912). Uno de los conceptos fundamentales del sistema pedagógico es el de “actividad independiente”. “Una persona no es lo que es por los maestros que ha tenido, sino por lo que ha hecho ella misma”. En otro contexto, propuso incluso la idea de “autocreación”, que no aplicaba solamente a la percepción sensorial y al intelecto, sino también a la coordinación de todas las facetas humanas que intervienen en el desarrollo de la personalidad. Ese proceso sólo puede ser fecundo si se produce en un ambiente de libertad, dando por sentado que la libertad ha de ir emparejada con la disciplina y la responsabilidad. Los niños entienden intuitivamente las formas de la realización personal por medio de la actividad independiente (p.7).

Metodológicamente. En la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad y lograr aprendizajes significativos en los estudiantes de educación inicial empleado por el docente permitirá mejorar la práctica pedagógica innovadora dentro del área de Matemática.

A nivel práctico: Hemos recolectado y elaborado materiales pertinentes para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad y así lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

El juego y su importancia en Educación Inicial

El juego, además de ser la forma natural que emplean los niños para interpretar y representar la realidad externa. “son los propios alumnos los que a través de la libre expresión del ambiente y el juego construyen sus conocimientos, observando y manipulando objetos”. Mientras los niños juegan también interactúan activamente con personas, establecen relaciones entre ellos, construyen nociones matemáticas, siguen una secuencia de pasos, respetan reglas, entre otros. De allí su gran importancia (Montessori M. , 1912, p.90). María Montessori en su aporte dice que la libertad, observación y manipulación de materiales son procesos claves para el aprendizaje, esto significa que se debe atender a los niños según sus intereses y necesidades; mientras más actividad se dará mayores conexiones cerebrales, desarrollo de su imaginación y creatividad.

3.1.1. Teorías sobre el juego

a). El juego en la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Según (Piaget, 1956, p.170). El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa

supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.

De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Para Piaget, las actividades lúdicas tienen las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Según sostiene: El currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, va aprendiendo y descubre cómo controlar el mundo. (García, B, 2011, p.5)

b). El juego en la Teoría Socio cultural de Lev Vygotsky

Según Lev Vygotsky, C. P. (Baquero, 1987, p.98). El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

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

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

c). Las estrategias lúdicas en el desarrollo de capacidades matemáticas

La esfera o figura originaria de Froebel C.P. (MINEDU, 2015) Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños y de los adultos, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del

ser humano. “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”. El juego se constituye en el mejor vehículo para el aprendizaje, pues los niños aprenden con más sentido. Asimismo, el juego les permite explorar el espacio, moverse libremente por este y explorar el uso del material concreto. Cuando el adulto acompaña el juego del niño de manera asertiva, posibilita el desarrollo de su pensamiento creativo y la formación de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía. Todas estas actividades y situaciones se deben dar en las condiciones más favorables para el aprendizaje, como:

- Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.
- Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes debemos observarla, acompañarla e intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación.
- Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños (p.41).

3.1.2. Competencia: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Según (MINEDU, 2015, p.22) afirma: En la actualidad, la presencia de la información cuantitativa se ha incrementado de forma considerable. Este hecho exige al ciudadano construir modelos de situaciones en los que se manifiesta el sentido numérico y de magnitud, lo cual va de la mano con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

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, así como la construcción del significado de las operaciones.

Por lo tanto, esta competencia significa:

- Matematiza situaciones:

Expresar problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con los números y las operaciones.

- Razona y argumenta generando ideas matemáticas:

Justificar y validar conclusiones, supuestos, conjeturas e hipótesis respaldadas en significados y propiedades de los números y las operaciones.

- Elabora y usa estrategias:

Planificar, ejecutar y valorar estrategias heurísticas, procedimientos de cálculo, comparación, estimación, usando diversos recursos para resolver problemas.

- Comunica y representa ideas matemáticas:

Expresar el significado de los números y las operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático.

3.1.3. Actividades lúdicas para desarrollar el pensar y actuar matemáticamente en situaciones de cantidad.

Para (MINEDU, 2015, p.71) considera: Las actividades lúdicas son aquellas actividades que comprenden los juegos tradicionales y las actividades lúdicas propuestas por el o la docente. Estas promueven el disfrute de nuevas formas de explorar la realidad, permite desarrollar la creatividad al pensar diferentes alternativas para dar soluciones; favoreciendo así el desarrollo del pensamiento y la regulación de su accionar, lo que se va enriqueciendo en la interacción grupal.

Debemos tener en cuenta algunas consideraciones para elegir las actividades lúdicas:

- La edad de los niños y sus intereses.
- Las capacidades que se desean priorizar.
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto.
- Los materiales a utilizar deben ser generalmente reusables.
- En el desarrollo de la actividad, es recomendable prever juegos.
- Promover la autonomía en la organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios verbales entre los niños (as).
- Destinar tiempos de conversación con los niños en distintos momentos del desarrollo de la actividad.

3.1.4. Los sectores del aula para desarrollar el pensar y actuar matemáticamente en situaciones de cantidad.

En el momento que los niños juegan en los sectores del aula e interactúan con los materiales, se va favoreciendo el desarrollo perceptivo y por ende, adquiriendo nociones matemáticas. Así pueden usar el sector de juegos tranquilos, el sector de dibujo, pintura y modelado.

A través de la manipulación y exploración del material concreto, los niños irán interiorizando diversas estrategias y procedimientos matemáticos. La exploración y manipulación de materiales permite a los niños descubrir propiedades comunes a ciertos elementos, comparar, relacionar de manera libre los diferentes objetos que les permitan descubrir características, nociones, funciones y relaciones para desarrollar las competencias matemáticas requeridas para el nivel de educación inicial. (Piaget, 1956, p.170)

3.1.5. Importancia del aprendizaje cooperativo

Johnson, 1982 C. P. (Arias, S; Cárdena, C; Estupiñán, F, 2005, p.183). Es aquel aprendizaje en el cual los estudiantes trabajan en grupos pequeños de manera conjunta, asegurando que todos lleguen a dominar el material asignado. En este ambiente los estudiantes observan que su meta de aprendizaje es alcanzable si y sólo si los otros estudiantes de su grupo la alcanzan.

Afirma: “Lo que el maestro busca en sus estudiantes es que logren normalmente una meta de aprendizaje, entendida ésta como un estado futuro deseado, dentro del cual se demuestra competencia y colaboración a la vez”

Cooperar es trabajar juntos para alcanzar metas comunes. En las actividades cooperativas, el individuo busca resultados que sean benéficos para él y para todos los miembros del grupo. “El aprendizaje cooperativo es, entonces, el empleo de grupos pequeños en la enseñanza para que los estudiantes trabajen juntos, maximizando así su propio aprendizaje y el de los demás”.

3.1.6. Actividades lúdicas y trabajo en equipo

Para (Esteves, V; Mastroiani, P, 2009, p.6) afirman: El trabajo en equipo es como un grupo de personas con cualidades distintas y complementarias que trabaja como sujeto colectivo en pos de uno o varios objetivos. En el trabajo en equipo se crea un ambiente de respeto, tolerancia y apertura hacia las opiniones de los demás; durante el proceso grupal se produce un inter juego de roles que no son estáticos, en la construcción de un nosotros. La tarea es el aspecto importante del grupo. Para medir la efectividad de la tarea debemos tener en cuenta la pertinencia, la cooperación y la comunicación, como actitudes positivas; es decir, el grado de identificación que tienen los integrantes entre sí y con la tarea, y la capacidad de los integrantes para operar en conjunto, ayudarse mutuamente. Por último, la comunicación, proceso por el cual las personas se influyen mutuamente y comparten algo en común.

Son aquellos juegos que favorecen fortalecen y potencian el proceso grupal; pudiendo cada cual demostrar sus capacidades y destrezas. Estos juegos tienen características liberadoras que se encuentran en coherencia con el trabajo grupal; es decir, liberan de la competencia, porque lo importante es participar, liberan de la eliminación, porque todos participan, liberan de la agresión, porque hay respeto a los demás.

3.1.7. Interacción entre alumnos y procesos cognitivos

Las investigaciones realizadas en los últimos años demuestran la importancia de la interacción entre estudiantes para el aprendizaje. Lo importante no es la cantidad, sino la calidad de las interacciones.

Según (Coll.C, Palacios, J. & Marchesi, A., 1998, p.340) sostienen: Un factor clave en la organización grupal de las actividades de aprendizaje en el aula es la interdependencia entre los alumnos que participan en las mismas respecto a la tarea a realizar o el objetivo a conseguir. Se trata de una estructura cooperativa, frente a otras de tipo competitiva o individualista. Por ello, los objetivos que persiguen están estrechamente vinculados entre sí, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus objetivos si, y solo si, los otros alcanzan los suyos.

El intento de articular las pautas interactivas y los procesos cognitivos, en un marco explicativo integrador, ha recibido un impulso considerable con las ideas de Vygotsky que ha tenido lugar en la psicología del desarrollo. Para este autor, la interacción social es el origen y el motor del desarrollo y el aprendizaje. En la interacción social, el niño aprende a regular sus procesos cognitivos, gracias a las indicaciones y directrices de los adultos y, en general, de las personas con las que interactúa. Mediante un proceso de interiorización o internalización, lo que el niño puede hacer o conocer en un principio únicamente gracias a estas indicaciones y directrices se transforma progresivamente en algo que puede hacer o conocer por sí mismo sin necesidad de ayuda. Es precisamente en este punto donde Vygotsky hace intervenir el lenguaje como instrumento de mediación semiótica que juega un papel decisivo en el proceso de interiorización. El lenguaje es el instrumento regulador por excelencia de la acción y del pensamiento. Mediante el lenguaje podemos influir sobre la acción y el pensamiento de las personas con las que interactuamos, pero lo que es igualmente importante, podemos influir sobre nuestras propias acciones y pensamientos.

3.1.8. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: La etapa pre operacional:

a) Juego simbólico y lenguaje.

Durante la etapa pre operacional, el niño puede emplear símbolos como medio para reflexionar sobre el ambiente. La capacidad de usar una palabra para referirse a un objeto real que no está presente se denomina funcionamiento semiótico o pensamiento representacional. Piaget propuso que una de las primeras formas de él era la imitación diferida, la cual aparece por primera vez

hacia el final del período sensorio motor (la capacidad de repetir la secuencia simple de acciones o de sonidos, horas o días después que se produjeron inicialmente).

Durante la etapa pre operacional se observan otros ejemplos del pensamiento representacional. A menudo se considera que los años preescolares son la edad de oro del juego simbólico. El juego comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales, por ejemplo, fingir beber de una copa o comer con un objeto parecido a la cuchara.

Según Piaget C.P. (Rafael, A, 2008, p.9). El desarrollo del pensamiento representacional permite al niño adquirir el lenguaje. Los años preescolares son un período de desarrollo acelerado del lenguaje: la mayoría de los niños pronuncian sus primeras palabras hacia el segundo año y van aumentando su vocabulario hasta alcanzar cerca de 2000 palabras a los 4 años de edad.

Cuando el niño empieza a hablar, utiliza palabras referentes a actividades y a eventos, lo mismo que a sus deseos actuales. Durante este período empieza a emplearlas en forma verdaderamente representacional.

También, en esta etapa, el niño comienza a representarse el mundo a través de pinturas e imágenes mentales. Los dibujos nos revelan mucho sobre su pensamiento y sus sentimientos. Inician la etapa representacional del dibujo hacia los 4 o 5 años. Dibujan casas, animales, personas, personajes y otros objetos.

b) Los preconceptos

En los inicios de la inteligencia representativa, el niño está lejos, según Piaget, de alcanzar los conceptos propiamente dichos. Por esto llaman “preconceptos” a las primeras nociones que el niño utiliza en su adquisición del lenguaje. Según Piaget, estos conceptos tienen la particularidad de estar a medio camino entre la generalidad propia del concepto y la individualidad de los elementos. Por un lado, el niño de esta edad no posee aún la idea de una clase general, pues no es capaz de articular la clase entera (todos los elementos) y las subclases (algunos elementos).

c) Animismo y egocentrismo

Según (Palacios, J; Marchese, A; Coll , C, 1998, p.132). Los niños de esta etapa tienen la tendencia a percibir como vivientes y conscientes cosas y fenómenos inertes; pensar, por ejemplo, que un reloj está vivo porque se mueve. Es sin duda, la falta de coordinación de puntos de vista la que más ha interesado. Por una parte, Piaget describe primero un egocentrismo que se manifiesta en el habla del pequeño y que consiste en hablar tan sólo de sí mismo, en no interesarse por el punto de vista del interlocutor, no situarse en relación con él. Son los frecuentes monólogos de los pequeños, que muestran la existencia de esta habla egocéntrica. Pero también, en otras situaciones sociales, los niños de 4 – 5 años muestran esta dificultad para descentrarse; por ejemplo, cuando participan en un juego de reglas como las canicas, los niños de estas edades suelen jugar cada uno para sí, sin confrontar o discutir las reglas que rigen el juego.

Una de las limitaciones del período pre operacional es el egocentrismo, tendencia a percibir e interpretar el mundo a partir del yo. Esta tendencia se manifiesta sobre todo en las conversaciones de los preescolares. Como son incapaces de adoptar la perspectiva de otros, hacen poco esfuerzo por modificar su habla a favor del oyente. Otra limitación es la centralización, que significa que los niños pequeños tienden a fijar la atención en un solo aspecto del estímulo. Ignoran el resto de las características.

d) El desarrollo del lenguaje

Para (Coll, C; Palacios, J; Marchesi, A, 1998, p.335). Los contextos sociales y de experiencia se diversifican, generando nuevas y mayores oportunidades para la imitación. No obstante, el escenario primordial sigue siendo la familia. El pensamiento del niño se caracteriza por el sincretismo y el egocentrismo

El niño se enfrenta a interlocutores nuevos, en contextos variados, y realiza evidentes esfuerzos para mejorar la comprensibilidad de su habla. Hacia los tres años ha desaparecido la dificultad para pronunciar diptongos y se produce un significativo progreso en las consonantes. El léxico crece a ritmo notable, duplicándose el vocabulario cada año.

Las experiencias pre escolares en los niños de 4 a 6 años, y el acceso más adelante a la escuela, implican nuevas experiencias, nuevas exigencias y nuevos

modelos que el niño observa e imita activamente en frecuentes juegos de adopción de roles. La interacción con los iguales aporta un estímulo continuo para el desarrollo cognitivo.

Son años de especialización perceptiva y motriz y multiplicación de las destrezas motrices finas. Se consolida la lateralización. El esquema corporal se integra y estabiliza. La inteligencia se encuentra en el sub estadio intuitivo del estadio preoperatorio, desde el que tiene lugar un acercamiento gradual (primero intuitivo y luego racional) a la lógica operatoria. En estos años se supera el egocentrismo cognitivo y se consolidan los procesos de mediación simbólica y autorregulación de la actividad.

3.1.9. Teoría del desarrollo socio cultural de Vygotsky

a) Funciones mentales

Según la Teoría Sociocultural en Psicología de L. S. Vygotsky (1925-1934) C. P. (Flores Velasco, 2000, p.120). Existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, estas funciones están determinadas por la forma de ser de esa sociedad. Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente. El comportamiento derivado de las funciones mentales superiores está abierto a mayores posibilidades. El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas las funciones mentales.

b) Habilidades psicológicas

Para Vygotsky, las funciones mentales superiores se desarrollan y aparecen en dos momentos. En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones

mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. Por lo tanto sostiene que en el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde a escala individual. Primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapsicológica). Afirma que todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos.

Como se puede ver, se da un paso de una etapa a otra, con esto es posible decir que, una de las tendencias del desarrollo más importante en la adquisición de conceptos, es la que consiste en el cambio gradual de una base pre categorial a otra categorial de clasificar la experiencia, o de una base relativamente concreta a otra verdaderamente abstracta de categorizar y designar significados genéricos. el paso de las primeras a las segundas es el concepto de interiorización o internalización. En un primer momento, dependen de los otros, en un segundo momento, a través de la interiorización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar por sí mismo y de asumir la responsabilidad de su actuar.

c) Herramientas del pensamiento

En forma parecida a la concepción de Piaget, Vygotsky 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 los objetos o dominar el ambiente; las segundas, para organizar o controlar el pensamiento y la conducta.

Según el autor, cada cultura posee sus propias herramientas técnicas y psicológicas, que trasmite a los niños por medio de las interacciones sociales. Y a su vez, las herramientas culturales moldean la mente.

d) Lenguaje y desarrollo

Para Vygotsky, el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo. Al respecto dice, “el desarrollo intelectual del niño se basa en el dominio del medio social del pensamiento, es decir, el lenguaje”. Distingue tres etapas en el uso del lenguaje: la etapa social, la egocéntrica y la del habla interna.

En la primera etapa, la del habla social, el niño se sirve del lenguaje fundamentalmente para comunicarse. El pensamiento y el lenguaje cumplen funciones independientes. El niño inicia la siguiente etapa, el habla egocéntrica, cuando comienza a usar el habla para regular su conducta y su pensamiento. Habla en voz alta consigo mismo cuando realiza algunas tareas. Los niños internalizan el habla egocéntrica en la última etapa del desarrollo del habla, la del habla interna. La emplean para dirigir su pensamiento y su conducta. En esta fase, pueden reflexionar sobre la solución de problemas y la secuencia de las acciones manipulando el lenguaje “en su cabeza”.

Vigotsky sostiene que: "El aprendizaje supone un carácter social determinado y un proceso por el cual los niños se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que les rodean. De esta manera la comprensión y la adquisición del lenguaje y los conceptos, por parte del niño, se realiza por el encuentro con el mundo físico y sobre todo por la interacción entre las personas que los rodean. La adquisición de la cultura, con sentido y significación, supone una forma de socialización"

e) Zona de desarrollo próximo

Una de las aportaciones más importantes de la teoría de Vygotsky a la psicología y a la educación es el concepto de Zona de Desarrollo Próximo. Al autor le interesaba el potencial del niño para el crecimiento intelectual más que su nivel real de desarrollo.

La zona de desarrollo próximo incluye las funciones que están en proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan plenamente. “La zona de desarrollo próximo define aquellas funciones que todavía no maduran, sino que se hallan en proceso de maduración. Funciones que madurarán mañana pero que actualmente están en un estado embrionario. Debe llamárseles botones o flores del desarrollo y nos sus frutos”. En la práctica la ZDP representa la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda.

f) El aporte de Vygotsky al aprendizaje.

Los niños pequeños son exploradores curiosos que participan de manera activa del aprendizaje y descubrimiento de nuevos principios. Sin embargo Vygotsky otorga menor importancia al descubrimiento auto iniciado debido a que hacía

hincapié en la relevancia de las contribuciones sociales al crecimiento cognoscitivo.

Muchos de los descubrimientos importantes que realizan los niños ocurren dentro del contexto de diálogos cooperativos, o colaborativos, en grupos, entre un tutor experimentado, que modela la actividad y transmite instrucciones verbales, y un discípulo novato que primero trata de entender la instrucción del autor y con el tiempo internaliza esta información usándola para regular su propio desempeño.

(Vygotsky, 2006, p.90) Afirma: “El lenguaje es crucial para el desarrollo cognoscitivo. Proporciona el medio para expresar ideas y plantear preguntas, las categorías y los conceptos para el pensamiento y los vínculos entre el pasado y el futuro. Al pensar un problema, por lo general pensamos en palabras y oraciones parciales. Vygotsky destacó la función del lenguaje en el desarrollo cognitivo.

Además, es posible encontrar relación entre el pensamiento lógico y la capacidad lingüística, puesto que el desarrollo lingüístico no está al margen de, por ejemplo, representaciones abstractas. Esta relación servirá para la internalización de operaciones lógicas, e iniciarse en el aprendizaje de los primeros conceptos matemáticos básicos.

El habla interior no sólo resulta importante en la edad escolar, sino que de hecho el niño en edad preescolar dedica horas enteras al lenguaje consigo mismo. Surge en él nuevas conexiones, nuevas relaciones entre las funciones, que no figuraban en las conexiones iniciales de sus funciones.

Así mismo, Vygotsky, mantiene la importante función de los adultos y compañeros, dado que creía que el desarrollo cognoscitivo ocurre a partir de las conversaciones e intercambios que el niño sostiene con miembros más conocedores de la cultura, adultos o compañeros más capaces”.

3.2. Marco conceptual

Competencia: Según (MINEDU, 2015, p.5). Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar cada vez más altos de desempeño.

Práctica pedagógica: Para. La práctica pedagógica es la actividad diaria que desarrollamos en las aulas, laboratorios u otros espacios, orientada por un currículo y que tiene como propósito la formación de nuestros alumnos. Tiene como componentes: los docentes, el currículo, los alumnos y el proceso formativo. (Díaz, V, 2006, p.86)

Rutas de aprendizaje: afirma: Las Rutas del Aprendizaje son un conjunto de herramientas que proponen orientaciones pedagógicas y sugerencias didácticas para la enseñanza efectiva de los aprendizajes fundamentales. Las rutas se han construido a partir de los mapas de progreso que expresan los estándares de desempeño que debe lograr cada estudiante al término de cada ciclo de la Educación Básica Regular. (MINEDU, 2015, p.5)

Juegos lúdicos: Según. Los juegos lúdicos son aquellos juegos cuyo objetivo principal es la amenidad de la clase. Esta actividad es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos. Son estrategias que se pueden utilizar en cualquier nivel educativo. Se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de lo vivido para el logro de los objetivos, donde se fomente en el estudiante el desarrollo de su creatividad. (Chacón, 2011, p.177)

Trabajo en equipo: afirma: El trabajo en equipo es una modalidad de articular las actividades de aprendizaje con unos resultados a alcanzar. Implica una interdependencia activa entre los integrantes del grupo. Valora la interacción y la colaboración entre todos los miembros, así como la toma de acuerdos y hacer frente a posibles conflictos. Se centra en las metas trazadas en un clima de confianza y de apoyo recíproco, donde la participación es de carácter sinérgica. (Ministerio de la Nación, 2012, p.142)

Juego: Para (Ander, 1997, p.107). Son actividades individuales o de grupo, espontáneo y placentera. Mediante el juego, el ser humano aprende a relacionarse, a compartir, desarrollar su dominio corporal y las funciones físicas. Permite además, experimentar cosas nuevas, desarrollar la curiosidad, estimular la imaginación y la creatividad.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación: La investigación es de tipo cualitativo o etnográfico sustentado en el paradigma socio crítico, empleando el método hermenéutico para analizar e interpretar los datos que se han logrado y obtenido durante la práctica pedagógica utilizando el nuevo plan de acción a través de la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción

A. Objetivo General

Mejorar la práctica pedagógica relacionada a estrategias lúdicas de trabajo en equipo, utilizando el plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, Región Cajamarca, 2016.

B. Objetivos Específicos

- a) Deconstruir la práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de estrategias lúdicas de trabajo en equipo a través de procesos autorreflexivos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el que hacer pedagógico relacionado con el enfoque de resolución de problemas matemáticos.
- c) Reconstruir la práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica

A. Objetivo General

Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

B. Objetivos Específicos

- a). Investigar la bibliografía acerca de las estrategias lúdicas de trabajo en equipo para sistematizarla.
- b). Elaborar la propuesta pedagógica innovadora con su plan de acción.
- c). Elaborar los instrumentos de recojo de información.
- d). Diseñar diez Sesiones de Aprendizaje con estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para su ejecución.
- e). Ejecución de las diez Sesiones de Aprendizaje diseñadas con la nueva propuesta pedagógica para someter los resultados a la evaluación del plan de mejora.
- f). Evaluar los resultados del nuevo Plan de Acción ejecutado.
- g). Elaborar el informe final.

4.3. Hipótesis de acción

“La aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, 2016”.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

El desarrollo del presente trabajo de investigación acción y la ejecución del nuevo plan de acción o de mejora se dio con los 10 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, 2016.

4.5. Población y Muestra de la investigación

Población

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

Muestra

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción registrado en los Diarios de Campo y 10 sesiones para la reconstrucción mediante diarios reflexivos.

4.6. Instrumentos

A. Instrumentos de Enseñanza

a) **Lista de Cotejo:** Se emplea cuando necesitamos información más precisa sobre el nivel de logro de los estudiantes en determinadas capacidades. Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar. Se usa para determinar si la conducta existe o no también puede construirse con indicadores de logro. Permite verificar el nivel de logro de algunas capacidades, en relación a las conductas. Este instrumento fue aplicado a los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, para recoger sus conocimientos previos y se denominó lista

de cotejo de entrada, además se utilizó para validar las sesiones de aprendizaje.

b) Diarios Reflexivos: El cuaderno de campo tiene diferentes denominaciones como: diario de campo, diario reflexivo, diario del profesor, entre otros; sin embargo la finalidad y su utilidad nos permite tener un acercamiento muy próximo a la realidad, pues se compone de las reacciones escritas ante los acontecimientos que ocurren en la clase. A través de ellos se pueden explorar distintos aspectos: reacciones personales a cosas que suceden, observación de problemas destacados, ideas nuevas, descripción de impresiones y reacciones, planes futuros, etc. Según (Restrepo G., 2004, p.44) es el instrumento básico para la deconstrucción de la práctica pedagógica, a ser aplicado en la primera fase de la investigación acción. Representa la reflexión profunda sobre la práctica por transformar. Fueron utilizados para registrar la acción (enseñanza) y resultado (aprendizaje) de la práctica pedagógica con el plan de acción o de mejora, donde se ha registrado los pasos de la estrategia, las dificultades encontradas, el uso del material didáctico de manera pertinente, el instrumento de evaluación que se aplicó y las recomendaciones respectivas después de cada sesión de aprendizaje.

c) Diarios de Campo: Es un instrumento de tipo abierto, en el cual registras de forma detallada lo que sucedió en el transcurso de la jornada en el aula y en aquellos espacios donde hayas ejecutado tus actividades de aprendizaje.

En este instrumento se registró la descripción minuciosa de las sesiones de aprendizaje de la deconstrucción de la práctica pedagógica haciendo uso de la matriz de recurrencias y la matriz de análisis categorial concluyendo con el reconocimiento de las fortalezas, debilidades, teorías implícitas, e identificación de vacíos (improvisaciones); dando origen al problema de investigación acción.

B. Instrumentos de Aprendizaje

- a) **Rúbrica:** Sirvió para evaluar los resultados (aprendizajes) de los niños y niñas después del desarrollo de cada sesión de aprendizaje con el plan de acción o de mejora, teniendo en cuenta criterios y escala de calificación.

- b) **Lista de Cotejo:** Se emplea cuando necesitamos información más precisa sobre el nivel de logro de los estudiantes en determinadas capacidades. Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar. Se usa para determinar si la conducta existe o no también puede construirse con indicadores de logro. Permite verificar el nivel de logro de algunas capacidades, en relación a las conductas. Este instrumento fue aplicado a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, para verificar los resultados (aprendizajes) logrados con el desarrollo del plan de acción o de mejora y se denominó lista de cotejo de salida.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

En la labor pedagógica con el desarrollo del nuevo plan de acción o de mejora y después de la aplicación de estrategias lúdicas que han permitido el trabajo en equipo en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, Región Cajamarca, además ha favorecido, de manera significativa, el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

5.1. Matriz del plan de acción.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:													
“El uso y la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, 2016”.													
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo.	Docente Participante. Investigador												
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN													
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador Docente participante Acompañante	Fichas	X	X									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante, acompañante	Rutas de aprendizaje. Textos escolares Propuesta pedagógica Cuadernos de trabajo	X	X									
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante pedagógica.	Fichas de la evaluación de las sesiones.	X	X									

4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante pedagógica.	Fichas de la evaluación de las sesiones.	X	X										
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Materiales educativos. Instrumentos de evaluación Lista de cotejo. Anexos		X	X	X	X							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente participante Acompañante	Fichas	X	X										
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos	Facilitador Acompañante	Fichas	X	X										
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Diarios reflexivos. Fichas		X	X	X	X							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente participante	Matrices Cuadros Gráficos				X	X							
10. Comunicación de resultados a familias, las autoridades y la comunidad.	Facilitador Docente participante	Informe anillado							X	X				
11. Redacción del informe y entrega preliminar	Facilitador Docente participante	Informe anillado									X	X	X	

Año 2017													
12.Revisión y reajuste del informe, entrega final.	Docente participante. Acompañante	Papelógrafos, plumones, audios, etc.				X							
13.Sustentación y defensa del informe de investigación.	Docente participante	Diapositivas Informe empastado.				X							

5.2.Matriz de evaluación

Hipótesis de acción

“El uso y la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo permite lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, 2016”.

5.2.1. De las acciones.

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
La aplicación de diferentes estrategias lúdicas de trabajo en equipo.	- 100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas.	- Sesiones - Lista de cotejo de validación - Fotos - Imágenes - Diarios de reflexión
ACTIVIDADES Comunicar los resultados a las familias y autoridades de la comunidad.	- 70% de participación de los padres de familia y autoridades de la comunidad.	- Acta de comunicación de resultados de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora - Fotos

5.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores de resultados	Fuentes de verificación
<p>Desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 615 de Nuevo Vaquería, distrito de Chadín, provincia de Chota, 2016.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa objetos con una solo criterio perceptual (color) y expresa la acción realizada. - Agrupa objetos con un solo criterio por tamaño (pequeño - grande) y expresa la acción realizado. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (muchos, pocos y ninguno). - Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño. - Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. - Expresa en forma oral los números ordinales en el contexto de su vida cotidiana sobre la posición de personas considerando un referente hasta el quinto lugar. - Expresa cantidades hasta 10 objetos usando su propio lenguaje. - Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto y dibujos. - Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras “este pesa más que” o “este pesa menos que”. - Agrupa objetos por un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informes de los resultados de las sesiones de aprendizaje. - Lista de cotejo de entrada y salida. - Diarios reflexivos - Ficha de evaluación de entrada. - Fotos. - Trabajos de los niños.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

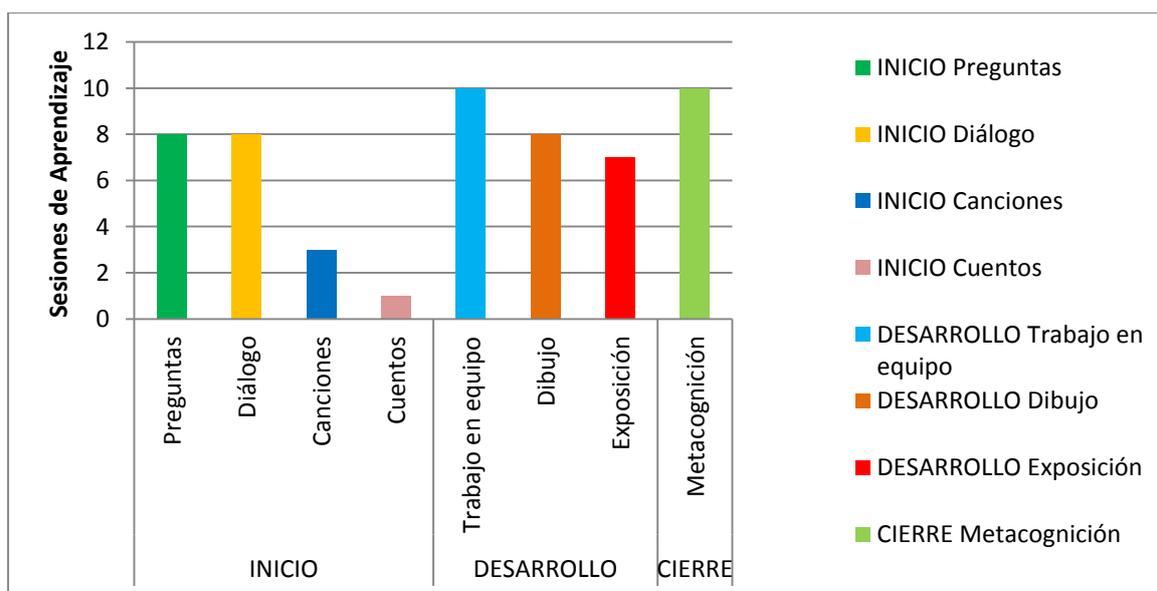
TABLA N° 01
Discusión de Sesiones de Aprendizaje.

SESIONES DE APRENDIZAJE	INICIO				DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA			CIERRE
	Preguntas	Diálogos	Canciones	Cuentos	Trabajo en equipo	Dibujo	Exposición	Metacognición
Sistematización que (Estrategias más predominan)	8	8	3	1	10	8	7	10

Fuente: Matriz N° 01: Sesiones de Aprendizajes.

GRÁFICO N° 01

Estrategias más utilizadas en cada momento de las sesiones de aprendizaje desarrolladas



Fuente: Tabla N° 01: Discusión de Sesiones de Aprendizaje.

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 01 se observa que a lo largo del desarrollo de las sesiones de aprendizaje del plan de acción, en la mayoría la técnica más utilizada en la fase de inicio fue la de formulación de preguntas y el diálogo como también se desarrolló canciones y cuentos en las demás sesiones, en la fase de desarrollo, en todas las sesiones se usó la estrategia del trabajo en equipo, así como también el dibujo y la exposición de sus trabajos; y finalmente en el momento de cierre se practicó la meta cognición como instrumento de evaluación.

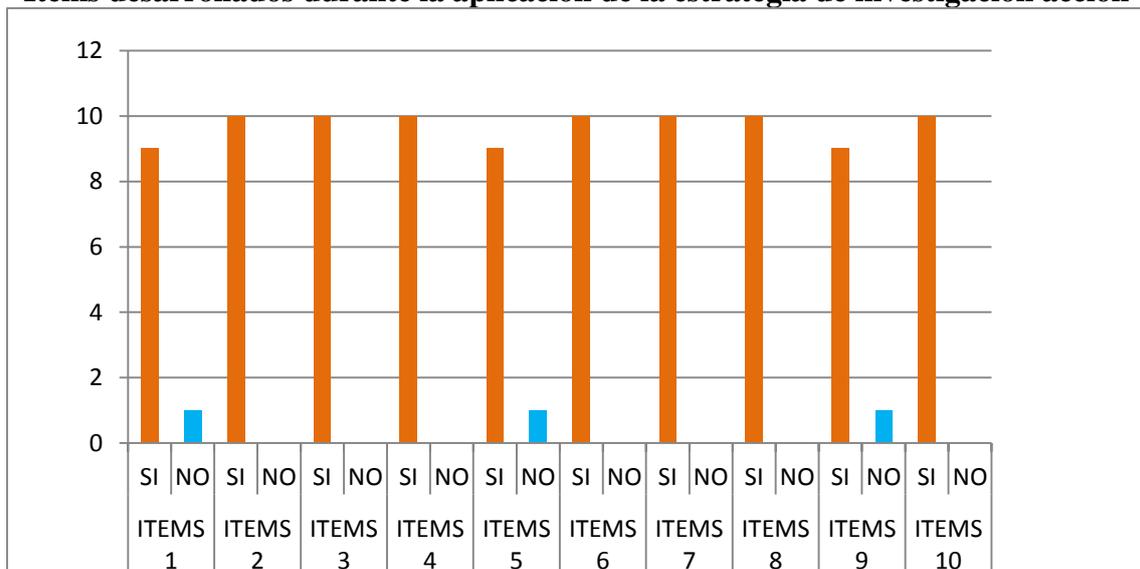
TABLA N° 02
Número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción.

Sesiones	Indicadores			
	Frecuencia		Porcentaje	
	SI	NO	SI	NO
1	09	01	90%	10%
2	10	0	100%	00%
3	10	0	100%	00%
4	10	0	100%	00%
5	09	01	90%	10%
6	10	0	100%	00%
7	10	0	100%	00%
8	10	0	100%	00%
9	09	01	100%	00%
10	10	0	100%	00%

Fuente: Matriz N° 02: Aplicación de la estrategia de investigación acción.

GRÁFICO N° 02

Ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción



Fuente: Tabla N° 02: Número de ítems desarrollados durante la aplicación de la estrategia de investigación acción.

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 02, se puede observar en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del plan de acción haciendo uso de las estrategias lúdicas de trabajo en equipo, tiene las siguientes características:

- En casi todas se promovió espacios y buen clima para la formación de equipos de trabajo.
- En su totalidad se propició la representación vivencial con su propio cuerpo y en relación con los otros.
- En todas se incentivó la exploración y la manipulación del material concreto, invitando a los niños y niñas a la verbalización de lo que están experimentando.
- En su totalidad se promovió la representación pictórica a través del dibujo sencillo.
- En la mayoría de ellas se planteó situaciones retadoras que demandan una búsqueda de soluciones.
- En su totalidad se permitió un clima de confianza y el disfrute en sus actividades.

- En todas se organizó la conformación de los equipos de trabajo cooperativo.
- En su totalidad se permitió logros satisfactorios de los niños y niñas.
- En casi todas se potenció el trabajo científico, la búsqueda, identificación y resolución de problemas.
- En todas se comprobó los aprendizajes obtenidos.

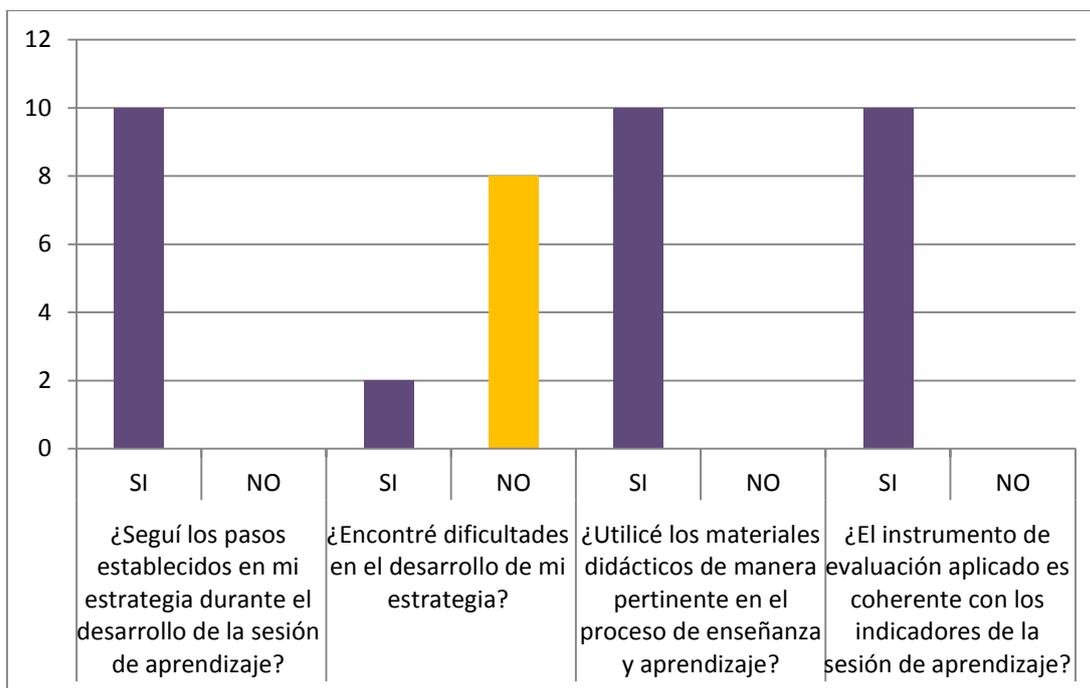
TABLA N° 03
Discusión de diarios reflexivos

PREGUNTA 1		PREGUNTA 2		PREGUNTA 3		PREGUNTA 4	
¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?		¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?		¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?		¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10		2	8	10		10	
Total de sesiones		10		10		10	

Fuente: Matriz N° 03: Análisis de diarios reflexivos

GRÁFICO N° 03

Número de sesiones de aprendizaje en las que se cumplieron los diarios reflexivos



Fuente: Tabla N° 03: Discusión de los diarios reflexivos.

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 02 haciendo un análisis y reflexión del desarrollo de las sesiones de aprendizaje mediante los diarios reflexivos del plan de acción en procura del mejoramiento de mi práctica pedagógica, observé que:

- En todas las sesiones de aprendizaje no encontré dificultades, porque seguí los pasos establecidos de las estrategias lúdicas de trabajo en equipo.
- En casi todas las sesiones de aprendizaje no encontré dificultad alguna en el manejo y uso del material didáctico, porque seguí una secuencialidad de los pasos preestablecidos para cada una de mis sesiones.
- Para el desarrollo de todas las sesiones de aprendizaje se elaboró material pertinente y además se usó material concreto de la zona.
- En todas las sesiones de aprendizaje utilicé a la rúbrica como instrumento de evaluación, las mismas que me permitieron registrar el avance y el logro de los indicadores de cada capacidad.

TABLA N° 04

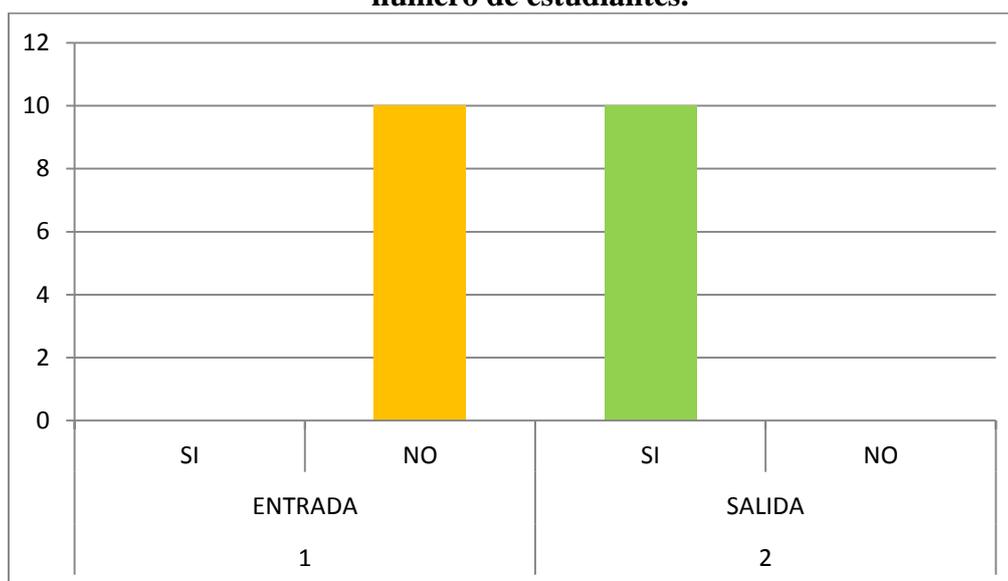
Resultados de aprendizaje de la lista de cotejo de entrada y salida, según número de estudiantes.

Pruebas	Frecuencia		Porcentaje	
	SI	NO	SI	NO
Entrada	0	10		100%
Salida	10	0	100%	

Fuente: Matriz N° 04: Procesamiento de la evaluación de entrada y salida.

GRÁFICO N° 04

Evaluación de entrada y salida de las Sesiones de Aprendizaje, según el número de estudiantes.



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

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 03 se muestran los resultados de la evaluación de entrada y salida de los 10 estudiantes de 3, 4 y 5 años con los cuales he desarrollado la investigación acción de la labor pedagógica dentro del aula; se muestra que el 100% del total de estudiantes en la evaluación de entrada no respondieron los indicadores propuestos y al final del plan de acción en la evaluación de salida el 100% de estudiantes si han obtenido resultados eficientes, dando validez a la hipótesis de acción y mejora de la práctica pedagógica.

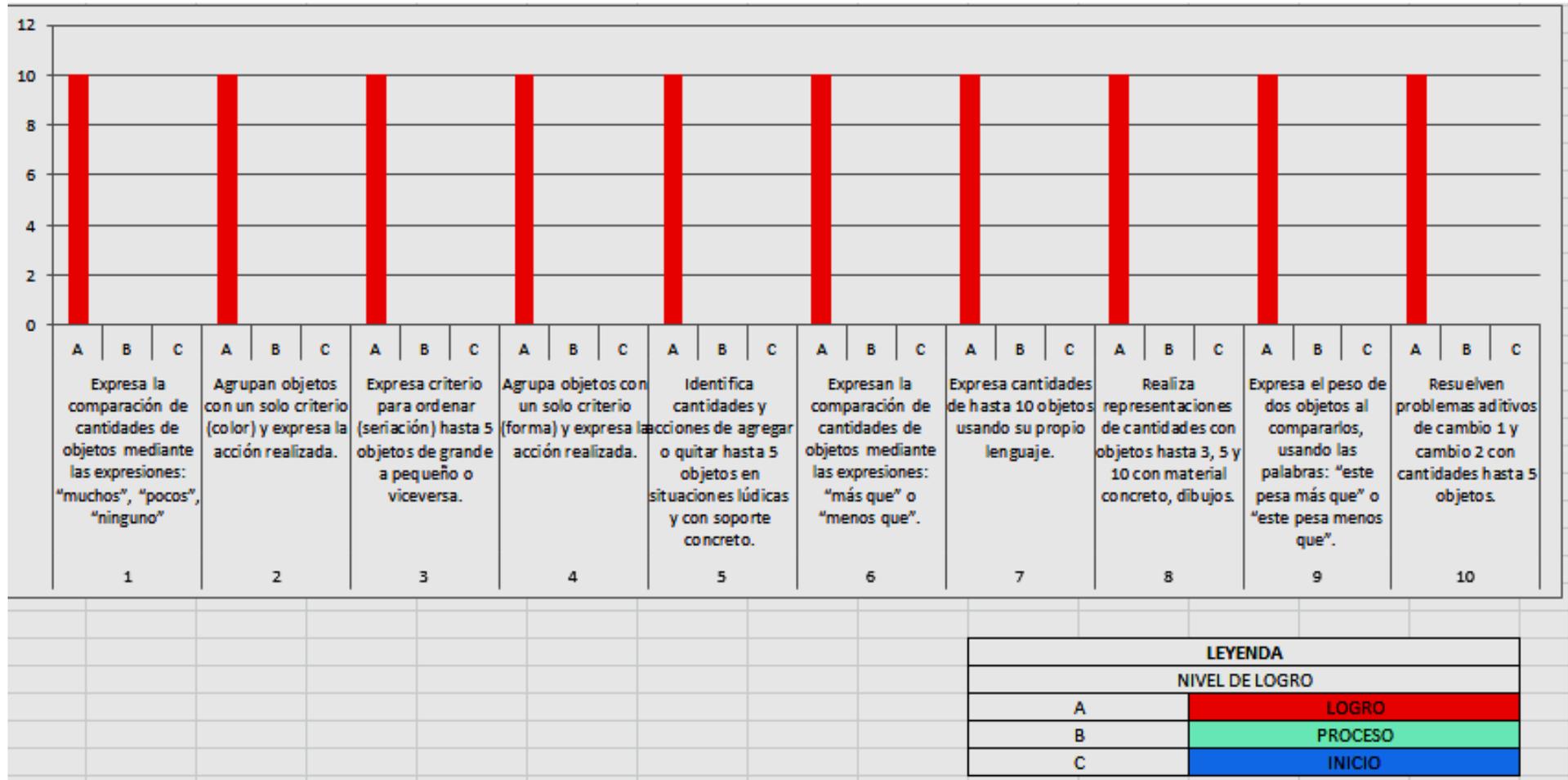
TABLA N° 05**Logros de aprendizaje en cada sesión, según número de estudiantes**

N° Sesiones	Frecuencia			Porcentaje		
	A	B	C	A	B	C
1	10			100%		
2	10			100%		
3	10			100%		
4	10			100%		
5	10			100%		
6	10			100%		
7	10			100%		
8	10			100%		
9	10			100%		
10	10			100%		

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

GRÁFICO N° 05

Nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión



Fuente: Matriz N° 05: Logros de aprendizaje en cada sesión, según número de estudiantes.

INTERPRETACIÓN

Realizando una interpretación de los criterios y escala de calificación del instrumento de evaluación como es la rúbrica aplicada después de cada sesión de aprendizaje durante el plan de acción de la práctica pedagógica, se logró los siguientes resultados:

- ✓ En las 10 sesiones de aprendizaje realizadas durante el plan de acción de la práctica pedagógica haciendo uso de las “estrategias lúdicas de trabajo en equipo”, se ha obtenido los siguientes logros: el 0% de estudiante obtuvieron los logros de aprendizaje C y B, y el 100% obtuvo el logro de aprendizaje A.

6.2. Triangulación.

Triangulación sobre la aplicación de la estrategia

Diario reflexivo		Ficha de evaluación de aplicación de la estrategia	comentario
P1	P2		
Teniendo presente los diarios reflexivos contenido en la matriz N° 03, tenemos que en las 10 sesiones seguí los pasos establecido de la estrategia.	En 8 de las 10 sesiones desarrolla das no tuve dificultad es y en 2 de ellas sí se presentar on.	En las 9 sesiones se ha cumplido con la totalidad de ítems previstos para el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos a través de la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, distrito de Chadín-Chota 2016.	He aplicado la estrategia sin dificultades siguiendo los pasos establecidos, sobre todo cumpliendo los ítems que se han considerado para la evaluación de la misma.

Triangulación sobre los logros de aprendizaje de los niños y niñas.

Lista de cotejo de entrada	Rúbricas de evaluación de los aprendizajes	Lista de cotejo de salida	comentario
10 estudiantes NO lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de entrada.	10 estudiantes en total lograron los aprendizajes previstos en cada una de las sesiones de aprendizaje desarrolladas.	10 estudiantes SI lograron los aprendizajes previstos en la lista de cotejo de salida.	Los estudiantes lograron los aprendizajes previstos, de manera significativa utilizando estrategias lúdicas de trabajo en equipo. Tenemos como resultado positivo ya que en las 10 sesiones se logró un 100%.

6.3. Lecciones aprendidas.

Concluido el presente trabajo de investigación acción concerniente a la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo con los estudiantes de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, distrito de Chadín; me permito dar a conocer las siguientes lecciones aprendidas después de hacer un diálogo con migo mismo y registrar mis acciones en los diarios reflexivos de las actividades metodológicas de cada sesión de aprendizaje durante el plan de acción o de mejora.

- ✓ El proceso de deconstrucción de la práctica pedagógica me ha permitido determinar las fortalezas, debilidades, vacíos pedagógicos, teorías implícita e improvisaciones del quehacer educativo dentro del aula.
- ✓ En la investigación acción el proceso de reconstrucción, permite desarrollar una nueva práctica pedagógica basada en conocimientos científicos.
- ✓ A los estudiantes del nivel inicial se debe plantear RETOS o DESAFIOS donde piensen y reflexionen tratando de buscar sus propias soluciones y no mutilar sus iniciativas que tienen según sus conocimientos previos de su edad.
- ✓ Para los estudiantes del II ciclo los materiales a ser utilizados tienen que tener propiedades atractivas y de su interés permitiendo la curiosidad.
- ✓ Con los niños y niñas del nivel inicial, tratar de desarrollar juegos y actividades donde todos participen, sean los protagonistas y se sientan contentos.
- ✓ La investigación acción permite analizar, reflexionar y mejorar los campos de acción de la práctica pedagógica, como son: planificación curricular, procesos pedagógicos, métodos didácticos, evaluación educativa, uso de recursos y materiales entre otros.
- ✓ En el desarrollo de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, la estrategia que más prioridad ha tenido en la práctica pedagógica fue el uso de “Los dados lúdicos”, permitido el diálogo, cumplir reglas, respetar turnos, tomar interés, utilizar su propio lenguaje matemático y escuchar el clima familiar de los niños y niñas donde el profesor debe ser el que menos habla y solo orienta.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados propagados del trabajo de investigación concerniente a la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo con los estudiantes de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, distrito de Chadín, son un análisis e interpretación del plan de acción, de la reflexión docente sobre la propia práctica pedagógica y de los aportes sobre la teorías, los mismos que fueron presentados y dados a conocer a los estudiantes, padres de familia, institución educativa y comunidad en general.

7.1. Matriz de difusión.

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Reunión con todos los padres de familia asociados al nivel inicial (presentación de evidencias como videos y trabajos de sus hijos).	Los estudiantes de 3, 4 y 5 años aprendieron a cumplir reglas de trabajo en equipo, respetar su turno dentro de un grupo, dialogar y socializarse durante la ejecución de juegos lúdicos de trabajo en equipo.	Se socializaron con todos los estudiantes del nivel.	Se ejecutó juegos lúdicos de trabajo en equipo, logrando aprendizajes significativos mediante el juego.	Participaron en algunas actividades pedagógicas de la I. E.
Segundo Día del logro (museo de exposición de fotografías de las sesiones del plan de acción)	Trabajaron en equipo mediante el desarrollo de estrategias lúdicas.	Participaron algunos padres de familia en la actividad programada (segundo día del logro).	Participación de la comunidad educativa.	Participación de algunas autoridades de la comunidad.
Propagación de Trípticos	Se incentivó la creatividad.	Constataron la exposición de los trabajos de sus menores hijos.	Se repartió trípticos a todos los niños del nivel primario.	Recepción de trípticos con imágenes motivadoras sobre el trabajo en equipo.

CONCLUSIONES

- ✓ El uso y la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo han permitido el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, tal como se registra en los instrumentos de evaluación como es la rúbrica de cada sesión de aprendizaje del plan de acción y la lista de cotejo de salida.
- ✓ El nuevo plan de acción ha mejorado la calidad del proceso enseñanza aprendizaje de los niños integrando la actuación directa del docente y padres de familia, constituyendo uno de los grandes pilares de la propuesta. Para tal efecto se han diseñado y validado las estrategias lúdicas de trabajo en equipo más pertinentes, tanto para mejorar el trabajo en equipo, como para participar directamente en el desarrollo de las “tareas”, etc.
- ✓ Existe diferencia significativa al comparar los resultados registrados entre la lista de cotejo de entrada y la lista de cotejo de salida después de desarrollar el plan de mejora de la práctica pedagógica, tal como se indica en la matriz N° 04.
- ✓ El proceso de seguimiento y asesoramiento por parte de la acompañante pedagógica y el profesor de investigación durante todo el proceso de la deconstrucción y reconstrucción han permitido obtener resultados muy eficientes concernientes a la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, no solo en el aula, sino en todo lo que significa mejoramiento de desempeño del docente.
- ✓ Las estrategias lúdicas de trabajo en equipo como: el rompecabezas, el Tangrama, tablero de plantado y los dados lúdicos; permiten en los niños la socialización, la creatividad, la imaginación y en consecuencia obtener aprendizajes significativos.

SUGERENCIAS

- ✓ A los docentes involucrados en el nivel de Educación Inicial del país, de la región, de la provincia, etc., se le recomienda desarrollar estrategias lúdicas de trabajo en equipo, las cuales permiten en los estudiantes la práctica de acuerdos de trabajo, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo grupal, el orden, la autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realizan, el respeto entre compañeros, la cooperación y sobre todo la socialización.
- ✓ A los maestros y maestras les sugiero realizar la investigación acción porque permite identificar su realidad educativa dentro del aula para descubrir sus fortalezas, debilidades, teorías implícitas, vacíos pedagógicos e improvisaciones de su práctica pedagógica y realizar la mejora del proceso enseñanza - aprendizajes de los estudiantes.
- ✓ Propiciar situaciones lúdicas donde los niños y niñas trabajen en equipo, se fomente la cooperación, autonomía, el respeto, el cumplimiento de acuerdos de trabajo, para lograr aprendizaje significativos.
- ✓ Se sugiere que el monitoreo pedagógica como de la investigación sean frecuentes y en forma oportuna a los docentes del nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ander, E. E. (1997). *Diccionario de Pedagogía*. Buenos Aires: Magisterio.
- Arias, S; Cárdena, C; Estupiñán, F. (2005). *Aprendizaje cooperativo*. Bogotá: Fondo.
- Baquero, R. (1987). *Vigotsky y el aprendizaje escolar. Colección dirigida por Mario Carretero* (Segunda edición. ed.). Argentina: AIQUE.
- Chacón, P. (2011). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. Universidad Pedagógica Experimental. Caracas*. Recuperado el noviembre de 2016, de [www.grupodidáctico2001.com/Paula Chacon.pdf](http://www.grupodidáctico2001.com/Paula%20Chacon.pdf).
- Coll, C; Palacios, J; Marchesi, A. (1998). *Desarrollo psicológico y Educación*. Madrid.
- Coll, C, P. J. (1998). *Desarrollo Psicológico y Educación II. Psicología de la Educación. Psicología de la Educación*. Madrid: Alianza Psicología.
- Díaz, V. (2006). *Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico. Revista de Educación Laurus. Vol. 12 Universidad Pedagógica Experimental*. Obtenido de www.redalyc.org/pdf/761/761109906.
- Esteves, V; Mastroiani, P. (2009). *Los juegos cooperativos*. Uruguay.
- Flores Velasco, M. H. (2000). *Teorías Cognitivas y Educación* (1º edición ed.). Lima: San Marcos.
- García, B. (2011). *Teorías Psicopedagógicas del juego en Educación Infantil. Revista Digital para profesionales de la Enseñanza. N°12. Andalucía. Universidad de Granada*. Recuperado el noviembre de 2016, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7859.pdf>.
- MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.
- Ministerio de la Nación. (2012). *Trabajo en equipo. Instituto de Planeamiento de la Educación*. Recuperado el noviembre de 2016, de Disponible en: www.buenosaires.iipe.unesco.org/sites/default/files/modulo09.pdf.
- Montessori, M. (1912). *El método Montessori*. Barcelona: Bansa Planeta.
- Palacios, J., Marchese, A., & Coll, C. (1998). *Desarrollo Psicológico y Educación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Piaget, J. (1956). *Psicología Genética*. Suiza: Paidós.
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky*. Barcelona.
- Restrepo G., B. (2004). *La investigación-acción educativa y la construcción del saber pedagógico*. Bogotá: Educación y Educadores.
- Vigotsky, L. S. (2006). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. (Primera Edición. ed.). Barcelona: Las Letras de Drakontos.

ANEXOS

✓ **Matriz de consistencias**

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Problema	Objetivos	Hipótesis de acción	Sustento teórico	Evaluación	
				Indicadores	Instrumentos
Desconocimiento de estrategias lúdicas de trabajo en equipo para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Chota.	<p>Objetivo General.</p> <p>Aplicar estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°615 de Nuevo Vaquería, Chadín, Chota.</p> <p>Objetivos Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivenciar el juego: “Jugamos a 	El uso y la aplicación de estrategias lúdicas facilitan y permiten el trabajo en equipo en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, Región Cajamarca, favorece, de manera significativa, el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teoría “Psicología Genética de Piaget”, Teoría Socio-Cultural de Vigotsky, L. S., Federico Froebel los juegos o dones. ▪ Material concreto y elaborado que favorecen el logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad: Jugamos a armar rompecabezas, me divierto jugando con el Tangrama, usamos el tablero de plantado, las piezas del Tangrama no son iguales, jugamos con dados lúdicos, juego con juguete, jugamos a construir casitas y contar pelotas, los casinos nos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra pertinencia con la edad de los estudiantes. ▪ Contribuyen con el desarrollo de capacidades matemáticas. ▪ Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”. ▪ Agrupa objetos con un solo criterio: tamaño. ▪ Agrupa objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada. ▪ Expresa el criterio para ordenar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diario reflexivo ▪ Rúbrica ▪ Sesiones de aprendizaje. ▪ Evidencias fotográficas ▪ Lista de cotejo. ▪ Evidencias.

<p>Chadín, Provincia de Chota, Región Cajamarca.</p>	<p>armar rompecabezas” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar la estrategia “Me divierto jugando con el Tangrama” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • Aplicar el juego “Usamos el Tablero de Plantado” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • Aplicar la 		<p>ayudan a representar cantidades, el dado de problemas y jugando aprendo a pesar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje basado en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	<p>(seriar) hasta 5 objetos de grande a pequeño.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa el criterio para ordenar (seriar) hasta 5 objetos (cinta de colores), de largo a corto. ▪ Expresa la comparación de cantidades de objetos (hojas de planta) mediante las expresiones: más que y menos que. 	
--	---	--	---	--	--

	<p>estrategia “Las piezas del Tangrama no son iguales” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la estrategia “Jugamos con dados lúdicos” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • Aplicar la estrategia “Juego con juguete” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 				
--	---	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Usar el juego “Jugamos a construir casitas y contar pelotas” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • Aplicar el juego “Los casinos nos ayudan a representar cantidades” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. • Aplicar el juego “El dado de problemas” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en 				
--	--	--	--	--	--

	<p>situaciones de cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar la estrategia “Jugando aprendo a pesar” para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 				
--	--	--	--	--	--

- ✓ **Instrumentos de recolección de información de diagnóstico.**

Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los estudiantes de la I. E. I. N°615 Nuevo Vaquería-Chadín-Chota

Título del trabajo de Investigación Acción: “Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”

Investigador: IDROGO CUBAS, Dilmer

Área: Investigación Acción

Edad de los niños: 3, 4 y 5 años

Fecha: 17/03/2016

Instrucciones: Marca en el casillero según corresponda.

Estudiantes	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Agrupan objetos con un solo criterio: (color) y expresan la acción realizada.		Agrupan objetos con un solo criterio: (forma) y expresan la acción realizada.		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas matemáticos.		Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño o viceversa.		Expresan la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "más que" o "menos que".		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", y "ningunos"		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.		Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: "este pesa más que" o "este pesa menos que".		Puntaje
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No			
CIEZA MEGO, Rut Mirely		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
FUSTAMANTE BERCERA, Maycol Ruby		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
ACUÑARODRIGUEZ, Jhean Marcos		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
RODRIGUEZ BUSTAMANTE, Xiomara Mileiny		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
SALDAÑA FUSTAMANTE, Rohobinio		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
CIEZA MEGO, Analí		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
GOYCOCHEA CASTAÑEDA, Franklin Jardiel		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
HUAMAN FUSTAMNTE, Nene Forlan		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
RODRIGUEZ VÁSQUEZ. Gilton		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
VARGAS ACUÑA, Tania Yudit		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
SI/NO	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	
TOTAL	10		10		10		10		10		10		10		10		10		10		

Diario de Campo N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. I. N°: 10998 Vista Alegre-Anguía
2. CICLO: II
3. ÁREA PRIORIZADA: Matemática
4. FECHA: 18/05/2015
5. HORA: 9:00 - 9:45
6. EDADES: 4 y 5 años
7. DOCENTE RESPONSABLE: Dilmer Idrogo Cubas
8. ACTIVIDAD: Identifican la posición ordinal de objetos hasta el quinto lugar.
9. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Expresan en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El día lunes 18 de mayo, recibí en el aula a los niños y niñas de la I. E. I. N° 10998 (ANEXO) del caserío de Vista Alegre, distrito de Anguía, provincia de Chota, estaba muy atento al orden que iban llegando y lo registré en un papelote, porque esta información me servía para el inicio de la sesión de aprendizaje relacionada a números ordinales, controlaron sus asistencia, luego les invité a jugar en forma libre y como parte de la rutina se realizó la oración del día.

Todos los estudiantes se encontraban conversando y en algunos de ellos se dejaba notar la preocupación porque se habían mojado por motivo que el día amaneció lloviendo y nublado, conversamos brevemente sobre el tiempo y los cuidados que deben tener para venir a su jardín. Luego inicié la sesión de aprendizaje que había prepara haciéndoles recordar a través de interrogantes, como: ¿quién llegó primero el día de hoy al jardín? la mayoría levantaron la mano y me respondieron "yooooooooooooo", creí que no me habían entendido, repetí nuevamente la pregunta y todos se miraron en silencio y el niño Yuñor de 5 años de edad fue el que arrancó el silencio y pronunció "yo profesor" el cual estaba en lo cierto, luego iba preguntando ¿quién llegó después de Yuñor?, ¿quién o quiénes llegaron al final?, ante esto se produjo un bullido y al final vi que se pusieron de

acuerdo sobre el orden que habían llegado; para corregir sus errores y validar sus respuestas de lectura el orden que habían llegado y al mismo tiempo los iba entregando una tarjetita que contenía un número, por ejemplo: el niño Yuñor recibió una tarjeta del número 1, la niña Makeli llegó después del niño Yuñor y recibió la tarjeta del número 2 y así sucesivamente hasta el quinto lugar, cabe mencionar que en esta actividad lo realicé con los niños de 4 y 5 años de edad. Seguidamente se invitó a ordenar hojas de árboles según su tamaño y luego le colocaron un número ordinal respectivo, durante esta actividad se produjo algunas equivocaciones así como aciertos ante ello se les brindó las orientaciones respectivas y preguntas precisa que les permitió corregir sus errores; para complacer y tener un ambiente de confianza, los iba animando en sus aprendizajes haciendo aplausos y pronunciando palabra de aliento como ustedes pueden, son inteligentes, que bien están trabando, etc. Luego dibujaron lo que habían representado y finalmente expusieron sus trabajos.

INTERVENTIVA: Algunos estudiantes tenían dudas creo que este aprendizaje lo lograrían en el transcurso del tiempo y con las orientaciones respectivas que se les brinde.

MATRIZ DE RECURRENCIAS

-  Actividades rutinarias
-  Orientaciones e indicaciones
-  Planteo de interrogantes
-  Utilización de materiales
-  Participación comportamiento de los niños y niñas
-  Estimulación a los niños y niñas

Diario de Campo N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. I. N°: 10998 Vista Alegre-Anguía
2. CICLO: II
3. ÁREA PRIORIZADA : Matemática
4. FECHA: 20/05/2015
5. HORA: 9:00 - 9:45
6. EDADES: 4 y 5 años
7. DOCENTE RESPONSABLE: Dilmer Idrogo Cubas
8. ACTIVIDAD: Jugamos a contar casas, personas y animales.
9. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA: Aprenden a contar hasta el número
- 10.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El día miércoles 20 de mayo los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad llegaron al jardín a partir de las 8:00 a.m., al momento de llegar me saludaron y escuché decir yo soy el primero, yo el segundo mencionó el niño Alan, les respondí con la frase "muy bien" al mismo tiempo logré preguntarle quién fue el tercero, cuarto y quinto en llegar, ellos conversaron y pensé en ese momento que estaban recordando sobre la clase anterior, los felicité y les invité a jugar en forma libre. después se agradeció a Dios mediante la oración "Niño Jesusito". Seguidamente se dio recomendaciones necesarias y salimos fuera del aula a un lugar visible donde se podía observar las casas, animales y algunas personas de su comunidad, los invité a contar según sus conocimientos previos, todos mencionaban un número sin importar el orden, mostrando alegría e interés por contar, ante esta actividad acompañé con algunas preguntas precisas, como: ¿qué deberían hacer para saber cuántas casas ven?, ¿cómo sabemos cuántos animales hay en la pampa del niño Alan?, se abrió el diálogo y los niños me hicieron muchas preguntas sobre cantidades. En el aula se les proporcionó hojas de papel bonn para que dibujen lo que han observado (animales, casas y personas), luego con las orientaciones necesarias contamos lo que habían dibujado y por cada persona, animal y casa colocaban un signo y concluyendo en colocar un número. Para comprobar sus aprendizajes les proporcioné semillas de guargar y según una tarjetita con número que se les presentaba iban

contando, ante esta actividad se produjo muchos aciertos y también algunos errores donde se les brindó las estimulaciones respectivas.

INTERVENTIVA: La estrategia planificada fue eficiente porque en los estudiantes hubo interés por contar.

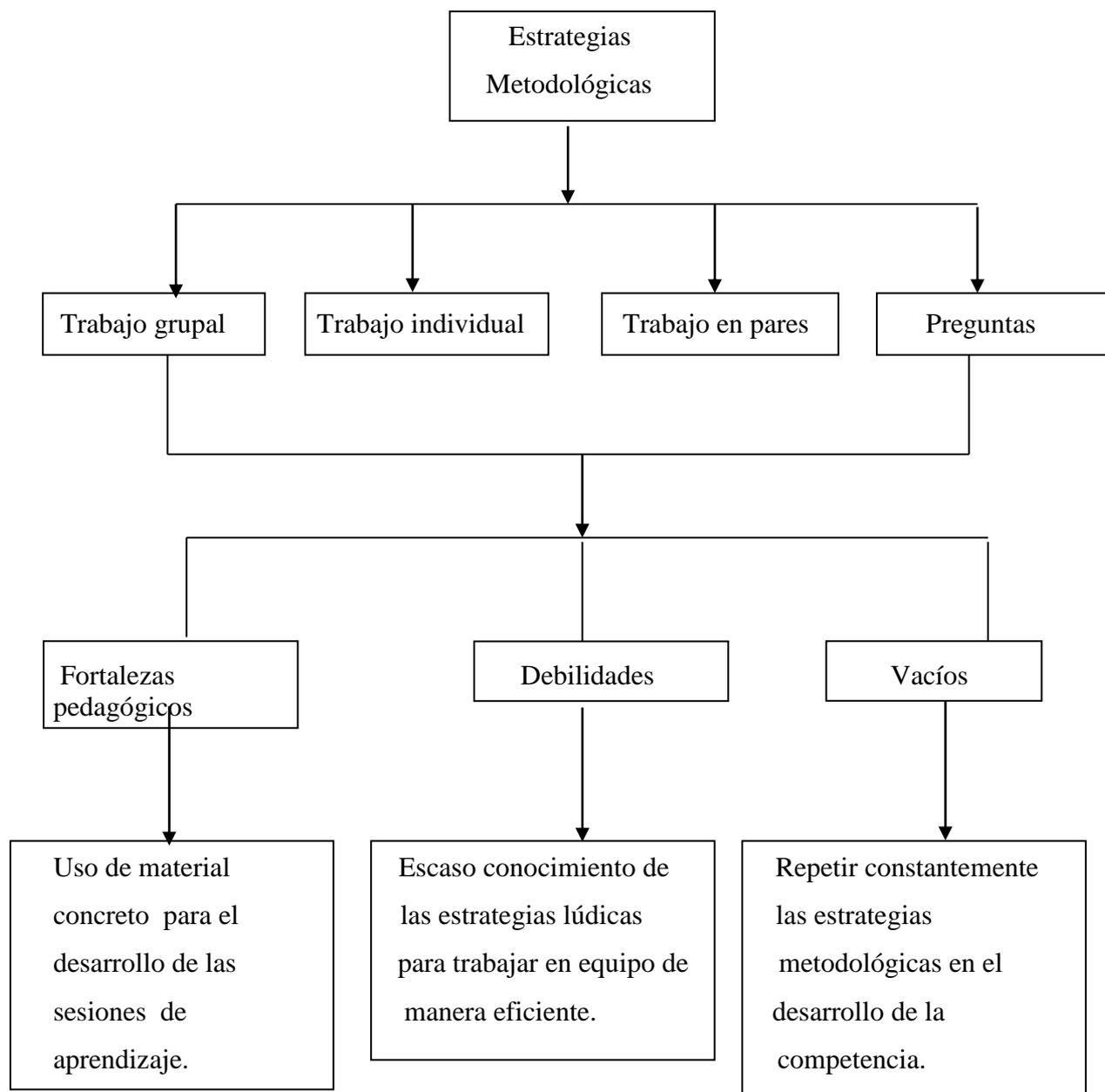
MATRIZ DE RECURRENCIAS

-  Actividades rutinarias
-  Orientaciones e indicaciones
-  Planteo de interrogantes
-  Utilización de materiales
-  Participación comportamiento de los niños y niñas
-  Estimulación a los niños y niñas

MATRIZ DE CONSISTENCIAS DE LOS DIARIOS DE CAMPO

REGISTRO DEL DIARIO 01	REGISTRO DEL DIARIO 02	REGISTRO DEL DIARIO 03	REGISTRO DEL DIARIO 04	REGISTRO DEL DIARIO 05	REGISTRO DEL DIARIO 06	REGISTRO DEL DIARIO 07	REGISTRO DEL DIARIO 08	REGISTRO DEL DIARIO 09	REGISTRO DEL DIARIO 10	fi
Actividades rutinarias	Actividades de rutina	Actividades rutinarias	Actividades rutinarias	Actividades de rutina	Actividades de rutina	Actividades rutinarias	Actividades de rutina	Actividades de rutina	Actividades de rutina	10
Órdenes e indicaciones	Órdenes e indicaciones	Orientaciones	Órdenes indicaciones	Orientaciones e indicaciones	órdenes e indicaciones	Orientaciones e indicaciones	Orientaciones e indicaciones	Orientaciones	Orientaciones e indicaciones	10
Planteo de preguntas	Formulación de interrogantes	Interrogantes			Planeo de interrogantes	Planteo de interrogantes	Interrogantes y diálogo	Interrogantes	Preguntas	8
Participación de los niños y niñas	Participación y estado emocional de los estudiantes	Comportamiento de los niños y niñas		Estado emocional de los niños y niñas	Participación de los niños y niñas	Participación de los niños y niñas	Participación y estado emocional de los niños y niñas	Participación de los niños y niñas	Participación de los niños y niñas	9
	Medios y materiales	Medios y materiales	Materiales	Materiales	Materiales	Materiales	Uso de los materiales	Utilización de materiales	Materiales	9
Animación a través de una canción	Estimulación a los niños y niñas		Animación y estado emocional del profesor	Estimulación a través de una canción	Animación a través de una canción	Animación y estimulación		Estimulación a los niños y niñas	Estimulación y estado emocional del profesor	8

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



✓ **Matrices de presentación de resultados.**

MATRIZ N° 01: Discusión de Sesiones de Aprendizaje.

Título de la Investigación: Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1 “Jugamos a armar rompecabezas”	✓ Visita.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo de una dinámica: “Los animales domésticos”. ✓ Trabajo en equipo. ✓ Uso de los rompecabezas elaborados. ✓ Dibujan. 	✓ Meta cognición a través de preguntas.
SESIÓN N° 2 “Me divierto jugando con el Tangrama”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego. ✓ Planteo de interrogantes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de grupos de trabajo. ✓ Uso de las piezas del Tangrama. ✓ Forman figuras libremente utilizando las piezas del Tangrama, según su color. ✓ Dibujan y colorean libremente el juego del Tangrama. ✓ Presentan sus trabajos. 	✓ Meta cognición a través de interrogantes.
SESIÓN N° 3 “Usamos el Tablero de Plantado”	✓ Planteo de interrogantes y diálogo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación de grupos de trabajo. ✓ Juego con trozos de madera de diferentes tamaños. ✓ Uso del Tablero de Plantado. ✓ Promueve el dibujo de la actividad Sembrando Palitos. ✓ Presentan y exponen sus trabajos. 	✓ Meta cognición a través de interrogantes.

<p align="center">SESIÓN N° 4 “Las piezas del Tangrama no son iguales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego ✓ Planteo de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entonación de la canción: “Hacemos una ronda”. ✓ Formación de grupos de trabajo. ✓ Uso de las piezas del Tangrama. ✓ Crean diferentes figuras con las piezas del Tangrama, según su forma. ✓ Dibujan la forma de las piezas del Tangrama. ✓ Presentan sus trabajos y argumentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.
<p align="center">SESIÓN N° 5 “Jugamos con dados lúdicos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego. ✓ Canción: En la batalla del calentamiento ✓ Diálogo y planteo de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción: “En la batalla del calentamiento”. ✓ Desarrollo de la actividad. “Jugamos con dados lúdicos”. ✓ Seguimiento y orientación en la ejecución de la actividad “Jugamos con dados lúdicos”. ✓ Dibujan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.
<p align="center">SESIÓN N° 6 “Juego con juguete”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación ✓ Formulación de interrogantes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asamblea. ✓ Desarrollo de la dinámica: “El sol y la luna”. ✓ Se forma grupos de trabajo. ✓ Desarrollo del juego: “Vuelta y vuelta mi aro da vuelta”. ✓ Dibujan. ✓ Presentan y exponen sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.
<p align="center">SESIÓN N° 7 “Jugamos a construir casitas y contar pelotas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuento: “Los tres chanchitos” ✓ Formulación de interrogantes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asamblea. ✓ Se forma grupos de trabajo. ✓ Desarrollo del juego construimos casitas y contamos pelotas. ✓ Dibujan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.

<p>SESIÓN N° 8 “Los casinos nos ayudan a representar cantidades”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción: “Mis amigos los números” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forma grupos de trabajo. ✓ Representan cantidades ayudados de los casinos en forma grupal. ✓ Dibujan. ✓ Presentan y expone sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 9 “El dado de problemas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego ✓ Formulación de preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forma grupos de trabajo. ✓ Se desarrolla el juego: “El dado de problemas” en forma grupal. ✓ Dibujan. ✓ Presentan y expones sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.
<p>SESIÓN N° 10 “Jugando aprendo a pesar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción: “Qué será”. ✓ Planteo de interrogantes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo del juego: “El barco se hunde”. ✓ En grupos ejecutan el juego. “El dado lúdico de pesos”. ✓ Representan mediante dibujos. ✓ Pegan y exponen sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meta cognición a través de preguntas.
<p>SISTEMATIZACIÓN (Estrategia que más predomina)</p>	<p>En 08 sesiones de aprendizaje predominan la formulación de preguntas y el diálogo, como también se desarrolló canciones y cuentos.</p>	<p>El las 10 Sesiones de Aprendizaje se ha permitido con más frecuencia el trabajo en equipo, dibujo y exposición de sus trabajos.</p>	<p>En todas las Sesiones de Aprendizaje desarrolladas se ha practicado la meta cognición a través de preguntas.</p>

MATRIZ N° 02: Aplicación de la estrategia de Investigación Acción

Título de la Investigación: Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016.

Sesión	ESTRATEGIAS LÚDICAS DE TRABAJO EN EQUIPO										total	
	Indicadores										Si	No
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	%	%
1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
2	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
3	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
6	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	89	11
7	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	78	22
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	100	0
Si	9	10	10	10	9	10	10	10	9	10		
No	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0		
Si %	90	100	100	100	90	100	100	100	90	100		
No %	10	0	0	0	10	0	0	0	10	0		

INDICADORES

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

MATRIZ N° 03: Discusión de Diarios Reflexivos

Título de la Investigación: Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí. Porque se desarrolló la estrategia lúdica de trabajo en equipo, el uso del ROMPECABEZAS , con la sesión de aprendizaje “JUGAMOS A ARMAR ROMPECABEZAS” .	Sí, al inicio se les resultó difícil a los niños armar los rompecabezas para ello se le brindó las orientaciones respectivas.	Sí, los Rompecabezas.	Sí, porque después de la acción y para registrar el resultado apliqué una RÚBRICA con los respectivos ítems de la sesión de aprendizaje.	Establecer reglas y tareas claras a los niños y niñas para trabajar en equipo.
2	Sí, porque se desarrolló la estrategia lúdica el uso del TANGRAMA , y la sesión de aprendizaje planificada fue “ME DIVIERTO JUGANDO CON EL	No, porque las tareas y acciones que planifiqué desarrollar con el uso del TANGRAMA para agrupar objetos por su color fueron claras y permitiendo un	Sí, porque he iniciado con el juego de pailas de colores, y el uso de las piezas del Tangrama.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA .	Incentivar a los niños a crear imágenes en forma libre con las piezas del Tangrama.

	TANGRAMA”.	aprendizaje significativo.			
3	Sí, en el desarrollo de esta sesión de aprendizaje he aplicado la estrategia lúdica para trabajar en equipo “USAMOS EL TABLERO DE PLANTADO”.	No, porque la actividad planificada se ejecutó con la ayuda de un Tablero de Plantado que permitió a los niños y niñas colocar, cambiar, rectificar y finalmente ordenar los trozos de madera según su tamaño.	Sí, al inicio se utilizó jarras de diferentes tamaños y en el desarrollo de la actividad se trabajó con Tableros de Plantado.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	Siempre insistir que en el trabajo grupal todos los integrantes participen y cooperen y además se respeta turnos y opiniones.
4	Sí, la estrategia lúdica para trabajar en equipo nuevamente fue el uso del TANGRAMA.	No, porque la estrategia el uso del Tangrama fue la más adecuada que ha permitido realizar diferentes agrupaciones por la forma.	Sí, los materiales que se utilizaron fueron esponjas del kit de psicomotricidad y el Tangrama.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	Elaborar formas de las piezas del Tangrama apropiadas para los niños de acuerdo a su edad.
5	Sí, porque las estrategias lúdicas que estoy utilizando para trabajar en equipo son eficientes; esta sesión de aprendizaje fue planificada bajo la estrategia USO DE DADOS LUDICOS.	No, porque la estrategia “Usamos dados lúdicos” ha permitido trabajar en equipo.	Sí, donde se utilizó envases de cartón de huevos, pelotitas de plástico y dados lúdicos.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	El tiempo fue escaso para concluir todo lo planificado.
6	Sí, porque en esta sesión de aprendizaje creí por conveniente	No, porque se han dado orientaciones y tareas claras para	Sí, porque se trabajó con material	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para	Tratar de desarrollar juegos y actividades

	orientar y enseñar a contar cantidades, utilizando la estrategia de Trabajo en Equipo.	trabajar en equipo.	estructurado (pelotas de colores, telas de colores) y además también se usó material no estructurado como: ramas, flores, hojas).	registrar el resultado (aprendizaje) se aplicó una RÚBRICA.	donde los niños sean los protagonistas y se sientan contentos.
7	Sí, porque la estrategia lúdica que se consideró para trabajar en equipo fue “ USO DE AROS DE COLORES ”.	No, porque en el desarrollo de esta actividad de aprendizaje existió mucho interés y curiosidad de participar en el juego VUELTA Y VUELTA MI ARO DA VUELTA.	Sí, aros de colores.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	Plantearles RETOS o DESAFIOS a los estudiantes donde piensen, reflexiones y busquen estrategias de solución.
8	Sí, porque mediante el juego con datos lúdicos me ha permitido desarrollar el trabajo grupal donde el niño ha sido el protagonista de formular pequeños problemas y tratar de desarrollarle con respectivas orientaciones.	No, porque el material que se ha seleccionado como son “El Dado de Problemas” ha permitido a los niños y niñas trabajar en equipo y de acuerdo a los lanzamientos que realizaron podían formular y desarrollar algunos problemas matemáticos (agregar y quitar).	Sí, porque se elaboró Dados de Problemas con material reciclable (cartón) además se trabajó con material concreto de la zona (piedritas, flores, tapas de botellas, semillas, etc.).	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	El desarrollo de problemas matemáticos también se puede dar en visitas a granjas o paseos dentro de su comunidad o saliendo al campo, donde el niño observe o explore.

9	Sí, porque el desarrollo de esta sesión de aprendizaje se desarrolló siguiendo los pasos de la estrategia “El uso de casinos”.	Sí, porque los niños de 3 desconocían la cantidad que indicaba cada casino.	Sí, se usó casinos y material concreto como: piedritas, flores, palitos.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	La representación de cantidades también se puede realizar en las actividades de cosecha o con material de su contexto.
10	Sí, porque para el desarrollo de esta sesión de aprendizaje he creído por conveniente utilizar el juego “El dados de pesos”.	No, porque las tareas e indicaciones que se les brindé a los niños fueron muy claras y de fácil ejecución apoyadas de material concreto y a través del juego “El dado de pesos”.	Si, donde se utilizó objetos de su aula y dados de cartón.	Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una RÚBRICA.	Trabajar siempre con material de su interés de los niños y niñas.
SISTEMATIZACIÓN	<u>SÍ: 10 - NO: 0</u> Las estrategias más frecuentes que se han utilizado son: El uso del Tangrama y el Juego con dados lúdicos.	En el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje del plan de acción en 2 de ellas he encontrado dificultades inesperadas por los niños y en 8 sesiones se ha ejecutado sin dificultades.	Según los diarios reflexivos en las 10 sesiones de aprendizaje del plan de acción se han elaborado material y también se ha usado material concreto de la zona.	El las 10 sesiones del plan de acción se aplicó una RÚBRICA con la finalidad de registrar los aprendizajes de los estudiantes y ver la eficiencia de las estrategias aplicadas.	

10	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	10					10							
Total frecuenci a total	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10	B=10	A=10													
total porcentaj e	B=10 0%	A=10 0%	B=10 0%	A=100 %	B=100 %	A=100%	B=100 %	A=100 %	B=100 %	A=100%	B=100 %	A=100 %	B=100%	A=10 0%	B=10 0%	A=10 0%	B=10 0%	A=10 0%	B=10 0%	A=10 0%	B=10 0%	A=10 0%													

MATRIZ N° 05: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Título de la Investigación: Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016.

Hipótesis de acción: “El uso y la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo permitirá lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 de la comunidad de Nuevo Vaquería, Distrito de Chadín, Provincia de Chota, 2016”.

Área

Matemática

Edad: 3, 4, 5

Competencia	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.															Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes																			
	Comunica y representa ideas matemáticas										Elabora y usa estrategias																									
Indicador	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”	Agrupar objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada.	Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño o viceversa.	Agrupar objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Expresan la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 3, 5 y 10 con material concreto, dibujos.	Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.	Resuelven problemas aditivos de cambio 1 y cambio 2 con cantidades hasta 5 objetos.																										
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje			Logro de aprendizaje																
Sesión	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A						
1	0	0	10																									0	0	10	0	0	10			
2				0	0	10																									0	0	10	0	0	10
3							0	0	10																						0	0	10	0	0	10
4										0	0	10																			0	0	10	0	0	10
5													0	0	10																0	0	10	0	0	10
6																0	0	10													0	0	10	0	0	10
7																			0	0	10										0	0	10	0	0	10
8																						0	0	10							0	0	10	0	0	10
9																									0	0	10				0	0	10	0	0	10

- ✓ Planes de Sesiones de Aprendizaje e instrumentos de recolección de información y evidencias fotográficas.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL:	Chota
1.2. DISTRITO:	Chadín
1.3. I. E. I. N°:	615
1.4. LUGAR:	Nuevo Vaquería
1.5. EDAD:	3, 4 y 5 años.
1.6. DOCENTE:	IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. FECHA:	18/03/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** “Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”

2.2. **SESIÓN:** N° 02

2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Me divierto jugando con el Tangrama”

2.4. **DURACIÓN:** 45 minutos

III. PRODUCTO: Usan el Tangrama para agrupar objetos por su color.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ∅ Actividades de rutina. ∅ Jugamos con las palicintas de colores libremente en el patio. ∅ Dialogamos con los niños y niñas sobre los colores de sus palicintas a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué color de palicinta tienen? ¿Todos tienen el mismo color? ¿Cómo se agruparían según las palicintas? ¿Qué color de palicintas les gusta más? ¿Por qué? ¿Qué otros colores conocen? ∅ Se les informa que vamos a jugar a agrupar objetos según su color. ∅ Se propone a los niños y niñas cómo podríamos agrupar los materiales del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> -Palicintas -Niños y niñas -Papelotes 	10min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ∅ El docente presenta las piezas de un Tangrama y se explica la dinámica del juego a realizar. ∅ Se les invita a agruparse considerando el color de la palicinta del juego anterior. ∅ Todos los niños y niñas alrededor de las piezas tiradas en el piso, separan las piezas del Tangrama teniendo en cuenta el color de su grupo y mencionan la acción realizada(ANEXO 1) ∅ Se le invita a cada grupo a formar una figura libremente con las piezas del Tangrama. ∅ Dibujan y colorean libremente el juego del Tangrama y exponen lo realizado. ∅ Presentan sus trabajos en un museo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Tangrama -Figuras geométricas del Tangrama -Pinturas, crayolas, papel boom 	25min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ∅ Se reflexiona sobre ¿qué aprendí? ¿para qué aprendí? ¿cómo lo aprendí? ¿cómo se han sentido? 		10min

VI. INSTRUMENTOS

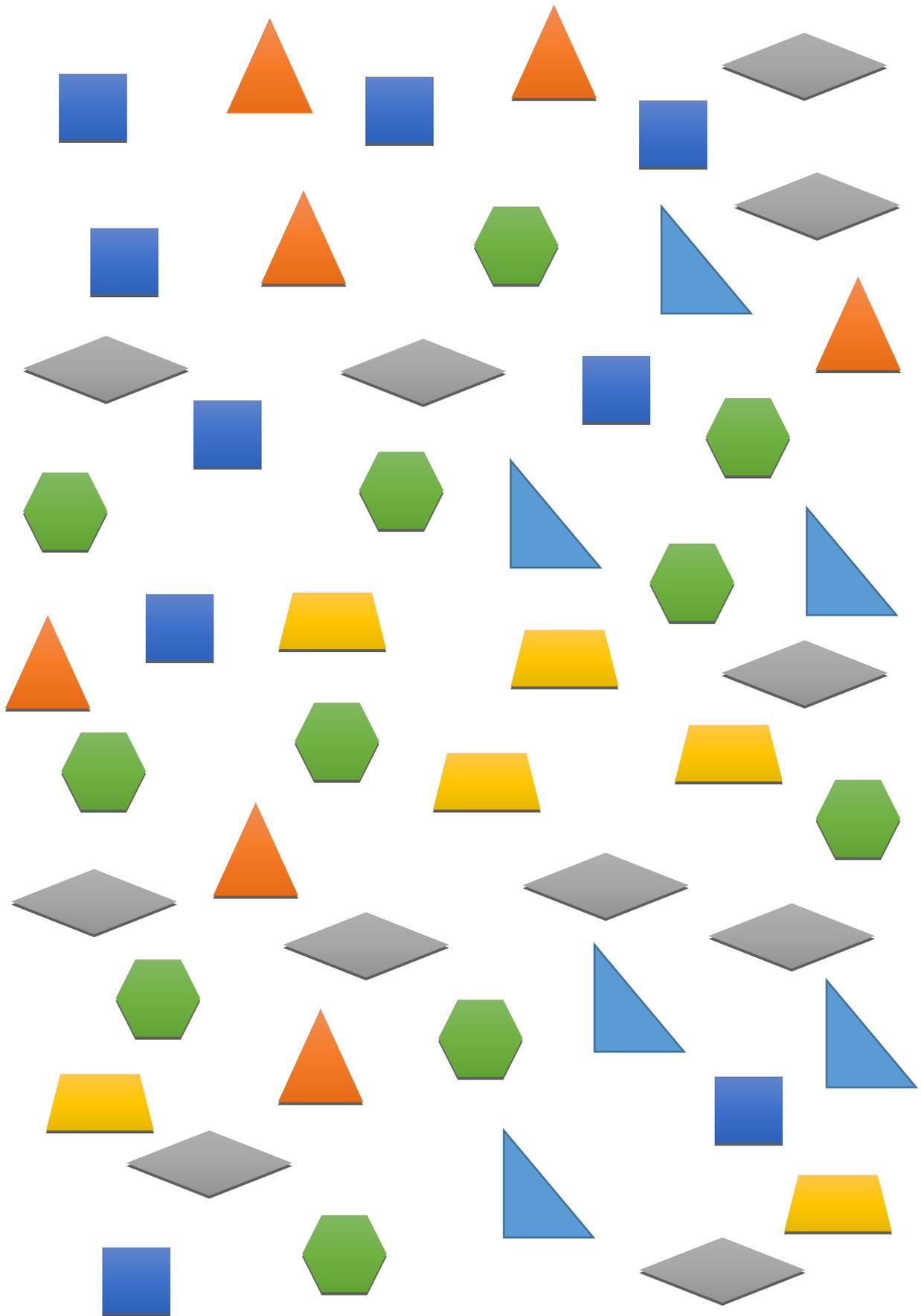
- Rúbrica
- Diario reflexivo

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN: Rutas de Aprendizaje 2015.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN : Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de
la Propuesta pedagógica.

ANEXO



EL TANGRAMA

- El Tangram es un antiguo rompecabezas chino conocido desde hace 4000 años, tiene 7 piezas, todas elaboradas a partir de un cuadrado.
- Es un recurso lúdico-manipulativo que estimula la creatividad y permite el desarrollo de nociones espaciales a nivel perceptivo y permite formar un alto grado de concentración realizando un proceso de análisis y síntesis de gran valor formativo.
- Este material favorece el desarrollo del pensamiento, la habilidad manual, la imaginación y la creatividad, así como la adquisición de nociones como forma y color.



Diario reflexivo relacionado con el Plan de Acción de la Práctica Pedagógica

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel: Chota
1.2. Distrito: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. Lugar: Nuevo Vaquería
1.5. Fecha: 18 de marzo de 2016
1.6. Docente participante: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. Título del Proyecto de Investigación Acción:
“Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”.
- 1.8. Estrategia de aprendizaje aplicada: **Uso del Tangrama.**

1.9. Sesión de Aprendizaje: N° 02 (Me divierto Jugando con el Tangrama).

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 estrategia lúdica de trabajo en equipo fue el uso del **TANGRAMA** y los pasos que seguí fueron:

1. Terminada la actividad de rutina, se jugó con las pali cintas de colores, a sí mismo se planteó algunas preguntas sobre éstas; luego se informó a los niños que se va a agrupar objetos según su color.



2. Se les invitó a agruparse teniendo en cuenta el color de las pali cintas del juego de motivación (Jugamos con las pali cintas de colores).



3. Presenté las piezas de un **Tangrama** y se explicó la dinámica del juego a realizar.

3. Todos los niños y niñas se colocaron alrededor de las piezas del **Tangrama** tiradas en el piso sobre papelotes, luego separaron las piezas del **Tangrama** teniendo en cuenta el color de su grupo (rojo, amarillo y verde) y mencionaron la acción realizada.





5. En grupo crearon y formaron figura libremente con las piezas del **Tangrama** sobre un papelote en el piso.

6. Dibujaron y colorearon libremente el juego del **Tangrama** además mencionaron las figuras que crearon o formaron.





7. Presentaron y expusieron sus trabajos en un museo.

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

No, porque las tareas y acciones que planifiqué desarrollar con el uso del **TANGRAMA** para agrupar objetos por su color fueron claras y permitiendo un aprendizaje significativo en los estudiantes.



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

Sí, porque he iniciado con el juego de pali cintas de colores y fue el origen de la sesión de aprendizaje para luego desarrollar y lograr el indicador planificado; con el uso del **TANGRAMA** he logrado observar el trabajo en equipo en los estudiantes desarrollando la imaginación, la creatividad, y sobre todo hacer agrupaciones de objetos por su color.



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

Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una **RÚBRICA** conteniendo ítems que fueron conductas observables de los estudiantes para el logro del indicador de la sesión de aprendizaje.

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

- Elaborar fichas del tangram con material de la zona.
- Crear juegos de competencia con las piezas o uso del **Tangrama**.
- No se debe dar plantillas hechas de dibujos a los estudiantes para que solamente rellenen con las piezas del **Tangrama**, si no que ellos creen libremente con estas piezas figuras de su contexto.
- Establecer reglas y tareas claras a los estudiantes para trabajar en equipo.

RÚBRICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL: Chota
1.2. Distrito: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. Lugar: Nuevo Vaquería
1.5. Edad: 3, 4 y 5 años
1.6. Docente participante: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. Fecha: 18/03/2016

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. Sesión de Aprendizaje N°: 02
2.2. Nombre de la Sesión: **“Me divierto jugando con el Tangrama”**
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Uso del Tangrama.
2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.
2.6. Indicador: Agrupan objetos con un solo criterio (color) y expresa la acción realizada.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Tiene en cuenta el color para agrupar objetos.			
2. Menciona el criterio que usa para agrupar objetos.			
3. Juega con el Tangrama para hacer agrupaciones teniendo en cuenta un color.			
4. Agrupan las piezas del Tangrama por su color y crea diferentes dibujos.			

IV. EVALUACIÓN

EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	C4
3	CIEZA MEGO, Rut Mirely	A	A	A	A
3	FUSTAMANTE BERCERA, Maycol Ruby	A	A	A	A
4	ACUÑA RODRIGUEZ, Jhean Marcos	A	A	A	A
4	RODRIGUEZ BUSTAMANTE, Xiomara Mileiny	A	A	A	A
4	SALDAÑA FUSTAMANTE, Rohobinio	A	A	A	A
5	CIEZA MEGO, Analí	A	A	A	A
5	GOYCOCHEA CASTAÑEDA, Franklin Jardiel	A	A	A	A
5	HUAMAN FUSTAMNTE, Nene Forlan	A	A	A	A
5	RODRIGUEZ VÁSQUEZ. Gilton	A	A	A	A
5	VARGAS ACUÑA, Tania Yudit	A	A	A	A

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL: Chota
1.2. DISTRITO: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. LUGAR: Nuevo Vaquería
1.5. EDAD: 3, 4 y 5 años.
1.6. DOCENTE: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. FECHA: 15/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”.

2.2. SESIÓN: N° 04

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Las piezas del Tangrama no son iguales”

2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Usamos el Tangrama, para agrupar objetos por su forma.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiem po
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades rutinarias. • Jugamos en el patio con las esponjas del kit de psicomotricidad. • Dialogamos con los niños sobre la forma que tienen las esponjas a través de las siguientes interrogantes, como: ¿Qué color de esponja les a tocado? ¿Todas las esponjas son iguales? ¿Qué forma tienen las caras de las esponjas? • Se anuncia a los niños y niñas que se va a agrupar objetos según su forma. 	-Esponjas -Niños y niñas	10min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Al compás de la canción “Hacemos una ronda” se forma grupos de trabajo.(ANEXO) • Se presenta diferentes piezas del Tangrama hechas de cartón, y se invita a los niños y niñas a jugar y hacer agrupaciones por su forma. • Se dialoga sobre el criterio que consideran para agrupar las piezas del Tangrama. • Crean diferentes figuras con las piezas del Tangrama que agrupan según su forma. • Dibujan la forma de piezas del Tangrama que han agrupado. 	-Tangrama -Papelotes, plumones, pinturas	25min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Pegan sus trabajos en un museo y argumentan lo que han dibujado. • Se reflexiona sobre ¿qué aprendí? ¿para qué aprendí? ¿cómo lo aprendí? ¿cómo se han sentido? 		10min

VI. INSTRUMENTOS

- Rúbrica
- Diario reflexivo

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN: Rutas de Aprendizaje 2015.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN : Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la Propuesta pedagógica.

Diario reflexivo relacionado con el Plan de Acción de la Práctica Pedagógica

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel: Chota
1.2. Distrito: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. Lugar: Nuevo Vaquería
1.5. Fecha: 15 de abril de 2016
1.6. Docente participante: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”.

1.8. Estrategia de aprendizaje aplicada: **Uso del Tangrama.**

1.9. Sesión de Aprendizaje: N° 04 (Las piezas del Tangrama no son iguales)

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 para dar respuesta a mi Proyecto de Investigación Acción como es el desconocimiento de la aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo en el área de Matemática he priorizado nuevamente la estrategia del uso del **TANGRAMA** para desarrollar el indicador de aprendizaje **“Agrupa objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada,** los pasos seguidos de esta estrategia fueron:

1. Después que se realizó las actividades de rutina, se jugó con las esponjas del kit de psicomotricidad.





2. Luego se dialogó sobre la forma de las esponjas, planteándoles las siguientes preguntas: ¿Qué color de esponja les tocó a cada uno? ¿Todas las esponjas son iguales? ¿Qué forma tienen las caras de las esponjas? ¿Qué figuras se puede ver en las caras de las esponjas?

3. Se informó a los estudiantes que van agrupar objetos según su forma.



4. Cantando la canción “**Hacemos una ronda**” se formó grupos de trabajo.

5. Luego a cada grupo de trabajo se presentó las piezas del **Tangrama** y se les anunció que hagan agrupaciones según su forma en forma libre.



6. Se dialogó sobre el criterio que han tenido en cuenta para que realicen sus agrupaciones de las piezas del **Tangrama**.

7. Dibujaron la forma de piezas del **Tangrama** que agruparon y expusieron sus trabajos.



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

No, porque la estrategia de trabajo en equipo como fue el uso del **Tangrama** que consideré para el desarrollo de esta Sesión de Aprendizaje fue la más adecuada porque he visto en los estudiantes el interés de realizar diferentes agrupaciones teniendo en cuenta la forma de la piezas que elegían por sí solos; así como también reflejaron sus conocimientos previos y donde se ha creído por conveniente se realizó la Atención Simultánea Diferenciada, de esta manera se logró el indicador como es: **“Agrupan objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada”**.



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

Sí, porque al inicio se jugó con esponjas obteniendo de estas algunas formas como es el cuadrado, triángulo, que tenía mucho que ver con las piezas del **Tangrama**, además se elaboró **Tangramas** de cartón, se usó telas de colores donde los estudiantes pudieron trabajar en el piso en forma adecuada respetándose su naturalidad de esta manera se logró el indicador de la sesión de aprendizaje planificada.



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

Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una **RÚBRICA** conteniendo ítems que fueron conductas observables de los estudiantes durante el desarrollo de la Sesión de Aprendizaje.

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

- Establecer reglas y tareas claras a los estudiantes para trabajar en equipo.
- Elaborar formas de las piezas del **Tangrama** apropiadas para los estudiantes de acuerdo a su edad.
- Incentivar siempre que los estudiantes argumenten las tareas que realizan dentro de un grupo de trabajo.

RÚBRICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL: Chota
1.2. Distrito: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. Lugar: Nuevo Vaquería
1.5. Edad: 3, 4 y 5 años
1.6. Docente participante: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. Fecha: 14/04/2016

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. Sesión de Aprendizaje N°: 03
2.2. Nombre de la Sesión: “Las piezas del Tangrama no son iguales”
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Uso del Tangrama.
2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.
2.6. Indicador: Agrupan objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓN

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Agrupa objetos teniendo en cuenta el criterio de forma.			
2. Dice con sus propias palabras el criterio que usa para agrupar objetos.			
3. Juega con las piezas del Tangrama para hacer agrupaciones teniendo en cuenta la forma.			
4. Dibuja sus agrupaciones que realiza usando el Tangrama.			

IV. EVALUACIÓN

EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS			
		C1	C2	C3	C4
3	CIEZA MEGO, Rut Mirely	A	A	A	A
3	FUSTAMANTE BERCERA, Maycol Ruby	A	A	A	A
4	ACUÑA RODRIGUEZ, Jhean Marcos	A	A	A	A
4	RODRIGUEZ BUSTAMANTE, Xiomara Mileiny	A	A	A	A
4	SALDAÑA FUSTAMANTE, Rohobinio	A	A	A	A
5	CIEZA MEGO, Analí	A	A	A	A
5	GOYCOCHEA CASTAÑEDA, Franklin Jardiel	A	A	A	A
5	HUAMAN FUSTAMNTE, Nene Forlan	A	A	A	A
5	RODRIGUEZ VÁSQUEZ. Gilton	A	A	A	A
5	VARGAS ACUÑA, Tania Yudit	A	A	A	A

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.UGEL:	Chota
1.2.DISTRITO:	Chadín
1.3.I. E. I. N°:	615
1.4.LUGAR:	Nuevo Vaquería
1.5.EDAD:	3, 4 y 5 años.
1.6.DOCENTE:	IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7.FECHA:	21/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** “Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”

2.2. **SESIÓN:** N° 05

2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Jugamos con dados lúdicos”

2.4- **DURACIÓN:** 45 minutos

III. **PRODUCTO:** Juego con dados lúdicos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Nociones aditivas: Situaciones para agregar y quitar hasta 5.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades rutinarias. • Se da indicaciones previas a la actividad, luego salimos al patio para jugar con aros de colores; que consiste en colocar aros en diferentes partes del patio y los niños cantando la canción “En la batalla del calentamiento” se desplazan alrededor de los aros y luego según la indicación que se les da los niños se ubican dentro de los aros en grupos de 3, 2, 4, 5 y luego estos grupos se irán juntando originando grupos más numerosos. • Dialogamos sobre la actividad en desarrollo planteando algunos interrogantes como: ¿Cuántos niños hay en cada grupo? ¿Todos los grupos son iguales? ¿Por qué algunos grupos de niños aumentaron? ¿Por qué los otros grupos de niños han amenorado sus integrantes? ¿Qué sucede cuando agregan o quitan niños al grupo que han formado? Se menciona el tema hoy vamos a resolver problemas de agregar o quitar cantidades a un grupo de objetos. 	<p>-Aros de colores.</p> <p>-Niños y niñas</p>	10min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Presento cajas de cartón de huevos, pelotitas pequeñas y dados. • Se entrega a cada grupo de trabajo un envase de cartón de huevos, 8 pelotitas y un dado. • Se explica la dinámica del juego: “JUGAMOS CON DADOS LÚDICOS” (Anexo). • Gana el grupo que antes llena su envase de pelotas (serían ocho). • Se hace el seguimiento y apoyo a cada niño tratando de orientar la acción de agregar o quitar durante el juego que se está desarrollando; para lo cual se plantea algunas interrogantes con la finalidad de que argumenten o verbalicen lo que están haciendo: 	<p>-Envases de cartón de huevos, pelotitas, dados, témperas, papelotes, pinturas, etc.</p>	25min

	<ul style="list-style-type: none"> - Si tenías 2 pelotitas en el envase y ahora has sacado 1 pelotita ¿Cuántas quedan? - Cuenta las pelotas que llevaste. - Si en el envase de cartón tienes 5 pelotitas y sacas 3 ¿Cuántas quedan? - Cuenta las pelotitas que llevaste. - ¿Qué sucede si agregas o quitas pelotitas del envase de cartón? - Si tienes 2 pelotitas en el envase de cartón de huevos y lo agregas 4 pelotitas más ¿Cuántas tienes? 		10min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujan uno de estos casos que se les pregunta a cada grupo. • Pegan sus trabajos en un museo y argumentan lo que han dibujado. • Se reflexiona sobre ¿qué aprendí? ¿para qué aprendí? ¿cómo lo aprendí? ¿cómo se han sentido? 		

VI. INSTRUMENTOS

- Rúbrica
- Diario reflexivo

BIBLIOGRAFÍA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN: Rutas de Aprendizaje 2015.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN : Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la Propuesta pedagógica.

ANEXO

Jugamos con dados lúdicos

MATERIALES

- ✓ Envases de cartón de huevos.
- ✓ Pelotitas de ping – pong suficientes para llenar los envases según la cantidad que se quiere trabajar.
- ✓ Dados en blanco que la podamos “personalizar” con grafías, puntos o signos.
- ✓ Témperas de colores (rojo, azul, amarilla, verde, etc)
- ✓ Pinceles.

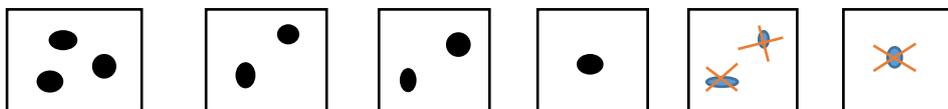
REGLAS DEL JUEGO

1. Se forma grupos de trabajo de 3 o 4 integrantes. A cada integrante se le asigna un envase de cartón de huevos de diferente color.
2. Se sortea o elige el grupo que comienza el juego.
3. Cuando un niño/a tira el dado, debe poner o quitar pelotitas de ping – pong en el cartón correspondiente según la grafía, punto o signo del dado.

Durante el desarrollo de esta actividad se plantea diferentes retos cognitivos, donde el niño debe verbalizar sus pensamientos y conceptos matemáticos, como por ejemplo:

- Si tienes 3 pelotitas en el envase y lo agregas 2 pelotitas más según el dado que has lanzado ¿Cuántas tienes?
 - Cuenta las pelotas que agregaste.
 - Si en el envase de cartón tienes 5 pelotitas y sacas 3 según el dado que has lanzado ¿Cuántas quedan?
 - Cuenta las pelotitas que llevaste.
 - ¿Qué sucede si agregas o quitas pelotitas del envase de cartón?
 - Si tienes 2 pelotitas en el envase de cartón de huevos y lo agregas 4 pelotitas más según el dado que has lanzado ¿Cuántas tienes?
4. Gana el equipo que antes llena su envase de pelotas.

En este caso, el dado que se va utilizar corresponde al siguiente dibujo.



Diario reflexivo relacionado con el Plan de Acción de la Práctica Pedagógica

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel: Chota
1.2. Distrito: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. Lugar: Nuevo Vaquería
1.5. Fecha: 21 de abril de 2016
1.6. Docente participante: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. Título del proyecto de investigación:

“Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615 Nuevo Vaquería, Chadín, Chota 2016”.

- 1.8. Estrategia de aprendizaje aplicada: **Uso de dados lúdicos**
1.9. Sesión de Aprendizaje: N° 05 (Jugamos con dados lúdicos)

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 estrategia lúdica de trabajo en equipo; en esta Sesión de Aprendizaje fue **USO DE DADOS LUDICOS** que ha permitido desarrollar y lograr el indicador de “Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto” en el área de Matemática con estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la comunidad de Nuevo Vaquería – Chadín.

1. Concluidas las actividades de rutina, se dio indicaciones previas a la actividad; para luego salir al patio a jugar con aros de colores se realizaron acciones de agregar o quitar participantes a los grupos que se iban formando según las indicaciones que iba dando, concluyo esta actividad con la formación de grupos de trabajo.





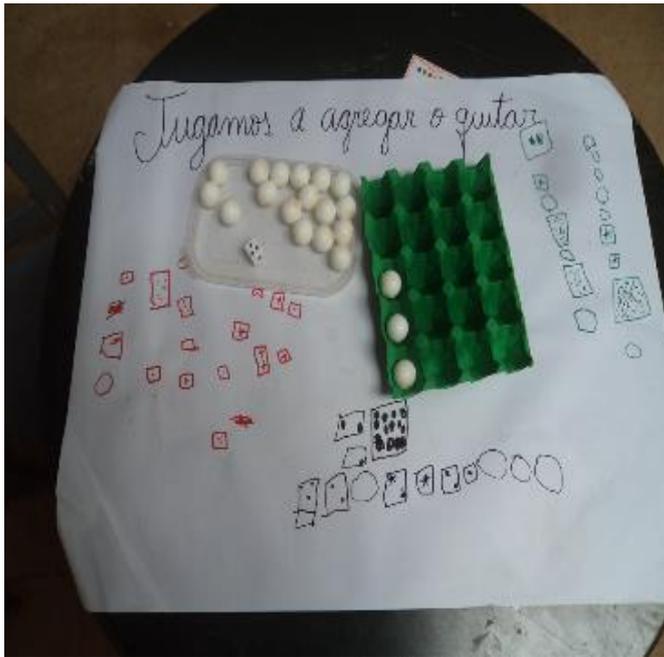
2. Luego presenté cajas de cartón de huevos, pelotitas de plástico y dados lúdicos, observando en los estudiantes la curiosidad y el interés de querer saber cómo se juega con estos materiales, donde hubo una interacción amical entre yo y los estudiantes llegando a la conclusión que todo material novedoso y diseñado de acuerdo a su edad despierta el interés.

3. Entregué a cada grupo de trabajo un envase de cartón de huevos, pelotitas de acuerdo al envase y un dado lúdico, se explicó la dinámica del juego “**Jugamos con dados lúdicos**” (ANEXO 1), se notó mucho interés por seguir las reglas del juego y mostrando alegría en ellos cuando iniciaron a jugar toda el aula se convirtió en dialogo y se iban apoyando entre los integrantes de cada grupo en agregar o quitar pelotitas del envase de cartón de huevos según el dado que lanzaban, escuché en todos los estudiantes el uso de expresiones matemáticas como agrega, quita, saca, aumenta, pone, perdí entre otros; esta parte de la sesión de aprendizaje fue la mejor donde se enlazó sus conocimientos previos con el nuevo aprendizaje porque yo iba planteando algunos problemas matemáticos de cambio 1 y 2 de acuerdo al dado que lanzaban, como por ejemplo:



Si tienes 3 pelotitas en el envase y lo agregan 2 pelotitas más según el dado que han lanzado ¿Cuántas tienen?

Si en el envase de cartón tienen 5 pelotitas y sacan 3 según el dado que han lanzado ¿Cuántas quedan?.



4. En grupo dibujaron las acciones de agregar o quitar que realizaron según el juego desarrollado.

5. Expusieron sus trabajos, argumentando lo que habían hecho según sus dibujos.



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

No, porque la estrategia lúdica de trabajo en equipo “Usamos dados lúdicos” me ha permitido trabajar de una forma adecuada con los estudiantes, donde se han respetado turnos de juego y apoyado al momento que se le tocaba jugar, con esta experiencia desarrollada de esta actividad concluyo que fue una estrategia muy eficiente; además desarrollar y lograr el indicador “Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto”.



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

Sí, porque al inicio se jugó con aros realizando acciones de aumentar o amenorar participantes cuando se formó grupos según las indicaciones que se iba dando; además se utilizó envases de cartón de huevos, pelotitas de plástico y dados lúdicos. Con la ejecución de esta estrategia lúdica se reflejó en los estudiantes la noción de cuando se agrega elementos la cantidad aumenta y cuando se quita elementos la cantidad disminuye con las orientación y apoyo que se le brindé.

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

Sí, porque después de la acción (enseñanza) y para registrar el resultado (aprendizaje) apliqué una **RÚBRICA** conteniendo ítems que fueron conductas observables de los estudiantes durante el desarrollo de la Sesión de Aprendizaje.

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

- Se debe personalizar los dados lúdicos con signos, grafías o puntos según la edad del estudiante y el conocimiento que se quiere lograr.
- Establecer reglas y tareas claras a los estudiantes para trabajar en equipo.

RÚBRICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel: Chota
1.2. Distrito: Chadín
1.3. I. E. I. N°: 615
1.4. Lugar: Nuevo Vaquería
1.5. Edad: 3, 4 y 5 años
1.6. Docente participante: IDROGO CUBAS, Dilmer
1.7. Fecha: 21/04/2016

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. Sesión de Aprendizaje N°: 05
2.2. Nombre de la Sesión: **“Jugamos con dados lúdicos”**
2.3. Estrategia de aprendizaje aplicada: Uso de dados lúdicos
2.4. Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
2.5. Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.
2.6. Indicador: Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

III. CRITERIOS Y ESCALA DE CALIFICACIÓ

CRITERIO	LO REALIZA EN FORMA AUTÓNOMA (A)	LO REALIZA CON APOYO (B)	NO LO REALIZA NI CON APOYO (C)
1. Agrega pelotas de ping-pong durante la realización del juego del dado lúdico.			
2. Quita pelotas de ping-pong en el juego del dado lúdico.			
3. Representa mediante dibujos las acciones de agregar o quitar del juego con el dado lúdico.			

IV. EVALUACIÓN

EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	CRITERIOS		
		C1	C2	C3
3	CIEZA MEGO, Rut Mirely	A	A	A
3	FUSTAMANTE BERCERA, Maycol Ruby	A	A	A
4	ACUÑA RODRIGUEZ, Jhean Marcos	A	A	A
4	RODRIGUEZ BUSTAMANTE, Xiomara Mileiny	A	A	A
4	SALDAÑA FUSTAMANTE, Rohobinio	A	A	A
5	CIEZA MEGO, Analí	A	A	A
5	GOYCOCHEA CASTAÑEDA, Franklin Jardiel	A	A	A
5	HUAMAN FUSTAMNTE, Nene Forlan	A	A	A
5	RODRIGUEZ VÁSQUEZ. Gilton	A	A	A
5	VARGAS ACUÑA, Tania Yudit	A	A	A

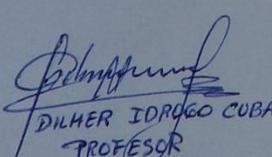
- ✓ Evidencias fotográficas con la autorización correspondiente de los padres de familia.

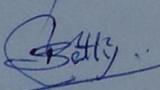
ACTA DE REUNIÓN

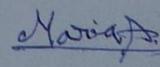
Siendo las 10:00 a.m. del día Jueves 14 de noviembre del año 2016, reunidos en la Institución Educativa Inicial N° 615 de la comunidad de Nuevo Laguería, distrito de Chacabambas, provincia de Cochabamba, el director encargado Dilmer Idrogo Cubas y todos los asociados a la Institución, con la finalidad de tratar y acordar lo siguiente:

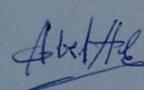
El director dio la bienvenida a todos los presentes y agradeció por su asistencia, luego hizo mención sobre el Programa de Segundo Especialidad en Educación Inicial que ya estaba concluyendo y al mismo tiempo presentó sus portafolios de trabajos de los niños(as) así mismo hizo mención sobre los avances, logros y algunas dificultades presentados, así como también explicó que se ha desarrollado diferentes sesiones de aprendizaje que formaron parte del proyecto de investigación acción, pasadas todas estas informaciones, el profesor Dilmer Idrogo Cubas consultó a los PP.FF. y solicitó la autorización de estos para la publicación de los fotos de sus hijos que se le han tomado durante el trabajo pedagógico dentro y fuera del aula, ante este pedido los PP.FF. dieron la autorización para ser publicados en su tesis de presentación del mencionado profesor, en señal de acuerdo pasaron a firmar todos los presentes.

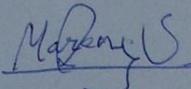
No habiendo otros puntos más que tratar a las 11:30 a.m. del mismo día se dio por culminar dicha reunión.

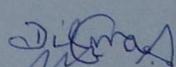

 DILMER IDROGO CUBAS
 PROFESOR


 Betty


 María

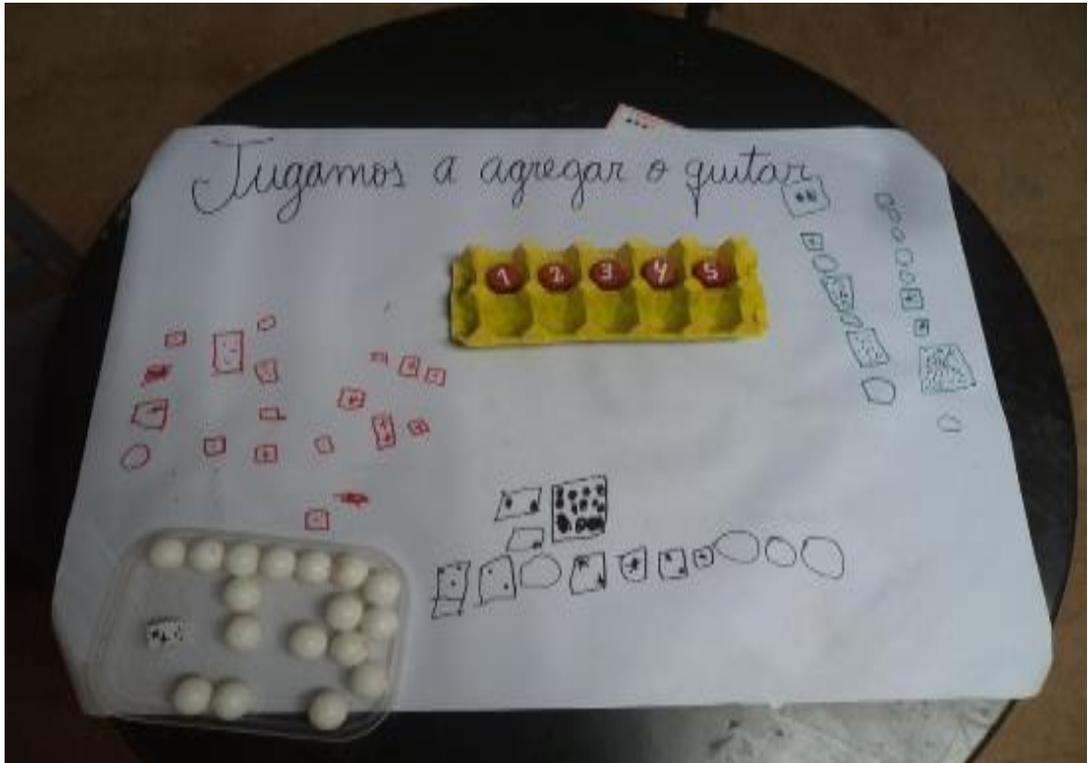
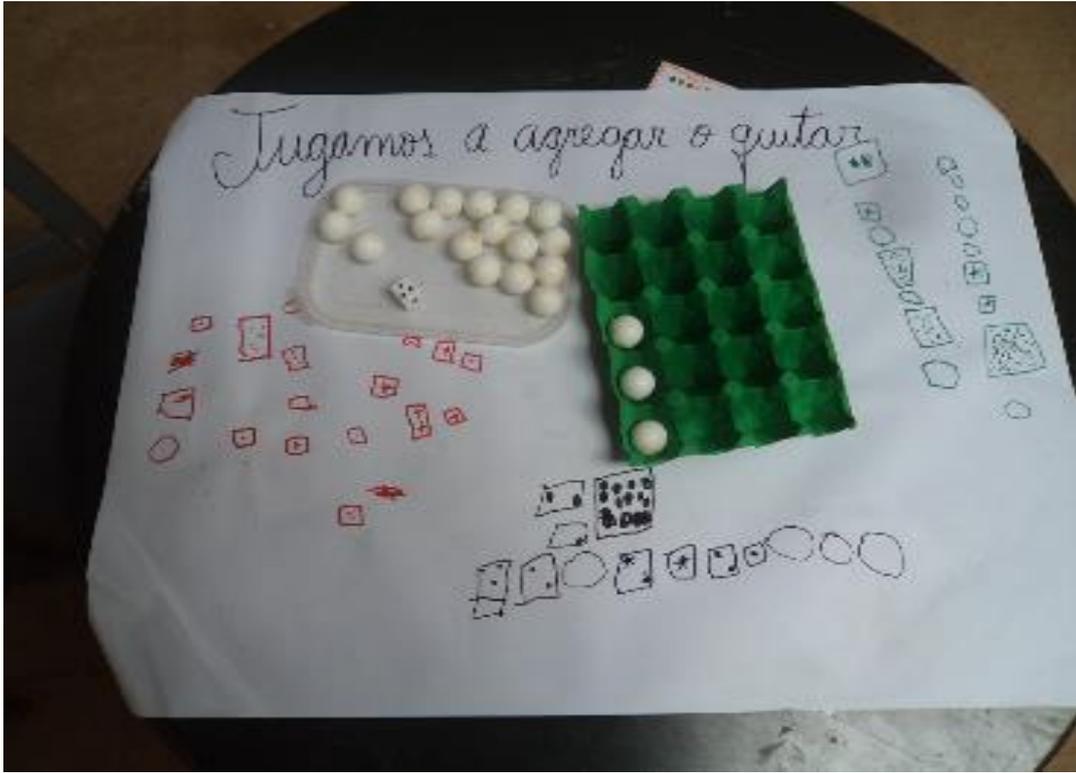

 Arístide


 Marlene


 Dilma









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 8:00 horas del día 29 de ABRIL del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-303 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ ESPARACUOLA
2. Secretario: Docente Lic. CONSTANCE ROSARIO CARRANZA SÁNCHEZ
3. Vocal: Docente M.C. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMAN

Y en calidad de asesor el docente: Lic. ELMER WILS PISKO GOICOECHEA

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÍNEAS DE TRABAJO EN EQUIPO DE TRABAJO Y LOGRAR LA COMPETENCIA DE ACTUACIÓN Y PENSAMIENTO MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CONTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA E.C.T.M.B. NUEVO VAQUERÍA, (HADA), (HOTA 2016

Presentado(a) por: DILMER IDROGO CUBAS, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

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

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

Siendo las 8:50 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 29 de ABRIL del 2017.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Dulcer Idrogo Cutor

DNI /Otros N°: 42635611

Correo electrónico: dulic2@hotmail.com

Teléfono: 962684915

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 3,4 y 5 años de la I.E.L. N° 615, Nueva Vagueria, Enechim - Chota, 2016.

Asesor: Lic. Elmer Luis Quico Coicochea

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: Escuela profesional de perfeccionamiento docente.

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

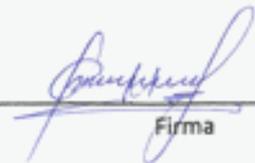
No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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



Firma

03 / 01 / 2018

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.