



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 ACADÉMICO:

UTILIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 82125 MANZANAMAYO, UGEL CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Laura Elizabeth Vera Cercado

Asesor:

Dr. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Noviembre de 2019

Copyright © 2019 by
LAURA ELIZABETH VERA CERCADO
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 ACADÉMICO:

UTILIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE TRES AÑOS DE LA I.E.I. N° 82125 MANAZANAMAYO, UGEL CAJAMARCA 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Laura Elizabeth Vera Cercado

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. César Enrique Alvarez Iparraguirre

Presidente

M. Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar

Secretario

Dr. Cesar Augusto Garrido Jaeguer

Vocal

Cajamarca, Perú
Noviembre de 2019

A:

Todos los docentes que se han propuesto seguir un nuevo reto en su labor educativa, consistente en entregar toda su experiencia y esfuerzo en el trabajo con los estudiantes del nivel inicial y de esa manera contribuir en su formación integral, dándoles oportunidades de aprendizaje a aquellos que se encuentran en zonas rurales donde no cuentan con docentes del nivel; también lo dedico a todos los docentes especialistas, formadores que lograron en nosotros un cambio de actitud en nuestra formación pedagógica, que se demuestra día a día en las aulas.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento al Ministerio de Educación que, a través de la Universidad Nacional de Cajamarca nos ha permitido a los docentes del nivel primario participar del Programa de Segunda Especialidad en el nivel inicial y, estar preparados para afrontar nuevas experiencias en nuestra labor diaria; también mi profundo agradecimiento a todos los docentes formadores de esta significativa y fructífera propuesta, en la cual nos impartieron sus enseñanzas y conocimientos, para ser aplicados día a día en nuestra ardua labor.

INDICE GENERAL

Contenido

AGRADECIMIENTO	v
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE MATRICES	ix
ABSTRACT	xii
INTRODUCCION	1
I. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA	3
1.1 Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2 Caracterización del entorno sociocultural	4
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y FORMULACION DE LA PREGUNTA	
GUÍA	5
2.1 Planteamiento del problema	5
2.2 Formulación de la pregunta guía	6
2.3 Justificación de la Investigación	6
2.3.1 Teórica	6
2.3.2 Metodológica	6
2.3.3 Pedagógica	7
III.SUSTENTO TEÓRICO	7
3.1 Marco teórico	7
3.1.1 Teorías generales del aprendizaje	7
Teoría psicobiológica de H. Wallon	7
Teoría de Jean Piaget	9
Teoría de María Montessori:	12
Teoría de E. Guilmain	13
Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel:	13
Teoría del descubrimiento de Bruner:	13
Teoría sociocultural de Lev Vigotsky:	14
3.1.2 Teorías específicas	14
3.1.3 Enfoques	16
3.2MARCO CONCEPTUAL	22
IV.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION	24
4.1 Tipo de investigación	24
4.2 Objetivo General:	25
4.3 Objetivos específicos:	25
4.4 Hipótesis de acción	25
4.5 Beneficiarios de la propuesta innovadora:	26
4.6 Población	26
4.7 Muestra	26
4.8 Instrumentos para el registro de datos	26
4.8.1 Instrumentos de la enseñanza:	26
4.8.2 Instrumentos del aprendizaje:	27
4.9 PLAN DE ACCION Y DE EVALUACION	29
4.9.1 Plan de acción	29

5.1	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	31
5.1.5	Procesamiento del nivel de logro de aprendizaje por indicador y sesión	43
5.1.6	Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los niños y las niñas de 3 años ..	45
5.1.7	Reflexiones de la práctica pedagógica.....	46
5.2	DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	46
VI.	CONCLUSIONES	48
VII.	SUGERENCIAS	49
VIII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
Bibliografía.....		50
IX.	ANEXOS	51

INDICE DE TABLAS

Contenido

Tabla 1 Resultados de la autoevaluación.....	33
Tabla 2: Resultado de las evaluaciones	39
Tabla 3: Resultados del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión	41
Tabla 4: Resultados de los indicadores de las sesiones de aprendizaje.....	43

INDICE DE MATRICES

Matriz N° 1 Plan de Acción.....	29
Matriz N° 2 Matriz de evaluación	30
Matriz N° 3: Análisis de sesiones de aprendizaje	32
Matriz N° 4: Aplicación de la estrategia de investigación acción.....	34
Matriz N° 5: Análisis de diarios reflexivos	36
Matriz N° 6: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	40
Matriz N° 7: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida.....	42
Matriz 8: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión	44

RESUMEN

El presente trabajo académico denominado; utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización del área de Matemática, en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016; parte de la reflexión y análisis de los momentos y procesos pedagógicos de las sesiones de aprendizaje desarrolladas en el nivel inicial, donde se requiere la aplicación de estrategias significativas de acuerdo con las características y necesidades de los estudiantes como el juego simbólico, que les ayudará a desarrollar competencias matemáticas; para el logro de los objetivos se responde a la pregunta ¿La utilización del juego simbólico favorece el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016?; se ha propuesto los objetivos específicos: Utilizar el juego simbólico de ubicación de objetos y aplicar el juego simbólico de desplazamiento; la hipótesis que orientó la investigación plantea que la utilización del juego simbólico favorece el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización en niños de 3 años de la I.E.I. N° 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016; se basa en teorías y enfoques de pedagogos, psicólogos, especialistas que fundamentan la importancia y empleo del juego como estrategia metodológica para desarrollar competencias en los estudiantes. Referente a la metodología, el estudio se enmarca en la investigación acción de la práctica pedagógica; para la recolección de datos se utilizaron instrumentos como diarios de campo, diarios reflexivos, fichas de autoevaluación de la práctica pedagógica, listas de cotejo de entrada y salida, lista de cotejo para medir el logro del indicador de los aprendizajes de los estudiantes; la población estuvo conformada por las sesiones del proceso de deconstrucción como de la reconstrucción; la muestra estuvo representada por las

diez sesiones de aprendizaje con la propuesta pedagógica comprendida en el proceso de la reconstrucción en la que se demuestra la utilización del juego simbólico de ubicación y la utilización del juego simbólico de desplazamiento, los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada.

Palabras clave: juego simbólico, juego, estrategia, noción, ubicación, desplazamiento.

ABSTRACT

The present academic work called; Use of the symbolic game to develop the competition solves problems of movement and location of the area of mathematics, in the 3-year-old students of the I.E.I. No. 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016; starts of the reflection and analysis of the moments and pedagogical processes of the learning sessions developed at the initial level, where the application of significant strategies is required in accordance with the characteristics and needs of the students such as symbolic play, which will help them to develop mathematical skills; In order to achieve the objectives, the question is answered: Does the use of symbolic games favor the development of the competition solve problems of form, movement and location in the 3-year-old students of IEI N ° 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016? ; the specific objectives have been proposed: use the symbolic object placement game and apply the symbolic movement game; the hypothesis that guided the investigation of objects and applied the symbolic game of displacement; The hypothesis that guided the research suggests that the use of symbolic play favors the development of competition solves problems of movement and location in 3-year-old children of the I.E.I. No. 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016; It is based on theories and approaches of pedagogues, psychologists, specialists who base the importance and use of the game as a methodological strategy to develop skills in students. Regarding the methodology, the study is part of the research action of the pedagogical practice; For data collection, instruments such as field journals, reflective journals, self-assessment sheets of pedagogical practice, check-in and check-out lists, checklist were used to measure the achievement of the student's learning indicator; the population was made up of the deconstruction and reconstruction process sessions; The sample was represented by the ten learning sessions with the pedagogical proposal included in the reconstruction process in which

the use of the symbolic game of location and the use of the symbolic game of displacement is demonstrated, the results obtained allowed to confirm the hypothesis proposed.

Keywords: Symbolic game, game, strategy, notion, location, displacement.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación es una muestra de cómo la utilización del juego simbólico y tradicional como estrategia metodológica en el área de Matemática desarrolla la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización. Esta investigación encuentra su fundamento en las teorías del juego en la que Acouturier (citado por MINEDU, 2015) sostiene que las actividades lúdicas permiten que el niño exprese sus necesidades; el juego es el placer de poner en escena las representaciones inconscientes.

María Montessori teorías del aprendizaje como la del aprendizaje significativo de David Ausubel, teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría de Jean Piaget enfoques que de alguna manera fueron validadas a través de las experiencias con los estudiantes, dando así respuesta a la pregunta qué guio esta investigación. La investigación se llevó a cabo en la I.E 82125 Manzanamayo perteneciente al distrito de Baños del inca UGEL Cajamarca con la participación de 12 estudiantes de 3 años de edad los que participaron en su totalidad, toda esta experiencia fue registrada al inicio en diarios de campo los que nos sirvieron para detectar mis fortalezas, debilidades, vacíos, luego se utilizó los diarios reflexivos las que nos ayudaron a reflexionar de una manera consciente acerca de nuestra labor, finalmente se utilizaron matrices, tablas para el registro y tratamiento de datos.

Para que esta investigación se presente de forma ordenada y coherente se ha dividido en 7 apartados. En el apartado I se menciona la fundamentación del problema; en el apartado II se presenta la justificación de la investigación; en el apartado III se da a conocer el sustento

teórico que es la base de la investigación; en el apartado IV se presenta la metodología de la investigación; en el apartado V se presenta el plan de acción y evaluación; en el apartado VI se presenta la discusión de los resultados y; en el apartado VII se da a conocer la difusión de los resultados.

La autora.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Caracterización de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica diaria que realizamos los docentes se ve reflejado en la manera como los estudiantes pueden enfrentarse a diferentes situaciones de la vida cotidiana. Tomando como referencia este punto voy a dar a conocer como se desarrolló las actividades en todas las sesiones de aprendizaje con niños de 3 años del nivel inicial que se inició con el recojo de información mediante el uso de los diarios de campo en cada sesión de aprendizaje, que me sirvió como un instrumento donde se ha podido identificar mis debilidades como son: utilización de estrategias inadecuadas en los diferentes momentos de la sesión de aprendizaje como dinámicas fuera de contexto, aburridas y mecánicas que no son significativas para los niños evidenciando poca participación y aburrimiento de los mismos y que dificultan el desarrollo de las diferentes competencias establecidas en el Programa Curricular de la Educación Inicial , también se logró reconocer ciertas fortalezas como son utilización de interrogantes en el momento del inicio para el recojo de saberes previos y el logro del conflicto cognitivo generando en los estudiantes el pensamiento crítico, uso de materiales los cuales hacían de alguna forma dinámica la sesión de aprendizaje sin embargo me daba cuenta que el indicador de logro que se tenía que cumplir al finalizar la sesión de aprendizaje no se evidenciaba en los estudiantes, también se pudo detectar algunos vacíos en mi practica pedagógica siendo la no realización de actividades de metacognición ,retroalimentación trabajo en equipo las que son fundamentales para lograr el propósito de la sesión de aprendizaje ,con toda esta información recogida de este instrumento pude reflexionar y analizar las debilidades detectadas y buscar el sustento teórico que me ayudará a conocer estrategias

metodológicas y poder aplicarlas en mi práctica pedagógica diaria y lograr el desarrollo de competencias de las diferentes áreas del nivel inicial que ayudaran a los estudiantes a resolver situaciones problemáticas que se presentan en su vida cotidiana siendo el nivel inicial la etapa base de formación de ciudadanos activos y comprometidos con el desarrollo sostenible de un país.

1.2 Caracterización del entorno sociocultural

El trabajo académico se llevó a cabo en la I.E.I. N° 82125, ubicada en la comunidad de Manzanamayo a una distancia a 5 km de la ciudad de Cajamarca y pertenece al distrito de Baños del Inca , alberga a 112 niños de educación primaria y 45 niños de inicial, 4 docentes de primaria, 2 de inicial y 1 auxiliar, es una amplia institución siendo concurrida por la mayoría de la población; algunos espacios educativos son compartidos por los 2 niveles como el patio, centro de cómputo, lavatorios, Cuenta con 4 aulas distribuidas para el nivel primario. Las aulas utilizadas por el nivel inicial pertenecen al nivel primario siendo el aula de tres años compartida con el almacén de alimentos del nivel primario.

El aula que ocupan los estudiantes de 3 años de edad tiene poca iluminación y además el espacio es muy reducido, no cuenta con mobiliario adecuado para la edad de 3 años ni con materiales educativos propios para el uso pedagógico de docente agenciándonos de los materiales del nivel primario que podrían ser utilizados en el nivel inicial como cuentos, pelotas, colchonetas, conos, etc. o elaborándolos por iniciativa propia con materiales reciclables y de la comunidad. Los padres de familia están evocados al trabajo diario de la elaboración de ladrillo haciendo participar a sus hijos desde edades tempranas de esta actividad, otra actividad económica es la venta de hortalizas la que ayuda a los padres de familia en el sustento del

hogar; en algunas familias se evidencia el problema social del alcoholismo el que influye en el aprendizaje y comportamiento de los estudiantes. La mayoría de los niños y niñas se atienden en la posta médica del centro poblado de Otuzco que está alejada de la Institución Educativa obstaculizando alguna atención de emergencia que se presente en el horario escolar y además es una causa de la inasistencia de los niños y niñas al atenderse en el turno diurno debido a la distancia que existe entre ambas , se evidencia en el entorno enfermedades respiratorias, odontológicas y cutáneas en los estudiantes las cuales dificultan el trabajo educativo por la ausencia de los mismos. La comunidad de Manzanamayo también se caracteriza por sus costumbres, bailes, religión, las que nosotros como docentes utilizamos como recursos educativos en nuestra práctica pedagógica para hacer significativos y duraderos los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA GUÍA

2.1 Planteamiento del problema

Luego de haber realizado el análisis de diez diarios de campo donde se ha detectado fortalezas así como debilidades en mi práctica pedagógica y habiendo recibido sugerencias de los docentes formadores respecto a la deconstrucción de mi práctica docente; durante el análisis de las debilidades más recurrentes me he dado cuenta que mis estudiantes en el desarrollo de la sesión de aprendizaje se muestran desinteresados y pierden la concentración rápidamente debido a que no utilizo estrategias significativas como el juego simbólico que ayuden al desarrollo de la competencia Resuelve problemas

de forma, movimiento y localización, en los estudiantes de tres años de edad de la Institución Educativa Inicial N°82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.

2.2 Formulación de la pregunta guía

Para empezar asumir un proceso de cambio y dar solución al problema planteado se formula la siguiente pregunta: ¿La aplicación del juego simbólico favorece el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en estudiantes de 3 años de la I.E.I 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016?

2.3 Justificación de la Investigación

2.3.1 Teórica

Este trabajo de investigación es realizado porque permitirá conocer y aplicar teorías que expliquen la utilización del juego como estrategia metodológica en el área de Matemática en los niños del nivel inicial y puedan ser aplicadas de manera adecuada y pertinente en mi práctica pedagógica y mejorar mi trabajo como docente.

2.3.2 Metodológica

En este aspecto este trabajo es realizado porque desconozco la aplicación del juego simbólico como estrategia metodológica partiendo del contexto real, las necesidades e intereses de los estudiantes y que a partir de su aplicación favorezcan el desarrollo de competencias matemáticas fortaleciendo a la vez mi práctica pedagógica diaria y pudiendo ser aplicada a otras investigaciones.

2.3.3 Pedagógica

En este aspecto el trabajo académico es realizado porque mi práctica pedagógica con niños del nivel inicial va ir mejorando progresivamente empezando por la identificación de debilidades y desarrollando sesiones de aprendizaje con la propuesta innovadora donde se observa que la aplicación del juego simbólico como estrategia metodológica en el área de Matemática favorece el desarrollo de competencias.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1 Marco teórico

3.1.1 Teorías generales del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje describen los procesos mediante los cuales los seres humanos pueden lograr aprendizajes, elaborando a su vez estrategias, tratan también de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Estas teorías tienen un sustento filosófico – psicológico y han podido ser adaptadas y aplicadas en el campo Pedagógico especialmente en las aulas.

Presentamos las principales teorías del aprendizaje las cuales han sido de ayuda para realizar este trabajo de investigación. Es así que para Wallon (citado por De la Mora 1977) en su teoría psicobiológica manifiesta acerca de la noción motórica que tiene que ver con la realización del juego, lo siguiente:

Teoría psicobiológica de H. Wallon

Esencialmente es en la obra de H. WALLON donde encontramos el punto de partida de esta noción fundamental de unidad biológica de la persona, donde de psiquismo

y motórica no constituyen ya dos dominios distintos o yuxtapuestos, sino más bien representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Wallon afirma que antes de utilizar el lenguaje verbal para hacerse comprender, el niño hacía primero uso de los gestos, es decir movimientos en conexión con sus necesidades y situaciones surgidas de su relación con el medio.

Para Wallon el movimiento prefigura las diferentes direcciones que podrá tomar la actividad psíquica. El desplazamiento en el espacio puede adoptar tres formas teniendo cada una su importancia en la evolución psicológica del niño:

- Puede ser pasivo o exógeno: son los reflejos de equilibrarían.
- Desplazamientos corporales activos o autógenos en relación con el medio exterior.
- Reacciones posturales que se manifiestan con los gestos, actitudes y mímicas.

Estas tres formas de actividad están en relación, evidentemente, con la contracción muscular que se traduce a la vez por los desplazamientos segmentarios, función clónica y por el mantenimiento del equilibrio y de las actitudes, función tónica. El tono juega pues un papel fundamental tanto en la vida afectiva como en la de relación. Dice Wallon que es la trama donde se tejen las actitudes, y estas se hallan en relación, por una parte, con la acomodación o interpretación perceptiva y por otra parte con la vida afectiva.

Para Wallon, la parte psíquica y la parte motora se relacionan entre si logrando del ser humano una unidad biológica, siendo el movimiento factor importante para que el niño logre la comunicación. Este aporte va fortalecer mi trabajo de investigación y por ende mi práctica pedagógica ya que el niño logra comunicarse a través del movimiento, en la estrategia a utilizar que es el juego simbólico se evidencia movimiento del cuerpo lo que ayudará al estudiante a desarrollar un aprendizaje positivo.

Teoría de Jean Piaget

El movimiento como él lo llama dinamismo motor es el punto de partida para la construcción de la inteligencia. Es así que ha dividido el desarrollo de las personas en estadios: periodo sensorio motor (inteligencia representativa), preoperatorio (inteligencia concreta).

El dinamismo motor es, por tanto, el punto de partida de la construcción, o más bien de la elaboración, de los diferentes datos expuestos de aquello que se ha convenido denominar inteligencia.

Para Piaget el movimiento como él lo llama dinamismo motor es el punto de partida para la construcción de la inteligencia. Es así que los estadios sensorio motor y preoperatorio son los más importantes en el desarrollo del ser humano. En mi labor educativa este concepto es muy importante porque al utilizar actividades motoras como dinámicas, juegos motrices el niño podrá lograr aprendizajes, desarrollar su inteligencia, en este caso el juego simbólico.

Evolución del espacio según Jean Piaget

Las primeras clasificaciones acerca de los conocimientos espaciales, aparecen en Piaget (1948), el cual establece y presenta que, la adquisición del espacio se construye gradualmente siguiendo un orden: se da en tres etapas Topológicas, Proyectivas y Euclidianas.

Espacio topológico. Es un espacio compacto, es una interrupción cerrada de la recta. La idea de espacio topológico está vinculada al cuerpo, ya que el objeto de una experiencia es visto desde el propio cuerpo y no en un espacio absoluto a direccional.

Las relaciones espaciales topológicas más sencillas se expresan mediante palabras como arriba, abajo, encima, debajo, más arriba, más abajo, delante, detrás para proseguir con experiencias como desplazamientos las que contribuirán gradualmente a alcanzar las nociones espaciales e imágenes mentales de las posiciones de los objetos, con respecto a nosotros.

Cuando el niño tiene la habilidad motriz básica, el espacio se ensancha y se convierte en un explorador de su entorno con su propio cuerpo, cuyas características son su gran actividad física, su constante investigación llena de curiosidad en el encuentro con explicaciones, de las distancias y direcciones en relación con las personas y objetos a partir de sensaciones cambiantes, visuales y táctiles y así germinará el desarrollo de su pensamiento simbólico. Con este pensamiento simbólico, puede evocar y hacer representaciones de sus imágenes mentales, no solo en ausencia del objeto o situación, o diferidas en el tiempo. Con ellas puede codificar y decodificar así como transformar la información.

Espacio proyectivo

Emerge cuando el objeto o propósito de análisis o representación no es considerado como aislado, sino con una intercoordinación de objetos y según un punto de vista determinado. Dependerá de varios factores: de la distancia de observación y del ángulo visual de ellos; aspectos que se convierten en importantes referentes a la hora de

observar y comprender varias representaciones de una misma escena u objeto con este tipo de representación, se busca que el objeto y propósito representado tenga sus características estructurales, no una copia de él y así encontraremos diferentes representaciones/interpretaciones y no copias iguales. Para ello es necesario transitar por un proceso de generar imágenes mentales de esas representaciones. Tanto el niño como el adulto en sus representaciones, tanto topológicas como proyectivas, y euclidianas necesita transitar primeramente, por una actividad cognitiva de experiencia directa y análisis con el objeto o propósito de su representación, en un medio natural preciso y un medio cultural determinado, con una evolución propia, que requiere un tiempo, para extraer las características estructurales más relevantes de este espacio o propósito, y así crearse una imagen mental de ello, que le permita su representación en otro soporte o en ausencia del objeto o situación, o diferidas en el tiempo. Es decir, los sentidos se convierten en sistemas perceptuales y no en canales sensoriales.

Espacio euclidiano

Se define por unos ejes perpendiculares entre sí. Se conservan las distancias, medidas y ángulos. Es ordenado. Es lineal. Es fijo. Prima el sentido de la vista. Pertenece al territorio de lo consiente, del conocimiento lógico.

Es un espacio de medidas, se respeta las relaciones espaciales de medida, de distancia, entre dos puntos, la horizontalidad y la verticalidad, la angulación, las paralelas.

Teoría de María Montessori:

El método Montessori está basado esencialmente, en la actividad del niño pequeño considerada sobre el doble aspecto de actividad funcional en relación con los intereses infantiles y de actividad sensomotora. (Montessori, 2003, pág. 164)

Aparte de la actividad sensomotora como la base de la actividad intelectual, Montessori insistía sobre el interés de la lección de silencio, que era efectivamente un medio de que el niño aprendiera a inhibir y controlar sus acciones.

Este método es también valioso por sus innovaciones pedagógicas y continuas influenciadas la escuela maternal. Es siempre considerado por algunos como una educación psicomotora. El niño es esencialmente activo el movimiento es una acción fundamental en el desarrollo del niño, el movimiento no influye solamente el aspecto físico del hombre sino que a través del movimiento influye de manera benéfica en el alma, el movimiento es el medio por el cual la inteligencia logra los objetos del mundo exterior es la acción a través de la cual el hombre se relaciona con el mundo exterior.

Esta teoría da aportes importantes en esta investigación como la que considera al niño como un ser activo y al utilizar el juego el niño demuestra su constante actividad y también el juego es una actividad de interés del niño.

El método de María Montessori se basa en la actividad del niño, es así que la actividad sensomotora es la base de la actividad intelectual. Esta teoría es de mucho valor en mi práctica pedagógica ya que los niños pequeños especialmente de inicial tienen que estar en actividad la que es una característica propia de su edad y es por eso que utilizaremos el juego como estrategia metodológica en nuestras actividades en el área de Matemática.

Teoría de E. Guilmain

La teoría de E. Guilmain está basada en esencia sobre las concepciones psicobiológica desarrolladas por Wallon. Guilmain insiste sobre el papel fundamental de la actividad tónica:

- El recién nacido vive el mundo enteramente sobre el plano tónico-afectivo.
- La función tónica está ligada estrechamente a las actitudes.
- Las relaciones tónico motoras están en relación con las emociones y su expresión espontánea.

Los trabajos de Guilmain demuestran que el niño desde que nace primeramente experimenta el plano tónico y afectivo. (Guilmain, 1981)

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel:

El individuo aprende mediante aprendizaje significativo, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto crea una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje. Esta teoría es de suma importancia, donde los aprendizajes previos son base para nuevos aprendizajes logrando significatividad para los alumnos. El juego es una actividad que adquiere mucho significado para el estudiante. (Ausubel, 1976)

Teoría del descubrimiento de Bruner:

Bruner plantea la teoría de la categorización. La actividad es la parte esencial de todo proceso de aprendizaje. Para Bruner hay una condición indispensable para lograr un

aprendizaje de manera significativa es tener la experiencia personal de descubrirla. Esta teoría tiene un aporte muy importante que es la actividad en el caso de los niños el juego el que conduce al niño a descubrir aprendizajes de manera espontánea. (Bruner, 1984)

Teoría sociocultural de Lev Vigotsky:

Pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que los rodea, siendo el desarrollo cognitivo fruto de un proceso colaborativo. Los niños desarrollan sus aprendizajes mediante la interacción social, van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas. El juego es una actividad social. De acuerdo a este sustento Manzano (1977) afirma que: Los niños aprenden cuando se socializan con su medio es decir con todo lo que les rodea y a través del juego se socializan y adquieren aprendizajes.

3.1.2 Teorías específicas

Bernard Aucouturier

Las actividades lúdicas permiten que el niño exprese sus necesidades. El juego acto creador da forma a los contenidos inconscientes, a los fantasmas de acción, el juego es el placer de poner en escena las representaciones inconscientes. Para Aucouturier el juego fomenta la escucha y la comprensión sensible del otro. Aucouturier refiere que el docente podrá dinamizar el poder de crear si el a su vez, sabe jugar con los materiales culturales que utiliza en su pedagogía.

La práctica psicomotriz se orienta hacia una dimensión más expresiva y libre del niño. Es la práctica libre de la expresividad motora del niño, deja suficiente libertad al

niño para que pueda expresar la profundidad de los contenidos psíquicos y de sus emociones. (Aucouturier, 2004)

Teoría de Palou

El juego permite regular la emoción, lo cual es muy importante para el desarrollo afectivo, ya que permite aprender a, gobernar la propia emoción y no a reprimirla. Palou afirma que la primera forma de simbolización, incluso antes de que aparezca el lenguaje, es el juego simbólico. El niño reelabora sus relaciones afectivas volviéndolas a producir de una forma ficticia, interpretando aquello que emocionalmente ha representado para él, sin que esta acción le produzca ningún perjuicio o juicio por parte de su entorno. Por tanto, este marco es privilegiado para ensayar equivocaciones, hacer reales los sueños o deseos, expresar las importancias y las rabias acumuladas, reírse de sus propios temores, satirizar con las tristezas y descontrolarse con las alegrías. (Palou, 2003)

Teoría de Freud

El deseo es el factor determinante en el juego. El niño distingue el juego de la realidad, sin embargo, usa objetos y situaciones del mundo real para crear un mundo propio en el cual puede repetir experiencias agradables cuantas veces quiera y puede ordenar y alterar los eventos de la manera que queda más complacido. Para Freud todo o casi todo el comportamiento está motivado por afectos inconscientes. Entonces, el juego del niño no es una serie de ocurrencias casuales, sino que está determinado por los sentimientos y emociones de la persona, estando o no consciente de ello. Por ejemplo, un

niño que ha recibido atención médica, juega hacer el doctor y a poner inyección. (Freud, 1948)

3.1.3 Enfoques

Enfoque del juego

En la práctica pedagógica actual se está utilizando el juego como estrategia metodológica en las diferentes áreas, este enfoque está dando buenos resultados ya que se está logrando el desarrollo de capacidades en los estudiantes de los diferentes niveles especialmente el nivel inicial. En el proceso de su desarrollo psicomotriz, los niños y las niñas viven su cuerpo a través de la libre exploración y experimentación de sus movimientos, posturas desplazamientos y juegos, en interacción permanente con su entorno y ambiente. Estas experiencias permiten la adquisición de una mayor conciencia respecto de su cuerpo y sus posibilidades de acción y de expresión aprenden a tener mejor dominio, control y coordinación de su cuerpo, sus movimientos y habilidades motrices, favoreciendo así la construcción de su esquema e imagen corporal.

El principio de juego libre es uno de los principios que orienta al nivel inicial y manifiesta que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

¿Qué pasa en el cerebro del niño o niña cuando juega?

Las experiencias de juego de los niños, desde sus primeros años de vida, son muy importantes para la formación del cerebro, un órgano que se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Mientras los niños juegan, el cerebro genera, de forma natural, esas conexiones; así, el juego produce hormonas beneficiosas, como la serotonina, las encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que aseguran el aprendizaje de los niños, armonizan sus emociones y regulan su estado de ánimo; además potencian su atención y concentración

Serotonina: reduce la ansiedad y regula el estado de ánimo

Acetilcolina: favorece estados de atención, el aprendizaje y la memoria.

Encefalinas y endorfinas: Reduce la tensión neuronal, brinda calma, malestar y felicidad nos permite un perfecto estado para la creatividad.

Dopamina: permite alta motivación física, los músculos reaccionan al impulso lúdico del juego, repetición eficiente de movimientos ligados al juego, creación de imágenes y juegos fantásticos.

Enfoque de resolución de problemas

Este enfoque es aplicado hoy en día en el área de Matemática para lograr el desarrollo de diferentes capacidades.

La aplicación del enfoque de resolución de problemas implica conocer de qué manera aprenden los niños. Piaget describe los tipos de conocimientos y su implicancia en el desarrollo del pensamiento matemático.

El conocimiento físico es descubrir que un objeto tiene color, peso, volumen estas propiedades de los objetos son percibidas por los sentidos.

El conocimiento matemático se produce cuando la información se relaciona se organiza, se interpreta.

El enfoque de resolución de problemas orienta y da sentido a la educación matemática, y contribuye a desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos. Así mismo orienta la metodología de la enseñanza y aprendizaje de la Matemática.

Los problemas se dan en distintos contextos, las actividades que realizan los niños cotidianamente les permiten enfrentar desafíos que se convierten en oportunidades de aprendizaje de la Matemática.

¿Por qué aprender Matemática?

MINEDU (2015) sostiene que: Se aprende Matemática porque está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa. Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura Matemática.

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno.

Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.

En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está cerca de su amigo, si su lonchera está lejos de su mesa o si la docente está al lado de la pizarra.

Así también utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones hacia adelante, hacia atrás, hacía un lado, hacia el otro.

Del mismo modo al observar los elementos de su entorno y manipular objetos van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño.

En el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización los niños y niñas combinan principalmente, las siguientes capacidades: modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión sobre las formas y relaciones, geométricas y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

¿Cómo los estudiantes logran desarrollar la competencia resuelve problemas de movimiento forma y localización?

En inicial los estudiantes adquieren nociones de los conceptos básicos, en todas las competencias.

En esta investigación se ha querido demostrar el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización mediante la aplicación del juego simbólico, veremos entonces como el estudiante puede desarrollar esta competencia

MINEDU (2015) sostiene que: Desde que venimos al mundo, sentimos la necesidad de explorar la realidad que nos envuelve. Desde pequeños nos encontramos en constante movimiento y descubrimiento, ya sea observando, manipulando o experimentando con los objetos de nuestro entorno recepcionando sus características a través de los sentidos, experimentamos formas de los objetos cotidianos y poco a poco vamos tomando posesión del espacio, desplazándonos de un lugar a otro, moviéndonos o moviendo objetos, ubicando intuitivamente a los objetos en relación a la persona. Presentándose así diversas oportunidades para resolver problemas espaciales, a través de las cuales vamos a presentar una serie de referencias que nos van a permitir paulatinamente ubicarnos y a su vez ubicar objetos o personas en diferentes espacios. Este conocimiento espacial nos permite familiarizarnos con nuestro espacio vital, es decir este mundo tridimensional en que vivimos y comprender las distintas formas y expresiones de nuestra cultura.

El objetivo de enseñanza de nuestro nivel consiste en proporcionar a los niños las herramientas necesarias para dominar sus relaciones con el espacio, describir y comunicar las posiciones de los objetos y de las personas así como sus desplazamientos.

Existe un conjunto de conocimientos necesarios para el dominio de las relaciones espaciales que pocas veces ha sido considerado como importante en la escuela. En general estos conocimientos son poco trabajados solo en el nivel inicial o primer grado y muchas veces ha sido dejado de enseñar; sin embargo, numerosas investigaciones que la adquisición de dichos conocimientos que se inician en situaciones cotidianas de interacción con el espacio físico.

El dominio del espacio implica la posibilidad de describir, comunicar e interpretar tanto la ubicación de un objeto, o de una persona, como así también posibles desplazamientos. (pág50)

Estas teorías y enfoques respaldan este trabajo de investigación quedando claro que el juego es una actividad espontánea e interesante para los estudiantes del nivel inicial y nosotros los docentes debemos considerarlo como un valioso recurso en nuestra práctica pedagógica diaria.

En la presente investigación se ha utilizado el juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización es así que se dará algunos conceptos de juego simbólico según algunos autores

Bernard (2002) afirma que: El juego simbólico es la capacidad de representar objetos y situaciones comunes a través de gestos y acciones. El niño tiene la capacidad de coger un teléfono de juguete y utilizarlo como si se tratara de un teléfono real, es un nivel de representación primaria de objetos situaciones se inicia a los 2 años y dura hasta los 6 años. (pág. 175)

MINEDU (2016) afirma que: El juego simbólico es la representación de un objeto por otro, es decir los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes,

así un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca en una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquellas representan, el niño empieza a hacer como si atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina aun nivel más complejo, múltiples roles distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio motor. (pág. 28)

MINEDU (2015) afirma que: Los juegos simbólicos de los niños y niñas están condicionados por el entorno sociocultural. La mayoría de los juguetes o instrumentos son del medio natural, como los árboles, ramas, hojas semillas, río, animales, y el propio cuerpo de las niñas o niños.

Rodríguez (citado por García, 2011) da a conocer que: Los juegos simbólicos son fruto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años donde se refleja el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad de las convicciones morales (pág. 11)

3.2 MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje: Es el proceso de adquisición o modificación del comportamiento de una manera estable a través de la experiencia. Esto implica por ejemplo si un niño no se

desplaza por el espacio usando los conceptos espaciales (arriba, abajo, adelante, atrás) quiere decir que nunca los ha aprendido.

Aprendizaje significativo: Es el aprendizaje que adquiere significado, establece vínculos con lo que ya se sabe y con lo que se aprende.

Competencia: Es un saber hacer en situaciones concretas que requieren de la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes

Espacio: es el medio físico en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos y que suele caracterizarse como homogéneo, continuo, tridimensional e limitado. Superficie o lugar con límites determinados y características o fines comunes.

Estrategia: Es el conjunto de actividades y actuaciones que se organizan con el claro objetivo de poder lograr los objetivos que se han marcado.

Desplazamiento: Es la acción de moverse de un lugar a otro.

Juego: Es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño, se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, el desarrollo físico, desarrollo psicomotor y desarrollo intelectual.

Juego simbólico: Llamado juego de ficción empieza a los 2 años y termina a los 6 años. Es un tipo de juego en la cual el niño tiene la capacidad de transformar objetos en otros crear situaciones y mundos imaginarios basados en la experiencia, imaginación y la historia de nuestra vida.

Metodología: Es el mecanismo o procedimiento racional empleado para el logro de un objetivo u objetivos.

Movimiento: Es el cambio de posición de un cuerpo respecto de un sistema de referencia.

Ubicación: Es un lugar, un sitio o una localización donde está ubicado algo o alguien, es la existencia de un ser o de algo en algún sitio o lugar.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación

El presente trabajo académico, por su naturaleza es de tipo Investigación Acción Pedagógica que tiene como propósito saber si la aplicación del juego simbólico favorece el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de tres años de la I.E.I. N°82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.

Por las características peculiares que presenta, la investigación se localiza dentro del tipo de investigación cualitativa.

Corresponde a la práctica pedagógica en aula a través de un plan de acción con la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2 Objetivo General:

Utilizar el juego simbólico para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.

4.3 Objetivos específicos:

- Desarrollar la ubicación espacial utilizando el juego simbólico de ubicación de objetos en estudiantes de 3 años de la I.E.I 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.
- Desarrollar la ubicación espacial utilizando el juego simbólico de ubicación de su cuerpo en estudiantes de 3 años de la IEI82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.
- Desarrollar la ubicación espacial utilizando el juego simbólico de desplazamiento en estudiantes de 3 años de la I.E.I.82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.

4.4 Hipótesis de acción

La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos, juego simbólico de ubicación de su cuerpo, juego simbólico de desplazamiento favorece el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, Movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.

4.5 Beneficiarios de la propuesta innovadora:

La población beneficiaria que participó en el presente trabajo académico consta de 9 estudiantes de la I.E.I 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca ,2016

4.6 Población

La población dentro la investigación acción pedagógica está constituida por la práctica pedagógica la que consta del desarrollo de diez sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción.

4.7 Muestra

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

4.8 Instrumentos para el registro de datos

4.8.1 Instrumentos de la enseñanza:

a. Diarios de campo: este instrumento consiste en un cuaderno donde se registra secuencialmente de una manera descriptiva nuestra labor diaria, fue utilizado para identificar debilidades, fortalezas, vacíos de la práctica pedagógica en este sentido es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

b. Diarios reflexivos: Es un instrumento tipo ficha con interrogantes acerca de nuestra acción pedagógica, nos ayudó a hacer una reflexión inmediata de la misma.

- c. Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión:** Es un instrumento que permite analizar minuciosamente cada sesión antes de ser aplicada, gracias a este instrumento podemos ver si la sesión cumple con cada uno de los momentos, procesos, estrategias, materiales y tiempo. Se utiliza para conocer si las sesiones de aprendizaje se encuentran elaboradas correctamente.
- d. Ficha de autoevaluación de la aplicación de la estrategia:** Son fichas en donde se detalla los momentos a seguir para el desarrollo de la estrategia a desarrollar considerando que la autoevaluación es un método que consiste en la valoración de nuestras capacidades que se dispone para realizar una tarea o actividad, así como también la calidad del trabajo que se lleva a cabo especialmente en el ámbito pedagógico.
- e. Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia:** Este instrumento permite desarrollar actividades metacognitivas, permitiendo que el docente reflexione acerca de la aplicación de estrategias en su práctica pedagógica y también va a permitir conocer fortalezas, debilidades, vacíos respecto a la estrategia aplicada.

4.8.2 Instrumentos del aprendizaje:

- a. Sesión de Aprendizaje:** Es un conjunto de actividades que cada docente planifica y organiza siguiendo una secuencia lógica; contiene los momentos y los procesos pedagógicos para desarrollar los aprendizajes del área elegida y de la unidad didáctica
- b. Lista de cotejo de entrada y salida:** Es un instrumento que se aplica a los estudiantes al inicio del año escolar como también al término y nos permite observar, analizar los resultados de los aprendizajes de los estudiantes.

En este caso nos permite ver el nivel del logro alcanzado de cada estudiante en la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización del área de Matemática. Este instrumento se caracteriza por ser dicotómica es decir acepta solo dos alternativas por ejemplo: si o no, lo logró no lo logró entre otras.

c. Lista de cotejo de la sesión de Aprendizaje: Es un instrumento que se aplica a los estudiantes en una determinada sesión de aprendizaje y a través de los ítems podemos evaluar el logro del indicador propuesto, en este trabajo se aplicó diez listas de cotejo es decir una lista de cotejo para cada sesión de aprendizaje.

4.9 PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

4.9.1 Plan de acción

Matriz N° 1 Plan de Acción

Hipótesis de acción: La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación de su cuerpo en el espacio y juego simbólico de desplazamiento en el espacio ayuda a desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en estudiantes de tres años de edad de la I.E.I 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016

Acción	Responsable	Recursos	Cronograma 2016															
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D						
La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación de su cuerpo en el espacio y juego simbólico de desplazamiento de su cuerpo en el espacio.	Docente participante (investigador)	Material no estructurado.										X	X					
Actividades de la acción																		
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, investigador, acompañante.	Fuentes de información y fichas. Material bibliográfico. Laptop													X	X		
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Participante y acompañante.	Laptop, papel bond., material bibliográfico, Internet, lapiceros										X	X					
3. Revisión de las sesiones de aprendizajes.	Acompañante y participante.	Sesión de aprendizaje, lapiceros										X	X					
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Tampón, sellos, lapiceros. Sesiones de aprendizaje.										X	X					
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante.	Material no estructurado. Sesiones de aprendizaje, útiles escolares, Pizarra.										X	X					
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente participante Acompañante	Laptop, Fichas de autoevaluación. Evaluaciones de entrada y salida. Diarios de campo. Lista de cotejo, Diarios reflexivos, Sesiones de aprendizaje.										X	X					
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante. Docente participante.	Laptop, Fichas de autoevaluación, Evaluaciones de entrada y salida, Diarios de campo Lista de cotejo. Diarios reflexivos, Sesiones de aprendizaje.										X	X					
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Facilitador. Acompañante.	Material Bibliográfico. Laptop Internet										X	X					
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante.	Laptop Instrumentos de enseñanza y aprendizaje.													X	X	X	
10. Redacción del informe y entrega final.	Facilitador. Acompañante Docente participante.	Material Bibliográfico. Internet Laptop CD. Impresora Papel bond. Anillado													X	X	X	X
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador Docente participante.	Impresora Papel bond. Anillado														X	X	X
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante. Acompañante	Aula, pizarra, plumón, papelotes															X	

V. Matriz de Evaluación

Hipótesis de acción

La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación de su cuerpo en el espacio y juego simbólico desplazamiento de su cuerpo en el espacio, ayuda a desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en estudiantes de tres años de edad.

Matriz N° 2 Matriz de evaluación

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
Utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación de su cuerpo y juego simbólico de desplazamiento de su cuerpo en el espacio.	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora revisadas y aprobadas. Realizo actividades aplicando el juego simbólico para el desarrollo de la ubicación espacial. Organizo el espacio de manera que los materiales sean accesibles y decidan escoger con libertad su material. Propicio un ambiente emocionalmente pertinente para los niños y niñas. Considero el uso de diversos objetos que sean de su interés del niño. Realizo actividades previas como: canciones, cuentos, ejercicios de coordinación motora. Motivo a los niños y niñas a jugar y verbalizar sus experiencias. Observo con interés los juegos realizados de mis niños y niñas. Promuevo el trabajo cooperativo e individual de los niños aplicando diversas estrategias.	Sesiones Trabajos de los estudiantes. Imágenes Diarios de reflexión.
Comunicación de los resultados a la familia, director, etc.	80% de participación de los Padres.	- Registro de asistencia .

5.1 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1.1 Presentación de resultados

En este trabajo académico luego de realizar la propuesta innovadora se obtuvieron los siguientes resultados que son presentados de la siguiente manera:

La utilización del juego simbólico de ubicación espacial de objetos, juego simbólico de ubicación de su cuerpo, juego simbólico de desplazamiento, en las diez sesiones de aprendizaje de la propuesta innovadora ha favorecido el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización en estudiantes participantes de esta propuesta, demostrando el cumplimiento de la hipótesis planteada, la utilización del juego simbólico de ubicación espacial de objetos, juego simbólico de ubicación de su cuerpo y juego simbólico de desplazamiento favorece el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización en los estudiantes de tres años de edad de la I.E.I. N° 82125, Manzanamayo UGEL Cajamarca 2016.

Matriz N° 3: Análisis de sesiones de aprendizaje

Título de la investigación: Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca, 2016.

Sesiones	Inicio	Desarrollo Estrategia utilizada	Cierre
SESIÓN N° 1	Observación directa, interrogantes	Asamblea, juego simbólico, interrogantes	Preguntas de metacognición
SESIÓN N° 2	Diálogo de títeres, interrogantes	Asamblea, juego simbólico, interrogantes	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 3	Dinámica, interrogantes	Asamblea, juego simbólico, interrogantes	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 4	Dinámica, interrogantes	Asamblea, juego simbólico, interrogantes	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 5	Dinámica, interrogantes	Asamblea, trabajo en equipo, juego simbólico	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 6	Diálogo con títeres, interrogantes	Asamblea, trabajo en equipo, juego simbólico, interrogantes	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 7	Cuento, interrogantes	Asamblea, juego simbólico, interrogantes	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 8	Canción, interrogantes	Juego simbólico, interrogantes, trabajo en equipo	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 9	Dinámica, interrogantes	Juego simbólico de ubicación, interrogantes,	Preguntas de metacognición.
SESIÓN N° 10	Dinámica, interrogantes	Juego simbólico de desplazamiento, interrogantes	Preguntas de metacognición.
SISTEMATIZACIÓN N (Estrategia que más predomina)	En las 10 sesiones predomina la técnica de las dinámicas, formulación de preguntas	En las 10 sesiones predomina la estrategia de la asamblea y la utilización del juego simbólico	En las 10 sesiones predomina la metacognición

5.1.2 Aplicación de la estrategia de investigación acción:

Tabla 1 Resultados de la autoevaluación

Resultados de la autoevaluación relacionado a la aplicación del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 82125

Sesiones	Sí	No
1	5	3
2	6	2
3	7	1
4	8	0
5	8	0
6	8	0
7	8	0
8	8	0
9	8	0
10	8	0
TOTAL	74	6
%	92,5	7,5

Interpretación: En la presente tabla de aplicación correspondiente a la ficha de autoevaluación, se evidencia en un 92,5% se utilizó de forma correcta el juego simbólico en el desarrollo de las sesiones, mientras que un 7,5% hubo deficiencias. Los datos generados en esta tabla revelan que el cumplimiento de los indicadores va dándose progresivamente de sesión en sesión, esto quiere decir que se planificó, ejecutó y diseñó adecuadamente la estrategia, por lo que promuevo que para lograr al 100% la ejecución de la estrategia se debió planificar de una mejor manera dichas sesiones de aprendizaje.

Matriz N° 4: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Título: Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 82125, Manzanamayo UGEL Cajamarca 2016.

Sesión	Juego simbólico										%	
	1	2	3	4	5	6	7	8	SI	NO	SI	NO
1	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO			62,5	37,5
2	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI			5	25
3	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI			7,5	12,5
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI			00	0
Si	10	8	10	10	10	7	10	9				
No	0	2	0	0	0	3	0	1				
Si %	100	80	100	100	100	70	100	90				
No %	0	20	0	0	0	30	0	10				

Fuente: Fichas de autoevaluación de la estrategia aplicada.

Estos resultados corroboran lo expresado por Díez y Arias (2013) que proponen actividades para la etapa de Educación Infantil centradas en la expresión corporal como fuente del conocimiento matemático.

5.1.3 Análisis de los diarios reflexivos

Según los diarios reflexivos de la aplicación de la propuesta pedagógica mencionada, se observa que en nueve sesiones se siguieron los pasos establecidos en la estrategia, mientras que en una de ellas las obvié; motivo por el cual en nueve sesiones no encontré problemas para desarrollar mis estrategias, y en una se improvisaron los pasos; no dejando que los estudiantes sean partícipes del aprendizaje, en ocho sesiones se utilizó el material adecuado, mientras que en dos la cantidad no fue suficiente; con respecto al instrumento de evaluación en las diez sesiones fue el adecuado. Una de las recomendaciones es conocer bien la estrategia para no tener que improvisar, sobre todo dejar que los estudiantes sean los constructores de su propio aprendizaje.

Los resultados corroboran lo expuesto por MINEDU (2013) el cual menciona que es importante recordar que, en las actividades de desarrollo, los niños y las niñas son protagonistas del aprendizaje y deben participar activamente en la construcción del mismo. El protagonismo de niños y niñas implica la movilización interna y externa, es decir, interviene todo su ser en el aprendizaje, de ahí la importancia de que en esta parte del desarrollo de la sesión de aprendizaje ellos tengan posibilidades de elegir, hacer y responder a preguntas claves que permitan desencadenar procesos de pensamiento complejo, tales como: relacionar, buscar, anticipar, formular hipótesis y elaborar preguntas y respuestas para la solución de problemas y desafíos a los que los enfrentan los nuevos aprendizajes.

Matriz N° 5: Análisis de diarios reflexivos

Título de la Investigación: utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I.

N° 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos Establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, porque me faltó mayor organización y conocer bien los pasos de la estrategia a seguir.	Sí, porque hubo momentos que se improvisó y no se siguió los pasos como estaban establecidos.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos.	El instrumento de evaluación es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Debo demostrar mayor entusiasmo durante el desarrollo de los talleres de psicomotricidad fina.
2	Sí, porque tenía programada adecuadamente cada paso de la sesión de aprendizaje a desarrollar.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	No fueron muy pertinentes en la cantidad ya que la sesión se programó con recursos de la naturaleza, pero no se tomaron en cuenta las cantidades.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Dar mayor libertad y tiempo a los niños para que realicen diversas actividades motrices. Para la próxima vez debo tomar en cuenta el número de estudiantes para que todos trabajen con los respectivos recursos.
3	Sí, porque conocía bien la estrategia.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Se empleó de manera adecuada lográndose despertar el interés de los estudiantes.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer fuentes sobre los talleres de psicomotricidad fina en niños de 5 años de edad que cursan el nivel inicial.
4	Sí, porque conocía cada paso de mi sesión.	No, porque seguí los pasos establecidos en la sesión de aprendizaje.	Los materiales utilizados no fueron lo suficiente.	El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Debo tener en cuenta al número total de mis estudiantes para que el material sea utilizado por todos.

5	Sí, porque mi sesión cuenta con todos los pasos.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales, logrando en los niños una participación activa.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Aplicar talleres de psicomotricidad que sean de interés del niño.
6	Sí, porque conocía la secuencia de mi sesión planificada.	No, porque seguí los pasos programados en mi sesión de aprendizaje.	Se empleó de manera adecuada porque se logró la participación activa de los estudiantes.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Usar estrategias motivadoras para los niños.
7	Sí, porque tenía establecida mi sesión de aprendizaje y el orden en que tenía que enseñar.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Faltó material adecuado para la manipulación de los estudiantes.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer una gama de técnicas motrices para despertar la participación de mis estudiantes.
8	Sí, porque manejaba un marco conceptual de mi estrategia.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente para su edad.	El instrumento de evaluación que se aplicó es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer la estrategia para que los estudiantes puedan comprender y lograr los indicadores programados.
9	Sí, porque mis estrategias son pertinentes para la edad del niño.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje y no se improvisó.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando en los niños una participación activa.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer bien la estrategia.
10	Sí, porque tenía bien establecidos todos los pasos de mi sesión de aprendizaje.	No, porque seguí los pasos establecidos en mi sesión de aprendizaje.	Sí se empleó de manera adecuada y pertinente los materiales didácticos de la sesión realizada, logrando la participación activa de los niños.	El instrumento de evaluación que se aplico es una ficha de evaluación y si es coherente con los indicadores de la sesión propuesta.	Conocer bien la estrategia para poder llegar a los estudiantes y de esta manera lograr un 100% del aprendizaje de los niños.
SISTEMATIZACIÓN	<u>SÍ: 09 - NO: 01</u> Podemos apreciar que en nueve sesiones si se siguieron los pasos	<u>SÍ: 01 - NO: 09</u> En nueve sesiones no encontré	<u>SÍ: 07 - NO: 03</u> En siete sesiones sí se utilizó el material adecuado por	<u>SÍ: 10</u> El instrumento si fue el adecuado porque me permitió recoger de	Conocer bien el tema de psicomotricidad fina para que de esta manera pueda

	establecidos en mi estrategia, solo en una no seguí dichos pasos porque no conocía mucho de mi estrategia y no estaba bien organizada.	problemas en el desarrollo de mi estrategia porque conocí todos sus pasos a seguir; pero en una sesión no porque se improvisó.	logre despertar en mis estudiantes su interés, mientras que en tres sesiones la cantidad no fue suficiente.	manera autentica la información.	desarrollar diferentes talleres motrices.
--	--	--	---	----------------------------------	---

5.1.4 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida Tabla N° 02

Tabla 2: Resultado de las evaluaciones

**Resultado de las evaluaciones de entrada y salida en los estudiantes de 3 años de la
Institución Educativa Inicial N° 82125**

N° de orden estudiantes	Entrada		Salida		Total		%	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	2	7	9	0	11	7	61	39
2	1	8	9	0	10	8	55,6	44,4
3	3	6	9	0	12	6	66,7	33,3
4	1	8	9	0	10	8	55,6	44,4
5	3	6	9	0	12	6	66,7	33,3
6	5	4	9	0	14	4	77,8	22,2
7	1	8	9	0	10	8	55,6	44,4
8	0	9	9	0	9	9	50	50
9	4	5	9	0	13	5	72	28
Total	20	61	81	0	101	61	561	339
%	25	75	100	0	62	38	62.00	38.00

FUENTE: Matriz N° 4

Interpretación: En la aplicación de la lista de cotejo de entrada y salida se evidencia que en la entrada el 75% de estudiantes no logró un resultado satisfactorio, mientras que en la evaluación de salida el 100% de los estudiantes lograron un resultado positivo; por lo que podemos afirmar que la utilización del juego simbólico permite el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización por lo que se puede decir que ha permitido obtener resultados óptimos.

Matriz N° 6: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Utilización del juego simbólico permite desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 82125, UGEL Cajamarca, 2016

Hipótesis de acción: La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación y desplazamiento de su cuerpo, juego simbólico de ubicación y desplazamiento de animales permitirá desarrollar la Competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125

Área: Matemática Edad: 3 años

Competencia	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización			
Capacidades	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			
Indicadores	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los Objetos que hay en el entorno.”		Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto	
N°	E	S	E	S
1	NO	SI	NO	SI
2	NO	SI	NO	SI
3	NO	SI	NO	SI
4	NO	SI	NO	SI
5	NO	SI	NO	SI
6	NO	SI	NO	SI
7	NO	SI	NO	SI
8	NO	SI	NO	SI

Los resultados corroboran lo expresado por Piaget (1964), Bruner (1973) y Wallon (1985), los cuales defienden la importancia de la actividad motriz en el desarrollo y evolución de las funciones cognitivas.

Tabla 3: Resultados del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión

Resultados del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión en los estudiantes de 3 años de edad de la I.E.I. N° 82125

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	SI	NO	SI	NO
1	2	7	9	0
2	1	8	9	0
3	3	6	9	0
4	1	8	9	0
5	3	6	9	0
6	5	4	9	0
7	1	8	9	0
8	0	9	9	0
9	4	5	9	0
TOTAL	20	61	81	0
%	25	75	100	0

Fuente: Matriz 4

Interpretación

En la aplicación de la evaluación de entrada y salida se observa que en la evaluación de entrada solo se ha logrado el 25% de los indicadores que son logrados, y un 75% no han sido logrados; sin embargo, en la evaluación de salida el 100% de indicadores han sido logrados en su totalidad.

Los datos que se evidencian en la tabla muestran claramente que con la utilización del juego simbólico los indicadores de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica son logradas por la mayoría de mis estudiantes, concluyendo que la utilización del juego simbólico es pertinente para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125.

Matriz N° 7: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 82125, Manzanamayo UGEL Cajamarca, 2016.

Hipótesis de acción: utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos, juego simbólico de ubicación de su cuerpo y juego simbólico de desplazamiento permitirá desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125, Manzanamayo, Cajamarca 2016.

Área: Matemática Edad: 3 años

Competencia	Resuelve problemas de forma movimiento y localización																MATEMATIZA SITUACIONES	
Capacidades	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio																	
Indicadores	Expresa con sus propias palabras las características de las agrupaciones usando los cuantificadores muchos - pocos.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”		Expresa cantidades hasta 5 Objetos usando su propio lenguaje.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”		Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta tres con material concreto		Expresa la duración de usando las palabras “esta pesa más”, “esta pesa menos.”		Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto."	
N° de orden estudiantes	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S	E	S
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI
2	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
3	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI
5	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI
6	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI

5.1.5 Procesamiento del nivel de logro de aprendizaje por indicador y sesión

Tabla 4: Resultados de los indicadores de las sesiones de aprendizaje

Resultados de los indicadores de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica en los estudiantes de 3 años de edad de la I.E.I N° 82125

Indicadores	SI	NO
1	81	0
2	81	0
3	81	0
4	81	0
5	81	0
6	81	0
7	81	0
8	81	0
9	81	0
TOTAL	729	0
%	100	0

Fuente: Matriz N° 5

En la aplicación de la lista de cotejo para evaluar si los estudiantes lograron o no el indicador de las sesiones, se observa que el 100% de indicadores de las sesiones de la propuesta pedagógica fueron logradas.

Estos datos revelan que con la propuesta pedagógica de utilización del juego simbólico sí se desarrolla la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.IN°82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca, 2016

Matriz 8: Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Título de la investigación: utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 82125, Manzanamayo UGEL Cajamarca, 2016. **Hipótesis de acción:** La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos, juego simbólico de ubicación de su cuerpo y juego simbólico de desplazamiento permitirá desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125.

Área: Matemática Edad: 3 años

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización																	
Capacidades	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio																MATEMATICA SITUACIONES	
Indicadores	Expresa con sus propias palabras las características de las agrupaciones, usando los cuantificadores muchos-pocos.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”	Expresa cantidades hasta 5 objetos usando su propio lenguaje.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con Material concreto y gráfico.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta tres con material concreto	Expresa la duración de eventos usando las palabras “esta pesa más”, “esta pesa menos.”	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.”									
N° de Sesiones	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
2	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
3	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
4	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
5	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
6	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
7	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
8	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0
9	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0	9	0

Dichos resultados se corroboran por lo dicho por Rigal (2006) que señala que la actividad motriz actúa como estimuladora de la actividad mental favoreciendo las representaciones mentales. Lo cierto es que en las primeras edades se hace difícil la separación entre lo cognitivo, lo motor y lo emocional, ya que el niño actúa como un ser global y todo su aprendizaje y desarrollo es fruto de su interacción con el medio.

5.1.6 Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los niños y las niñas de 3 años

Ficha de autoevaluación de la aplicación de la estrategia	Lista de cotejo de entrada y salida	Lista de cotejo de la sesión de aprendizaje	Comentarios y Conclusiones
<p>La aplicación de la estrategia demuestra resultados satisfactorios, evidenciando el 81% de logro de los indicadores.</p> <p>Esto quiere decir que se planificó, diseñó y ejecutó adecuadamente la estrategia</p>	<p>En la evaluación de entrada y salida se observa que en la evaluación de entrada un 50% de estudiantes no logran un resultado satisfactorio del desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Mientras que en la evaluación de salida el 100% de estudiantes logran un resultado positivo del desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p>La estrategia aplicada es pertinente en los estudiantes ya que se muestra que la mayoría de estudiantes lograron los indicadores propuestos en las sesiones. Estos datos revelan que con la propuesta innovadora de la utilización del juego simbólico si se desarrolla la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<p>Se llega a la conclusión que la utilización del juego simbólico permite obtener resultados óptimos tanto en la evaluación de salida como en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.</p> <p>Tanto en la enseñanza como en el aprendizaje se evidencia resultados satisfactorios. También se verifica que la utilización del juego simbólico desarrolla la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 82125, Manzanamayo UGEL Cajamarca, 2016.</p> <p>El diseño y aplicación de las sesiones de la propuesta innovadora me permitió mejorar mi práctica pedagógica en el nivel inicial.</p>

5.1.7 Reflexiones de la práctica pedagógica

- Esta investigación fue muy importante en mi práctica pedagógica de esta aprendí que nosotros como docentes podemos buscar varios recursos para que nuestra labor educativa sea significativa para nosotros los docentes y para los estudiantes .En este caso el juego me sirvió para lograr en los estudiante aprendizajes significativos y duraderos.
- Las estrategias como el juego permiten mantener motivados y activos a los estudiantes durante la realización de sesiones de aprendizaje.
- La utilización del juego simbólico logra desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de tres años de edad.
- Diferentes juegos ayudan a lograr diferentes capacidades en los estudiantes.
- Para que el aprendizaje sea significativo y duradero debemos partir de las necesidades e intereses de los estudiantes en este caso el juego es una actividad innata de los niños y niñas que obedece a las necesidades e intereses de los mismos.
- Se puede utilizar el juego simbólico de diferentes formas y en todas las áreas.
- Conociendo y aplicando diferentes teorías en nuestra práctica pedagógica vamos a obtener resultados positivos demostrando un trabajo organizado, planificado y fructífero

5.2 DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.2.1 Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Asamblea con estudiantes Asamblea con padres de familia Celebración del día del logro	Se realizó una asamblea con estudiantes para felicitarlos por su buen desempeño durante la realización de las	Se realizó asamblea con los padres de familia donde se les explicó la importancia de que sus niños asistan diariamente a la Institución Educativa; así mismo se les	En la Institución Educativa se realizó una actividad con los niños y docentes delas edades de 4 y 5 años para dar a conocer como la utilización del juego simbólico desarrolla competencias matemáticas en los niños de 3 años y	Se llevó a cabo el día del logro en las instalaciones de la Institución Educativa donde se demostró a toda la comunidad que la utilización del juego simbólico permite desarrollar la competencia

	sesiones de aprendizaje.	demonstró los logros de aprendizaje que obtuvieron sus hijos.	además pueden ser utilizados en las demás edades.	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.
--	--------------------------	---	---	---

VI. CONCLUSIONES

1. La práctica pedagógica relacionada a la utilización del juego simbólico, para la resolución de problemas, ha mejorado significativamente después de aplicar un plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión e interculturalidad con los estudiantes de la I.E.I. N° 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca, 2016.
2. Se ha de construido mi práctica pedagógica en lo referente a la utilización pertinente del juego simbólico a través de procesos auto reflexivos.
3. Se ha estructurado el marco teórico sustentando el quehacer pedagógico relacionado a la utilización del juego simbólico.
4. Se ha reconstruido la práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto viable y ha respondido al problema planteado conteniendo el enfoque intercultural.
5. Se ha evaluado la validez y resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores planteados.
6. La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, ubicación de su cuerpo en el espacio, desplazamiento en el espacio ha permitido desarrollar la competencia resuelve problemas de forma ,movimiento y localización en los estudiantes de tres años de la I.E.IN°82125
7. La utilización del juego simbólico para el logro de la competencia matemática me ha permitido evidenciar que un 92.5% se aplicó de forma correcta los diferentes juegos simbólicos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mientras que en un 7.5% se aplicó de forma incorrecta.
8. La utilización del juego simbólico me ha permitido obtener el 100% de logro satisfactorio en los indicadores de las diez sesiones de aprendizaje.

VII. SUGERENCIAS

1. Una sugerencia para todos los docentes que desempeñan su labor educativa en el nivel inicial es conocer las características de los niños de este nivel y utilizar el juego simbólico como medio de aprendizaje en las diferentes áreas.
2. Permitir que los niños jueguen libremente donde se puede observar varios aprendizajes significativos como por ejemplo: ubicarse dentro y fuera de algo, arriba, abajo, etc.
3. Implementar en la práctica pedagógica la utilidad del juego simbólico para la resolución de situaciones problemáticas.
4. Fortalecer teóricamente el quehacer pedagógico relacionado al desarrollo del juego simbólico.
5. Incentivar la reconstrucción de la práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable para responder los diversos problemas de aprendizaje.
6. Evaluar constantemente los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de indicadores.
7. Desarrollar sesiones adaptadas a la realidad del contexto de los estudiantes.
8. Tener en cuenta las diferencias de los estudiantes y fomentar un buen clima escolar.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcos, C. (2016) *Juegos para niños de Educación inicial*. Lima Editorial Araucano
- De la Mora. (1977). *Psicología del aprendizaje*. México. Editorial Progreso.
- Denies, C. (1993). *Didáctica del nivel inicial*. España. Editorial EL ateneo
- García. (2015). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo intercultural*
- Maigre, A (1920). *Educación psicomotora*. Madrid. Editorial Morata
- Manzano, E. (1986) *Biología, psicología y sociología del niño de edad preescolar Perú*. Ediciones Ceac
- Ministerio de Educación (2015) *Rutas del Aprendizaje Área curricular Matemática*. Lima
- Ministerio de Educación (2015) *Juego libre para el desarrollo integral del niño*. Lima
- Ministerio de Educación (2015) *Desarrollo del pensamiento Matemático*. Lima

Bibliografía

- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. . Madrid: Alianza.
- Freud, S. (1948). *Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Guilmain, E. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*. Barcelona: Médico Técnica.
- Montessori, M. (2003). *El método de la Pedagogía Científica aplicada a la educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva SL.
- Palou, S. (2003). “El crecimiento emocional: un delicado equilibrio entre proximidad y distancia”. *Aula de Infantil, N.12*, 32-37.

MATRIZ N° 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS

MATRIZ N° 4: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de tres años de la I.E.I 82125 de Manzana mayo UGEL Cajamarca, 2016

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	Asamblea. Observación directa. Formulación de preguntas.	Asamblea, Juego simbólico de ubicación, formulación de Preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y de preguntas
SESIÓN N° 2	Diálogo de títeres, formulación de preguntas	Asamblea, Juego simbólico de desplazamiento, formulación de preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y preguntas
SESIÓN N° 3	Dinámica, formulación preguntas	Asamblea, Juego simbólico de desplazamiento, de preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y preguntas
SESIÓN N° 4	Dinámica, formulación de preguntas	Asamblea, Juego simbólico de ubicación de objetos, formulación de Preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y preguntas.
SESIÓN N° 5	Dinámica, formulación de Preguntas.	Asamblea, Juego simbólico de ubicación, formulación de Preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y preguntas

SESIÓN N° 6	Diálogo de títeres, formulación de Preguntas.	Asamblea, Juego simbólico de ubicación, formulación de preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y preguntas
SESIÓN N° 7	Cuento, formulación de preguntas	Asamblea Juego simbólico de ubicación, formulación de preguntas	Meta cognición a través de la asamblea y preguntas
SESIÓN N° 8	Canción, formulación de preguntas	Asamblea, Juego simbólico de desplazamiento, formulación de Preguntas	Meta cognición a través de asamblea y preguntas
SESIÓN N° 9	Dinámica, formulación de preguntas	Asamblea, Juego simbólico de ubicación de objetos, formulación de Preguntas	Meta cognición a través de asamblea y preguntas
SESIÓN N° 10	Dinámica ,formulación de preguntas	Asamblea, Juego simbólico de desplazamiento, formulación de preguntas	Meta cognición a través de asamblea y preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 05 sesiones predomina la utilización de dinámicas y preguntas. En 1 sesión se utilizó la canción, En 2 sesiones se utilizó diálogo de títeres y en 1 la observación directa, en 1 se utilizó la técnica del cuento y formulación de interrogantes.	En todas las sesiones se utilizó la estrategia del juego simbólico, la formulación de interrogantes y además se utilizó la asamblea como estrategia para organizarse.	Predomina la técnica de la asamblea y preguntas.

MATRIZ N° 2: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

Título: Aplicación del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E I N°82125 Manzana mayo UGEL Cajamarca,2016

Sesión	Juego simbólico										Total	
	Indicadores										Si %	No %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	40%	60%
2	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	No	Si	40%	60%
3	Si	No	Si	Si	No	No	No	No	No	No	30%	70%
4	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	60%	40%
5	Si	Si	Si	Si	No	No	No	No	No	Si	50%	50%
6	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	no	si	Si	80%	20%
7	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	80%	20%
8	Si	No	No	Si	80%	20%						
9	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	90%	10%
10	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	90%	10%
Si	7	4	8	9	3	7	7	5	5	9		
No	3	6	2	1	7	3	3	5	5	1		
Si %	70%	40%	80%	90%	30%	70%	70%	50%	50%	90%		
No %	30%	60%	20%	10%	70%	30%	30%	50%	50%	10%		

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I 82125 Manzanamayo, 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. Según planificación previa. Planteamiento de preguntas no planificadas.	Si, por que no pude convencer a los niños a que participen en su totalidad.	Si los utilicé y fueron de gran ayuda para tratar de cumplir con la estrategia	Si, ya que es una lista de cotejo y se muestra los resultados que el estudiante logró.	Buscar recursos para poder llegar a los estudiantes.
2	No, ya que obvie algunos momentos del desarrollo	Sí, porque me centre más en la etapa vivencial dejando de lado las demás.	No, porque no llegue a desarrollar la etapa concreta	Si, yaqué es una lista de cotejo y se muestra los resultados que el estudiante logró	Cumplir con todas las etapas de la matemática
3	Sí, porque se cumplió con la planificación de la sesión	No, porque se cumplió la estrategia en su totalidad	Si, porque los materiales utilizados fueron del contexto	Si, yaqué es una lista de cotejo y se muestra los resultados que el estudiante logró	
4	Sí, porque se cumplió con la planificación de la estrategia	No, porque se me hizo fácil realizar la estrategia.	Si. Porque los materiales fueron del interés de los niños	Si, yaqué es una lista de cotejo y se muestra los resultados que el estudiante logró	
5	Sí, porque se planificó la estrategia a desarrollar	No, porque la estrategia es manejable logrando así su desarrollo	Sí, porque los materiales son del contexto y facilita el cumplimiento de la estrategia	Sí, ya que es una lista de cotejo donde se muestra el resultado de los indicadores	
6	Si, Se planificó la realización de la estrategia	Si, No se realizó la etapa de la representación	Si. Los materiales estuvieron acorde	Sí, ya que es una lista de cotejo donde se muestra el resultado de los indicadores	
7	Sí, Se planificó los momentos para cumplir con la estrategia.	No, la estrategia se cumplió	Si. Los materiales estuvieron acorde	Sí, ya que es una lista de cotejo donde se muestra el resultado de los indicadores	
8	Sí, Se planificó los momentos para cumplir con la estrategia.	No, la estrategia se cumplió	Si. Los materiales estuvieron acorde	Sí, ya que es una lista de cotejo donde se muestra el resultado de los indicadores	
9		No, la estrategia se cumplió	Si. Los materiales estuvieron acorde	Sí, ya que es una lista de cotejo donde se muestra el resultado de los indicadores	
10		No, la estrategia se cumplió	Si. Los materiales estuvieron acorde	Sí, ya que es una lista de cotejo donde se muestra el	

				resultado de los indicadores	
SISTEMATIZACIÓN	<u>SÍ: 09 - NO: 01</u> (considerar la estrategia que más se repite)				

MATRIZ DE PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:													
La utilización del juego simbólico como: juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación de su cuerpo en el espacio y juego simbólico de desplazamiento en el espacio permitirá desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la IEI N°82125 Manzanamayo.													
ACCIÓN	RESPONSIBLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	P	
La utilización del juego simbólico como estrategia metodológica	Docente practicante (investigador)		x	x	X	X							
ACTIVIDADES DE ACCIÓN													
1. Revisión y ajuste del marco teórico	Facilitador. Docente practicante. Acompañante	Fuentes de información y Fichas	x	x	x	x							
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Facilitador. Docente practicante.		x										
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante		x										
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante		x										
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente practicante.		x	x	x	x							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente practicante. Acompañante		x	x	x	x							
7. Revisión, ajustes y aprobación de los instrumentos	Facilitador. Acompañante		x	x	x	x							
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente practicante.		x	x	x	x							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Facilitador. Docente practicante.						x	x					
10. Redacción de informe y entrega preliminar.	Facilitador. Docente practicante.								x				
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador. Docente practicante.										x		
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Facilitador. Docente practicante. Acompañante											x	

**MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE ACCIÓN
EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN**

Hipótesis de la acción

La utilización del juego simbólico: como el juego simbólico de ubicación de objetos en el espacio, juego simbólico de ubicación de su cuerpo en el espacio, juego simbólico de desplazamiento en el espacio permitirá desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la IEI N°82125 Manzanamayo, UGEL ,2016

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
Actividades Aplicación del juego simbólico	100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora revisadas, aprobadas y ejecutadas.	Sesiones. Fotos. Imágenes. Videos. Diarios de reflexión.
Comunicación de los resultados a la familia, director, acompañante	80% de participación de los padres.	Registro de asistencia. Fotos.

Evaluación de resultados

Resultados	Indicadores	Fuente de verificación
Desarrollar la noción de ubicación y desplazamiento ubicación espacial en los estudiantes.	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera. Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones al lado de, cerca de, lejos de.	Informes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo. Videos. Fotos. Trabajo de los niños.

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Manzana mayo N°82125
1.2. EDAD : 3 AÑOS
1.3. DOCENTE: Laura Elizabeth Vera Cercado
1.4. FECHA : 8 de Marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN : Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 82125 Manzanamayo, UGEL, Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 01
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: **Me divierto en el juego para arriba, para abajo**
2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: El estudiante expresa su ubicación usando los términos arriba, abajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Ubicación espacial	Expresa su ubicación entre objetos y personas usando arriba, abajo en el juego simbólico carrerita de caballos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes son motivados al realizar la observación directa del medio ambiente, señalan lo que hay arriba y abajo.</p> <p>Los estudiantes responden las siguientes interrogantes para rescatar saberes previos: ¿Dónde está el sol? ¿Dónde están las nubes? ¿Dónde está el suelo? ¿Dónde están las piedras?</p> <p>Los estudiantes realizan el conflicto cognitivo contestando la siguiente interrogante ¿Podremos ubicarnos arriba o abajo del árbol?</p> <p>Los estudiantes son informados del propósito a lograr en la sesión de aprendizaje: Se ubican arriba y abajo</p>	Pelotas, sillas, hilos.	10 min.
<u>Desarrollo</u>	<p>Los estudiantes son organizados en asamblea para escuchar las reglas del juego simbólico que van a realizar.</p> <p>Los estudiantes que tienen dificultad para realizar el juego serán acompañados por la docente.</p> <p>Los estudiantes cogen varas de madera y juegan a la carrera de caballos usando como referencia las gradas del patio, luego responden ¿Dónde estaban sus caballitos al inicio? ¿Ahora dónde están sus caballitos?</p> <p>Los estudiantes usando material concreto (caballitos de plástico) juegan a ubicar sus caballos arriba y abajo utilizando cualquier objeto del aula, luego responden ¿Dónde ubicaron sus caballitos?</p> <p>Los estudiantes grafican sus experiencias.</p> <p>Los estudiantes verbalizan sus experiencias.</p>	Orejas de animalitos, colas de animalitos Varas de madera, papelotes, crayolas, plumones.	30 min.
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea realizan la meta cognición respondiendo a las preguntas: ¿Dónde nos ubicamos hoy? ¿Cómo jugamos con los caballitos? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : Manzana mayo N° 82125.
- 1.2. **EDAD** : 3 años.
- 1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado.
- 1.4. **FECHA** : 14 de marzo del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años dela I.E82125 Manzana mayo, UGEL, Cajamarca, 2016.
- 2.2. **SESIÓN N°** : 2.
- 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Me desplazo con mi mejor amigo.
- 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO: se desplaza hacia afuera y hacia adentro

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	desplazamiento	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse utiliza expresiones como: arriba, abajo, dentro y fuera.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes son motivados al participar en un diálogo de títeres: El patito Renato se perdió.</p> <p>Los estudiantes responden a las interrogantes para rescatar saberes previos: ¿Hacia dónde caminó Renato para salir a su casita? ¿Has caminado igual que Renato alguna vez?</p> <p>Los estudiantes realizan el conflicto cognitivo respondiendo a la pregunta ¿Podremos desplazarnos hacia algún lado con ayuda de nuestro amiguito?</p> <p>Los estudiantes son informados del propósito a lograr: Van a resolver problemas de desplazamiento en el juego simbólico el gato y el ratón</p>	<p>Títeres de mano.</p> <p>Carteles de colores.</p>	15 min.
<u>Desarrollo</u>	<p>Los estudiantes se organizan en asamblea para escuchar las indicaciones para realizar el juego simbólico el gato y el ratón.</p> <p>Los estudiantes realizan el juego simbólico, convirtiéndose en ratón y en gato acompañados de un amiguito buscan el camino para desplazarse.</p> <p>Los estudiantes buscan estrategias para desplazarse hacia afuera y hacia adentro.</p> <p>Los estudiantes en grupos utilizan material concreto (kit de animales otorgados por el MINEDU) para jugar a desplazarse hacia dentro hacia afuera.</p> <p>Los estudiantes grafican sus experiencias</p> <p>Los estudiantes verbalizan sus experiencias.</p>	<p>Máscara de animales.</p> <p>Kit de animales MINEDU.</p> <p>Papelotes, crayolas</p>	25 min
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea contestan las siguientes interrogantes para realizar la meta cognición: ¿Qué juego realizamos hoy? ¿Hacia dónde fue el gato a buscar al ratón? ¿Hacia dónde fue el ratón para que el gato no lo atrape?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Manzana mayo N°82125
- 1.2. EDAD : 3 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : Laura Elizabeth Vera Cercado
- 1.4. FECHA : 10 de Mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Utilización del juego simbólico para Desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en los estudiantes De 3 años de la IE.I 82125 Manzanamayo, UGEL, Cajamarca 2016.
- 2.2. SESIÓN N° : 03
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Me divierto al desplazarme con mis amiguitos.
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: El estudiante expresa su ubicación usando los términos para arriba, para abajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos	Ubicación	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes participan de la dinámica “Gana la pelota”, donde cogerán una pelota desplazándose por algunos recorridos simples. Responden las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron para ganar la pelota? ¿Qué hacen para llegar al jardín?</p> <p>Realizan el conflicto cognitivo respondiendo: ¿Qué haremos para llegar al comedor del jardín?</p> <p>Se enuncia que nos desplazaremos.</p>	Pelotas, sillas, hilos	10 min.
Desarrollo	<p>Organizados en asamblea los estudiantes escogen una figura de animalito de su preferencia luego se desplazan libremente representando al animalito y buscando el camino para llegar a su corral, responden ¿Qué hicieron para llegar al corral? ¿Cómo llegaron a su corral?</p> <p>Los estudiantes utilizando animalitos de plástico juegan a desplazarse.</p> <p>Los estudiantes representan sus experiencias.</p> <p>Los estudiantes verbalizan lo realizado.</p>	Tarjetas con figuras de animalitos, papel bond, plumones, colores	30 min.
Cierre	<p>Los niños organizados en asamblea realizan la meta cognición respondiendo a las preguntas: ¿Dónde nos ubicamos hoy? ¿Hacia dónde nos desplazamos? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : Manzana mayo N°82125
- 1.2. **EDAD** : 3 años.
- 1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado
- 1.4. **FECHA** : 26 de Mayo de 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización de en estudiantes de 3 años de la I.E82125 Manzanamayo, UGEL, Cajamarca, 2016.
- 2.2. **SESIÓN N°** : 4.
- 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos a ubicar carritos.
- 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos.

III. PRODUCTO: Resuelve problemas ubicación de objetos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Ubicación especial	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes son motivados al participar de la dinámica dentro y fuera.</p> <p>Los estudiantes responden las interrogantes para rescatar saberes previos: ¿han ubicado objetos en algún lugar? ¿Qué objetos ubicaron? ¿En dónde los ubicaron?</p> <p>Realizan el conflicto cognitivo: ¿los materiales del aula se ubicaran en un mismo lugar?</p> <p>Se enuncia que ubicaremos objetos en un lugar.</p>	<p>Hula, hula, cajas, Cajas de colores</p> <p>Lata, cajas, maderas</p>	15 min.
Desarrollo	<p>Los estudiantes reunidos en asamblea escuchan indicaciones para realizar el juego simbólico CARRITOS DE COLORES.</p> <p>Los estudiantes escogen materiales del aula para convertirlos en carritos de colores juegan libremente con ellos y buscan estrategias para resolver la situación problemática ¿Dónde ubicaríamos a los carritos?</p> <p>Los estudiantes en parejas buscan estrategias para ubicar a los carritos en algún espacio.</p> <p>Los estudiantes responden ¿dónde ubicaron a los carritos? ¿Por qué los ubicaron ahí? ¿Todos los carritos fueron ubicados? ¿Por qué? ¿Dónde se quedaron algunos carritos?</p> <p>Los estudiantes dibujan sus experiencias</p> <p>Los estudiantes verbalizan lo que realizaron.</p>	<p>Tarros de colores, maderas de colores, botellas de colores</p> <p>Cajas de colores</p>	25 min
Cierre	<p>Los niños organizados en asamblea contestan las siguientes interrogantes para realizar la meta cognición:</p> <p>¿A qué jugamos hoy? ¿Dónde colocaron sus carritos?</p> <p>¿Pueden jugar a los carritos de colores otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Manzanamayo N°82125
1.2. EDAD : 3 AÑOS
1.3. DOCENTE : Laura Elizabeth Vera Cercado
1.4. FECHA : 26 de Mayo

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en los Estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 82125 Manzana mayo, UGEL Cajamarca 2016.
2.2. SESIÓN N° : 05
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Nos ubicamos ubicarnos arriba y abajo.
2.4. DURACIÓN : 45 minutos.

III. PRODUCTO: Se ubican arriba y abajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Ubicación espacial	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> · Los estudiantes son motivados al participar en la dinámica el rey manda · Los estudiantes responden las siguientes interrogantes para rescatar saberes previos: ¿dónde se encuentra el cielo? ¿Dónde se encuentra el suelo? · Los estudiantes realizan el conflicto cognitivo respondiendo: ¿Podremos ubicarnos arriba o abajo de algo? 	Sillas, mesas, escaleras de madera, pelotas, títeres	10 min.
<u>Desarrollo</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Los estudiantes son organizados en asamblea para escuchar las reglas del juego simbólico animalitos van arriba abajo. · Los estudiantes se organizan en grupos a través de una dinámica · Los estudiantes resuelven la situación problemática · ¿Qué animalitos pueden estar arriba? ¿en qué lugares del aula se ubicarían? ¿Qué animalitos pueden estar abajo y en qué lugares del aula se ubicarían? · Los estudiantes buscan estrategias para solucionar la situación problemática · Revisamos la solución de la estrategia · Los estudiantes representan sus experiencias · Verbalizan lo realizado. 	Escaleras, mesas, sillas	30 min.
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea realizan la meta cognición respondiendo a las preguntas:</p> <p>¿Dónde nos ubicamos hoy? ¿Qué animalitos se ubicaron arriba? ¿Qué animalitos se ubicarían abajo ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : Manzanamayo N° 82125
- 1.2. **EDAD** : 3 años.
- 1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado
- 1.4. **FECHA** : 16 de junio del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.
- 2.2. **SESIÓN N°** : 6.
- 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Que divertido es estar dentro y fuera.
- 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos.

III. PRODUCTO: Resuelve problemas de ubicación

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	ubicación	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiem po
Inicio	<p>Los estudiantes son motivados al participar de un diálogo de títeres (quiero encontrar mis juguetes)</p> <p>Los estudiantes responden a interrogantes para rescatar saberes previos: ¿Dónde se encuentran sus juguetes en su casa? ¿dónde están las pelotas del aula? ¿Dónde se ubican las escobas del salón?</p> <p>Los estudiantes realizan el conflicto cognitivo respondiendo a la siguiente pregunta: ¿Podemos ubicarnos dentro y fuera de algún lugar?</p> <p>Se enuncia que nos ubicaremos dentro y fuera.</p>	Títeres, juguetes del aula.	10 min
<u>Desarroll</u> <u>o</u>	<p>Los estudiantes se organizan en asamblea para realizar el juego simbólico ovejitas a su corral.</p> <p>Los estudiantes se convierten en ovejitas de diferentes tamaños.</p> <p>Los estudiantes en equipo buscan lugares para que el lobo no pueda atraparlas.</p> <p>Los estudiantes Responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hicieron para que el lobo no las atrape?</p> <p>¿Dónde estaban las ovejitas al inicio?</p> <p>Los estudiantes representan el juego usando material concreto</p> <p>Los estudiantes dibujan lo que más les gustó del juego simbólico</p> <p>Verbalizan sus experiencias.</p>	<p>Máscara de animales.</p> <p>Corralitos con Soguillas de diferentes tamaños, sillas</p> <p>Kit de animales MINEDU.</p> <p>Papelotes, hojas bon, crayolas</p>	30 min
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea contestan las siguientes interrogantes para realizar la meta cognición:</p> <p>¿Qué juego realizamos hoy? ¿Dónde se ubicaron las ovejitas para que el lobo no las coma? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : Manzana mayo N° 82125.
 1.2. **EDAD** : 3 años.
 1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado.
 1.4. **FECHA** : 4 de agosto de 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Utilización del juego simbólico para Desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los Estudiantes de 3 años de la I.E.I N°82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. **SESIÓN N°** : 07.
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Me divierto jugando hacia arriba y hacia abajo.
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO: El estudiante expresa su ubicación usando los términos hacia arriba, hacia abajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Desplazamiento	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse utiliza expresiones como hacia arriba hacia abajo.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> · Los estudiantes son motivados al escuchar un cuento (el niño obediente). · Los estudiantes responden interrogantes para rescatar saberes previos ¿les ha pasado igual que Pedrito alguna vez? ¿Cuándo van a su casa hacia dónde caminan? · Los estudiantes responden a la interrogante para realizar el conflicto cognitivo ¿Podremos jugar a desplazarnos? · Se enuncia que jugaremos a desplazarnos hacia arriba y hacia abajo. 	Pelotas, sillas, Hilos	10 min.
<u>Desarrollo</u>	<ul style="list-style-type: none"> · Los estudiantes son organizados en asamblea para escuchar las reglas del juego simbólico que van a realizar. · Los estudiantes realizan el juego simbólico “camión de juguetes”. · Los estudiantes que tienen dificultad para realizar el juego serán acompañados por la docente. · Los estudiantes responden ¿Dónde estaba el jardín de los niños?. · ¿hacia dónde se dirigía el camión para dejar los juguetes?. · Hacia dónde se dirigía el camión para recoger juguetes?. · Los estudiantes usan material concreto (carritos de juguete) Para jugar a desplazarse. · Los estudiantes grafican sus experiencias. · Los estudiantes verbalizan sus experiencias. 	Orejas de animalitos, colas de animalitos, caballitos de plástico, papelotes, crayolas, plumones.	30 min.
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea realizan la meta cognición respondiendo a las preguntas:</p> <p>¿Qué desplazamientos aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : Manzanamayo N° 82125.
 1.2. **EDAD** : 3 años.
 1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado.
 1.4. **FECHA** : 18 de Setiembre del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Utilización del juego simbólico para Desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años de la I.E.I 82125 Manzanamayo, UGEL Cajamarca 2016.
 2.2. **SESIÓN N°** : 8.
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Me desplazo con mi mejor amigo.
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos.

III. PRODUCTO: Resuelve problemas de desplazamiento

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	desplazamiento	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes son motivados al vivenciar la canción “hacia adelante, hacia atrás”</p> <p>Los estudiantes responden interrogantes para rescatar saberes previos ¿hacia dónde se desplazaron en la canción?</p> <p>¿Te has desplazado alguna vez así como en la canción?</p> <p>Los estudiantes responden a la siguiente interrogante para realizar el conflicto cognitivo ¿Podemos desplazarnos hacia adelante y hacia atrás en un juego?</p> <p>Se enuncia que aprenderemos a desplazarnos hacia adelante y hacia atrás.</p>	Tarjetas de colores	5 min.
<u>Desarrollo</u>	<p>Los estudiantes se organizan en asamblea para escuchar indicaciones del juego simbólico que van a realizar.</p> <p>Los estudiantes juegan al gusanito</p> <p>Los estudiantes buscan estrategias para que el gusanito vaya a su casita y vaya a solearse en el árbol al sonido de una pandereta</p> <p>Los estudiantes en grupos utilizan material concreto para jugar va desplazarse hacia adelante y hacia atrás</p> <p>Los estudiantes grafican sus experiencias</p> <p>Los estudiantes verbalizan sus experiencias.</p>	<p>Telas, instrumentos musicales.</p> <p>Kit de animales MINEDU.</p> <p>Papelotes, crayolas</p>	25 min.
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea contestan las siguientes interrogantes para realizar la meta cognición:</p> <p>¿A qué jugamos hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Hacia dónde nos desplazamos?.</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I.** : Manzanamayo N° 82125
1.2. **EDAD** : 3 años
1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado
1.4. **FECHA** : 14 de octubre de 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:** Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de la I.E.I 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca, 2016.
2.2. **SESIÓN N°** : 09
2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Que divertido es ubicar objetos dentro y fuera
2.4. **DURACIÓN** :45 minutos

III. PRODUCTO: Se ubica arriba y abajo y lo expresa.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Desplazamiento	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse utiliza expresiones como “arriba” “abajo”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes son motivados al participar en la dinámica la reina manda (reciben órdenes de ubicar objetos y ubicarse en algún lugar).</p> <p>Los estudiantes responden las siguientes interrogantes para rescatar saberes previos: ¿Han ubicado objetos en algún lugar? ¿Dónde los han ubicado? ¿Se han ubicado como los juguetes?</p> <p>Los estudiantes realizan el conflicto cognitivo contestando la siguiente interrogante ¿Podremos ubicar objetos dentro y fuera de algo?.</p> <p>Los estudiantes son informados del propósito a lograr en la sesión de aprendizaje: Se ubicarán dentro y fuera en el juego simbólico los globos.</p>	Pelotas, sillas,	10 min.
<u>Desarrollo</u>	<p>Los estudiantes son organizados en asamblea para escuchar las reglas del juego simbólico que van a realizar.</p> <p>Los estudiantes que tienen dificultad para realizar el juego serán acompañados por la docente.</p> <p>Los estudiantes cogen algunos materiales del aula y los convierten en globos y tratan de tirarlos a una tina.</p> <p>Los estudiantes responden ¿dónde quedaron ubicados los globos? ¿todos los globos se ubicaron en el mismo lugar?.</p> <p>Los estudiantes usando material concreto juegan a ubicarlos dentro y fuera ¿Dónde ubicaron los globos?.</p> <p>Los estudiantes grafican sus experiencias.</p> <p>Los estudiantes verbalizan sus experiencias.</p>	Orejas de animalitos, colas de animalitos, caballitos de plástico, papelotes, crayolas, plumones.	30 min.
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea realizan la meta cognición respondiendo a las preguntas:</p> <p>¿A qué jugamos hoy? ¿Dónde se ubicaron los globos? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.** : Manzana mayo N°82125
1.2. **EDAD** : 3 AÑOS
1.3. **DOCENTE** : Laura Elizabeth Vera Cercado
1.4. **FECHA** : 14 de octubre del 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 82125 Manzana mayo, UGEL, Cajamarca, 2016.
2.2. **SESIÓN N°** : 10.
2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos a los laberintos.
2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos.

III. **PRODUCTO:** Se desplaza a diferentes lados.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Desplazamiento	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Los estudiantes participan de la dinámica los cangrejos. Los estudiantes responden a las siguientes interrogantes: ¿Hacia dónde se desplazaron los cangrejos? ¿Alguna vez se han desplazado así?</p> <p>Los estudiantes responden a la interrogante para realizar el conflicto cognitivo: ¿Podremos desplazarnos por un laberinto de caminos?</p> <p>Se enuncia que nos desplazaremos por laberintos</p>	Tizas, papelotes, plumones	15 min.
<u>Desarrollo</u>	<p>Los estudiantes se organizan en asamblea para escuchar indicaciones del juego simbólico Los conejitos.</p> <p>Los estudiantes se convierten en conejitos.</p> <p>Se pide a los estudiantes que piensen bien por donde será el recorrido para que los conejitos vayan a su casita.</p> <p>Los estudiantes se desplazan por los laberintos.</p> <p>Los estudiantes responden a las interrogantes ¿Por dónde se desplazaron los conejitos para llegar a su casita? ¿Qué dificultad tuvieron los conejitos para llegar a su casita?.</p> <p>Los estudiantes con material concreto juegan a los laberintos.</p> <p>Los estudiantes representan sus experiencias.</p> <p>Los estudiantes verbalizan sus experiencias.</p>	<p>Máscara de animales. Colitas de conejos, zanahorias de plástico, casitas de cartón</p> <p>Kit de animales MINEDU. Papelotes, crayolas</p>	25 min
<u>Cierre</u>	<p>Los niños organizados en asamblea contestan las siguientes interrogantes para realizar la meta cognición:</p> <p>¿Qué juego realizamos hoy? ¿Hacia dónde se desplazaron? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>		<u>5</u> min.

ANEXO 3

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

I.E.I. N°: 82125 - MANZANAMAYO: GUÍA DE LISTA DE COTEJO - 3 AÑOS.

Cód. N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA	Matemática					
		COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					
		CAPACIDAD	Elabora y usa estrategias					
		INDICADOR	Usa estrategias de ensayo y error entre pares para resolver problemas de desplazamiento					
ITEM	CONDICIÓN	Busca el camino correcto para llegar a un lugar determinado		Busca desplazarse correctamente para llegar a un lugar con ayuda de material concreto.		Representa sus desplazamientos que realizó		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

INSTRUMENTO 1

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA

GUÍA DE LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. DOCENTE PARTICIPANTE: Laura Elizabeth Vera Cercado.
- 1.2. I.E.I. N° : 82125 Manzanamayo.
- 1.3. FECHA :13 de mayo.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N° : 5

- 2.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : Me divierto jugando arriba y abajo.
- 2.2. ESTRATEGIA : Juego simbólico.

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA EL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO	SI	NO
Las indicaciones fueron claras y precisas antes y después del desarrollo del juego.		
Manejé con conocimientos los principios de la educación inicial		
Propuse juegos de interés de los estudiantes, promoviendo el logro del aprendizaje esperado.		
Fomenté la competencia sana, actitudes de tolerancia y buena convivencia que crean un clima favorable para el aprendizaje.		
Generé preguntas precisas con el fin de resolver situaciones problemáticas de ubicación espacial.		
Promoví el trabajo cooperativo e individual en los estudiantes		
Utilicé espacios adecuados para el desarrollo del juego simbólico		
Observé y acompañé las actividades de los estudiantes.		
Propuse desafíos a los estudiantes a través del juego simbólico		
Impulsé la representación pictórica del juego simbólico.		

INSTRUMENTO 2

GUÍA DE DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha : Manzanamayo, 13 de mayo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa : 82125 Manzanamayo.
- 1.3. Título del proyecto de investigación : Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 3 años de edad de la I.E.I. N° 82125, Manzanamayo, UGEL Cajamarca.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada : Juego simbólico de ubicación de su cuerpo
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° : 5.
- 1.6. Docente participante : Laura Elizabeth Vera Cercado.

II. PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí, no ¿Por qué?
Sí porque la sesión se realiza de manera ordenada y los resultados serán más efectivos.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí, no ¿Por qué?
Sí al aplicar las primeras sesiones de aprendizaje ya que la estrategia apuntaba a las necesidades e intereses de los estudiantes.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales de manera pertinente en el proceso de aprendizaje Sí, no ¿Por qué?
Si utilice los materiales didácticos haciendo que la estrategia del juego simbólico sea más efectiva y significativa.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores y Con la sesión de aprendizaje?
Sí, es una lista de cotejo donde contiene a los indicadores propuestos en la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Las recomendaciones son las siguientes: los juegos deben ser del interés de los estudiantes.

2.6. Reflexiones personales

¿Cómo te sentiste al utilizar el juego simbólico como estrategia pedagógica?

Me sentí satisfecha al ver que esta estrategia podía desarrollar competencias matemáticas y que los estudiantes se divertían mucho y a la vez aprendían.



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 DEL TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo lasOCHO..... horas del día Dieciocho..... deNOVIEMBRE..... del 2019... ; se reunieron en el ambiente ...2E-102... de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del trabajo académico, integrado por:

1. Presidente: Docente...DY. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ IPARRAGUIRRE.....
2. Secretario: Docente M.Cs. ROGERIO AMADOR HUACCHA AGUILAR.....
3. Vocal: DocenteDY. CÉSAR AUGUSTO GARRIDO JAEGEL.....

Y en calidad de asesor docente:.....

Con el fin de evaluar la sustentación del Trabajo Académico titulado:

UTILIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N.º 82125 MANZANAMAYO UGEL CAJAMARCA 2016.....

Presentado (a) por:Laura Elizabeth Vera Cercado....., 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.

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del trabajo académico y luego de la deliberación respectiva, del trabajo académico se consideraAPROBARLA..... con el puntaje acumulado de:Dieciséis (16).....

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

Siendo las9:45..... 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, de¹⁸NOVIEMBRE..... del 2019...


.....
Presidente


.....
Secretario


.....
Vocal



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: LAURA ELIZABETH VERA CERCAO

DNI /Otros N°: 2672 3793

Correo electrónico: fersia_lalave@hotmail.com

Teléfono: 937780012

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: UTILIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E. I 82425, MANZANAHAYO, UGEL CAJAMARCA 2016

Asesor: VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: 2019

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



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

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

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

Autorizo el deposito (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 deposito (marque con una X)

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

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


Firma

09 / 12 / 2019
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.