



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 DE ESTRATEGIAS LÚDICAS INNOVADORAS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 860 CUTIQUERO - UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Marlyn Soledad Briones Briones

Asesor:

Dr. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Enero de 2020

COPYRIGHT © 2020 by
MARLYN SOLEDAD BRIONES BRIONES
Todos los derechos reservados



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 DE ESTRATEGIAS LÚDICAS INNOVADORAS PARA RESOLVER
PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I.
N° 860 CUTIQUERO - UGEL CAJAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Marlyn Soledad Briones Briones

Aprobado por el jurado evaluador

Dr. César Enrique Álvarez Iparraguirre
Presidente

Lic. Constante Rosario Carranza Sánchez
Secretario

M. Cs. Carlos Enrique Moreno Huamán
Vocal

Cajamarca – Perú

Enero de 2020

A:

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de investigación.

Mi querido hijo Andreé, por ser el motivo de superarme cada día a mis padres: Andrés y Livia, por darme la vida, quererme mucho, creer en mí y porque siempre me apoyaron.

Marlyn

AGRADECIMIENTO

Antes que todo quiero agradecerle a Dios, por darme las fuerzas necesarias y salud, además de toda su bondad y su infinito amor, para continuar mi recorrido, superando todos los obstáculos que se me presentaron a lo largo de esta trayectoria.

La Autora

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	V
INDICE GENERAL.....	VI
INDICE DE TABLAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN.....	1
I. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA	2
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica:	2
1.2 Caracterización del entorno socio cultural	3
1.3 Planteamiento del problema y formulación de la pregunta	4
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
III. SUSTENTO TEÓRICO	6
3.1. Marco teórico	6
3.1.1. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:	6
3.1.2. Teoría Piagetiana:	7
3.1.3. Teoría de Lev Vygotsky	10
3.1.4. Teoría del juego según Froebel	11
3.1.5. Enfoque sobre resolución de problemas	13
3.1.6. Estrategias apropiadas para trabajar el área de Matemática	15
3.2. Marco conceptual	17
4.1. Tipo de investigación:	19
4.2. Objetivos	19
4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción	19
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:	20
4.3. Hipótesis de Acción	20
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:	20
Los beneficiarios de la propuesta pedagógica innovadora fueron:.....	21
4.5. Población y Muestra de la investigación	21
V. PLAN DE ACCION Y DE EVALUACION	23

5.1. Matriz del plan de acción	23
5.2. Matriz de evaluación	26
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	30
6.1. Presentación de Resultados y tratamiento de la información.....	30
6.2. Análisis de los diarios reflexivos	32
6.3. Triangulación.....	39
6.4. Lecciones Aprendidas.....	40
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	40
Matriz de difusión.....	41
CONCLUSIONES	42
SUGERENCIAS	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	46
MATRIZ N° 1	47
ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE	47
Matriz N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción.....	50
MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS	51
MATRIZ N° 05	55
Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión.....	55
MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL	57
PLANES DE SESIONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016	60
LISTA DE COTEJO	63
SESION DE APRENDIZAJE N°02.....	64
LISTA DE COTEJO DE ENTRADA-SALIDA	100
DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA.....	101
LISTA DE COTEJO N° 02 PARA EVALUAR LA SESION DE APRENDIZAJE	105
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	107
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	111

INDICE DE TABLAS

Tabla 01: Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras, para resolver problemas de cantidad de los estudiantes de 5 años de la I E I N° 860, Ugel Cajamarca.....	31
Tabla 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I E I N° 860, Ugel Cajamarca.....	33
Tabla 03: Resultados del logro de los indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I E I N° 860, Ugel Cajamarca.....	35
Tabla 04: Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 5 años de la I E I N° 860, Ugel Cajamarca.....	37

RESUMEN

En todos los tiempos, el juego es una actividad que desarrolla el niño y es el centro del proceso educativo, la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño sino como elemento del que pueda valerse la pedagogía, medio a través del cual aprende innatamente; por lo tanto, el problema fundamental del presente trabajo de investigación está referido a ¿Cómo aplicar estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes en 5 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016? Para ello se planteó el siguiente objetivo: utilizar estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°860 Ugel Cajamarca, 2016. La hipótesis que orientó la investigación expresa que la Utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitirá resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016. El estudio se basa en los aportes de las teorías y enfoques que se fundamentan en la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para la resolución de problemas de cantidad. La metodología utilizada fue la investigación acción de la práctica pedagógica. Para la recolección de los datos se utilizaron instrumentos que fueron los 10 diarios de campo en el proceso de la deconstrucción, lista de cotejo de entrada y salida, los 10 diarios reflexivos y las 10 lista de cotejo de las sesiones de aprendizaje y un plan de acción para la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. La población estuvo organizada por el desarrollo de las sesiones de aprendizaje durante el proceso de deconstrucción y reconstrucción. La muestra estuvo formada por la práctica pedagógica en un total de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora. Los resultados obtenidos permitieron verificar la hipótesis planteada; puesto que la utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitió resolver de manera significativa problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

PALABRAS CLAVE: Estrategias innovadoras, juego libre, juego dirigido, problema, resolución de problemas, cantidad

ABSTRACT

Currently, the game is an activity that develops the child and is the center of the educational process, playful activity and not only as a natural component of the child's life but as an element that can fend pedagogy means through which learns innately; therefore, the fundamental problem of this research is based on How to apply innovative playful strategies to solve problems in many students 5 years of the I.E.I. N ° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016? To this end it has set the following objective: to use innovative playful strategies to solve problems in many students 5 years of the I.E.I. N ° 860 Ugel Cajamarca, 2016. oriento research hypothesis states that the recreational use of innovative strategies allow you solve problems amount students 05 years of I.E.I. N ° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016. the study is based on the contributions of theories and approaches that are based on the application of innovative playful strategies for solving quantity problems. The methodology used was action research of pedagogical practice. For data collection instruments were 10 field journals in the process of deconstruction, checklist and out, the 10 reflective journals and 10 checklist of learning sessions and plan used action for the implementation of the 10 training sessions in order to verify the results of reconstruction. The population was organized by the development of learning sessions during the process of deconstruction and reconstruction. The sample consisted of teaching practice in a total of ten sessions learning the innovative pedagogical proposal. The results obtained allowed to verify the hypothesis; since the use of innovative strategies recreational significantly solves problems amount students 05 years of I.E.I. N ° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

KEY WORDS: Innovative Strategies, Free Game, directed, problem, problem solving, number

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se centra principalmente en: ¿Cómo aplicar adecuadamente estrategias lúdicas innovadoras, para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016? Se sustenta en las teorías de Jean Piaget, Vygotsky, Karl Groos y Froebel, quienes teóricamente me guiaron para hacer realidad mi práctica pedagógica.

Quiero resaltar que mi trabajo de investigación ha favorecido desarrollar y potenciar distintas capacidades y habilidades que son necesarias, a lo largo de la vida, como el comportamiento eficaz en el aprendizaje para la vida.

Las estrategias lúdicas innovadoras como el juego libre y dirigido han contribuido a que los estudiantes se sientan motivados en la búsqueda de estrategias nuevas, para resolver problemas de cantidad de su vida diaria a través de ello adquieran conocimientos y sobre todo tengan la oportunidad de conocerse a sí mismos a los demás y al mundo que los rodea.

También cabe recalcar que este trabajo será útil e importante para todos los docentes del nivel inicial e incentiva a utilizar las estrategias lúdicas innovadoras ya que son una herramienta para lograr que los estudiantes sean capaces de resolver problemas de cantidad; además una herramienta metodológica extraordinaria para el aprendizaje, ya que relaciona a los juegos con la infancia y mentalmente, hoy en día se han puesto barreras estigmatizadas a los juegos en una aplicación seria y profesional, los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos se mantienen, en un continuo proceso de aprendizaje.

Puntualmente, el trabajo de investigación integra diversas actividades clasificadas según los contenidos que se aborden en cada una de ellas, con la finalidad de contribuir a la construcción del concepto de cantidad en los niños, respetando cada ritmo y estilo de aprendizaje, a través de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad.

Finalmente, nuestro informe final está estructurado con los siguientes capítulos : el primer capítulo muestra la fundamentación del problema dando a conocer la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural y el

planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía, en el segundo capítulo se presenta la justificación de la investigación, en el tercer capítulo se da a conocer el sustento teórico, en el cuarto está la metodología de la investigación incluido los objetivos, la hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, la muestra de investigación y los instrumentos, en el quinto capítulo se muestra la discusión de los resultados, y en el séptimo capítulo la difusión de los resultados. Finalmente se presentan las conclusiones y sugerencias del presente trabajo investigativo.

I. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica:

En mi práctica pedagógica he observado algunas dificultades, en mis sesiones de aprendizaje desarrolladas en la Institución educativa Inicial Cutiquero Distrito de Namora, teniendo como referencia los diez diarios de Campo que son de carácter netamente cualitativo.

En el proceso enseñanza - aprendizaje he detectado las siguientes categorías: Procesos pedagógicos, con sus subcategorías de Motivación, recuperación de saberes previos, problematización, propósito de la sesión, gestión y acompañamiento y evaluación; en cuanto a las estrategias se evidencia el Trabajo individual, Trabajo en grupo y algunas estrategias motrices; en Medios y materiales: se ha utilizado material concreto, y fichas de aplicación. Estas categorías se han obtenido como producto del análisis de las recurrencias determinadas de los registros de información. En cuanto a las rutinas puedo afirmar que me sirvieron para que los niños adquirieran algunos hábitos como el saludo, la higiene, conocer el calendario del tiempo, los días de la semana, etc. En cuanto a los sectores Predomina el juego libre que les permite observar, explorar, manipular con libertad.

Con respecto a la categoría Procesos pedagógicos señalo que la motivación, está presente en todas las sesiones de aprendizaje para la cual utilizo música, canciones, cuentos y pocas veces el juego; las cuales me sirven para captar la atención y el interés de los estudiantes. Para recuperar los saberes previos he formulado preguntas cerradas y abiertas acordes a lo que quiero lograr, en cuanto a la construcción de sus nuevos aprendizajes solo utilizo preguntas abiertas, he detectado algunas debilidades en estrategias de aprendizaje, en lo que respecta a

la problematización ya muy pocas veces los induzco a la reflexión con preguntas que les genere conflicto cognitivo o no hago de su conocimiento el propósito de cada sesión lo cual debilita el interés y motivación de los estudiantes. En cuanto a la organización de los aprendizajes he detectado algunas debilidades en cuanto a las estrategias de enseñanza y aprendizaje que faciliten una actividad significativa y divertida; desde esta perspectiva he analizado la problemática que mi mayor dificultad radica es en el desconocimiento de la aplicación estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática.

1.2 Caracterización del entorno socio cultural

El Caserío de Cutiquero se encuentra ubicado en el distrito de Namora, Provincia y Departamento de Cajamarca, cuya altitud es de 3 500 m.s.n.m. cuenta con un clima entre 5° y 12° C frío, su relieve es accidentado su producción agropecuaria predomina el cultivo de papas, ocas, ollucos, chochos y hortalizas, pastos naturales predominando el ganado vacuno y lanar; así mismo se dedican a la crianza de cuyes y gallinas. No existen fuentes de trabajo y es por eso que los, ingresos económicos son insuficientes. Las viviendas son construidas de adobe o tapial son de uno o dos ambientes con pisos de tierra y techos de teja o calamina. La mayoría cuenta con sus respectivas letrinas

El Caserío cuenta con los servicios básicos de agua, luz eléctrica, dicha población es de bajo nivel cultural la mayoría son analfabetos o tienen primaria incompleta. La religión que practica la comunidad es la religión católica, también existen familias que practican otra religión que comúnmente se les llama evangélicos del día sábado quienes también se reúnen en su iglesia evangélica.

La I.E.I. es pública, se encuentra ubicada en la zona rural, rodeado con un paisaje hermoso de vegetación, el aula es prestada construida de material de adobe, el techo es de material Eternit, las ventanas son pequeñas con vidrio, cuenta con servicios higiénicos para los niños y niñas además cuenta con una plataforma deportiva y mucho espacio para hacer visitas guiadas, aledaña a las viviendas de algunos estudiantes.

Los niños y niñas muestran pocas habilidades en cuanto a la resolución de problemas de cantidad debido al desconocimiento de estrategias lúdicas, hábitos

inadecuados de higiene y presentación personal por descuido de sus padres, se observa niños tímidos poco comunicativos y baja participación en las sesiones de aprendizaje, muestran diferentes ritmos y estilos.

1.3 Planteamiento del problema y formulación de la pregunta

En mi práctica pedagógica se evidenció el desconocimiento del uso adecuado de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

Zurita (2016), según Vygotsky (1954) “el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Pero, sin embargo, si considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Esta noción es muy importante en el pensamiento del psicólogo Soviético”.

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

Por lo expuesto, en la presente investigación pretendo responder a la siguiente Pregunta *Guía*:

¿Cómo aplicar adecuadamente estrategias lúdicas innovadoras, para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, año 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación acción se justifica porque plantea dentro de su fundamentación y en sus principios pedagógicos, la importancia que tiene en el proceso educativo, el docente, los estudiantes y el conocimiento, ya que son un todo, y el docente es el planificador u organizador de qué, cómo, cuándo y para qué enseñar a los niños habilidades en la resolución de problemas siendo un guía y orientador de todos los procesos permitiendo que el estudiante construya su propio conocimiento, esto a partir de distintas situaciones lúdicas que el docente presenta y que por medio de variadas experiencias los niños se puedan ir apropiando de distintas habilidades que lo ayudan a resolver problemas de cantidad comprendiendo que las estrategias lúdicas innovadoras en la educación inicial son una alternativa pedagógica que propone esta investigación, aportando a la pedagogía infantil escenarios significativos con el propósito de que los niños desarrollen competencias para la participación en la vida académica, social y su desarrollo integral.

El presente trabajo de investigación está orientado al uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas en la resolución de problemas de cantidad que cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real a través del juego en nuestros niños y niñas ya que sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con situaciones conocidas; así se convierte en una matemática para la vida, donde el aprendizaje se genera en el contexto cotidiano. La sociedad actual requiere de ciudadanos reflexivos, críticos, capaces de asumir responsabilidades en la conducción de la sociedad, y la matemática debe ser un medio para ello. Por esa razón, formamos estudiantes con autonomía, conscientes de que aprenden, cómo aprenden y para qué aprenden.

Por ello, concedores de esa responsabilidad se ha planificado, diseñado la aplicación de diez sesiones de aprendizaje utilizando adecuadamente estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad que generen aprendizajes significativos y mejorar mi práctica pedagógica como agente mediador, que oriente y fomente formas de pensar y reflexionar durante las actividades. Para tal efecto, se adopta un enfoque centrado en la resolución de problemas sobre cantidad desde el cual, a partir de una situación lúdica, se genera en el niño la necesidad de resolver un problema contextualizado. Muñoz, (2016).

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

Teorías sobre el juego

Dentro del campo científico, diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado cuatro de ellas y se analizan a continuación:

3.1.1. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Lozano (2016), según Karl Groos (1902), reconocido filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

3.1.2. Teoría Piagetiana:

Zurita (2016) afirma que para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

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

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

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

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

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

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

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

Etapas del Desarrollo Intelectual

Para Piaget, citado por Zurita (2016), la inteligencia es la capacidad de adaptación a situaciones nuevas, es, ante todo, comprender e inventar. Piaget propuso que el desarrollo cognitivo o intelectual se da en forma semejante al desenvolvimiento de un argumento lógico: paso por paso, una secuencia de etapas y sub etapas. De allí que, el desarrollo cognitivo, efectivamente implica la constitución del conocimiento.

Entendemos por desarrollo intelectual al proceso de formación, modificación y transformación de las estructuras mentales que experimenta el ser humano durante su desarrollo evolutivo hasta llegar a la adultez.

Piaget ha dividido este desarrollo intelectual en cuatro períodos bien definidos y diferente: entre sí, los cuales son:

- **Período sensorio motor:** (0-2 años). Esta etapa es importantísima ya que logra sobre su culminación distintas habilidades motrices y mentales. Los

primeros movimientos voluntarios son extensiones de actos reflejos, de allí que la mayoría de sus movimientos se dirige al propio cuerpo y no a objetos distantes. Promediando este período y ante la creciente coordinación motriz el niño ya puede dirigir sus actividades a objetos más distantes. En el epílogo de esta fase ya está en condiciones de representar el mundo en imágenes y símbolos mentales, otra característica de esta fase está dada por el inicio del habla que le permite representar objetos ausentes, por último, las actividades lúdicas constituyen un factor importante.

- **Período preoperacional:** (2-7 años). Se divide en dos sub períodos: uno pre conceptual que se extiende entre los 2 y 4 años en donde la habilidad más destacada pasa por el razonamiento transductor, esto significa sencillamente que los niños razonan, pero sin el alcance inductivo ni deductivo, si no yendo de un caso particular a otro caso particular con la finalidad de formar preconceptos, un ejemplo sería cuando los niños observan a sus madres peinándose y en esa ocasión ellas lo hacían para ir de compras, a partir de una situación similar siempre asociarían que salen de compras. Otra particularidad de este período está asignada por el juego simbólico y las conductas egocéntricas. El segundo sub período es el intuitivo, su edad mental transcurre entre los 4 a 7 años aproximadamente, su inteligencia se circunscribe a ser meramente impresionista, ya que sólo capta un aspecto de la situación, carecen aún de la capacidad de conservación de cantidad y esto se debe entre otras cosas a que son incapaces de retrotraer el proceso al punto de origen. En síntesis, en este período se evidencia el uso de símbolos y de la adquisición del lenguaje. Se destaca el egocentrismo, la irreversibilidad de pensamiento y la sujeción a la percepción. Calua (2016, p.7)

3.1.3. Teoría de Lev Vygotsky

Zurita (2016, p.19); según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

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

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

Considero que la teoría de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente (entorno).

3.1.4. Teoría del juego según Froebel

Zurita (2016) afirma que Froebel fue el creador del "Instituto Autodidáctico", influido por la teoría de la intuición educativa de Juan Enrique Pestalozzi. La intuición educativa era considerada el mejor método para aprender y consiste en una enseñanza intuitiva con fines de auto instrucción. Ideó además una serie de materiales didácticos (juegos educativos), pensó en la utilización del cubo, triángulo y la esfera como auxiliares de esa tarea a la que le entusiasmaba dedicarle la vida. Para llevar a la práctica toda esa serie de reflexiones, reunió a un grupo de personas que se convertirían luego en sus colaboradores. En particular, la labor de estos discípulos estuvo centrada en la tarea de inventar juegos educativos para los jóvenes.

La experiencia reflexionada lo lleva a la conclusión de que el hombre merece ser educado integralmente desde su infancia. Esta idea es la que lo impulsa a dedicarse por entero al cuidado de la primera infancia y lo consagra como infatigable y ardiente amigo de los niños. De este modo, el inicialmente llamado Instituto Autodidáctico de Blankenburg cambia su nombre por el de "Instituto para la educación del impulso activo de los niños y de los jóvenes". Allí encontró la clave que le conduciría, tres años después, a la fundación de los jardines de la infancia, basados en los pilares fundamentales de su concepción educativa: juego y trabajo, disciplina y libertad. Sin el juego-trabajo -pensaba él- la educación produce gente indolente, poco activa, sin ideales. Y llamó "dones" a sus juegos educativos porque amaba intensamente a los niños y le gustaba verlos felices con éstos, no tenía otra meta profesional más que vivir para ellos.

En el año 1839, en Blankenburg, fue inaugurado el nuevo Instituto de Juegos Educativos, antecedente inmediato del Kindergarten, que fundaría en 1840. Con lo cual, los niños contaron con un aliado poderoso que realizó una movilización universal a favor de la educación integral de los niños del mundo.

El educador se ve en la obligación de respetar la integridad del alumno, manifestándose como guía y amigo fiel con mano flexible y firme a su vez. Para ello, es necesario que el educador conozca los diversos grados de desarrollo en el hombre para realizar con éxito su tarea.

Froebel, diseñó un modelo educativo con especial acento en la educación para el trabajo, que junto con el juego dan como resultado gente activa con ideales. Por ello resulta importante la estimulación de la actividad infantil desde pequeña edad, en virtud importante que desempeña el juego con la infancia, como el trabajo cuando sea adulto.

Diferencias y Semejanzas entre las Teorías

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir

demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

3.1.5. Enfoque sobre resolución de problemas

Loje (2016), afirma que, en este marco, se asume un enfoque centrado en la resolución de problemas con la intención de promover formas de enseñanza y aprendizaje a partir del planteamiento de problemas en diversos contextos. Como lo expresa Gaulin, este enfoque adquiere importancia debido a que promueve el desarrollo de aprendizajes “a través de”, “sobre” y “para” la resolución de problemas. Gaulin, Claude (2001). *Tendencias actuales en la resolución de problemas*.

3.1.5.1. A través de la resolución de problemas inmediatos y del entorno, de los niños como vehículo para promover el desarrollo de aprendizajes matemáticos, orientados en sentido constructivo y creador de la actividad humana.

3.1.5.2. Sobre la resolución de problemas, que explicita el desarrollo de la comprensión del saber matemático, la planeación, el desarrollo resolutivo estratégico y metacognitivo, es decir, la movilidad de una serie de recursos, y de competencias y capacidades matemáticas.

3.1.5.3. Para la resolución de problemas, que involucran enfrentar a los niños de forma constante a nuevas situaciones y problemas. En este sentido, la resolución de problemas es el proceso central de hacer matemática; asimismo, es el medio principal para establecer relaciones de funcionalidad de la matemática con la realidad cotidiana.

La resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos

contextos, así mismo orienta la metodología en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la matemática.

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

Los rasgos esenciales del enfoque son los siguientes:

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

Una situación se describe como un acontecimiento significativo que le da marco al planteamiento de problemas con cantidades, regularidades, formas, etc. Por ello permite dar sentido y funcionalidad a las experiencias y conocimientos matemáticos que desarrollan los niños. Un problema es un desafío, reto o dificultad a resolver y para el cual no se conoce de antemano una solución.

El cambio fundamental, entonces, para enseñar y aprender matemática radica en proponer a los niños, en cada sesión de clase, situaciones o problemas que los obliguen todo el tiempo a actuar y pensar matemáticamente.

El enfoque es el punto de partida para enseñar y aprender Matemática La resolución de problemas orienta el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas. La resolución de problemas responde a los intereses y necesidades de los niños. La resolución de problemas sirve de contexto para comprender y establecer relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas. La resolución de problemas debe plantearse en diversos contextos, lo que moviliza el desarrollo del pensamiento matemático.

Finalmente, desde la mirada de Lesh & Zawojewski (20015), la resolución de problemas implica la adquisición de niveles crecientes de capacidad por parte de los estudiantes, lo que les proporciona una base para el aprendizaje futuro, para la participación eficaz en sociedad y para conducir actividades personales. Los estudiantes necesitan poder aplicar lo que han aprendido a nuevas situaciones. El estudio centrado en la resolución de problemas por parte de los estudiantes proporciona una ventana en sus capacidades para emplear el pensamiento básico y otros acercamientos cognoscitivos generales para enfrentar desafíos en la vida.

3.1.6. Estrategias apropiadas para trabajar el área de Matemática

En el Nivel Inicial la estrategia por excelencia es el juego, este es una actividad innata, connatural al niño. “Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura. El juego es placer, pero también es una actividad seria en donde todas sus manifestaciones, hasta las de aparente desorden tienen importancia y significación” (Dubrovnik, 1994, p.50). El juego pone al niño en contacto con el entorno, lo lleva a observar, crear, sacar conclusiones, y en general a aprender y a recrearse, por estas razones es indispensable para el normal desarrollo del niño. Se puede afirmar que a través del juego el niño se divierte, pero también aprende a cooperar, a socializarse, a respetar reglas y a desarrollar su inteligencia. “El juego, si es aceptado como tal por el niño, supone una motivación suficiente; contiene su propia finalidad. Pero esto no excluye, sino todo lo contrario, que responda a una intención pedagógica y no

solamente a una preocupación por entretener al niño o divertirlo” (Boule, 1995, p.15). Cada juego es una nueva experiencia, que muchas veces propicia nuevas actividades, habilidades, deseos, sentimientos y conocimientos. Otras de las estrategias muy importantes para desarrollar el pensamiento lógico matemático y que deberían trabajarse en el Nivel Inicial, son las siguientes:

- Los niños exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea usando sus sentidos, estas experiencias provocan otras oportunidades valiosas de aprendizaje.
- Presentar situaciones en donde los niños puedan vivenciarlas a través del propio cuerpo y del movimiento, ya que ofrecen numerosas oportunidades de exploración del entorno que le rodea. La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación humana.
- Manipular, experimentar, favorecer la acción sobre los objetos, dado que es a partir de la acción sobre estos que el niño puede ir creando esquemas mentales de conocimiento. Se debe estimular al niño a que sienta curiosidad por el mundo y a interactuar con los objetos para poder construir un pensamiento activo y posteriormente lógico. Él observa por instinto natural de forma espontánea; el docente ha de planificar situaciones, experiencias, de forma variada, concreta, manipuladora, creativa, interesante y motivadora para acelerar el proceso espontáneo.
- Hacer actividades gráficas después de haber garantizado suficientemente la manipulación y experimentación con materiales diversos. Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

- Verbalizar las observaciones, las acciones y los descubrimientos efectuados a través de la interacción, el diálogo, y la negociación, con el objetivo de favorecer la comprensión e interiorización de los conocimientos, ya que el lenguaje juega un papel muy importante para el desarrollo del pensamiento matemático.
- Programar este tipo de actividades de forma sistemática unas dos veces por semana.
- Basar el aprendizaje de las estructuras lógico matemáticas en un enfoque global, a partir de actividades contextualizadas (Alsina, 2006, p.32).

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Matemática: Según Carmen Gómez Granell (2009) "Las Matemáticas, uno de los conocimientos más valorados y necesarios en las sociedades modernas altamente tecnificadas es, a la vez, uno de los más inaccesibles para la mayoría de la población", de ello se desprende que las personas requieran incorporar las matemáticas en diversas actividades que les permitan ser autónomos, convirtiéndose en una clave esencial para desarrollar el pensamiento crítico y poder transformar y comprender nuestra cultura. Ello nos conduce a la necesidad de desarrollar competencias y capacidades matemáticas asumiendo un rol participativo en diversos ámbitos del mundo moderno con la necesidad de usar el ejercicio de la ciudadanía de manera crítica y creativa" Calua (2016 p.16)

3.2.2. Estrategia: Es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación. Calua (2016 p.31).

3.2.3. Situación lúdica: Lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. La capacidad lúdica se desarrolla articulando, las estructuras psicológicas globales: Cognitivas, afectivas y emocionales, "La actividad lúdica constituye el motor del

desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo” MINEDU (2015)

3.2.4. Didáctica: Es una disciplina que «estudia e interviene en el proceso de enseñanza - aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando» (Mallart, 2000, p. 420).

3.2.5. Juego: Para Laster y Russell (2011) “La experiencia del juego opera cambios en la arquitectura del cerebro, especialmente en los sistemas relacionadas con la emoción, la motivación y la recompensa que provocan más juego. El juego actúa varios sistemas adaptativos para contribuir a la salud, el bienestar y la resiliencia. Entre estos sistemas se incluyen: el placer y el disfrute, la regulación de las emociones, los sistemas de respuestas al estrés, los vínculos afectivos, así como el aprendizaje y la creatividad.

3.2.6. Juego libre: Es un espacio donde el niño o las personas de cualquier edad se recrean a gusto propio, muchas veces sin necesidad de competir y simplemente para encontrarse consigo mismo brindándole un descanso a su cuerpo, de modo que esté en plena tranquilidad para continuar con las actividades diarias a las que debe enfrentarse. A través de este modo los niños demuestran el rol que quieren cumplir dentro de la sociedad, comparten instrucciones y construyen el lenguaje a través de las En el que sí que hay presencia de un adulto.

3.2.7. Juego dirigido: En el que sí que hay presencia de un adulto. El juego de por sí tiene unos objetivos prefijados de antemano, que suelen ser la ocupación del ocio y, fin puramente lúdico, la recreación o la terapia.

En este caso, quiero centrarme en el juego espontáneo y hablaros de las ventajas de las que dispone. Con esto no quiero decir que el juego dirigido sea una mala idea, pero veremos que es muy importante dejar un espacio para que el niño improvise y sea capaz de crear sus propios juegos. Si nos preguntamos por qué juegan los niños, la respuesta es porque les apetece. (Froebel, 1826)

3.2.8. Cantidad: es el valor o cardinal que resulta, en general, de la medida o comparación de magnitudes. Para expresar el resultado de la medida, usamos los números. (Rencoret, 1994, p. 47).

3.2.9.Problema: Un problema es una situación que provoca un conflicto cognitivo, pues la estrategia de solución no es evidente para la persona que intenta resolverla. Así, ésta deberá buscar y explorar posibles estrategias y establecer relaciones que le permitan hacer frente a dicha situación.

3.2.10. Resolución de problemas: Según Labarrere (1988):” todo verdadero problema se caracteriza porque exige que aquel que lo resuelve, el alumno en nuestro caso, comprometa de una forma intensa su actividad cognoscitiva, que se emplee a fondo, desde el punto de vista de la búsqueda activa, el razonamiento, la elaboración de hipótesis o ideas previas de solución.

IV. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

4.1. Tipo de investigación:

Esta investigación es de tipo *Investigación Acción Pedagógica*, puesto que la investigación no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables y a recoger los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, esto nos va a permitir exponer y resumir la información de manera cuidadosa y luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción

Objetivo General

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad, utilizando un plan de acción y técnicas a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de Institución Educativa Inicial Cutiquero, Cajamarca.

Objetivos específicos

a) Deconstruir mi práctica pedagógica referente a las estrategias lúdicas innovadoras en la resolución de problemas de cantidad, mediante el

- análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrolladas en las sesiones de aprendizaje, mediante el uso de registros de información.
- b) Estructurar el marco teórico fundamental que sustente el quehacer pedagógico relacionado con las estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad.
 - c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
 - d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores, objetivos y subjetivos previamente establecidos.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:

Objetivo General:

Utilizar estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

Objetivos Específicos:

- a) Aplicar la estrategia del *juego libre* para resolver problemas de cantidad en el área de Matemática en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. Cutiquero Cajamarca, año 2016.
- b) Emplear estrategias del juego *dirigido* para resolver problemas de cantidad en el área de Matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cutiquero - Cajamarca.

4.3. Hipótesis de Acción

La utilización de estrategias lúdicas innovadoras permite resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, año 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora:

Los beneficiarios de la propuesta pedagógica innovadora fueron:

Los estudiantes, que comprenden los 5 años de edad, pues participaron activamente en la construcción de los aprendizajes con el apoyo de su facilitadora que está preparándose en la segunda especialidad.

La facilitadora, merecedora de llevar la segunda especialidad en Educación Inicial y gracias a ello poder detectar los errores y dificultades, para mejorar la práctica pedagógica.

Los padres de familia, que son parte de la comuna educativa ya que el trabajo es en forma coordinada, organizada en las diferentes actividades a realizarse.

4.5. Población y Muestra de la investigación

4.5.1 Población

La población estuvo representada por todos los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cutiquero, de Cajamarca, año 2016.

4.5.2 Muestra

La muestra estuvo representada por:

- Diez sesiones las cuales fueron desarrolladas para la deconstrucción de la Práctica pedagógica.
- Diez diarios de campo los cuales estuvieron relacionados con la Práctica pedagógica (deconstrucción)
- Diez sesiones de aprendizaje que fueron desarrollados para la reconstrucción.
- Diez diarios de campo que fueron desarrollados para la Propuesta innovadora.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Instrumentos de enseñanza

- a) **Diarios reflexivos:** Este instrumento me sirvió para evaluar el

desarrollo de la aplicación de mis sesiones con estrategias lúdicas innovadoras, para mejorar la resolución de problemas de cantidad.

- b) **Fichas de evaluación de la estrategia:** Este instrumento me sirvió para evaluar al participante con la intención de recoger información referida a la aplicación de las estrategias lúdicas por parte de la docente.
- c) **Ficha de observación:** Teniendo en cuenta que las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo, ellas me sirvieron para recoger datos de los estudiantes y conocer en qué medida estaban mejorando en la resolución de problemas de cantidad.
- d) **Diseño de sesiones:** Instrumento que me sirvió para planificar mis sesiones y poder desarrollarlas con los estudiantes, el mismo que estuvo organizado por procesos pedagógicos y procesos didácticos.

4.6.2. Instrumentos de aprendizaje

- a) **Lista de cotejo de entrada:** En este instrumento recogí información inicial de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje, el mismo que estuvo organizado en función de 6 ítems de desempeño.
- b) **Lista de cotejo de salida:** En este instrumento recogí información final de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje, el mismo que estuvo organizado en función de 6 ítems de desempeño.
- c) **Lista de cotejo de cada sesión de aprendizaje:** Instrumento que me permitió evaluar el aprendizaje de los estudiantes al final de cada sesión de clase desarrollada en aula.

V. PLAN DE ACCION Y DE EVALUACION

5.1. Matriz del plan de acción

MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:												
La Utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitirá resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. Cutiquero - Cajamarca, 2016.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias lúdicas innovadoras permitirá resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.	Marlyn Soledad Briones Briones											
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y ajuste del marco teórico	Virgilio Gómez Vargas. Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Sesiones de Aprendizaje. Material didáctico Rutas de Aprendizaje Marco del Buen Desempeño	x	x	x							
2. Diseño de sesión de Aprendizaje.	Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Fuente de Información y fichas.	x	x	x							

3. Revisión de las Sesiones de Aprendizaje.	Rosa María Sánchez Cabanillas	Rutas de aprendizaje Fuentes de información El marco de buen desempeño	x	x									
4. Aprobación de las Sesiones de Aprendizaje.	Rosa María Sánchez Cabanillas		x	x									
5. Ejecución de las Sesiones de Aprendizaje.	Marlyn Soledad	Recursos de la zona Creatividad	x	x	x	X							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Virgilio Gómez Vargas. Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Fuentes de información	x	x	x								
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Fuentes información	x	x	x								
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Instrumentos de evaluación	x	x	x								
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Fuentes de información Instrumentos de evaluación	x	x	x	X							
10. Redacción del informe y entrega preliminar.	Virgilio Gómez Vargas Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.	Fuentes de información Instrumentos de evaluación	x	x	x	X							

11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Virgilio Gómez Vargas Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas	Fuentes de información					x	X	x	x		
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Marlyn Soledad Briones Briones. Rosa María Sánchez Cabanillas.									x		

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. De las acciones

5.2.2. Evaluación de la acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:

La utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitirá resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I Cutiquero Cajamarca.

DE LAS ACCIONES

ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
ACTIVIDADES Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes 05 años de la I.E.I N° 860 Cutiquero, Cajamarca ,2016.	<ul style="list-style-type: none"> - 100% se sesiones de aprendizaje aplicadas con el respectivo instrumento de evaluación de la propuesta pedagógica. - Fomento la participación activa en juegos libres en los diferentes sectores. - Planifico sesiones de situaciones de la vida real a través del juego libre para obtener nociones de cantidad. - Aplica las sesiones del juego libre, en la resolución de problemas de cantidad. - Ejecuto algunas estrategias de juego dirigido empleando materiales de la zona y material concreto, para resolver problemas de cantidad. - Motivo a la reflexión del juego en equipo para dar soluciones a problemas de cantidad. - Indico el juego para reconocer su cuerpo. - Promuevo actitudes motrices (correr, saltar, trepar) 	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios de campo - Diarios reflexivos - Sesiones de aprendizaje

5.2.3. De los Resultados

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

RESULTADOS		INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Mejorar la utilización de estrategias innovadoras lúdicas para resolver problemas de cantidad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca. 2016.</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realiza. Lista de cotejo - Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las “más que” o “menos que”. - Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje. - Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos. - Propone acciones para comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo de la evaluación de entrada - Lista de cotejo de la evaluación de salida. - Lista de cotejo del proceso del aprendizaje.

		<ul style="list-style-type: none"> - Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”. - Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. - Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos. - Validez y confiabilidad del nuevo instrumento. - Eficacia de la aplicación de estrategias innovadoras. 	
--	--	---	--

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de Resultados y tratamiento de la información

Análisis de sesiones de aprendizaje

En el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje se observa en el momento de inicio las estrategias de juego libre y al mismo tiempo el juego dirigido; en el momento del desarrollo se observa que resalta la aplicación de la estrategia de la experiencia directa del juego libre y juego dirigido y en el momento de cierre se aplica la estrategia de la metacognición en el desarrollo de las diez sesiones. Estos resultados evidencian que el uso de las estrategias del juego libre y el juego dirigido ayudan a mantener la motivación en los estudiantes y a recoger sus saberes previos; así mismo, la estrategia de la experiencia directa del juego dirigido y el juego libre permite estar en contacto con su realidad manipulado los materiales de la zona y material concreto lo que permite que las estrategias lúdicas innovadoras resolver problemas de cantidad. (Ver anexo 1, matriz 1).

Los resultados obtenidos corroboran lo expresado por el (Dubovick, 1994: 50). El juego pone al niño en contacto con el entorno, lo lleva a observar, crear, sacar conclusiones, y en general a aprender y a recrearse, por estas razones es indispensable para el normal desarrollo del niño. Se puede afirmar que a través del juego el niño se divierte, pero también aprende a cooperar, a socializarse, a respetar reglas y a desarrollar su inteligencia.

6.1.1. Aplicación de estrategias de investigación acción

Tabla 1. Resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en el área de matemática.

SESIONES	SI (%)	NO (%)
1	70	30
2	85	15
3	65	35
4	90	10
5	80	20
6	85	15
7	85	15
8	80	20
9	90	10
10	80	20
FRECUENCIA	810	190
PORCENTAJE	81	19

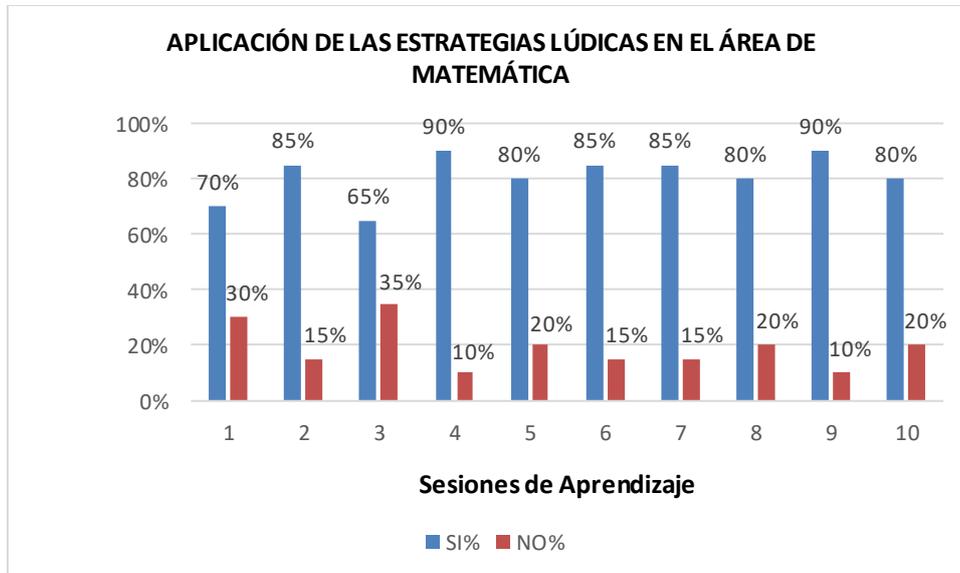
FUENTE: Matriz N° 2

En la tabla se observa, que de las 10 sesiones aplicadas las estrategias lúdicas para resolver problemas de cantidad, el 81% si se lograron eficazmente las estrategias del juego dirigido y el juego libre y un 19 % no se lograron con satisfacción. Después de hacer un análisis puedo afirmar que el 81 % es muy favorable la utilización de estrategias lúdicas porque permite al estudiante adquirir nuevas estrategias de aprendizaje para resolver problemas de cantidad y adquirir conocimientos en matemática a través del juego.

Al realizar mi práctica pedagógica puedo afirmar que la aplicación de las estrategias lúdicas en el área de matemática al igual que Jean Piaget considera que la inteligencia es la capacidad de adaptación a situaciones nuevas es, ante todo, comprender e inventar. Piaget propuso que el desarrollo cognitivo o intelectual se da en forma semejante al desenvolvimiento de un argumento lógico: paso por paso, una secuencia

de etapas y subetapas. De allí que, el desarrollo cognitivo, efectivamente implica la constitución del conocimiento.

FIGURA 1



FUENTE: Matriz N°2

6.2. Análisis de los diarios reflexivos

De la matriz se puede confirmar que en la aplicación de las sesiones de aprendizaje, si se siguieron los pasos de acuerdo a lo planificado en las sesiones, utilizando diferentes estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad de los estudiantes 5 años de la IE I N° 860, Cutiquero, Ugel Cajamarca, cabe resaltar que en la actividad lúdica es básico el desarrollo de la satisfacción, la seguridad y la libertad, y que estando en contacto con su mundo natural el estudiante va a desarrollar su imaginación, su creatividad para resolver problemas de cantidad; evidenciándose en la aplicación de instrumentos de evaluación. Por lo expuesto se recomienda utilizar las estrategias lúdicas innovadoras como el juego libre y el juego dirigido, donde los niños y las niñas sientan placer, curiosidad y puedan comprender el problema desafiante para obtener la capacidad de dar solución a los problemas de cantidad que se les pueda presentar en la vida cotidiana.

Así, en un texto de 1936, El kindergarten en la argentina, afirma: que el valor esencial del juego, desde el punto de vista educativo, estriba en la libertad con

que él o niño ha de entregarse a él; en el bien y en la dicha que experimenta cuando juega, por eso el juego debe producir, además del entrenamiento físico, los elementos de toda practica y de todo conocimiento. El niño vuelve contento al hogar después de esa amena continuidad de juegos sujetos a propósitos que se descubren fácilmente: fortalecer la naturaleza física de esta en la edad infantil, ejercitar los sentidos, transformar su actividad sin restringirla, dirigiéndola hábilmente, en forma productiva. Es así como trabajamos, aunque parezca que jugamos (Vera Peñaloza, citado en Pastorino et al, 1994).

6.2.1. Procesamiento de la información de entrada y salida

Tabla 2. Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la IEI N°860, Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

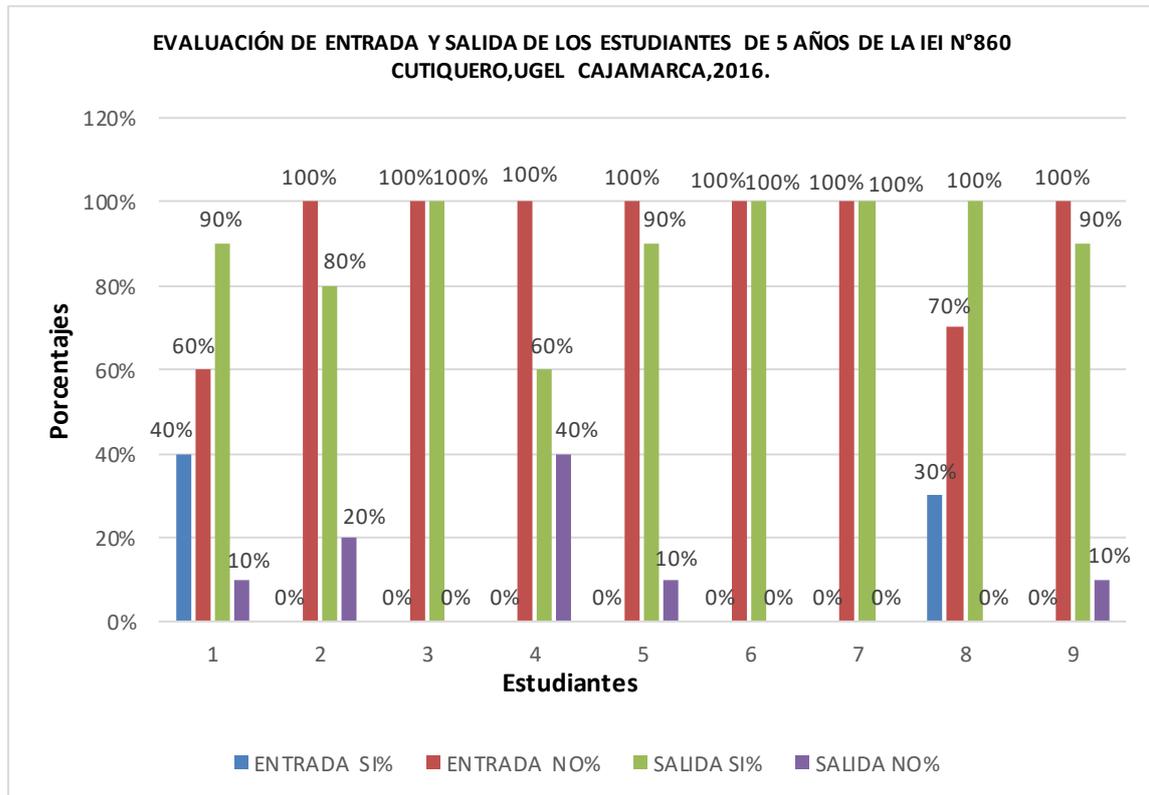
ESTUDIANTE	ENTRADA		SALIDA	
	SI%	NO%	SI%	NO%
1	40	60	90	10
2	0	100	80	20
3	0	100	100	0
4	0	100	60	40
5	0	100	90	10
6	0	100	100	0
7	0	100	100	0
8	30	70	100	0
9	0	100	90	10
FRECUENCIA	70	830	810	90
PORCENTAJE	13	87	88	12

FUENTE: Matriz N°4

La presente tabla permite visualizar que en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes de 5 años solo el 13 % de los estudiantes han logrado resolver problemas de cantidad y el 87 % de los indicadores los niños y las niñas no han alcanzado los logros propuestos. en cambio en la prueba de salida se observa que el 88% de los estudiantes logran resolver problemas de cantidad utilizando las estrategias lúdicas innovadoras propuestos en las sesiones de aprendizaje; por lo que se puede afirmar el respeto a esta necesidad de juego, también el respeto a la necesidad de conocimientos,

que debe ser presentado en situaciones desafiantes, problematizadoras, que despierten el interés genuino de en la búsqueda de soluciones en problemas de cantidad de su vida cotidiana.

FIGURA N°2



FUENTE: Matriz N°4

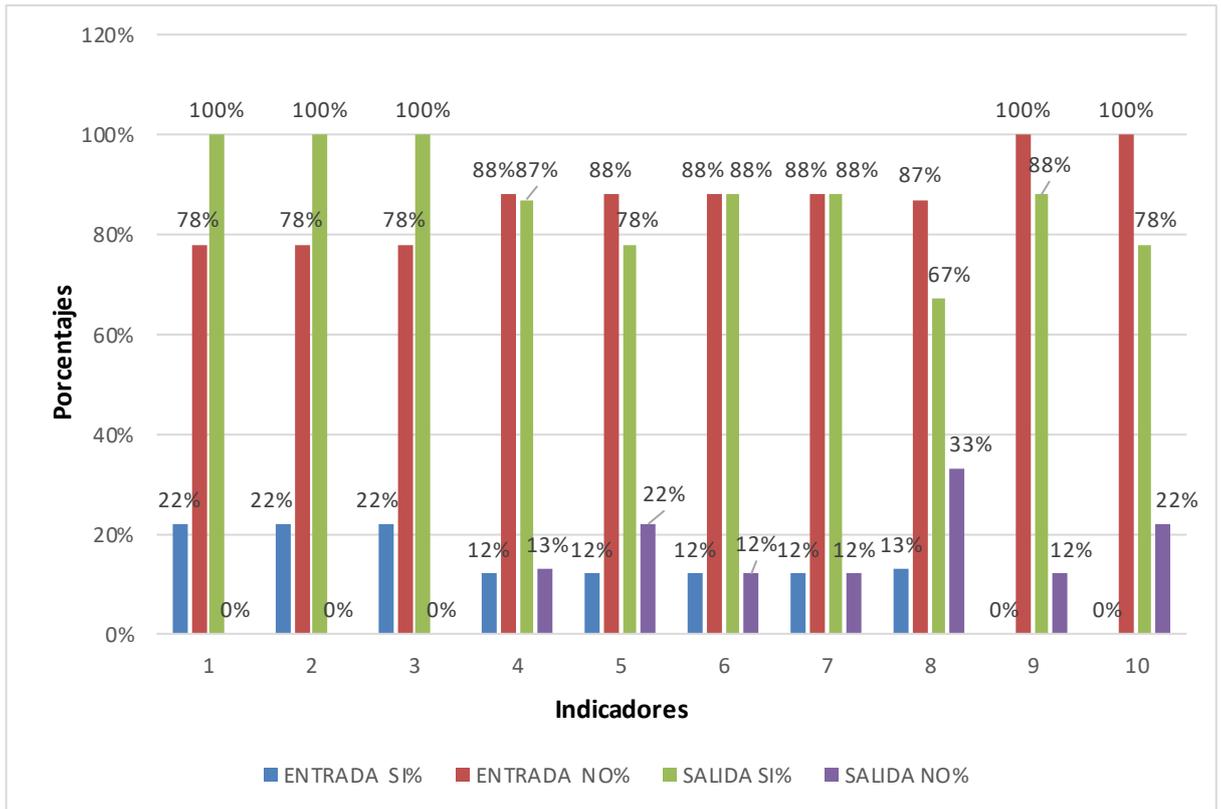
Tabla 3. Resultados del logro de los indicadores de evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 860, Cutiquero, Ugel, Cajamarca, 2016.

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	SI%	NO%	SI%	NO%
1	22	78	100	0
2	22	78	100	0
3	22	78	100	0
4	12	88	87	13
5	12	88	78	22
6	12	88	88	12
7	12	88	88	12
8	13	87	67	33
9	0	100	88	12
10	0	100	78	22
FRECUENCIA	127	873	874	126
PORCENTAJE	13	87	88	12

FUENTE: Matriz N°4

La presente tabla, se puede observar que el 87% de los estudiantes no lograron los indicadores establecidos de manera satisfactoria y que tan solo el 13 % han logrado superar los indicadores de evaluación, pero al finalizar las sesiones de aprendizaje el 88% de los estudiantes logran con eficiencia los indicadores de evaluación. En la prueba de salida muestra que los indicadores que los indicadores han sido logrados en un 88% y un 12 % no han sido logrados; se puede afirmar que en un inicio no fueron satisfactorios los resultados y ha tenido que seguir un proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo uso de estrategias lúdicas innovadoras, logrando de esta manera resolver problemas de cantidad de situaciones reales. Es por ello que se puede señalar como referencia la teoría del Juego: Huizinga, (2005) define el juego como la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Delgado (2011) dice que: el juego educativo es aquel que se propone para cumplir fin didáctico que desarrolle habilidades del pensamiento como: la atención, la memoria la comprensión y los conocimientos.

FIGURA N° 3



FUENTE: Matriz N° 4

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

Tabla 4. Resultados del nivel de logro de aprendizaje por sesión en los estudiantes de 5 años de la IEIN°860, Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	SI%	NO%	SI%	NO%
1	39	6	87	13
2	33	3	83	17
3	36	0	100	0
4	32	4	89	11
5	32	4	89	11
6	40	5	89	11
7	33	3	92	8
8	36	0	100	0
9	36	0	100	0
10	36	0	100	0
FRECUENCIA	353	25	929	71
PORCENTAJE	93	7	93	7

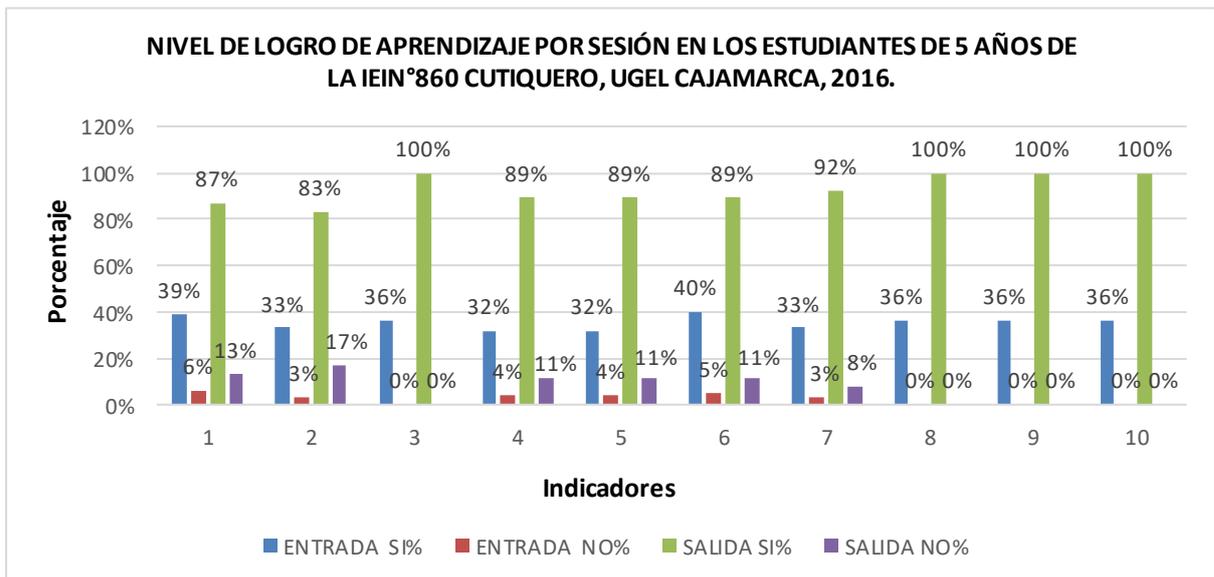
FUENTE: Matriz N°5

En la tabla se observa que las 10 sesiones de aprendizaje, en un inicio el 93 % no se evidencia el logro de aprendizaje de los estudiantes y el 7% se logra con satisfacción el logro de aprendizaje de los estudiantes, mediante el proceso de enseñanza aprendizaje, se muestra que el 93% se logra positivamente los indicadores de aprendizaje y el 7% no se logra los indicadores propuestos en el proceso.

Por lo expuesto se puede corroborar con la teoría de Jean Piaget que la inteligencia constituye una forma de adaptación del organismo al ambiente; este proceso de adaptación se realiza a través de la asimilación y la acomodación, se entiende por asimilación el proceso de incorporar un nuevo dato de la experiencia a los esquemas mentales. Por otro lado, en la acomodación se da lo siguiente:” la inteligencia busca la transformación de los esquemas existentes para adecuarlos a las exigencias de la realidad”.

(Pérez, 2008:138).” Piaget insisten otros conceptos de gran importancia para la educación, a los que denominan preparación e inclinación. Por preparación se entiende la posesión de la capacidad biológica de aprender algo con facilidad. se trata de la indicación de que el organismo está preparado para una determinada actividad que ha llegado al grado de maduración precisa para ella. El termino inclinación es utilizado para indicar el interés despertado en el niño por una actividad. La aparición de la inclinación será la señal de la adecuada preparación; por el contrario, la resistencia del niño a una determinada tarea será indicación de su falta de madurez la misma “(Pérez, 2008:140). Esto resalta la importancia de esperar el momento adecuado para cada aprendizaje, porque adelantar los contenidos da pocos resultados y crea aversión hacia el estudio para el trabajo educativo hay que tener en cuenta los estadios de desarrollo de la inteligencia por la que atraviesan los estudiantes.

FIGURA N° 4



FUENTE: Matriz N° 5

6.3. Triangulación

Ficha de autoevaluación de aplicación de la estrategia	Lista de cotejo de entrada y salida	Lista de cotejo del proceso de enseñanza	Comentarios y conclusiones
El 81 % sí en el logro de la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras.	En la prueba de entrada el 87 % no habían logrado y el 13 % si lograron en la prueba de entrada, mientras en la prueba de salida el 88 % si lograron y el 12 % no logró	El 93% lograron un aprendizaje, el 7 % de los estudiantes no logró un aprendizaje significativo	<p>La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad, en un 81 % de estudiantes permitió obtener resultados óptimos favoreciendo que lograrán ubicarse en el espacio.</p> <p>- El diseño y aplicación del desarrollo de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica han sido contextualizadas, permitiéndome mejorar mi práctica pedagógica en el nivel de educación inicial.</p>

6.4. Lecciones Aprendidas

- Aprendí a planificar mejor mis sesiones de aprendizaje
- Aprendí a dosificar mejor el tiempo en la planificación de las sesiones para culminar la ejecución de éstas.
- Las estrategias lúdicas innovadoras aplicadas me permitieron que los niños y niñas de 5 años de edad aprendieron eficazmente resolver problemas de cantidad en situaciones reales de su vida cotidiana; además desarrollar su imaginación, creatividad.
- Aprendí a emplear material concreto y de la zona, que demandan de poco dinero para el proceso de enseñanza aprendizaje.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Difusión oral:

- Reunión con los padres de familia, para dar conocimiento sobre el Proyecto de Investigación a desarrollar con sus niños.
- Usa un tono alto, grave y claro para que todos escuchen.
- Presentar ideas sencillas y directas.
- Usa una voz modulada y una entonación variada que anime a tu audiencia.

Difusión escrita:

- Emplea un lenguaje sencillo y apropiado y una redacción precisa centrada en lo que interesa a los lectores.
- Presenta ideas breves y directas.
- Establece la coherencia entre las ideas.
- Usa correctamente la gramática, sintaxis, puntuación y ortografía.

Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
<p>- Sesión de aprendizaje de recuerdo a las estrategias lúdicas innovadoras.</p> <p>- Charlas a los padres de familia.</p> <p>- Reuniones con los docentes del nivel primario.</p> <p>- Reuniones de confraternidad con autoridades y miembros de la comunidad.</p>	<p>- Se les informó sobre que aprenderán a resolver problemas de cantidad utilizando las estrategias lúdicas innovadoras.</p> <p>- Con la experiencia directa los estudiantes aprenden más.</p>	<p>- Se les informó a los padres de familia que sus hijos aprendieron a resolver problemas de cantidad a través de estrategias lúdicas innovadoras como el juego dirigido y el juego libre y que ellos pueden reforzar su aprendizaje usando los recursos de su medio.</p> <p>- Charlas a los padres de familia para que apoyen en el desarrollo de la propuesta pedagógica.</p>	<p>- A las docentes del nivel primario se les comunicó que la propuesta pedagógica también se le puede aplicar con los niños de este nivel.</p>	<p>- Se dio a conocer a la comunidad que utilizando estrategias lúdicas como el juego libre el juego dirigido permite resolver problemas de cantidad y que será útil en la aplicación de su vida diaria.</p>

CONCLUSIONES

- La utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitió resolver ventajosamente problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. N°860 Cutiquero en Namora - Ugel Cajamarca, año 2016, quedando demostrado estadísticamente en los mejores resultados obtenidos en la prueba de salida, en comparación a la prueba de entrada.
- Las estrategias lúdicas innovadoras fueron bien diseñadas y aplicadas en el momento del desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora, permitiendo que los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, en el año 2016 resuelvan bien problemas de cantidad, así lo demuestran estadísticamente los resultados tabulares y gráficos.
- La utilización de las estrategias lúdicas se constituyó realmente en una Propuesta pedagógica innovadora y pertinente a las necesidades e intereses de los estudiantes, ya que fue muy gratificante para la facilitadora y sus estudiantes de 5 años, reflejándose ello en el logro de aprendizajes significativos en cuanto a la construcción y fijación del conocimiento matemático referido a la resolución de problemas de cantidad.
- Todo el proceso investigativo me ha permitido evaluar la validez de los instrumentos y los resultados de la nueva Práctica pedagógica centrada en la estrategias lúdicas, para motivar en general el aprendizaje de la Matemática de los niños de 5 años de edad, que como sabemos es uno de los dos pilares de la formación integral del estudiante.

SUGERENCIAS

- Al gobierno peruano, seguir promoviendo e incentivando las capacitaciones y Convenios a través del Ministerio de Educación para seguir innovando las prácticas pedagógicas en las aulas de Educación Inicial.
- A todos los docentes que vienen desempeñando su labor pedagógica en el nivel inicial, se sugiere utilizar estrategias lúdicas innovadoras en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, por lo que mejora nuestra práctica pedagógica y el rendimiento académico de los estudiantes y especialmente en el área de Matemática.
- A la Unidad de Gestión Educativa de Cajamarca como órgano descentralizado del Ministerio de Educación, realizar las acciones de monitoreo y acompañamiento de manera periódica sobre la aplicación de las estrategias lúdicas para fortalecer y afianzar las capacidades pedagógicas de los docentes de Educación Inicial y, por ende, favorecer el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas de este nivel de estudios.
- A los docentes del nivel inicial de la gran región Cajamarca, aplicar constantemente las estrategias lúdicas en el desarrollo de las actividades pedagógicas de las diferentes áreas curriculares, porque contribuye de manera significativa en la mejora de la Práctica pedagógica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1997) *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Edic. Editorial Trillas.
- Bañeres, D. et. al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao. Chadwick, M. y Tarky, I. (1988). *Juegos de Razonamiento Lógico – Evaluación y Desarrollo de las Nociones de Seriación, Conservación y Clasificación*. Santiago de Chile. Editorial Andrés bello.
- Diaz, Y. (2013). *Teoría cognitivo-evolutiva de Piaget*. Recuperado el 23 de julio de 2016.
- Calua Culqui, N.I. (2016), “*Aplicación de Actividades Lúdicas para Desarrollar la Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad, en los Estudiantes De 5 Años de la I.E.I. N° 901-Ugel Cajamarca, 2016*”. Cajamarca - Perú abril de 2017.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México. Mc Graw Hill.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*.
- Loje Julca, E.E. (2026), “*Aplicación De Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Competencia Actúa Y Piensa Matemáticamente En Situaciones De Cantidad, En Los Estudiantes De 5 Años De La I.E.I. N° 756- Sapali, Ugel Cajamarca, 2016*”. Cajamarca, Perú junio de 2017.
- Lozano Chávez, J. (2016), “*Aplicación de Estrategias Recreativas Lógicas con Material Estructurado para el Desarrollo de la Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad en los Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°1164 – Chuclalás - Celendín - 2016*” Cajamarca – Perú, agosto de 2017.
- Muñoz Rojas, R. F. (2016), “*Aplicación de Actividades Lúdicas Para Desarrollar la Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad, en los Estudiantes de 5 Años De La I.E.I. N° 844 Chimchin-Ugel Cajamarca, 2016*”. Cajamarca, Perú junio de 2017.
- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen representación*. México, FCE.
- Restrepo, B. (2004). *La Investigación Acción Educativa y la construcción del saber pedagógico*. En B. Restrepo, *La Investigación Acción Educativa y la construcción del saber pedagógico* (págs. 45-55). Bogotá: Educación y Educadores.
- Rodríguez, G. (2007). *El jardín de la infancia*.

Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina.

Tafur, R. (1995). *La Tesis universitaria*. Lima: Mantaro.

Torres. (2002). *El Juego: una estrategia importante*. EDUCARE, 289 - 296.

Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona:

Crítica.

Zurita García, L.E. (2016), “*Estrategias Metodológicas para Desarrollar la Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad en los Estudiantes de 5 Años del Nivel Inicial en la I.E. N° 136 de Tambo, San Ignacio – 2016*”. Cajamarca, Perú
junio de 2017

ANEXOS

MATRIZ N° 1

ANALISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. Cutiquero – Cajamarca.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
Sesión N° 1	Asamblea formulación de preguntas Juego libre	Juego libre promueve el dibujo preguntas y verbalización Utilización de la técnica grafico plástico	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N° 2	Juego libre Planteamiento de preguntas abiertas.	Juego dirigido Formulación de preguntas abiertas Utilización de la Técnica grafico plástico.	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N° 3	Juego dirigido Formulación de preguntas abiertas.	Juego dirigido Preguntas abiertas Dibujo.	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N° 4	Juego dirigido Formulación de preguntas abiertas.	Observación directa Juego dirigido Representación gráfica y simbólica a través del dibujo	Metacognición a través de preguntas.

Sesión N °5	Juego dirigido Preguntas abiertas	Canción Juego dirigido Preguntas abiertas Técnica grafico plástico	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N °6	Asamblea Juego libre Preguntas abiertas	Juego libre Participación activa Preguntas abiertas Dibujo	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N °7	Juego libre Preguntas abiertas	Juego libre Preguntas abiertas Dibujo y pintura	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N °8	Juego dirigido Preguntas abiertas	Juego libre Preguntas abiertas Técnica grafico plástico	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N °9	Juego libre	Juego libre Preguntas abiertas	Metacognición a través de preguntas.
Sesión N °10	Preguntas abiertas Juego libre	Juego libre Preguntas abiertas Escenificación Dibujo libre.	Metacognición a través de preguntas.

SISTEMATIZACION (Estrategias que más predominan)	En 06 sesiones predomina la estrategia del juego libre y en 04 sesiones el juego dirigido.	En 6 sesiones prevalece la aplicación de la estrategia del juego libre y en 4 sesiones resalta la estrategia del juego dirigido.	En las 10 sesiones se aplicó con más influencia la metacognición.
--	--	--	---

Fuente: sesiones de aprendizaje

En la aplicación de mi estrategia pedagógica se observa que en un momento de inicio se vivencia la estrategia del juego libre y el juego dirigido

En 06 sesiones predomina la estrategia del juego libre, en 04 sesiones se observa el juego dirigido, en el momento de desarrollo se ha aplicado la estrategia del juego libre predominando el empleo de la estrategia del juego dirigido utilizando materiales concretos de la zona.

En el cierre de las 10 sesiones se ha utilizado la metacognición, que permitió evaluar los aprendizajes de los niños y niñas.

La aplicación de las actividades lúdicas me facilitó evidenciar el logro de aprendizaje en resolución de problemas de cantidad la cual ha potenciado sus capacidades y habilidades de en los estudiantes de 5 años.

Los resultados corroboran, lo expuesto por Jean Piaget (1956), “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo; las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.”

Esto revela que los niños de 5 años son capaces de resolver problemas de situaciones reales a través del juego libre y juego dirigido y que más adelante les servirá cuando cursen el nivel primario ya que tiene estrecha relación.

Matriz N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Título: Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. Cutiquero – Cajamarca.

Sesión	Juego dirigido (6)										Juego libre(4)										Frecuencia		(%)	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SI	NO	SI	NO
1	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	14	6	70	30
2	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	17	3	85	15
3	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	13	7	65	35
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	18	2	90	10
5	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	16	4	80	20
6	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	17	3	85	15
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	17	3	85	15
8	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	16	4	80	20
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	18	2	90	10
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	16	4	80	20
F.SI	9	8	7	9	8	8	7	8	8	8	9	9	7	10	6	8	8	9	8	8	162		810	
F.NO	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	1	3	0	4	2	2	1	2	2		38		190
SI%	90	80	70	90	80	80	70	80	80	80	90	90	70	100	60	80	80	90	80	80				
NO%	10	20	30	10	20	20	30	20	20	20	10	10	30	0	40	20	20	10	10	20				

FUENTE: ficha de la autoevaluación del desarrollo de la sesión de aprendizaje.

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la I.E.I. N°860 Cutiquero – Cajamarca.

SESION	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.	No, porque se aplicó correctamente el diseño y proceso de la estrategia propuesta.	Sí, porque estuvo acorde a los interés y edad de los estudiantes.	Si es coherente, porque los indicadores fueron adecuados al propósito de la sesión.	Dosificar el tiempo.
2	Sí, porque planteé correctamente durante el desarrollo de la estrategia.	No, porque estuvo bien planteada la estrategia a través del juego libre.	Si utilicé los materiales de manera pertinente estuvieron de acorde a lo planificado y de acuerdo a las necesidades e interés de los estudiantes.	El instrumento si es coherente, porque se tuvieron en cuenta indicadores de acuerdo al propósito.	Creo que me faltó dosificar más el tiempo, trabajar más en equipos para lograr la evaluación final.

3	Sí, porque lo planifique con anticipación.	No, porque seguí los pasos establecidos.	Si utilicé los materiales de manera pertinente, materiales de su zona y de acuerdo a la estrategia donde los estudiantes puedan lograr la estrategia propuesta.	El instrumento si es coherente, porque se tuvieron en cuenta indicadores de acuerdo a la capacidad y lograr agrupar objetos según el tamaño.	Creo que me faltó dosificar más el tiempo, trabajar más en equipos para lograr la evaluación final.
4	Sí, porque seguí los pasos de mi estrategia establecida, ya que los niños y niñas estuvieron atentos, concentrados a través del juego, y lograr un aprendizaje significativo de su interés.	No, porque estuvo bien planificada la estrategia.	Sí, porque fueron adecuados y preparados de acuerdo a su edad y necesidad.	Sí, porque los prepare de acuerdo a la actividad realizada utilizando materiales de su zona.	Plantear preguntas abiertas. Dosificar más el tiempo en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.
5	Sí, porque continué y apliqué los pasos de la estrategia propuesta.	No, porque estuvo bien planificada la estrategia.	Sí, porque fueron adecuados y preparados de acuerdo a su edad y necesidad.	Sí, porque los prepare de acuerdo a la actividad realizada utilizando materiales de su zona.	Plantear preguntas abiertas. Dosificar más el tiempo en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.

6	Sí, porque planteo correctamente durante el desarrollo de la estrategia.	No, porque estuvo bien planteada la estrategia a través del juego libre.	Si utilicé los materiales de manera pertinente estuvieron de acuerdo a lo planificado y de acuerdo a las necesidades e interés de los estudiantes.	El instrumento si es coherente, porque se tuvieron en cuenta indicadores de acuerdo al propósito.	Creo que me faltó dosificar más el tiempo, trabajar más en equipos para lograr la evaluación final.
7	Sí, porque lo planifiqué con anticipación.	No, porque seguí los pasos establecidos.	Si utilicé los materiales de manera pertinente, materiales de su zona y de acuerdo a la estrategia donde los estudiantes puedan lograr la estrategia propuesta.	El instrumento si es coherente, porque se tuvieron en cuenta indicadores de acuerdo a la capacidad y lograr agrupar objetos según el tamaño.	Creo que me faltó dosificar más el tiempo, trabajar más en equipos para lograr la evaluación final.
8	Sí, porque seguí los pasos de mi estrategia establecida, ya que los niños y niñas estuvieron atentos, concentrados a través del juego, y lograr un aprendizaje significativo de su interés.	No, porque estuvo bien planificada la estrategia.	Sí, porque fueron adecuados y preparados de acuerdo a su edad y necesidad.	Sí, porque los prepare de acuerdo a la actividad realizada utilizando materiales de su zona.	Plantear preguntas abiertas. Dosificar más el tiempo en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.

9	Sí, porque continué y apliqué los pasos de la estrategia propuesta.	No, porque estuvo bien planificada la estrategia.	Sí, porque fueron adecuados y preparados de acuerdo a su edad y necesidad.	Sí, porque los prepare de acuerdo a la actividad realizada utilizando materiales de su zona.	Plantear preguntas abiertas. Dosificar más el tiempo en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.
10	Sí, porque continué y apliqué los pasos de la estrategia propuesta.	No, porque estuvo bien planificada la estrategia.	Sí, porque fueron adecuados y preparados de acuerdo a su edad y necesidad.	Sí, porque los prepare de acuerdo a la actividad realizada utilizando materiales de su zona.	Plantear preguntas abiertas. Dosificar más el tiempo en el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.
SISTEMATIZACIÓN	<u>SÍ: 10 - NO: 00</u>	<u>SÍ: 00 - NO: 10</u>	<u>SÍ: 10 - NO: 00</u>	<u>SÍ: 10 - NO: 00</u>	<u>SÍ: 00 - NO: 10</u>

MATRIZ N° 05

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

Título de la investigación: Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la IEI N°8 60 Cutiquero, Ugel Cajamarca 2016.

Hipótesis de acción: La utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitirá resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la IEI Cutiquero – Cajamarca

Área: Matemática edad: 5 años

Competencia		Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.																				Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores.				Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentajes			
Capacidades		Comunica y representa ideas matemáticas.																											
Indicador	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresar la acción realiza.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño,	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”.	Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.	Realiza representación de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	Propone acciones para comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.	Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.	Logro de aprendizaje																		
	Nivel de logro	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje					
Sesión	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	39	6																					39	6	87	13			
2			33	3																				33	3	83	17		
3					36	0																			36	0	100	0	
4							32	4																	32	4	89	11	
5									32	4																32	4	89	11
6											40	5														40	5	89	11
7													33	3												33	3	92	8
8															36	0										36	0	100	0
9																	36	0								36	0	100	0
10																			36	0						36	0	100	0

Frecuencia	39	6	33	3	36	0	32	4	32	4	40	5	33	3	36	0	36	0	36	0	353	25	929	71
Porcentaje	87	13	83	17	100	0	89	11	89	11	89	11	92	8	100	0	100	0	100	0	93	7	93	7

FUNETE: Lista de cotejo del proceso de aprendizaje

MATRIZ DE ANALISIS CATEGORIAL

Relación entre categorías, sub categorías y soporte teórico de la deconstrucción de la práctica pedagógica

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO (Teorías implícitas)	FORTALEZAS	DEBILIDADES	POSIBLES PROBLEMAS
- Rutinas	- Saludo, rezo, canciones, juego libre en los sectores.				
- Motivación	- Canciones - Láminas - Dinámicas	- Teoría genética de Jean Piaget - Teoría sociocultural de Vygotsky	- Manejo de algunas dinámicas para motivar en las Sesiones de Aprendizaje.		- Poco conocimiento y aplicación de estrategias de motivación.
- Conflicto cognitivo	- Preguntas abiertas - Preguntas cerradas	- Teoría genética de Jean Piaget - Teoría sociocultural de Vygotsky			
- Medios y Materiales Didácticos	- Material didáctico estructurado - Fichas de trabajo			- No contar con materiales estructurados.	- Poca elaboración de materiales con

					recursos de la zona.
- Estrategias Metodológicas	- Exposición de trabajos - Observación. - Participación activa	- Teoría Genética De Jean Piaget - Teoría Sociocultural De Vygotsky - Teoría del Juego Según Froebel - Teoría del Juego Como Anticipación Funcional, Karl Groos		- Escaso uso de estrategias lúdicas para resolver problemas de cantidad.	- Desconocimiento de estrategias lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje.
- Evaluación	Metacognición: (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación)	- Jean Piaget - Teoría Sociocultural de Vygotsky			
<p>VACÍOS: Me faltó la aplicación de evaluación en el desarrollo de las Sesiones de aprendizaje, por no dosificar bien el tiempo Poco uso de estrategias lúdicas en las Sesiones de aprendizaje en el área matemática.</p>					

FUENTE: Diarios de Campo, aplicados en mi práctica pedagógica.

MATRIZ DE LA PROPUESTA DE RECONSTRUCCIÓN Y SUS FUNDAMENTOS TEÓRICOS

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO	PROPUESTA DE RECONSTRUCCIÓN
Procesos pedagógicos	Motivación Recuperación de los saberes previos. Problematización Propósito de la sesión Gestión y acompañamiento Evaluación.	Teoría de Jean Piaget Teoría sociocultural de Vygotsky Enfoque de la resolución de problemas.	Aplicación de nuevas estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero, Cajamarca, 2016.
Estrategias	Juego libre Juego dirigido	Teoría cognitiva Jean Piaget Teoría sociocultural de Vygotsky Teoría del juego en el niño Froebel Teoría del Juego Como Anticipación Funcional, Karl Groos	
Evaluación	Metacognición		

Fuente: diarios de reflexión de la práctica pedagógica

PLANES DE SESIONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2016

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora

1.2. EDAD: 05 años

1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones

1.4. FECHA: 24 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?

2.2 SESIÓN: N° 01

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto agrupando objetos por tamaño”

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Participa activamente Agrupando diferentes objetos de su entorno según su tamaño.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos con un solo criterio.	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea: acordamos normas de juego, como: respetar a los compañeros, cuidar y compartir los materiales, apoyar al compañero cuando lo necesita, etc. - Los niños y niñas salen al patio. - Nos ubicamos en un círculo, observan algunos materiales como aros, pelotas (grandes, medianas y pequeñas) - Manipulan los objetos y juegan con ellos libremente, - Los niños y niñas colocan dentro de los aros las pelotas. - Responden algunas preguntas: ¿les gusto el juego, con que material han jugado?, ¿todas las pelotas son del mismo tamaño? ¿qué tamaños existen?, ¿creen que las pelotas deben ir todas en un mismo aro?, ¿Por qué?, ¿cómo las podemos juntar? - La docente da a conocer el propósito de la sesión: agrupo objetos por tamaños: grande, medianos y pequeños. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio, aros pelotas de trapo, plástico. 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas participan agrupando objetos por tamaño: pelotas grandes, medianas y pequeñas ubicándolos en los aros. - Jugamos a agruparnos piedritas por tamaño ubican en un círculo trazado en el piso: piedritas grandes el círculo rojo, medianos en círculo azul y pequeños en el círculo de color verde. - Responden preguntas: ¿Cuántos grupos formaron?, ¿todos son del mismo tamaño? ¿cómo los agruparon? ¿por qué? - Con plastilina elaboran bolitas y las agrupan en diferentes círculos por tamaños grandes, medianos y pequeños, trazados en una hoja impresa. - Comparten y exponen sus trabajos realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Piedritas, tizas de colores. - Plastilina, hoja boom, cinta de embalaje. 	25 min.

Cierre	- Aplicamos la metacognición: ¿Cómo te sentiste?, ¿qué te gusto más de lo que hiciste?, ¿Cómo lo hiciste? ¿qué material utilizaste? ¿que otro material te gustaría utilizar para agrupar objetos por tamaño?		
---------------	--	--	--

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

Propuesta pedagógica, MINEDU, ED. INICIAL

DCN 2015

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Director (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años
AREA: Matemática
CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Agrupa objetos con un solo criterio (criterio perceptual forma, o color) y expresa la acción realizada.

CRITERIOS NOMBRE	Participa activamente al agrupar objetos con un solo criterio.		Usa un solo criterio para agrupar objetos		Propone algunas estrategias para dar solución al problema de agrupación de objetos con un solo criterio		Pide ayuda a sus compañeros para agrupar los objetos de su entorno		Muestra libertad para agrupar objetos con un solo criterio		Σ PUNTAJE		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Elena	x		x			x	x		x		4	1	
José	x		x		x			x		x	3	2	
Wilbe	x		x		x		x				5		
Omar	x		x			x		x		x	2	3	
Roxana	x		x		x		x		x		5		
Magaly	x		x		x		x		x		5		
Raúl	x		x		x		x		x		5		
Mónica	x		x		x		x		x		5		
Maritza	x		x		x		x		x		5		
Σ PUNTAJE	SI	9		9		7		7		7		39	
	NO						2		2		2		6

SESION DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora

1.2. EDAD: 05 años

1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones

1.4. FECHA: 31 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017.

2.2 SESIÓN: N° 02

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendemos a ordenar objetos por tamaño”

2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Elaboran con papel de color pelotas de tres tamaños y las ordenan de pequeño a gran dé y viceversa.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Seriación.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en el patio, Jugamos al trencito se ubican detrás de cada niño y niña, primero las niñas y luego los niños, juegan libremente. - Responden algunas preguntas: ¿todos los niños y niñas son del mismo tamaño? ¿cómo los podríamos ordenar? ¿se podría ordenar de pequeño a grande o de grande a pequeño? - Mencionamos el propósito de la sesión: ordenamos objetos de pequeño a grande y de grande a pequeño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio - tablitas 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se les reparte diferentes tamaños de tablitas grandes, medianos y pequeños a los niños juegan libremente. - Formamos un círculo y observan las tablitas de cinco tamaños ¿Son iguales las tablitas? ¿Para qué sirven las tablitas? ¿Cuántos tamaños de tablitas hay? ¿Se podrían ordenar las tablitas? ¿de cuántas maneras se pueden ordenar? ¿cómo lo harían? - Los niños ordenan las tablitas de pequeño a grande y de grande a pequeño las ubican en un aro las grandes en aro de color rojo, las medianas en el aro de color azul y las pequeñas en el aro de color amarillo. - Individualmente ordenan las tablitas de pequeño a grande y viceversa. - Los niños y niñas elaboran con plastilina gusanitos largos y cortos las ordenan de pequeño a grande y las pegan en una hoja en blanco. - Comparten sus trabajos con sus compañeros y los exponen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablitas de madera. - Plastilina. 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionamos a través de preguntas ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo las ordené las tablitas? ¿Cómo me sentí al ordenar las tablitas por tamaño ?,¿me fue difícil?, ¿qué me gusto más de la actividad?, ¿En que falle?, ¿qué materiales utilice?, etc. 		08 in

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años

AREA: Matemática

CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.

CRITERIO	Ordena correctamente tablitas por tamaño ,mediano y pequeño		Juega libremente con las tablitas y las selecciona según el tamaño.		Propone algunas estrategias para dar solución al problema de seriación de tablitas por tamaño.		Utiliza su creatividad al elaborar gusanitos de plastilina y ordenar por tamaño.		Σ PUNTAJE		
	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	
Elena	x		x		x		x		4		
José	x		x			x	x		3	1	
Wilbe	x		x		x		x		4		
Omar	x		x			x	x		3	1	
Roxana	x		x		x		x		4		
Magaly	x		x			x	x		3	1	
Raúl	x		x		x		x		4		
Mónica	x		x		x		x		4		
Maritza	x		x		x		x		4		
Σ PUNTAJE	SI	9		9		6		9		33	
	NO						3				3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora
 1.2. EDAD: 05 años
 1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones
 1.4. FECHA: 05 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2. 1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?

2. 2 SESIÓN: N° 03
 2. 3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Comparo cantidades utilizando muchos, pocos y ninguno objetos”
 2. 4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Compara diferentes cantidades.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas juegan en el patio, utilizan cuerdas (una grande, mediana y pequeña), al son de la música bailan libremente al momento de apagar la música se colocan los niños de cuatro y cinco años en el círculo grande, y los niños de tres años en el mediano. - Responden algunas preguntas: ¿En qué círculo hubo más niños? ¿En qué círculo hubo menos niños? ¿En qué círculo no hubo ningún niño? ¿Por qué no hay ningún niño en el círculo pequeño? - Mencionamos el propósito de la sesión: comparamos cantidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sogas, música 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Observan una cajita de sorpresa y las pasan a sus compañeros que está a su lado, sacan el objeto que está dentro de la cajita (chapas, pepitas). - Juegan libremente con los materiales - Jugamos a colocar las chapitas y pepitas en botellas descartables y las comparan. - Responde, interrogantes: ¿cuántas botellas tenemos? ¿Qué hay en las botellas descartables? ¿dónde creen que hay muchos objetos? ¿En dónde creen que hay pocos objetos? ¿en dónde no hay ningún objeto? ¿por qué? - Comparan las cantidades mucho, poco y ninguno. - Se dibuja tres círculos en la pizarra - Los niños y las niñas van sacando de la botella descartable los objetos y las pegan en la pizarra de acuerdo a las indicaciones de la docente; en el primer círculo se colocarán los chapitas, en el segundo círculo se colocarán las pepitas, y en tercer círculo ningún objeto. - Los niños y niñas comparan cantidades muchos, pocos y ninguno. - La docente entrega a cada niño una hoja donde está dibujado tres círculos, luego los niños expresan a través de sus dibujos lo realizado. - A través de una asamblea los niños verbalizan el trabajo realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cajita de sorpresa. - Chapitas, pepitas - Botellas descartables. - Pizarra, plumones. - hoja de aplicación 	25 min.

Cierre	- Aplicamos la metacognición: ¿Cómo te sentiste?, ¿qué te gusto más de lo que hiciste?, ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué material utilizaste? ¿En qué te fue más difícil? ¿Que otro material te gustaría utilizar para comparar?		08 min
---------------	--	--	--------

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos cognitivos (semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Director (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años
AREA: Matemática
CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.

CRITERIO	Expresa correctamente la comparación de objetos muchos, pocos y ninguno		Utiliza material concreto para comparar cantidades		Representa a través de dibujo y modelado cantidades, mediante las expresiones muchos, pocos y ninguno.		Juega con libertad comparando cantidades de objetos utilizando las expresiones muchos, pocos y ningún objetos.		Σ PUNTAJE		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Elena	x		x		x		x		4		
José	x		x		x		x		4		
Wilbe	x		x		x		x		4		
Omar	x		x		x		x		4		
Roxana	x		x		x		x		4		
Magaly	x		x		x		x		4		
Raúl	x		x		x		x		4		
Mónica	x		x		x		x		4		
Maritza	x		x		x		x		4		
Σ PUNTAJE	SI	9		9		9		9		36	
	NO		-		-		-		-		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. 1 NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora
1. 2 EDAD: 05 años
1. 3 DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones
1. 4 FECHA: 18 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2. 1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?
- 2.2 SESIÓN: N° 04
2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “jugando comparo cantidades más que, menos que”
2.4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	matematiza situaciones	Comparación de cantidades.	Expresa, con material concreto y dibujos, la comparación de dos colecciones usando los cuantificadores “más que”, “menos que” y “tantos como”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea acordamos practicar las normas de convivencia como: No empujar al compañero, tratar a mi compañero con cordialidad, en un divertido juego. - Los niños y niñas observan a su alrededor y responden algunas preguntas: ¿hay más ventanas que puertas?, ¿hay menos niños que mochilas?, etc. - Comunicamos el propósito de la sesión de hoy: comparamos cantidades usando las nociones “más que”, “menos que”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bodega 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los estudiantes a jugar “El rey manda” “el rey manda que se forme un grupo con todas las niñas y un grupo con todos los niños. - Los niños y niñas explican si hay “más que” y “menos que”.(niños y niñas) - Los estudiantes representan con material concreto (semillas, botones, piedritas, etc.) los grupos que formaron. - Los niños y niñas lo representan gráficamente en un papelote. - En un papelote, dibujan colecciones según indicaciones como las siguientes: Dibujen más círculos que triángulos. Dibujen menos globos que pelotas, Etc. - Solicitamos a los estudiantes que expliquen las representaciones que hicieron, ayudamos a utilizar correctamente las nociones “más que”, “menos que” - Planteamos otras situaciones sobre más que, menos que, utilizando animales de la zona. - Pedimos a los alumnos que verbalicen aquello que les gusto y aquello que les pareció más agotador o difícil. - Los niños y niñas reflexionan con preguntas como: ¿cuándo decimos hay más o hay menos? A partir de las respuestas, explica que las nociones se emplean para comparar la cantidad de elementos en dos colecciones con las mismas características. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Productos - Balanza casera - Cartulina, crayolas 	25 min.

Cierre	- Valoramos el aprendizaje de los estudiantes pidiéndoles que respondan las siguientes preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿usaremos estos aprendizajes en la vida diaria?, ¿en qué situaciones?		08 in
---------------	---	--	-------

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años

AREA: Matemática

CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Nociones aditivas: Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

CRITERIO NOMBRE	Respetar las reglas de juego dirigido.		Utilizar material concreto para expresar comparaciones de cantidad más que o menos que.		Crear estrategias para solucionar problemas de comparación de cantidades más que o menos que.		Realizar comparación utilizando hasta diez objetos.		Σ PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Elena	X		x		x		x		4	
José	X		x		x			x		1
Wilbe	x		x			x	x		3	1
Omar	x		x			x	x		3	1
Roxana	x		x		x			x	3	1
Magaly	x		x		x		x		4	
Raúl	x		x		x		x		4	
Mónica	x		x		x		x		4	
Maritza	x		x		x		x		4	
Σ	SI	9		9		7		7	32	
PUNTAJE	NO					2		2		4

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora
 1.2. EDAD: 05 años
 1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones
 1.4. FECHA: 29 de abril del 2019

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?
- 2.2 **SESIÓN:** N° 05
- 2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “jugando aprendemos a contar y usar los números hasta diez, en situaciones de la vida diaria”
- 2.4 **DURACIÓN:** 45 minutos

III. PRODUCTO: Expresa cantidades hasta diez usando material concreto de su comunidad.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	matematiza situaciones	Cantidades: agregar y quitar	Nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos “Simón dice...”, utilizando un dado numérico con los números hasta el seis. - ” Simón dice que se agrupen de 2,3,4, y 5”, en ese instante se lanzan el dado. Los niños deberán agruparse de acuerdo a la cantidad que marque el dado. Repite el juego 3 o 4 veces. - Formulamos preguntas sobre la cantidad de grupos que formaron, por ejemplo: ¿Cuántos estudiantes hay en el grupo? ¿Por qué se agruparon con esa cantidad? ¿Pueden contar para saber si hay esa cantidad? ¿Cuántos estudiantes se quedaron sin grupo?, etc. - Los niños y las niñas dicen con sus propias palabras los números hasta el 10, en situaciones reales. - Comunicamos el propósito de la sesión: “aprendemos a contar y usar los números hasta cinco, en situaciones de la vida diaria”. - Acordamos con los niños y niñas algunas normas de convivencia que los ayudará a trabajar y aprender mejor: Respetar las opiniones de los demás. Levantar la mano para intervenir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bodega 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta a los niños y niñas globos de diferentes colores, las observan detenidamente y responden: ¿Cuántos globos rojos hay? ¿Cuántos globos azules hay? ¿Cuántos globos amarillos ha traído la maestra? ¿Habrán globos celestes? ¿Cuántos globos anaranjados hay? ¿Alcanzarán los globos azules para todos? - Expresen la cantidad de estos globos con diversos materiales. etc. - Orientamos a la comprensión de la situación mediante las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué ha traído la maestra Soledad? ¿Para quiénes los ha traído? ¿De qué colores son los globos? ¿Qué cantidad de globos azules hay? ¿Qué color de globo hay en menor cantidad? Pide que algunos niños o niñas expliquen el problema con sus propias palabras. - La docente Guía en la búsqueda de estrategias. Para ello, formula estas interrogantes: ¿Qué se les pide? 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Productos - Balanza casera - Cartulina, crayolas 	25 min.

	<p>¿Cómo podrán saber cuántos globos de color amarillo hay? ¿Qué deben hacer para saber la cantidad exacta de cada color de globo? ¿Qué materiales los ayudarían a contar?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizamos a los estudiantes en grupos de dos o tres integrantes y orientamos para que se pongan de acuerdo en la forma de resolver la situación y en los materiales que necesitarán. - Los estudiantes usan cubitos de las regletas de colores u otro material concreto, como chapitas, semillas, piedritas, etc., para representar los globos de diferentes colores. - Los integrantes de cada grupo manipulan el material. - Luego los niños y niñas dibujan y escriben en un papelote la representación. Acompañamos a cada uno cuando lo haga y, principalmente, al expresar (verbalizar) la respuesta. - observamos la actividad cómo representan la situación. - Registramos los sucesos importantes para el desarrollo de los aprendizajes y despejamos las dudas. - Ayudamos a los estudiantes a comprender la noción de cantidad haciendo las siguientes preguntas: ¿Cuándo se dice que hay un globo celeste?, ¿y dos globos azules?, ¿y tres globos rojos?, ¿y cinco globos amarillos? ¿Qué haces para saber que hay cinco globos? ¿Cómo los cuentas? ¿De qué número partes para poder contar? ¿Empezarás por cualquier número? Se espera que demuestren sus respuestas con material concreto. Asegúrate de que puedan señalar la totalidad de la colección en sus representaciones. - Invitamos a cada estudiante a decir los números de cada grupo de globos que han formado, por ejemplo, “globos azules”: 1-2- 3-4-5. Pregúntale cómo desarrolló y resolvió el problema y pide a todos que escriban en una hoja , Bonn - Pregúntales: lo siguiente: ¿Qué aprendieron hoy sobre los números? ¿En qué situaciones usamos los números? ¿De qué manera? ¿cómo debemos contar?, etc. Ayúdalos a formalizar lo aprendido, haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Cómo 		
--	--	--	--

	<p>lograron saber cuál es la cantidad exacta de globos? ¿Cómo los han representado? ¿Todos juntos, por colores? ¿Esta forma de juntarlos te ha ayudado a contar?, ¿cómo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concluye con los estudiantes “que las cantidades de cualquier colección o grupo se pueden representar de diferentes maneras, por ejemplo, con objetos; y que el último número expresa el total de la colección, pero para saber la cantidad total se deberá contar uno por uno. - Reflexionamos con los niños y niñas sobre lo aprendido respondiendo ¿cómo resolvieron la situación?, si pudieron contar todos a la 1-2-3-4-5 y qué necesitaron hacer para saber cuál es la cantidad total de globos azules, rojos, celestes, amarillos y anaranjados, asimismo, si fue fácil representar los números y qué tan difícil fue - Planteamos otros problemas: Pedimos a los alumnos que, libremente, representen colecciones o grupos de hasta 5 objetos, utilizando los materiales del sector de matemática. Luego, indicamos que realicen el conteo de las cantidades (¡uno!, ¡dos!, ¡tres!, ¡cuatro!, ¡cinco!) y expresen el cardinal correspondiente en cada colección. Finalmente, deberán dibujar y escribir en un papelote la representación. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Responden: ¿Qué aprendieron hoy sobre los números? ¿En qué situaciones usamos los números? ¿De qué manera? ¿cómo debemos contar?, etc. - Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado 		08 min

IX. INSTRUMENTOS:

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

X. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años
AREA: Matemática
CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

CRITERIO NOMBRE	Participa activamente		Utiliza materiales de la zona para expresar cantidades hasta diez.		Expresa correctamente cantidades hasta diez.				Σ PUNTAJE	
	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no
Elena	x		x		x		x		4	
José	x			x	x		x		4	1
Wilbe	x		x			x	x		3	1
Omar	x		x			x	x		3	1
Roxana	x		x		x			x	3	1
Magaly	x		x		x		x		4	
Raúl	x		x		x		x		4	
Mónica	x		x		x		x		4	
Maritza	x		x		x		x		4	
Σ	SI	9		8		7		8		32
PUNTAJE	NO			1		2		1		4

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora

1.2. EDAD: 05 años

1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones

1.4. FECHA: 12 de mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2. 1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?

2. 2 SESIÓN: N° 06

2. 3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendo a contar hasta diez”

2. 4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Cuenta correctamente hasta el número diez

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	cantidades	Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas salen al patio. - Nos ubicamos en un círculo, jugamos con el dado, los niños tiran el dado y dan saltos según la cantidad que salga, mencionan y cuentan la cantidad de saltos que dieron, Todos participan - Los niños y las niñas responden preguntas: ¿Cuántos saltos dio? ¿hasta qué número llego? ¿saben contar hasta diez? - Mencionamos el propósito: contamos hasta diez. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dado - Patio, tizas. 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción “La gallina turuleca” - Responden algunas preguntas: ¿cómo se llama la canción? ¿de qué trata la canción? ¿Qué forma tiene el huevo? ¿para qué sirve? ¿Dónde pone huevos la gallina? ¿Cuántos huevos ha puesto la gallina? ¿saben contar hasta diez? - Presentamos los números consecutivos del 0 al 10 pegado en la pizarra los observan ¿los han visto alguna vez a los números? ¿cómo se llaman se pueden contar? - Repartimos figuras de huevitos a cada niño, y pedimos que coloquen cantidades de huevitos donde corresponde el número. - Los niños cuentan y expresan las cantidades según el número, - Elaboran 10 huevitos con plastilina y una gallinita, cuentan los huevitos correctamente hasta diez - Comparten sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Cartulina - Plastilina, hoja boom, cinta de embalaje. 	25 min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicamos la metacognición: ¿Cómo te sentiste?, ¿qué te gusto más de lo que hiciste? ¿Qué has contado? ¿hasta qué número contaste? ¿te fue difícil contar? ¿en qué fallaste?, ¿qué material utilizaste? ¿que otro material te gustaría utilizar para contar hasta diez? 		08 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

Propuesta pedagógica, MINEDU, ED. INICIAL

DCN 2015

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años

AREA: Matemática

CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.

CRITERIO NOMBRE	Juega con material concreto para expresar cantidades hasta el diez.		Propone algunas estrategias de solución para expresar cantidades hasta diez.		Trabaja en grupo y coopera con sus compañeros para expresar cantidades hasta diez.		Elabora diez huevitos y las cuenta correctamente		Σ PUNTAJE		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Elena	x			x	x		x		3	1	
José	x			x	x		x		3	1	
Wilbe	x		x		x		x		4		
Omar	x			x	x		x		3	1	
Roxana	x		x			x	x		3	1	
Magaly	x		x		x		x		4		
Raúl	x		x		x		x		4		
Mónica	x		x		x		x		4		
Maritza	x		x		x		x		4		
Σ PUNTAJE	SI	9		6		8		9		32	
	NO				3		1				4

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora
1.2 EDAD: 05 años
1.3 DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones.
1.4 FECHA: 20 de mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?
2.2 **SESIÓN:** N° 07
2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Jugando con telas aprendo a comparar pesos”
2.4 **DURACIÓN** : 45 minutos

III. **PRODUCTO** : Jugando comparo pesos con objetos de su interés.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	peso	Expresa el peso de dos objetos usando las palabras:” esta pesa más que”, o “esta pesa menos que”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En el patio la docente coloca los materiales bajo una tela en el centro y en asamblea genera acuerdos con los niños para jugar, luego se les invita a descubrir que materiales hay bajo la tela - La docente invita a los niños y niñas a explorar y jugar libremente con las pelotas de diferentes pesos, botellas con agua, globos y con la música que va a sonar. - La docente observa y está atenta a las propuestas de juego (lanzan las pelotas con las manos, con las telas, ruedan las pelotas, las patean, etc.) acompañamos a cada grupo o niño y comentan el juego que realizaron y que acción les gusto más y por qué. - Responden algunas preguntas: ¿qué materiales usaron para jugar?, ¿son iguales todos los materiales?, ¿todos pesan igual?, ¿Por qué?, ¿Cómo lo saben?, ¿que se utiliza para pesar los objetos? - Se da a conocer el propósito de la sesión: aprendemos comparar pesos en dos objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bodega 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se colocan alrededor de las telas, las cogen y colocan diferentes objetos para medir el peso; a medida que van jugando con las telas determinan cual es el objeto más pesado y menos pesado. - Responden algunas preguntas: ¿Por qué no se puede levantar la botella con agua y por qué la pelota sí? - Regresamos al aula, la docente invita a observar y estimar que objetos creen que pesa más y cual pesa menos, seguidamente corroboran sus cálculos empleando la balanza los estudiantes usan la balanza y pesar diversos objetos (lápiz, botella con agua, paquete de galletas, globo, etc.). - En una hoja Bonn dibujan el objeto que peso más y el objeto que peso menos, lo adornan creativamente utilizando algunos materiales. - Comparten y exponen sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Balanza - Cartulina, - crayolas, - papel rasgado, - tempera, - serpentina , etc. 	25 min.

Cierre	- Aplicamos la metacognición: ¿que aprendí hoy? ¿en que falle?, ¿Cómo lo aprendí?, ¿para qué lo aprendí? ¿qué materiales utilice para pesar los productos?, ¿qué objetos pesaron más?, ¿Qué objetos pesaron menos?, etc.		08 min
---------------	--	--	--------

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora

Nivel: Inicial

Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones

Edad: 05 años

AREA: Matemática

CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Expresa el peso de dos objetos al compararlo, usando las palabras “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”

CRITERIO NOMBRE	Juega libremente con algunos materiales y compara el peso.		Expresa correctamente el peso de dos objetos esta pesa más que y esta pesa menos que		Utiliza la balanza para pesar dos objetos empleando materiales de la zona.		Crea y plantea estrategias de solución para resolver un problema al comparar el peso de dos objetos.		Σ PUNTAJE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Elena	x		x		x		x		4	
José	x		x		x			x	3	1
Wilbe	x		x		x			x	3	1
Omar	x		x		x			x	3	1
Roxana	x		x		x		x		4	
Magaly	x		x		x			x	3	1
Raúl	x		x		x		x		4	
Mónica	x		x		x		x		4	
Maritza	x		x		x		x		4	
Σ PUNTAJE	SI	9		9		9		5	32	
	NO							4		4

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora
 1.2. EDAD: 05 años
 1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones.
 1.4. FECHA: 20 de mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?
- 2.2. SESIÓN : N° 08
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN :” Jugando a la tiendita aprendo a pesar”
- 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Juega libremente en la tiendita **pesando productos de su interés.**

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Cantidades: agregar, quitar.	Nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas observan una tiendita con diferentes productos. - Los niños y niñas responden algunas interrogantes: ¿qué productos hay en la tendidita?, ¿todos costaran igual?, ¿Por qué?, ¿Cuánto cuesta cada producto?, etc. - Los estudiantes juegan libremente en la tienda: los niños y niñas se organizan para ser el vendedor(a) y compradores(as). - Utilizan monedas de un sol para comprar sus productos hasta cinco soles. - Presentamos el propósito de la sesión: jugando con la balanza aprendo a pesar. 	- Bodega	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en la tiendita a comprar y vender productos como: galletas, Kolinós, leche, papas, atún, chocolate, arroz, etc. - Cada niño podrá comprar productos que cuesten hasta cinco soles. - Resuelven un problema - Comparten y exponen sus trabajos 	- Balanza Cartulina, crayolas, papel rasgado, témpera, serpentina, etc.	25 min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicamos la metacognición: ¿que aprendí hoy? ¿en que falle?, ¿Cómo lo aprendí?, ¿para qué lo aprendí? ¿qué materiales utilice para pesar los productos?, ¿ qué objetos pesaron más?, ¿Qué objetos pesaron menos?, etc. 		08 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años

AREA: Matemática
CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Expresa el peso de dos objetos al compararlo, usando las palabras “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”

CRITERIO NOMBRE	Juega libremente con algunos materiales y compara el peso.		Expresa correctamente el peso de dos objetos esta pesa más que y esta pesa menos que		Utiliza la balanza para pesar dos objetos empleando materiales de la zona.		Crea y plantea estrategias de solución para resolver un problema al comparar el peso de dos objetos.		Σ PUNTAJE		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Elena	x		x		x		x		4		
José	x		x		x			x	3	1	
Wilbe	x		x		x			x	3	1	
Omar	x		x		x			x	3	1	
Roxana	x		x		x		x		4		
Magaly	x		x		x			x	3	1	
Raúl	x		x		x		x		4		
Mónica	x		x		x		x		4		
Maritza	x		x		x		x		4		
Σ	SI	9		9		9		5		32	
	NO							4			4

PUNTAJE											
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora

1.2. EDAD: 05 años

1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones

1.4. FECHA: 22 de junio de 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2. 1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017.

2. 2 SESIÓN: N° 09

2. 3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando aprendo a agregar y quitar cantidades”

2. 4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Juega libremente en la tiendita agregando y quitando productos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	matematiza situaciones	Cantidades: agregar y quitar	Nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta una tiendita e invita a observar a los niños los productos que hay en ella. - Plantea algunas preguntas: ¿Qué productos hay en la tiendita?, ¿todos cuestan igual?, ¿cuánto cuesta cada producto? . - Invito a los niños y niñas a jugar en la tiendita: nos organizamos: uno será la vendedora y el resto serán los compradores. - Utilizan monedas de un sol para comprar sus productos hasta 5 soles. - Presentamos el propósito de la sesión: aprendemos a quitar y agregar cantidades con los productos de la tiendita 	<ul style="list-style-type: none"> - Bodega 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en la tiendita a comprar productos como: galletas, Kolinós, frugos, leche, papitas lays, etc., atún, chocolate, etc. - Cada niño podrá comprar un solo producto hasta 5 unidades, individualmente cuentan sus productos. - Planteo el problema: En la tiendita, Deysi tenía 2 latas de leche se encontró con Mónica y le regaló 3 latitas de leche Cuando llegó a su casa, Deysi se dio cuenta que tenía más latas de leche ¿Cuántas latitas de leche tiene ahora Deysi? - Los estudiantes responden: ¿Cómo harían ustedes para saber cuántas latas en total tiene Deysi? - Los niños y niñas propongan acciones simples para resolver problemas que impliquen la acción de agregar o quitar y a su vez determinen las cantidades y lo que se espera hallar. Para ello, emplearán la estrategia de conteo. - Así se hará con los demás productos. - Invitamos a los niños salir a la pizarra a dibujar las latas de leche agregan y quitan a través de la estrategia de conteo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Productos - Balanza casera - Cartulina, crayolas 	25 min.

	- Algunos niños salen a graficar en la pizarra sus productos y agregan y quitan algunos de ellos.		
Cierre	- Aplicamos la metacognición: ¿que aprendí hoy? ¿en que falle?, ¿Cómo lo aprendí? ¿para qué lo aprendí? ¿Qué materiales utilice para pesar los productos?, etc.		08 min.

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

LISTA DE COTEJO PARA EVLUAR A LOS ESTUDIANTES

Institución Educativa: Cutiquero -Namora
 Nivel: Inicial
 Profesor (a): Marlyn Soledad Briones Briones
 Edad: 05 años

AREA: Matemática
CAPACIDAD: Comunica y representa ideas matemáticas

INDICADOR: Nociones aditivas: Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

CRITERIO NOMBRE	Juega libremente con productos de la tiendita realizando acciones de agregar y quitar.		Trabaja cooperativamente en equipo para resolver problemas de agregar y quitar		Plantea algunas estrategias de solución de problemas de agregar y quitar productos de la tiendita.		Resuelve situaciones problemáticas sencillas que implican agregar y quitar		Σ PUNTAJE		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Elena	x		x		x		x		4		
José	x		x		x		x		4		
Wilbe	x		x			x	x		3	1	
Omar	x		x			x	x		3	1	
Roxana	x		x		x		x		4		
Magaly	x		x		x		x		4		
Raúl	x		x		x		x		4		
Mónica	x		x		x		x		4		
Maritza	x		x		x		x		4		
Σ	SI	9		9		7		9		34	
	NO					2					2

PUNTAJE											
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E.: Inicial “CUTIQUERO” Namora

1.2. EDAD: 05 años

1.3. DOCENTE: Marlyn Soledad Briones Briones

1.4. FECHA: 13 de julio del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2. 1 TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ¿La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cutiquero” Distrito de Namora durante el año 2015-2017?

2. 2 SESIÓN: N° 10

2. 3 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando aprendo a agregar y quitar cantidades”

2. 4 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Juega libremente en la tiendita agregando y quitando productos.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO – EDAD
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.	matematiza situaciones	Cantidades: agregar y quitar	Nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta una tiendita e invita a observar a los niños los productos que hay en ella. - Plantea algunas preguntas: ¿Qué productos hay en la tiendita?, ¿todos cuestan igual?, ¿cuánto cuesta cada producto? - Invito a los niños y niñas a jugar en la tiendita: nos organizamos: uno será la vendedora y el resto serán los compradores. - Utilizan monedas de un sol para comprar sus productos hasta 5 soles. - Presentamos el propósito de la sesión: aprendemos a quitar y agregar cantidades con los productos de la tiendita 	<ul style="list-style-type: none"> - Bodega 	12 min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en la tiendita a comprar productos como: galletas, Kolinós, frugos, leche, papitas lays, etc., atún, chocolate, etc. - Cada niño podrá comprar un solo producto hasta 6 unidades, individualmente cuentan sus productos. - Planteo el problema: En la tiendita, Deysi tenía 2 latas de leche se encontró con Mónica y le regaló 3 latitas de leche Cuándo llegó a su casa, Deysi se dio cuenta que tenía más latas de leche ¿Cuántas latitas de leche tiene ahora Deysi? - Los estudiantes responden: ¿Cómo harían ustedes para saber cuántas latas en total tiene Deysi? - Los niños y niñas propongan acciones simples para resolver problemas que impliquen la acción de agregar o quitar y a su vez determinen las cantidades y lo que se espera hallar. Para ello, emplearán la estrategia de conteo. - Así se hará con los demás productos. - Invitamos a los niños salir a la pizarra a dibujar las latas de leche agregan y quitan a través de la estrategia de conteo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Productos - Balanza casera - Cartulina, crayolas 	25 min.

	Algunos niños salen a graficar en la pizarra sus productos y agregan y quitan algunos de ellos.		
Cierre	- Aplicamos la metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿En que falle?, ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí? ¿qué materiales utilice para pesar los productos?, etc.		08 min

VI. INSTRUMENTOS:

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

VII. BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU, 2015 Rutas del aprendizaje: Fascículo de matemática II.

Roeders Paul, 1997 Aprendiendo juntos: Un diseño de aprendizaje activo; Lima editorial, Valquiria.

Instrumento 1

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA-SALIDA

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA

TITULO DE LA INVESTIGACION: Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016

INVESTIGADORA: Marlyn Soledad Briones Briones

AREA: Matemática

EDAD: 05 AÑOS

FECHA: jueves 17 de marzo del 2016

CRITERIOS NIVEL DE LOGRO	Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realiza.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño,		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las “más que” o “menos que”.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.		Propone acciones para comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.		Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”.		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		Σ TOTAL	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Elena	X		x		x			x	x			x		x		x		x		x	4	6
José		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Wilbe		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Omar		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Roxana		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Magaly		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Raúl	X		x				x			x	X		x		x		x		x		6	4
Mónica		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Maritza		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	0	10
Σ TOTAL	SI	2		2		1		1		1		1		1		1		0		0		10
	NO		7		7		8		8		8		8		8		8		9		9	

Instrumento 1

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA-SALIDA

LISTA DE COTEJO DE SALIDA

TITULO DE LA INVESTIGACION: Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016

INVESTIGADORA: Marlyn Soledad Briones Briones

AREA: Matemática

EDAD: 05 AÑOS

FECHA: 22 de julio del 2016

CRITERIOS NIVEL DE LOGRO	Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realiza.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño,		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las “más que” o “menos que”.		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.		Propone acciones para comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.		Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”.		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		Sumatoria TOTAL		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Elena	X		x		x		x			x	X		x		x		x		x		9	1	
José	X		x		x		x		x		X		x		x		x		x		8	2	
Wilbe	X		x		x		x		x		X		x		x		x		x		10	0	
Omar	X		x		x		x	x	x		X			x	x		x		x		6	4	
Roxana	X		x		x		x		x		X		x		x		x		x		8	2	
Magaly	X		x		x		x		x		X		x		x			x	x		9	1	
Raúl	X		x		x		x		x		X		x		x		x		x		10	0	
Mónica	X		x		x		x		x		X		x		x		x		x		10	0	
Maritza	X		x		x		x		x			x	x		x		x		x		9	1	
Σ TOTAL	SI	9		9		9		8		7		8		8		6		8		7		79	
	NO							1		2		1		1		3		1		2		11	

Instrumento 2

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Cutiquero

1.2. Institución Educativa Inicial: “Cutiquero” - Namora

1.3. Título del proyecto de investigación: La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

1.4. Estrategias de aprendizaje aplicada:

1.5. Sesión de aprendizaje: N° 02/10 “Aprendemos a ordenar objetos “

1.6. Docente participante: Marlyn Soledad Briones Briones

1.7. Fecha: 31 de marzo 2016

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí se cumplió con todos los procesos pedagógicos, de acuerdo a mi estrategia seleccionada.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Por qué?

No, se diseñó teniendo en cuenta el juego libre y dirigido para desarrollar un aprendizaje de colaborativo y significativo.

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

Si utilicé los materiales de manera pertinente en el desarrollo del aprendizaje, según la edad, facilitaron un aprendizaje que lo puedan aplicar a otras situaciones, además que sean de su propia zona.

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

El instrumento de evaluación si es coherente, porque se establecieron criterios relacionados a al indicador y lograr ordenar objetos hasta cinco según el tamaño, pequeño, mediano y grande.

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

Negociar y seleccionar los materiales con los niños, mantener siempre la motivación hasta el final y aplicar la metacognición.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Cutiquero

1.2. Institución Educativa Inicial: “Cutiquero” - Namora

1.3. Título del proyecto de investigación:

La utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

1.4. Estrategias de aprendizaje aplicada:

1.5. Sesión de aprendizaje: N° 07 / 10 “Jugando aprendo a agregar y quitar cantidades”

1.6. Docente participante: Marlyn Soledad Briones Briones

1.7. Fecha: 20 de mayo 2016

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

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

Sí, porque los niños y niñas estuvieron motivados, conectaron el saber previo con el nuevo, trabajaron libremente, obteniendo un aprendizaje significativo.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Por qué?

No, porque estuvo bien planteada la estrategia a través del juego libre.

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

Si utilicé los materiales de manera pertinente estuvieron de acorde a lo planificado y de acuerdo a las necesidades e interés de los estudiantes.

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

El instrumento si es coherente, porque se tuvieron en cuenta indicadores de acuerdo a la capacidad y lograr agrupar objetos según el tamaño.

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

Creo que me faltó dosificar más el tiempo, trabajar más en equipos para lograr la evaluación final.

Instrumento 3

LISTA DE COTEJO N° 02 PARA EVALUAR LA SESION DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL APARTICIPANTE: Marlyn Soledad Briones
Briones

1.2. I.E.I - CUTIQUERO LUGAR: CUTIQUERO-NAMORA **FECHA:**30/03/206

II. SESION DE APRENDIZAJE N° 02

2.1. NOMBRE DE LA SESION: “Aprendemos a ordenar objetos “

2.2. ESTRATEGIA: Actividades lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION PARA EL PARTICIPANTE:

	SI	NO
PAUTAS PARA LAS ACTIVIDADES LUDICAS		
1. Indico el juego para reconocer su cuerpo.	x	
2. Promuevo actitudes motrices (correr, saltar, trepar)	x	
3. Permito libertad de movimiento y desplazarse demostrando emociones.	x	
4. Doy indicaciones claras y precisas antes y después de la actividad lúdica.	x	
5. Aprovecho los espacios de su comunidad para sus actividades lúdicas	x	
6. Observo los movimientos que hace el niño durante el juego.	x	
7. Propicio la observación, exploración y manipulación de los objetos a través del juego.	x	
8. Genero interrogantes desafiantes y motivo a la búsqueda de soluciones en el pensamiento de cantidad.	x	
9. Dinamizo la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
10. La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones problemáticas aditivas.	x	

LISTA DE COTEJO N° 0 7 PARA EVALUAR LA SESION DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL APARTICIPANTE: Marlyn Soledad Briones

Briones

1.2. I.E.I - CUTIQUERO LUGAR: CUTIQUERO-NAMORA FECHA: 20 /05/2016

1.3.

II. SESION DE APRENDIZAJE N° 07

2.1. NOMBRE DE LA SESION:” Jugando aprendo a agregar cantidades”

2.2. ESTRATEGIA: Actividades lúdicas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION PARA EL PARTICIPANTE:

	SI	NO
PAUTAS PARA LAS ACTIVIDADES LUDICAS		
1. Realizo juegos libres respetando el interés de los niños y niñas	x	
2. Doy indicaciones claras y precisas antes y después de la actividad lúdica.	x	
3. Las actividades propuestas por los niños y niñas son naturales donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.	x	
4. Dinamizo los procesos de pensamiento, genero interrogante y motivo la búsqueda de soluciones	x	
5. Presento desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.	x	
6. Promuevo la competencia sana y actitudes de tolerancia, convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.		x
7. Favorezco la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.	x	
8. Posibilito el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas para el desarrollo del pensamiento matemático.	x	
9- La actividad lúdica propuesta es observada, acompañada e interviene con preguntas precisas para resolver situaciones problemáticas aditivas.	x	

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Niños y niñas jugando libremente con material concreto resolviendo problemas de cantidad de la I.E.I. 860 Cutiquero Namora, 2016.



Estudiantes de la I.E.I. N°860 Cutiquero Namora, resolviendo problemas de cantidad con material de la zona, utilizando la estrategia del juego libre.



Se observa a los estudiantes jugando a resolver problemas de cantidad (orden de grande a pequeño) empleando el juego dirigido por la docente a cargo del aula.



Juego dirigido como estrategia para resolver problemas de cantidad con los estudiantes de 5 años de la IEI N° 860 Cutiquero, Ugel Cajamarca, 2016.

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿Cómo aplicar estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero Ugel Cajamarca, 2016?	<p>GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. N°860 Cutiquero Ugel Cajamarca, 2016 <p>ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias innovadoras del juego libre para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas 	<ul style="list-style-type: none"> - La utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitirá resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años de la I.E.I. Cutiquero Ugel Cajamarca, 2016. 	<p>Estrategias lúdicas innovadoras en la resolución de problemas de cantidad.</p> <p>Juego libre</p> <p>Juego dirigido</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fomenta la participación activa en juegos libres en los diferentes sectores. - Planifica sesiones de situaciones de la vida real a través del juego libre para obtener nociones de cantidad. - Aplica las sesiones del juego libre, en la resolución de problemas de cantidad. - Ejecuta algunas estrategias de juego dirigido empleando material concreto y de la zona para resolver problemas de cantidad. - Motiva a la reflexión del juego en equipo para dar soluciones a problemas de cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios reflexivos - Diarios de campo - Sesiones de aprendizaje - Evidencias

	<p>de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial Cutiquero Distrito de Namora.</p> <p>- Diseñar estrategias innovadoras y emplear en el juego dirigido para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Cutiquero del Distrito de Namora.</p> <p>- Utilizar el juego cooperativo para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas</p>		<p>✓ Resolución de problemas de cantidad</p> <p>✓ Definición de problemas</p> <p>✓ Tipos de problemas</p> <p>✓ Importancia</p> <p>✓ Procesos</p> <p>Noción de cantidad</p> <p>Situaciones de cantidad</p>	<p>- Agrupa objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realiza. Lista de cotejo</p> <p>- Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.</p> <p>- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.</p> <p>- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las “más que” o “menos que”.</p> <p>- Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</p> <p>- Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.</p> <p>- Propone acciones para comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.</p>	<p>- de entrada</p> <p>- Prueba de salida</p> <p>- Ficha de observación</p> <p>- lista de cotejo</p>
--	---	--	---	---	--

	de 04 años de la Institución Educativa Inicial Cutiquero Distrito de Namora.			<ul style="list-style-type: none"> - Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “esta pesa menos que”. - Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. - Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos. 	
--	--	--	--	--	--



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 las DIEZ horas del día JUEVES 16 de ENERO del 2020; se reunieron en el ambiente 2B-204 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del trabajo académico, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. CÉSAR ENRIQUE ALVAREZ IPARRAGUIRE.
2. Secretario: Docente Dr. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÓN
3. Vocal: Docente Dr. CÉSAR AUGUSTO GARRIDO JAEGER.

Y en calidad de asesor docente: Dr. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

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

UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚRICAS INNOVADORAS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE OSAÑOS DE LA J.E.I N° 860 SUTIGNERO - UGEL CAJAMARCA, 2016"

Presentado (a) por: MARLYN SOLEDAD BRIONES BRIONES, 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 considera APROBADO con el puntaje acumulado de: QUINCE (15)

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

Siendo las 12:15 p.m. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado .

Cajamarca, de 16 de enero del 2020...


Presidente


Secretario


Vocal



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Marlyn Soledad Briones Briones

DNI /Otros N°: 41614487

Correo electrónico: marlyn_sol_3152@hotmail.com

Teléfono: 997780305

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 DE ESTRATEGIAS LÓGICAS INNOVADORAS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 860 CUTIBUERO -UGEL CAJAMARCA, 2016.

Asesor: VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Año: _____

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento, Facultad Educación.

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa Nº 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): 18/11/2020

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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


Firma

18 / 11 / 2020
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.