



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE 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.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Norma Irene Calua Culqui

Asesor:

M.Cs. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
NORMA IRENE CALUA CULQUI
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE 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

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Norma Irene Calua Culqui

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Víctor Homero Bardales Taculí
Presidente

M. Cs. Rogelio Amador Huaccha Aguilar
Secretario

Lic. Elmer Luis Pisco Goicochea
Vocal

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

A:

Dios Todopoderoso, por haberme otorgado la fuerza, la luz y la voluntad necesaria para emprender mis estudios. A mis padres por ser tan especiales y únicos.

Mi adorado hijo Antony Joel le dedico todo mi esfuerzo para darle un ejemplo de la constancia del ser humano en el logro de sus metas y a mi esposo Julio César quien con su ayuda y paciencia fortaleció mi trabajo

AGRADECIMIENTOS

Al Prof. Virgilio Gómez, que con su paciencia y dedicación guió en todo momento el desarrollo de este trabajo. A la Prof. Yuli Linares, por su paciencia y consejos que me dio para hacer posible la culminación de este trabajo, dándome su mano de amiga.

A mis hermanos Sonia, Gladys y Noé, quienes me prestaron su ayuda incondicional en todo momento y a mis compañeros.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág.
Agradecimientos -----	v
Índice general -----	vi
Índice de matrices y de tablas -----	ix
Resumen y palabras claves -----	x
Abstract -----	xi
Introducción -----	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA -----	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica -----	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural-----	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía-----	5
II. JUSTIFICACIÓN-----	5
III. SUSTENTO TEÓRICO -----	6
3.1. Marco Teórico -----	6
3.1.1. Teoría Genética de Piaget -----	6
3.1.2. Teoría socio-cultural de Vygotsky -----	9
3.1.3. Teoría del Juego de Dienes, Zoltan -----	11
3.1.4. Enfoque de Resolución de Problemas -----	13
3.1.4.1. Las Rutas de Aprendizaje propone los siguientes fundamentos para el aprendizaje de la matemática ----	15
a) ¿Por qué aprender matemática? -----	15
b) ¿Para qué aprender matemática? -----	16
c) ¿Cómo aprender matemática? -----	18
3.1.4.2. Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad -----	18
3.1.4.3. La iniciación a la simbolización en los niños de las primeras edades escolares -----	19
3.1.5. El Juego como Estrategia Didáctica -----	20
3.1.5.1. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida --	23
3.1.5.2. Tipos de juego -----	24
a) Juego Motor -----	24
b) Juego Social -----	25
c) Juego Cognitivo -----	26
d) Juego simbólico -----	26

3.1.5.3. El juego y las reglas -----	28
3.1.5.4. Intervención docente: una responsabilidad adulta ----	28
3.2. Marco Conceptual -----	29
a) Educación -----	29
b) Educación Inicial -----	29
c) Aprendizaje -----	30
d) Aprendizaje Significativo -----	30
e) Competencia -----	30
f) Enseñanza -----	30
g) Estrategia -----	31
h) Lúdica -----	31
i) Matemática -----	31
j) Observación -----	31
k) Juego -----	31
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN -----	31
4.1 Tipo de Investigación -----	31
4.2 Objetivos -----	32
4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción -----	32
Objetivo General -----	32
Objetivos Específicos -----	32
4.2.2. Objetivos de la Propuesta Pedagógica -----	32
Objetivo General -----	32
Objetivos Específicos -----	32
4.3 Hipótesis de Acción -----	33
4.4 Beneficiarios de la Propuesta Innovadora -----	33
4.5 Población y Muestra de la investigación -----	33
4.6 Instrumentos -----	34
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN -----	36
5.1. Matriz del Plan de Acción -----	36
5.2. Matriz de Evaluación -----	37
5.2.1 De las acciones -----	37
5.2.2 De los resultados -----	38
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS -----	39
6.1. Presentación de Resultados y Tratamiento de la Información -----	39

6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje -----	39
6.1.2. Aplicación de la estrategia de la investigación acción -----	42
6.1.3. Análisis de diarios reflexivos -----	45
6.1.4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida -----	49
6.1.5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión -----	55
6.2. Triangulación -----	59
6.3. Lecciones aprendidas -----	60
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS -----	62
7.1. Matriz de difusión -----	62
CONCLUSIONES -----	63
SUGERENCIAS -----	64
REFERENCIAS -----	65
ANEXOS -----	67

ÍNDICE DE MATRICES Y TABLAS

Matriz N° 01: Del plan de acción -----	36
Matriz N° 02: De las acciones -----	37
Matriz N° 03: De los resultados -----	38
Matriz N° 04: Análisis de sesiones de aprendizaje -----	39
Matriz N° 05: Aplicación de la estrategia de la investigación acción -----	42
Tabla N° 01: Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad -----	43
Matriz N° 06: Análisis de diarios reflexivos -----	45
Matriz N° 07: Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida -----	49
Tabla N° 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto -----	51
Tabla N° 03: Resultados de logro de los indicadores de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto -----	53
Matriz N° 08: Procesamiento del Nivel de Logro del Aprendizaje, por Indicador y Sesión -----	55
Tabla N° 04: Resultados del nivel de logro por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto -----	57

RESUMEN

Hoy en día la educación de los infantes está basada en juegos, los cuales adquieren vital importancia en la formación de los niños. Por tal motivo, en la presente investigación se responde a la siguiente **pregunta**: ¿Cómo debo aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.N° 901, Porconcillo Alto, UGEL Cajamarca, 2016? El **objetivo** que se planteó en el trabajo fue el siguiente: aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto. La **hipótesis** que oriento el trabajo expresa que la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar de las sesiones de aprendizaje los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. La **metodología** aplicada se enmarca dentro de los enfoques de la investigación acción; la población está conformada por las diez sesiones del proceso de deconstrucción como en la reconstrucción, la muestra estuvo representada por las sesiones de aprendizaje con la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción en el área de matemática y los instrumentos para recoger la información fueron lista de cotejo de entrada y salida, diarios reflexivos, lista de cotejo del diseño de las sesiones, ficha de evaluación niños y niñas, la ficha de autoevaluación del desarrollo de la sesión. El análisis de los datos se formuló de manera cualitativa y cuantitativa. Los **resultados** obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, puesto que la aplicación de actividades lúdicas si permite desarrollar en forma significativa la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años.

Palabras clave: actividades lúdicas, enseñanza, aprendizaje, competencia, matemática.

ABSTRACT

Nowadays the education is based on games, which acquire vital importance in the education of children. For this reason, the present research work addresses the question: How should I use ludic strategies to develop the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students of the 901 Scholl, Porconcillo Alto, UGEL Cajamarca, 2016? The aim was: To use ludic activities to develop the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the area of mathematically in the five-year old students at the 901 School, Porconcillo Alto. The hypothesis states that the use of ludic activities to develop the learning sessions with the five-year old students at the 901 School, Porconcillo Alto, significantly favours the development of the Act and think mathematically in quantity situations Skill. The applied methodology is framed within the approaches of action research. The population consists of ten sessions with the deconstruction and reconstruction processes. The sample comprised the learning sessions

With the innovative pedagogical proposal within the reconstruction process in the area of mathematics. The instruments to collect data were: entry and exit checklists, reflective diaries, checklist of the design of the sessions, children evaluation records, self-assessment records. The data analysis was both, qualitative and quantitative. The results allowed me to confirm the hypothesis, since the use of ludic activities does allow to significantly develop the Act and think mathematically in quantity situations Skill in the five-year old students.

Key words: Ludic activities, teaching, learning skill, mathematical

INTRODUCCIÓN

En el proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes debemos facilitar a nuestros estudiantes herramientas que faciliten la adquisición de aprendizajes, permitiéndole aprender a aprender, para así poder solucionar los problemas que se presente en su vida cotidiana; para que el docente movilice en ellos conocimientos relacionados al pensamiento matemático. Desarrollar este pensamiento implica construir conocimientos a través de estrategias metodológicas, que favorezcan desarrollar la imaginación y creatividad del niño.

El estudiante necesita aprender a resolver problemas de su contexto, aprender a pensar, sentir y actuar de una manera independiente. Sin embargo, las estrategias de enseñanza que utilizan algunos docentes actualmente en el proceso pedagógico no son adecuadas, no preparan a los estudiantes para resolver problemas de la práctica, y en consecuencia no conducen al desarrollo de las principales competencias que ellos necesitan para desempeñarse en la sociedad. Así entonces, la competencia que se pretende desarrollar con esta propuesta es: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en donde se les enseña a los estudiantes a adquirir nociones básicas de matemática, a través de actividades lúdicas la cual ayudara a construir conocimientos y a su desarrollo integral.

Con el desarrollo de esta competencia, lograremos que los niños construyan conocimientos con el mundo físico y social, empleen sus propios saberes, compartan sus intereses, desarrollen habilidades de pensamiento, construyan y se apropien de normas. En la cual, se reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el niño(a), en su entorno familiar, natural, social, cultural y escolar.

Al margen del problema planteado, este trabajo investigativo tiene trascendencia en la medida que los docentes encargados de la educación en la primera infancia, tengan presente que la matemática se debe enseñar como parte del desarrollo integral de los estudiantes, para así poder desarrollar distintas competencias que favorezcan la construcción de conocimientos relacionados con el pensamiento matemático, para que sean competentes frente a los diferentes desafíos que se presenten en su vida diaria.

El desarrollo de la investigación se realizó a partir de la formulación del problema de investigación ¿Cómo debo aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia

actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, UGEL Cajamarca?. El objetivo que orientó la propuesta pedagógica es de aplicar 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, Porconcillo Alto; así mismo este trabajo se plantea una hipótesis que es la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Por otro lado, el contenido del presente informe de investigación se estructura de la siguiente manera:

En el apartado I, se describen la fundamentación del problema: que consta de la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, planteamiento del problema y la formulación de la pregunta guía.

En el apartado II, tenemos a la justificación del problema, el cual comprende la justificación teórica, metodológica y de la práctica pedagógica.

En el apartado III, se presenta el sustento teórico donde se expone el marco teórico y el marco conceptual sobre la nueva propuesta pedagógica

El apartado IV, se describe la metodología aplicada, con su tipo de investigación, sus objetivos generales y específicos, la hipótesis, población y muestra e instrumentos que orientaron la recolección de datos reales.

En el apartado V, que comprende plan de acción y de evaluación, la cual consta de la matriz del plan de acción y la matriz de evaluación.

En el apartado VI, comprende la discusión de los resultados, aquí encontraremos la presentación de resultados y tratamiento de la información, la triangulación y las lecciones aprendidas.

En el apartado VII, tenemos la difusión de resultados, con su matriz de difusión. Además se mencionan las conclusiones y las sugerencias para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en educación inicial.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

Analizando los resultados de los diarios de campo, se obtuvo información valiosa referente a mi práctica pedagógica, en la cual he podido detectar algunas fortalezas y debilidades durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Del mismo modo la reflexión me ha permitido distinguir las dificultades que tengo y que se deben al poco conocimiento de estrategias metodológicas. Los docentes en su mayoría para conducir la enseñanza de los niños y niñas no contamos con estrategias metodológicas, es por ello que con la aplicación de estrategias metodológicas apropiadas mejoraré el desarrollo de las actividades de aprendizaje y lograré aprendizajes significativos en los niños.

Esta investigación acción ha sido elaborada a partir de un análisis categorial textual. La práctica pedagógica es responsabilidad dentro de mi aula y fuera de ella, en esta oportunidad me permito en narrar los hechos más importantes de mis actividades desarrolladas en clase, tomando como insumo los diez diarios de campo de carácter netamente cualitativo.

En el proceso de enseñanza aprendizaje he detectado las siguientes categorías: órdenes, motivación, estrategias metodológicas, preguntas, medios y materiales didácticos. Estas categorías las obtuve producto del análisis de las matrices de recurrencias de los diarios de campo. Cada categoría interviene en un momento determinado de las sesiones de aprendizaje.

Respecto a las órdenes puedo decir que son acciones de formación permanente, las ejecuté con los niños y niñas día a día formando hábitos en cada uno de ellos. Las órdenes más utilizadas en el aula son: las indicaciones y órdenes. Estas órdenes me permiten determinar fortalezas: como en todas las actividades de aprendizaje di indicaciones y órdenes con el fin de cumplir con los acuerdos y generar en ellos el interés para trabajar ya sea en forma individual o grupal. Para este tipo de trabajos utilicé materiales impresos para que les ayude en la coordinación viso motriz y los concretos con el propósito

de que el niño los pueda manipular. Los materiales que les entregue a los niños y niñas presentan dificultad, por estar descontextualizadas.

Cuando realizaba la motivación de la clase, lo hacía mediante canciones y juegos, estos se realizaban entonándolas y con mímicas para despertar el interés del niño y así lograr aprendizajes significativos. Luego hacíamos preguntas acerca la canción y el juego con la finalidad de rescatar los saberes previos o lluvia de ideas. Pero al mismo tiempo me he dado cuenta que algunos niños no participan activamente de las canciones y el juego; esto significa que la aplicación de canciones y juegos como estrategia metodológica no es la adecuada.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La Institución Educativa Inicial N° 901, Porconcillo Alto, se ubica en el centro poblado de Porconcillo, distrito de Cajamarca. Los padres de familia son de bajos recursos económicos, en la comunidad predomina la agricultura y las madres se dedican a los quehaceres de su casa. Esta comunidad está ubicada a 3 223 m. s. n. m., es por ello que predomina el frío. Los productos que se cosechan son trigo, cebada, oca, olluco, chocho, arveja y habas los cuales son utilizados para su alimentación diaria; sus viviendas de los niños son distantes y algunos vienen de hogares disfuncionales. Esto influye en mi práctica pedagógica de manera negativa porque los niños no asisten de manera permanente a la institución, por ayudarles en la chacra y por otro lado en los tiempos de lluvia también se presentan las mismas dificultades. Ello sucede por lo que los padres de familia no toman importancia debida a la educación de sus hijos.

La Institución Educativa Inicial N° 901, fue creada en el año 2015, por lo que no cuenta con una infraestructura adecuada para los infantes, el local es prestado por el nivel primario. Lo cual no permite desarrollar las sesiones de aprendizaje como corresponde por el poco espacio que tiene. Así mismo los niños no pueden jugar libremente a la hora de recreo. También las letrinas, no son apropiadas para niños de inicial.

La sección está conformada por niños y niñas de cinco años de edad, quienes muestran un nivel de desnutrición severo, influyendo para que tengan

un aprendizaje tardío. Por otro lado el mobiliario prestado por el nivel primario (mesas y sillas) no son las adecuadas para el nivel. Así mismo dicha aula se encuentra organizada en grupo con el fin de trabajar de manera adecuada y pertinente en confianza durante el desarrollo de las actividades con los niños y niñas. Además esta aula nos sirve para almacenar los materiales y se usa como dirección de la institución, por lo que no se tienen bien distribuidos los espacios de los sectores y esto no permite lograr lo planificado en las sesiones de aprendizaje.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

Mi práctica pedagógica revela que existe el desconocimiento de actividades lúdicas para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática, el cual viene a ser una debilidad de mi práctica pedagógica, detectada mediante el análisis textual. Esto me conlleva a formular el siguiente problema:

¿Cómo debo aplicar 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, Porconcillo Alto, UGEL Cajamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN

A nivel local al no existir trabajos de investigación acerca de la aplicación de actividades lúdicas sobre la mejora de la práctica docente con el uso de estrategias metodológicas, propongo el desarrollo del proyecto aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.

Analizando los resultados de los diarios de campo, se obtuvo información valiosa referente a mi práctica pedagógica. Es por eso que propongo una sistematización de las teorías y enfoques referente a la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con niños de inicial; como es la teoría de genética de Piaget, la sociocultural de Vygotsky y la teoría del juego de Dienes Zoltan. Ellos orientan como los docentes debemos conducir la enseñanza de los niños y niñas a través del

juego y que sean apropiados para mejorar el desarrollo de las actividades de aprendizaje y lograr aprendizajes significativos en los niños.

El presente trabajo de investigación permitirá dar algunas alternativas de solución a los problemas sobre las deficiencias en la aplicación de actividades lúdicas. La aplicación de actividades lúdicas es una actividad que ofrece a los estudiantes la oportunidad de expresarse con espontaneidad, poniendo al descubierto sus habilidades y destrezas, despertando su creatividad e interés por conocer a los demás y así mismo. Que conlleven a mejorar el desarrollo de la capacidad de comunicación de ideas matemáticas. También permitirá difundir y aplicar esa experiencia por los docentes y estudiantes de educación superior encaminadas a mejorar el aprendizaje de los educandos con la aplicación de actividades lúdicas, porque se verán fortalecidos en la medida que se aplique adecuadamente actividades lúdicas que serán de gran importancia para promover situaciones reales de su vida diaria, fortaleciendo el desarrollo cultural brindándole confianza y autonomía a los niños.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco Teórico

3.1.1. Teoría Genética de Piaget

Esta teoría considera al desarrollo como un proceso de maduración al que abarca tres áreas, cognitivo, afectivo y motriz. Se interesaba en la forma en que los niños van construyendo su conocimiento del mundo desde que nacen. Descubrió cómo las estructuras cognoscitivas que subyacen a la inteligencia del individuo se desarrollan de un periodo cronológico al siguiente. Para él, el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social, sino que predomina la construcción realizada por parte del individuo. Piaget (1993) citado por Bravo (2013)

Para fines de estudio de la presente investigación, es necesario tener como referente el estadio preoperacional (2-7años), porque es la edad en donde la habilidad más destacada pasa por el razonamiento transductivo, esto significa que sencillamente los niños razonan, pero sin el alcance inductivo ni deductivo, sino 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, quienes lo hacen para ir de compras, a partir de una situación similar siempre asocian que cuando se peinan será para salir de compras. Otra particularidad de este periodo está asignada por el juego simbólico y las conductas egocéntricas. En síntesis en este periodo se evidencia uso de los símbolos y de la adquisición del lenguaje. Se destaca el egocentrismo, la irreversibilidad del pensamiento y la sujeción a la percepción. (Lozano, 2010)

Según Piaget (citado por López, 2009). Con respecto al juego dice que es un caso típico de conducta que aparece desde el primer periodo de vida del niño, con movimientos, tales como lanzar, ordenar bloques, brincar la cuerda, representar algo, luego el juego es una realidad que sirve para llenar sus necesidades. En las etapas avanzadas de desarrollo, el juego continúa siendo adaptado a la realidad. Comienzan a efectuar juegos con reglas. Juegos-socio-dramáticos, de imitación y representaciones de personajes que son importantes actividades en la continua adaptación del niño a su medio. Piaget citado por López (2009) propugna tres estadios dentro del período preoperacional para realizar las clasificaciones:

- Colecciones figurables: entre dos años y medio y cinco años.

La actividad que le caracteriza es poner junto a lo que se parece con materiales habituales y geométricos. Existe una falta de coordinación entre la definición por extensión y por comprensión y tampoco pasan de la pertenencia partitiva a la pertenencia inclusiva. Cuando a un niño se le pide que clasifique un material tiende a fijarse en la semejanza de las piezas consecutivas y esto puede conducirle a un cambio de criterio. También puede que no clasifique toda la materia o que realice una figura con él.

- Colecciones no figurables: hacia los cinco años y hasta los siete.

El niño supera la etapa de pertenencia partitiva. Son capaces de realizar clasificaciones por tanteo, utilizando un material y un sólo criterio. No son clasificaciones aún porque la pertenencia

inclusiva va a ser muy limitada. La actividad que le caracteriza es que de pequeñas colecciones de piezas heterogéneas elegir piezas que cumplan un criterio A y su negación A'.

Por ejemplo: El experimento de Piaget consistió en presentar la colección:



y preguntar: ¿Todos los cuadrados son blancos? NO (OK!)

¿Todos los negros son cuadrados? NO (Error)

- Clasificaciones: alrededor de los siete años.

Los niños ya son capaces de realizar clasificaciones, observan la equivalencia de A y de B- A lo cual demuestra una cierta reversibilidad del pensamiento.

Esta teoría hace referencia al juego con el aprendizaje como una forma de adaptar a los niños con su medio; haciéndolo vivencial, participativo y ordenado con la finalidad pedagógica en la que el docente tendrá una gran responsabilidad de lograr aprendizajes en los estudiantes.

Considerando el planteamiento de Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificar la realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña.

De acuerdo a Piaget, se puede decir que en la institución educativa N° 901, la aplicación de juegos orientó mejor mi práctica pedagógica, por lo que los niños fueron involucrados en los diferentes juegos realizados, los cuales les ayudo a desarrollar intuitivamente sus

habilidades y destrezas que poco a poco se constituyeron en procesos más complejos y así poder lograr los aprendizajes esperados. Estos aprendizajes construidos mediante el juego permitieron que el niño acomode y asimile para poder ejecutarlo en su grupo y cumplir con las reglas desenvolviéndose con seguridad y autonomía.

3.1.2. Teoría socio-cultural de Vygotsky

El aporte que otorga esta teoría en cuanto al aprendizaje ocurre en interacción con el entorno social y cultural y la mente o la conciencia es producto de la cultura o de la historia social. Es una tendencia que promueve la educación a través de la inserción social que permite la evolución de la mente. Se centra fundamentalmente, en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, mediante el uso de las herramientas simbólicas o culturales como el lenguaje. La interacción social, específicamente centrada en el lenguaje, es el factor determinante del desarrollo cognitivo del individuo. Según esta concepción, el conocimiento no se forma de modo individual, sino en contacto social; el aprendizaje no está condicionado por el nivel de desarrollo mental del alumno, sino el aprendizaje es el motor del desarrollo cognitivo.

El aprendizaje es la resultante compleja de la confluencia de factores sociales, como la interacción comunicativa con pares y adultos, compartida en un momento histórico y con determinantes culturales particulares. La construcción resultado de una experiencia de aprendizaje no se transmite de una persona a otra, de manera mecánica como si fuera un objeto, sino mediante operaciones mentales que se suceden durante la interacción del sujeto con el mundo material y social.

Se atribuye gran importancia a la interacción social y ésta es una de sus mayores contribuciones a la psicología actual, lo que de modo imperativo e indirecto se orienta a una interpretación en el campo educativo como de la investigación. Esta teoría sugiere que la interacción social juega un papel muy importante en el desarrollo cognitivo e integral del niño, por lo que se dará especial énfasis en

desarrollo de los diferentes juegos preparados para ser implementados en la experiencia. Daremos valor al lugar que ocupa el juego en el aprender porque consideramos que resultará muy significativo en el abordaje de la participación de los estudiantes. (Lozano, 2010)

Las simulaciones, además de otras, son estrategias que nos permitiremos potenciar para acercar los conocimientos a la vida real para volverla cotidiana y familiar a los estudiantes. Generalmente son las estrategias para resolver situaciones problemáticas los que requieren un desarrollo de modelos mentales complejos, los que trabajaremos desde la simulación conjuntamente con otras estrategias. Las experiencias de simulación y trabajos grupales, están directamente relacionados con la interacción que plantea Vygotsky, a partir de una tarea compleja, el docente será un mediador que facilitará la comprensión y la relación con situaciones reales de aprendizaje.

Para que los estudiantes puedan participar en actividades grupales de interacción y simulación, les brindaremos conocimientos pertinentes que les posibilitará tomar decisiones, elaborar hipótesis, discernir y determinar qué es lo relevante y además, le permitirá evaluar de manera continua lo que se está desarrollando. Los juegos que implementaremos en el aula con recursos humanos y materiales nos permitirán acercarnos a la vida real del estudiante con elementos que circundan en su vida, en la escuela, la familia y su comunidad. 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, lo que caracteriza fundamentalmente al juego.

Como subraya Vygotsky lo fundamental en el juego es la simulación social en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 901 durante la representación de los papeles, favoreciendo socializarse más entre ellos y a construir los conocimientos básicos de la matemática. Por la función importante que tiene el juego en el aprendizaje desarrollaré actividades lúdicas que promuevan experiencias de seguridad y

autonomía en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

3.1.3. Teoría del Juego de Dienes, Zoltan

Este psicólogo creó una teoría específica del aprendizaje de las matemáticas (En su libro de 1960 *Building up mathematics*), teoría basada inicialmente en una concepción del aprendizaje en tres etapas. Las tres etapas se convirtieron posteriormente en seis. Dienes (1977) parte de dos interrogantes fundamentales: ¿qué significa entender? y ¿qué significa aprender? Una vez analizado, él se sitúa en un punto de vista de acuerdo con el cual sólo a partir de un entorno (contexto) rico puede el niño constituir sus conocimientos. La matemática se caracteriza por las estructuras, no hay negación a este hecho y en mi opinión es importante exponer a los estudiantes a estas estructuras tan temprano como sea posible. Esto no significa que nosotros le digamos directamente lo que estas estructuras son sino usar juegos matemáticos y otros materiales para ayudarles a descubrir y a entender estas estructuras. (Dienes, 1977 citado en Beyer 2013)

Se debe seguir seis etapas para lograr un aprendizaje eficaz, que vaya de lo concreto a lo abstracto. Esta teoría nos facilitará el desarrollo de los juegos didácticos de forma ordenada y participativa. Estas etapas se realizarán en forma secuencial, organizada y a veces de manera recurrente, teniendo en cuenta la predisposición de los estudiantes, que a continuación tenemos:

- I Adaptación (juego libre). Se produce la adaptación mediante el juego libre.
- II Estructuración: se dan las reglas de juego (restricciones) que conllevarán a lo que se pretende lograr.
- III Abstracción: conexiones de naturaleza abstracta. Los niños obtienen la estructura común de los juegos y se deshacen de los aspectos carentes de interés.

- IV Representación: Se representa la estructura común de una manera gráfica o esquemática.
- V Descripción de las representaciones (el lenguaje). Se estudian las propiedades de la representación, es decir, las propiedades de estructura abstracta. Para ello es necesario inventar un lenguaje.
- VI Formalización: Método. Acción, Formulación, Validación e Institucionalización. Se les pide a los estudiantes que ahora traten de simbolizar lo escrito en lenguaje formal (pasar del lenguaje usual al lenguaje simbólico).

Según Dienes (citado en Beyer, 2013) manifiesta que a cada grupo de estudiantes se entregará materiales para que los exploren, los manipulen y jueguen libremente. También se permitirá conocer el nombre de los diferentes juegos. Al momento de manipularlos descubrirán sus características, propiedades y utilización. Se sugerirá algunas restricciones en la utilización de los juegos, para ir despertando la curiosidad y la creatividad en los estudiantes. En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los niños desarrollaremos la verbalización mediante la descripción de los materiales (estructurado y no estructurado), realizándolo frente a todos sus compañeros. Con el mismo material que emplearon utilizarán reglas de juego que ellos mismos crearán y otros que se les sugiera. Estas reglas podrán ser modificadas involuntariamente, pero será necesario explicarles las reglas que estén empleando, en vez de obligarles a emplear las reglas sugeridas previamente. Fomentaremos las correcciones entre ellos de presentarse alguna discusión.

Se continuará haciendo comparación de juegos entre pares, así se detectarán clases o distintos tipos de juego. De esta manera se logrará que los estudiantes se den cuenta de la estructura de una clase o tipo de juego, porque a cada elemento de representación le corresponderá un elemento bien determinado de cualquiera de los juegos que pertenecen a esta clase. Luego se pondrán de acuerdo en el lenguaje que emplearán para dominar las propiedades comunes a toda

clase de juegos. Por ello se dice que el juego es una estrategia imperante y potente en los procesos de enseñanza aprendizaje en la escuela infantil. Porque los niños logran los aprendizajes a través del juego y para ello son capaces de crear o inventar otros juegos, hasta inventar otras reglas, cambiar las dadas y volver a jugar experimentando; pero esto implica que debemos utilizar materiales para desarrollar los juegos donde ellos vivencien al adaptarse a su entorno.

De acuerdo a Dienes, puedo manifestar que el juego y el uso de material adecuado facilito el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°. 901. Así mismo se pudo observar que los niños al manipular, explorar y jugar con los materiales, descubren sus características, propiedades y utilización de ellos; esto les permitió comunicar lo aprendido usando un lenguaje matemático de acuerdo a su edad. Para ello solo es cuestión de ayudarlos a ejecutar los juegos de manera adecuada, por otro lado es necesario hacer algunas restricciones en el juego para despertar su creatividad y así poder lograr aprendizajes significativos que los sirvan para su vida futura.

3.1.4. Enfoque de Resolución de Problemas

Gaulín (2001). Nos dice que los estándares (modelos), significa “normas de calidad de un currículo”, ese documento proponía normas de calidad de un currículo de Matemáticas. Había temas como: Números, Algebra, Geometría, etc. y estaba el tema de resolución de problemas. Es un tema que se encuentra en cualquier lugar del currículo y sirve para unificar, esta era la idea y la misma se encuentra ahora en los programas de otros países del mundo. Podemos ver entonces, que la resolución de problemas no es nueva e incluso, a nivel escolar, hace más o menos veinte años que se habla de esto y lo curioso es que tenemos la impresión que en realidad, en las escuelas es un tema poco implantado, que hay mucho más que hacer sobre este tema. (Gaulín; 2001)

En la actualidad está muy en vigor la perspectiva socio-constructivista. En muchos países del mundo, en congresos de investigadores, ahora se habla de socio-constructivismo. La idea es que cada persona construye sus conocimientos, constructivismo en un cierto sentido. El socio-constructivismo insiste sobre el hecho que cuando se aprenden cosas, no sólo hay actividad cognitiva sino que también la interacción con otras personas ayuda mucho, es un factor de ayuda y que acelera el aprendizaje. Tomando en cuenta esta tendencia actual, una de las consecuencias es que la resolución de problemas tomará más importancia porque, cuando los alumnos van a resolver problemas, será una gran oportunidad para trabajar en equipos (grupos), para descubrir o resolver problemas juntos; para decir que la resolución de problemas tiene una importancia cada vez más grande, es que es un objetivo para la educación en el nuevo milenio: según Gaulín (2001) dice, que vamos hacia un mundo más y más complejo y cada joven, que es estudiante hoy en día, va a vivir en un mundo donde se va a enfrentar a situaciones más y más complejas, incluso con la tecnología. La tecnología estará a su servicio pero tendrán que resolver muchos problemas en el sentido propio, el cual será un instrumento magnífico para darles oportunidades de desarrollar habilidades intelectuales, habilidades de autonomía, de pensamiento y estrategias, para que aprendan a enfrentarse a situaciones complejas, como las que tendrán en el mundo que viene.

Según el Ministerio de Educación (2015) afirma que 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: (MED, 2015)

- 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.
- 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.

3.1.4.1. Las Rutas de Aprendizaje propone los siguientes fundamentos para el aprendizaje de la matemática

a) ¿Por qué aprender matemática?

Porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos) e

incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión (MED, 2015).

Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol transformador de su realidad, debido a que el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente. 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. La matemática aporta en esta perspectiva cuando es capaz de ayudarnos a cuestionar hechos, datos y situaciones sociales interpretándolas y explicándolas. (MED, 2015).

b) ¿Para qué aprender matemática?

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras

habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. (MED, 2015).

A partir de ello, se espera que los niños desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que:

- La matemática es funcional. Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales.
- La matemática es formativa. El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa.
- La matemática es instrumental. Todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible. En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos.

c) **¿Cómo aprender matemática?**

El aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos (MED, 2015).

Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático.

3.1.4.2. Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de cantidad.

Gaulín (2001) menciona que una competencia significa una capacidad, los expertos dicen de movilizar recursos cognitivos (conocimientos, habilidades, cosas que hemos aprendido) y aplicarlas en un contexto real.

La idea es que, a través de esas competencias, los alumnos no solamente aprenden cosas, sino que pueden aplicarlas en situaciones reales. Desarrollar esta competencia “actuar y pensar en situaciones de cantidad” en el II ciclo, implica que los niños hagan matemática al resolver problemas aditivos simples con acciones de agregar o quitar, comunique sus ideas matemáticas con respecto al significado del número y las operaciones empleando lenguaje matemático, es decir desarrolle nociones básicas, como la

clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia, etc. usando expresiones como: mucho, poco, ninguno o más que, menos que, etc. al comparar cantidades use diferentes estrategias de conteo con cantidades hasta 10 y razone y argumente explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema. (MED, 2015)

Sin embargo, en Educación Inicial suelen predominar las actividades que se centran en el número en su sentido cardinal: por ejemplo, contamos los niños de la clase y anotamos la cantidad, y las pocas actividades en las que se trabaja el aspecto ordinal del número suelen centrarse en el vocabulario. Los niños señalan el primero, segundo o último en una sucesión de objetos; se colocan en estas posiciones al ordenarse en las entradas y salidas; y decimos quien está hoy primero, tercero, etc. Para tal efecto los niños deben:

- Conocer los usos que le damos al número.
- Realizar procedimientos y estrategias de acuerdo a la edad de los niños.
- Representar las cantidades en diversas formas.
- Comprender las acciones de agregar, quitar o avanzar con soporte concreto.

3.1.4.3. La iniciación a la simbolización en los niños de las primeras edades escolares

Según Chamorro (2005) dice si nos atenemos a las principales ideas piagetianas al respecto, podemos destacar algunas características del desarrollo de la función simbólica en el niño preescolar.

En principio el niño funciona con esquemas simbólicos y para designarlos usa intermediarios que se pueden situar entre significantes imitativos (iconos) y verdaderos signos. Por ejemplo, para simbolizar un animal utiliza un esquema

que trata de imitar la figura del mismo, constituyendo así una especie de símbolo que queda entre el icono del animal y un signo abstracto cualquiera que pueda utilizar más adelante para designarlo.

3.1.5. El Juego como Estrategia Didáctica

El juego es una actividad innata y propia de la infancia. El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, pero a diferencia de los adultos, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños y niñas viven su evolución como un juego en sí misma. Es por ello que nuestro acercamiento como educadores será a través del juego. El juego infantil constituye la acción en la que el niño o niña satisface su necesidad de aprender. Esto no quiere decir que el juego acompañe a la acción de aprender y que ambas sean dos realidades paralelas o interrelacionadas, significa que juego y aprendizaje forman un todo indisoluble (ISFTIC: S/F)

Según Fróebel (1782-1852). Creador de los jardines de infancia o Kindergarten, decía que la educación comienza desde la niñez. Para él la actividad infantil es espontánea y en ella el niño involucra todo su ser. Además, dicha actividad debe ser gozosa y manifestarse prioritariamente en el juego. La educación ideal del hombre, según Fróebel, citado por Rodríguez (2007) menciona que el juego es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, para Fróebel, la educación tenía la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios. Fróebel desarrolló una serie de juegos y actividades de estimulación que llamó regalos y ocupaciones, pues pensaba que los regalos llevaban al descubrimiento y la ocupación al invento. Los regalos conducen al entendimiento y la ocupación ofrece utilidad y poder (terreno - acción).

El juego puede ser intelectual y práctico, la ocupación desemboca totalmente en el terreno de la acción. El juego proporciona conocimiento y gozo, la ocupación utilidad y poder. En la elaboración de los juegos educativos utiliza cuerpos sólidos, superficies, líneas, puntos y material de reconstrucción. La confección de las ocupaciones consta de material sólido (barro, cartón, madera), superficies (papel y cartón para recortar o pintar), líneas y puntos; nada llega sin un conflicto. La lucha no crea nada por sí misma, sólo limpia el aire. Deben plantarse nuevas semillas para que germinen y crezcan, si es que queremos que florezca el árbol de la humanidad. No podemos arrancar el presente del pasado o del futuro. Pasado, presente o futuro son la Trinidad del tiempo. En los niños están las semillas del futuro. (Fróebel, citado en Rodríguez 2007)

Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo. En la primera infancia se convierte en juego cualquier experiencia y es jugando como se realizan la mayoría de los aprendizajes. Desde esta perspectiva el juego, la vivencia lúdica es indisociable del esfuerzo y del aprendizaje.

La realidad es que los niños y niñas sí se cansan de descubrir, un día representa miles de aventuras y experiencias nuevas que se van sumando a su aprendizaje y desarrollo. Luego llega la hora del descanso: la cama y el niño "cae rendido", pero mientras no alcance ese nivel de agotamiento podrá seguir jugando, porque la vivencia placentera le impulsa a mantener una tensión activa. Por otro lado Castañeda afirma que el juego es una de las manifestaciones más naturales de la lúdica es el juego y en los niños es una actividad que potencia grandes desarrollos, porque es a partir del juego donde se aprende reglas, normas, conceptos, ya sea de forma individual o grupal. Por tal razón es importante propiciar actividades lúdicas, entre

ellas el juego como la posibilidad de encontrar disfrute en actividades diferentes, sabiendo que con ellas se desarrollan habilidades que relacionadas con la vida misma, conducen al desarrollo de aprendizajes. (Castañeda y Mateus, 2011)

Uno de los contenidos actitudinales que todos los docentes deben tratar de que sea alcanzado por el niño, es aprovechar el juego como una función esencial en la vida de los niños para desarrollar la valoración hacia la lúdica y de relación social. Los juegos permiten que los procesos de aprender a conocer, aprender hacer, aprender a convivir y aprender a ser; son más motivantes y divertidos. Por consiguiente, el juego es una gran estrategia de aprendizaje, porque el niño por medio del juego, desarrolla de manera intuitiva habilidades y destrezas que constituyen procesos cada vez más complejos, desarrollando la imaginación, enseña a pensar con espíritu crítico; favorece la creatividad y por sí mismo el juego es un ejercicio mental creativo. (Ferrero, 1991)

Según, Kaczmarzyk (2007) manifiesta que es imprescindible tener en cuenta que el juego no es algo que el niño realice “naturalmente”; es decir, no es una capacidad natural sino una capacidad innata. Por lo tanto, para que esa capacidad se desarrolle es necesario un otro que le dé sentido a ciertas acciones que el niño pequeño realiza espontáneamente. De esta manera se suma un significado cultural que, además del carácter lúdico que inaugura, opera como inscripción de ese niño en la cultura a la cual pertenece. Si bien la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen.

Por su parte el ministerio de educación, en la Propuesta Pedagógica de Educación Inicial, manifiesta que: los niños, al jugar, aprenden; es decir cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla

su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y en definitiva, transforma el mundo que lo rodea: en esto consiste el aprendizaje. (MED, 2008)

La participación de las actividades lúdicas es fundamental porque con ellas primeramente se logra familiarizar a los estudiantes con las operaciones que se quieren enseñar, luego que pueda reproducir las operaciones dadas en las reglas del juego para poder producir de manera creativa las actividades pero siendo original y proponiendo nuevos retos. Por tal motivo se dice que las actividades lúdicas son todas aquellas acciones que de alguna manera llevan implícito un juego que va a servir de diversión y aprendizaje. Por lo tanto las actividades lúdicas y el juego son un recurso para la adquisición de nuevos aprendizajes significativos en los estudiantes.

Según Vygotsky (1987) citado en Castañeda y Mateus (2011) quien afirma que el juego crea una zona de desarrollo potencial en el niño. En él, el niño se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. Estas dos posturas, coinciden en la relación que existe entre juego y desarrollo, dado que se promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, se estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas. Por consiguiente, el juego es el medio por el cual se potencializan distintas capacidades, es decir, cuando los infantes juegan se sienten libres, autónomos seguros y capaces de hacer de todo, por ello es que a través de esta actividad experimentan distintas situaciones cognitivas, procesuales y actitudinales.

3.1.5.1. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida

La conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo. ¿Te has puesto a pensar dónde radican las diferencias? Por ejemplo, a nivel social observamos que los niños de 1 a 2 años prefieren jugar

solos. En cambio, los mayorcitos prefieren y tiene capacidad de asociarse con otros niños para armar juegos grupales. Asimismo, a nivel intelectual, observamos, por ejemplo, que el juego de un niño de 15 meses con una olla es sencillo: se interesa en explorar este objeto, lo golpea, lo hace rodar y con una cucharita lo hace sonar. En cambio, el juego de una niña de 4 años con el mismo objeto es más complejo: se pone a “cocinar”, crea una historia alrededor del tema y simula que hace una “sopa” para su “hijo”. (Chamorro, 2005)

3.1.5.2. Tipos de juego

Existen diversas clasificaciones de los juegos que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación fue realizada por el Ministerio de Educación (2009) que ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

a) Juego Motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos

apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Según Silva (2004) el juego motor implica por un lado, el compromiso de todo el cuerpo, en el que se da prioridad a las extremidades como eje de la acción (coordinación motora gruesa) y por otro, la participación de la coordinación óculo-manual que lleva al niño a desplegar acciones más finas.

Existen destrezas motoras fundamentales que deben ser desarrolladas durante los años preescolares y afinadas posteriormente durante el periodo de la escuela primaria. Estas no dependen únicamente de la maduración del niño, sino que deben ser estimuladas a través de la instrucción y la práctica regular. Las oportunidades frecuentes de juego libre son fundamentales para el incremento de estas habilidades.

b) Juego Social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

c) Juego Cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos. (MED 2009)

d) Juego Simbólico

Chamorro (2005) afirma que el juego simbólico es la representación de la realidad, observar a los niños representar alguna escena cotidiana siempre pone de manifiesto su carácter de ficción. Son ellos los primeros que no confunden la realidad con su representación lúdica.

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”.

Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es

“como si” fuera un carrito. ¿En qué consiste el juego simbólico?

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje. (MED, 2009)

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

3.1.5.3. El juego y las reglas

Según Kaczmarzyk (2007). Todo juego implica reglas, ya sean éstas implícitas o explícitas, preexistentes o construidas durante el juego mismo. Esto supone entrar en diálogo con el/los otro/s para establecer esos acuerdos que estructuran el juego y comprometerse a cumplirlos. Trampear significaría no respetar esos acuerdos; quien trampea queda fuera del juego y son los mismos jugadores los que se lo hacen saber. Por lo tanto, jugar implica aprender a ser honesto, a cumplir con lo pactado, con los acuerdos. Se trata de una confrontación consigo mismo y cuanto más jugamos, más chances tenemos de ser auténticos y sinceros. Porque en el juego no nos podemos engañar, mientras que en la realidad social sí somos capaces de engañar al otro: el sistema puede frecuentemente aceptar nuestra trampa.

3.1.5.4. Intervención docente: una responsabilidad adulta

Según Kaczmarzyk (2007) manifiesta que sería importante pensar en la posibilidad de un Jardín de Infantes que esté dispuesto a que los niños tomen la palabra y donde el docente pueda ubicarse en un lugar de escucha, de observación atenta, para tomar esto como punto de partida de la organización de las diversas actividades. Supone tomar en cuenta el juego para darle el lugar que posee como muestra de lo que los niños conocen acerca del mundo, recuperar aquello que denominamos “los saberes previos” como generador de nuevos aprendizajes. El docente debe, además, estar abierto a implicarse dentro del juego. Podríamos entonces, referirnos a diferentes modos de intervención:

- Previa al juego, es la intervención que se vincula con la planificación, con la previsión de tiempos y espacios de juego real, genuino, y con la selección de ciertos materiales y elementos que puedan resultar interesantes y/o necesarios para que el juego se desarrolle. Pueden

preverse consignas y/o modos de invitación desde la palabra que favorezcan el despliegue del juego.

- Durante el juego, el docente puede tomar el lugar de observador para saber qué es lo que está sucediendo, qué es lo que hace falta e intervenir jugando, si es necesario, para potenciar y enriquecer la situación de juego y generar mayores aprendizajes. También para desestereotipar aquellas situaciones y/o roles que se presentan sin modificaciones y ofrecer otras oportunidades para lograr nuevos descubrimientos en los modos de jugar, de desempeñar roles, de armar escenario. Esto no significa que un mismo juego no pueda ser jugado varias veces; por el contrario, repetir es dominar el juego, hacerse un experto, sentirse seguro y ensayar otras maneras de jugar.

Un juego jugado más de una vez, seguramente no va a ser el mismo juego: los mismos jugadores lo enriquecen y el docente debe intervenir también complejizándolo. Retomando la observación, resulta importante organizar un registro de los juegos de los niños, los temas que en ellos aparecen, la información que evidencian poseer de aquello a lo que juegan y lo que necesitan conocer para seguir jugando. Esto le permitirá al docente proyectar, planificar, proponer, formular nuevas actividades con juegos que resulten significativos para ese grupo de niños, y que aseguren la apropiación de nuevos conocimientos.

3.2. Marco Conceptual

- a. Educación:** Fenómeno de estudio de la Pedagogía. Proceso bidireccional que busca el desarrollo armónico e integral de las facultades del individuo y que está determinado por su contexto histórico-social y cultural. (Aurelio, 1999)
- b. Educación Inicial.** Es estimular el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas como afectivas, intelectuales y sociales. Una capacidad es la

potencialidad, la aptitud o disposición que se tiene para la ejecución de una tarea física o cognitiva. (Crisologo, 2007)

Es el primer nivel del sistema educativo peruano de garantizar la educación de calidad para los niños de 0 a 5 años de edad, su importancia radica en la gran responsabilidad que asume de conducir el proceso de desarrollo del niño de manera ordenada y correcta en el período de vida más crítico desde el nacimiento hasta los seis años.

- c. **Aprendizaje.** Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. (Aurelio, 1999)
- d. **Aprendizaje Significativo.** Es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación de la nueva información y las ideas del estudiante. El aprendizaje significativo o relevante es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida; este tipo de aprendizaje va más allá de la memorización, ingresando al campo de la comprensión, aplicación, síntesis y evaluación. Dicho de otra forma, el aprendizaje debe tener un significado real y útil para el estudiante.
- e. **Competencia.** “La capacidad de realizar una tarea o de finalizar algo con éxito”. Pone en juego la noción de ‘capacidad’, que se refiere tanto al nivel general de inteligencia de alguien como a la cualidad o destreza que tiene esa persona para hacer una cosa particular. (Godino, 2004)
- f. **Enseñanza:** Una enseñanza efectiva requiere que los estudiantes comprendan lo que conocen y lo que necesitan aprender y por tanto se plantea el desafío de apoyarles para aprender bien los nuevos conocimientos. (Godino, 2004). Es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de tres elementos: un profesor o docente, uno o varios estudiantes o docentes y el objeto de conocimiento;

el docente transmite su conocimiento a los estudiantes a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo.

- g. Estrategia:** Son los procedimientos que se ponen en marcha para concretar y lograr las capacidades propuestas en los objetivos de aprendizaje. La estrategia facilita la adquisición de aprendizajes de una manera eficaz por lo que se logra un aprendizaje significativo.
- h. Lúdica:** La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.
- i. Matemática:** es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones. Esto quiere decir que las matemáticas trabajan con números, símbolos, figuras geométricas.
- j. Observación:** es la acción de observar, de mirar detenidamente. Acto intencional y sistemático de fijarse en el comportamiento de un niño o de varios en un contexto.
- k. Juego:** el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de Investigación

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

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del Proceso de la Investigación Acción

Objetivo General

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la 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, Porconcillo Alto, Cajamarca 2016; utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión.

Objetivos Específicos

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica, en lo referente a la aplicación de actividades lúdicas, a través de procesos autorreflexivos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con actividades lúdicas en el área de matemática.
- 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.

4.2.2. Objetivos de la Propuesta Pedagógica

Objetivo General

Aplicar 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, Porconcillo Alto, UGEL Cajamarca, 2016.

Objetivos Específicos

- a) Aplicar el juego cognitivo para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto.
- b) Emplear el juego motriz para desarrollar competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto.

- c) Usar el juego simbólico en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto.

4.3. Hipótesis de Acción

La aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

4.4. Beneficiarios de la Propuesta Innovadora

Los beneficiarios de la presente propuesta innovadora fueron la docente de la investigación, porque me permitió mejorar mi práctica pedagógica al desarrollar actividades lúdicas con los niños, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de matemática; favoreciendo al logro de los aprendizajes esperados y los 11 estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901 del centro poblado de Porconcillo Alto, del distrito y provincia de Cajamarca, quienes luego de la aplicación de la nueva propuesta pedagógica lograron aprendizajes significativos en cuanto al desarrollo de sus habilidades matemáticas. Así mismo. También a los docentes del nivel inicial y primaria, ya que por medio del juego mejoraran el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, lo cual ayudará al logro de los aprendizajes esperados en sus estudiantes.

4.5. Población y Muestra de la investigación

Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el proceso de la deconstrucción como en la reconstrucción.

Muestra

Registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción.

4.6. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron para la **enseñanza - acción** fueron: diarios de campo, listas de cotejo para evaluar el diseño de la sesión, instrumento de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia, diarios reflexivos de la aplicación de la estrategia y las sesiones de aprendizaje. Así mismo los instrumentos para **el aprendizaje-resultados** fueron: La lista de cotejo de entrada y salida, la ficha de evaluación para ver el nivel de logro de los aprendizajes.

4.6.1. Diarios de campo (10): Es un instrumento utilizado (para los investigadores) para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. Es un instrumento de recolección de información que nos permite en la deconstrucción registrar el desarrollo de la actividad pedagógica de manera crítica y reflexiva, Es necesario realizar un registro detallado para poder identificar las situaciones recurrentes, en la cual debemos tomar en cuenta las fortalezas y debilidades. Esto permite ver el problema pedagógico y a partir de ello hacer una investigación.

4.6.2. Sesiones de aprendizaje (10): Es el conjunto de estrategias de aprendizaje que la docente diseña y organiza considerando los procesos cognitivos motores, además de los procesos pedagógicos y didácticas orientados al logro de los aprendizajes previstos.

4.6.3. Lista de cotejo para evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje (10): Es un instrumento descriptivo diseñado con la finalidad de evaluar el diseño de la sesión de aprendizaje, en el cual se tiene en cuenta la coherencia en la secuencia didáctica en función a los procesos pedagógicos didácticos y a una secuencia metodológica pertinente con la estrategia a emplear para la aplicación de la Propuesta Pedagógica. En la cual se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica.

4.6.4. Instrumento de autoevaluación para evaluar la aplicación de la estrategia (10): Es un instrumento descriptivo de autoevaluación útil para evaluar las conductas observables en la docente, en la cual vamos a realizar un reflexión personal sobre la aplicación de las actividades

lúdicas para desarrollar las habilidades matemáticas en los niños durante las sesiones de aprendizaje, para lo cual se ha dado una valoración considerando el SI o NO según las actitudes presentadas por la docente permitiendo una mejor valoración a las conductas observables.

4.6.5. Diarios reflexivos para evaluar la aplicación de la estrategia (10):

Es un instrumento que ayuda a la reflexión sobre el propio quehacer educativo y sobre todo evidenciar si verdaderamente durante la aplicación de la propuesta pedagógica hemos seguidos los procesos establecidos.

4.6.6. Lista de cotejo de entrada y salida para evaluar el nivel de logro de los aprendizajes en los estudiantes:

Es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar el aprendizaje esperado por medio de los indicadores, permitiendo determinar la conducta observable en el niño. Durante la evaluación de entrada se evalúa en el niño el nivel de logro alcanzado antes de ser aplicada la propuesta pedagógica y en la evaluación de salida se evalúa el nivel de logro alcanzado luego de ser aplicada la propuesta pedagógica registrando las conductas observables a través de un SI (logrado) o un NO (no logrado), luego de la cual se realiza la interpretación teniendo en cuenta el porcentaje de los ítems, permitiendo tener una idea clara de la situación en que se encuentra el grupo de niños.

4.6.7. Ficha de evaluación para evaluar el proceso de aprendizaje (10):

Es un instrumento de evaluación que permite recoger el logro de aprendizajes esperados; su diseño es un cuadro de doble entrada con el número de orden de los niños, descripción de la capacidad, indicadores e ítems marcando el calificativo sea A, B o C dependiendo del nivel de logro de los aprendizajes de los niños.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del Plan de Acción

Matriz N° 01: Del plan de acción

HIPOTESIS DE ACCION														
La aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje los estudiante 5 años de edad de la I.E.I. N° 901-Porconcillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.														
ACCION	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA											
			2016										2017	
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F
La aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente	Bibliografía	X	X	X	X	X							
ACTIVIDADES DE ACCION														
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador Docente Acompañante	Fuentes de información Fichas	X	X	X	X	X	X	X					
2. Diseño de las sesiones de aprendizaje.	Docente Acompañante	Rutas de aprendizaje Propuesta pedagógica	X	X										
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Rutas de aprendizaje	X	X										
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Rutas de aprendizaje Lista de cotejo del diseño de sesiones	X	X										
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente	Rutas de aprendizaje Sesiones de aprendizaje	X	X	X									
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente Acompañante	Rutas de aprendizaje Guía de evaluación	X	X										
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Docente Facilitador	Rutas de aprendizaje Guía de evaluación	X	X										
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente	cha de autoevaluación Sesiones de aprendizaje	X	X	X	X								
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente Acompañante	Lista de cotejo de entrada- salida Ficha de evaluación de los niños Ficha de autoevaluación					X	X						
10. Redacción del informe y entrega preliminar.	Facilitador Docente Acompañante	Informe Final					X	X			X			
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador Docente Acompañante	Informe Final									X	X	X	X
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente Acompañante	Papelotes									X			

5.2. Matriz de Evaluación

5.2.1 Matriz N° 02: De las acciones

Hipótesis de Acción		
La aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Porconcillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.		
Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de Verificación
La aplicación de actividades lúdicas.	<p>100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa, revisadas, aprobadas y ejecutadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dí las indicaciones claras y oportunas para la ejecución del juego. • Entregué los materiales oportunamente (plastilina, colores y plumones) para el desarrollo de la sesión de aprendizaje. • Permití que los niños observen y manipulen los útiles de nuestra aula. • Promoví la participación de los niños por medio del juego: “agrupamos los útiles de nuestra aula”. • Estimulé a los niños para que verbalicen lo que estaban realizando. • Permití que los niños durante el juego se desenvuelvan con autonomía. • Permití que el juego ejecutado logre el propósito de agrupar los útiles escolares de acuerdo a su uso. • Promoví en los niños a que agrupen los útiles escolares de acuerdo a su uso. • Brindé confianza a los niños expresándoles frases alentadoras. 	<p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Diarios reflexivos.</p> <p>Ficha de evaluación del desarrollo de la sesión.</p>
Comunicación de los resultados a la familia, director y comunidad.	Participación de los padres de familia, profesores y autoridades de la comunidad de manera oportuna.	<p>Registro de asistencia P.F.</p> <p>Fotos</p> <p>Videos.</p>

5.2.2 Matriz N° 03: De los resultados

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS		
RESULTADOS	INDICADORES	FUENTES DE INFORMACIÓN
Desarrollar actividades lúdicas para mejorar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada • Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”. • Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar • Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño. • Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico. • Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos. • Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje. • Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”. • Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos. • Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después, ayer, hoy o mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales). 	<ul style="list-style-type: none"> • Rutas de aprendizaje. • Diseño Curricular Nacional. • Propuesta Pedagógica de Inicial. • Guía de evaluación. • Lista de cotejo (Entrada – Salida) • Fotos. • Ficha de evaluación. • Trabajos de los niños.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de Resultados y Tratamiento de la Información

Matriz N° 4: Análisis de Sesiones de Aprendizaje

Título de la Investigación: 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

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
SESIÓN N° 1 Jugamos a agrupar nuestros útiles escolares	Diálogo Formulación de preguntas	Estrategia del juego: agrupamos los útiles de nuestra aula Representación mediante el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2 Jugamos con nuestros amigos a comparar cantidades	Juego. Juego la reina manda Formulación de preguntas	Estrategia del juego : juego con mis materiales Manipulación y exploración del material. Promuevo la representación por medio del dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3 Participamos del juego carrera de obstáculos.	Sesión de títeres Diálogo Formulación de preguntas	Estrategia del juego: “La carrera de obstáculos” Manipulación y exploración del material. Promuevo la representación a través del dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4 Construimos nuestras series.	Canción “yo tengo una casita” Diálogo Formulación de preguntas	Diálogo Estrategia del juego: Carrera de trencitos Manipulación y exploración del material Promuevo la representación mediante el modelado con plastilina. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5 “Jugamos con los objetos de casita”.	Canción. Así es mi casita diálogo Formulación de preguntas	Estrategia del juego: Carrera de colores Manipulación y exploración del material Promuevo la representación mediante el modelado con plastilina y el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 6 Jugamos con las prendas de vestir de mi familia	Narración de un cuento Formulación de preguntas	Estrategia del juego: jugamos con las prendas de mi familia Manipulación y exploración de las prendas. Representación de juego mediante el dibujo Preguntas y verbalización	diálogo Metacognición a través de preguntas

SESIÓN N° 7 Jugamos a contar con los dados	Canción : mi jardincito Formulación de preguntas	Estrategia del juego: jugamos a contar con los dados. Promueve el dibujo. Preguntas y verbalización	Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8 Jugamos con el peso de los objetos	Sesión de títeres Formulación de preguntas	Estrategia del juego :se hunde o no se hunde Representación a través del dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 9 Contamos las herramientas de los trabajadores de la comunidad	Canción: a trabajar Formulación de preguntas	Estrategia del juego: ayudamos a nuestros trabajadores Representación mediante el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 10 Jugamos a lo que hace papá	Canción: con papito soy feliz Formulación de preguntas	Estrategia del juego: Así se asea papá Ordena imágenes Representa mediante el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN	En 08 sesiones predomina la técnica de la asamblea y de la pregunta	En las 10 sesiones predomina el juego, las preguntas y verbalización.	En las 10 sesiones se evidencia el diálogo y la metacognición .

Fuente: Sesiones de aprendizaje.

En la presente aplicación de la propuesta pedagógica, se observa que en el momento de inicio se ha empleado la estrategia de canciones en cinco sesiones, 02 sesiones con títeres, 01 sesión con cuento, 01 sesión con diálogo y 01 juego en el inicio de la sesión, respecto al momento de desarrollo predomina la estrategia del juego en las 10 sesiones aprendizaje y en lo que corresponde al momento de cierre se aplicó la estrategia de diálogo y la metacognición. Esto me permitió verificar que la aplicación de actividades lúdicas facilitó desarrollar el pensamiento matemático en los estudiantes de 5 años y logro de los aprendizajes esperados.

En el presente trabajo de investigación se observó que los niños al realizar los juegos simbólicos, desarrollaron su habilidad de razonar, lo cual les facilitó formar preconceptos matemáticos, con lo referente a Lozano (2010) afirma que el estadio preoperacional (2-7años) es la edad en donde la habilidad más destacada pasa por el razonamiento transductivo, esto significa que sencillamente los niños razonan, pero sin el alcance inductivo ni deductivo, sino 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, quienes lo hacen para ir de compras, a partir de una situación similar siempre asocian que cuando se peinan será para salir de compras. Otra

particularidad de este periodo está asignada por el juego simbólico y las conductas egocéntricas. En síntesis en este periodo se evidencia uso de los símbolos y de la adquisición del lenguaje y así mismo los resultados corroboran con lo expuesto por Piaget que el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificar la realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña.

En el trabajo se evidenció que la aplicación de actividades lúdicas en los niños de 5 años facilitó desarrollar su razonamiento mediante la adquisición del lenguaje, considerando los procesos de desarrollo evolutivo del niño, para que puedan realizar la asimilación de los preconceptos, al participar de los diferentes juegos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, lo cual permitió mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa en situaciones de cantidad; logrando así aprendizajes significativos en los estudiantes.

Matriz N° 5: Aplicación de la estrategia de la investigación acción

Título: 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.

Sesiones	Actividades Lúdicas										Total		%		
	Ítems														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Sí	No	Sí	No	
1	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	7	3	70	30	
2	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20	
3	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10	
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10	
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10	
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0	
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0	
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0	
9	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	8	2	80	20	
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10	
Total f	Si	10	9	10	10	10	6	6	10	9	10				
	No	0	1	0	0	0	4	4	0	1	1				
%	Si	100	90	100	100	100	60	60	100	90	100				
	No	0	10	0	0	0	40	40	0	10	0				

Fuente: Instrumento de autoevaluación de la aplicación de la estrategia

En esta matriz se puede observar que las sesiones de aprendizaje se desarrollaron satisfactoriamente en los estudiantes, a través de la aplicación de actividades lúdicas pertinentes, permitiendo así el logro de la mayoría de los indicadores y algunos de los indicadores propuestos no se logró eficazmente. Esto indica que la aplicación de las actividades lúdicas en las 10 sesiones de aprendizaje se cumplió como se ha planificado, permitiendo lograr los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901- Porconcillo Alto.

TABLA N° 01: Resultados de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca

Sesiones		Porcentaje	Frecuencia		Porcentaje	
			SI	NO	SI %	NO %
1			7	3	70	30
2			8	2	80	20
3			9	1	90	10
4			9	1	90	10
5			9	1	90	10
6			10	0	100	0
7			10	0	100	0
8			10	0	100	0
9			8	2	80	20
10			9	1	90	10
f	SI		8,9			
	NO			1,1		
%	SI %				89	11
	NO%				11	89

Fuente: Matriz N° 05

En esta tabla se puede observar que las sesiones de aprendizaje se desarrollaron satisfactoriamente en los estudiantes, ya que la aplicación de actividades lúdicas que se emplearon fueron las pertinentes, permitiendo así el logro de los indicadores en un 89% y sólo el 11% de los indicadores propuestos no se logró eficazmente. Esto indica que la aplicación de las actividades lúdicas en las 10 sesiones de aprendizaje se cumplió como se ha planificado. Esto permitió ver las ventaja de los juegos ejecutados con los estudiantes en las diferentes actividades, les entusiasmo mucho y fueron de su interés; facilitándoles a que puedan expresarse con más confianza y autonomía dentro del grupo y así mismo desarrollar sus habilidades y destrezas. Permitiendo lograr los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901- Porconcillo Alto.

En el presente trabajo de investigación se pudo observar que los niños durante la ejecución de los juegos expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen y los confrontan con los de sus compañeros. Estos resultados se puede contrastar con

lo que afirma Kaczmarzyk (2007) que es imprescindible tener en cuenta que el juego no es algo que el niño realice “naturalmente”; es decir, no es una capacidad natural sino una capacidad innata. Por lo tanto, para que esa capacidad se desarrolle es necesario un otro que le dé sentido a ciertas acciones que el niño pequeño realiza espontáneamente. Si bien la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen y por otro lado el MED (2008) manifiesta que: los niños, al jugar, aprenden; es decir cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva, transforma el mundo que lo rodea: en esto consiste el aprendizaje.

En esta investigación se demuestra que la aplicación de actividades lúdicas (juegos motrices, cognitivos y simbólicos) en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años, permitió que ellos expresen sus ideas acerca de lo aprendido en el juego. Esto me conlleva a decir que los niños al realizar juegos cognitivos, simbólicos y motrices de manera individual o grupal actúan, exploran, desarrollan su creatividad y establecen vínculos con los demás, el cual favorece de manera eficiente mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Matriz N° 6: Análisis de Diarios Reflexivos

Título: 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.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Se seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTAS 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿Cuales?	PREGUNTA 3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, porque los acuerdos no fueron bien establecidos.	Sí, porque no se establecieron bien las reglas del juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Establecer los acuerdos de convivencia aula.
2	No, porque los pasos de la estrategia planificada.	Sí, porque no se establecieron bien las reglas del juego.	Sí, porque los materiales estuvieron de acuerdo al nivel de los niños	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica	Planificar adecuadamente el tiempo.
3	Sí, porque mis niños desarrollaron corresponde.	No, porque se cumplieron los acuerdos.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Dosificar bien el tiempo.
4	Sí, porque mis niños desarrollaron corresponde.	No, porque se cumplieron los acuerdos.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Establecer con claridad los pasos del juego.
5	Sí, porque mis niños cumplieron los pasos del juego.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Prepararme un poco más en el manejo de estrategias.

6	Sí, porque mis niños desarrollaron el juego como corresponde.	No, porque seguí la estrategia planificada.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Establecer con claridad los pasos del juego.
7	Sí, porque mis niños desarrollaron el juego como lo he planificado.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para la edad de los niños.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Planificar adecuadamente el tiempo.
8	Sí, porque se aplicó la estrategia del juego en forma adecuada.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron de su interés de los estudiantes.	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Establecer con claridad los pasos del juego.
9	Sí, porque se aplicó la estrategia del juego en forma adecuada.	No, porque seguí la estrategia planificada.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Planificar adecuadamente el tiempo.
10	Sí, porque se aplicó la estrategia del juego en forma adecuada.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para la edad de los niños.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro de las actividades planificadas.	Planificar adecuadamente el tiempo.
SISTEMATIZACIÓN	Se evidencia que en 08 sesiones se siguió los pasos de la estrategia aplicada durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y solo 02 sesiones no se lograron.	Solo tuve dificultad de la estrategia en 2 sesiones y en 8 S.A. se desarrolló de manera adecuada el juego.	Los materiales empleados en las sesiones de aprendizaje fueron los adecuados.	En todas las sesiones de aprendizaje se aplicó instrumentos de evaluación de acuerdo al propósito de las sesiones e indicadores	

Fuente: Diarios reflexivos.

En esta matriz se puede observar que al ejecutar las sesiones de aprendizaje con los estudiantes, aplicando actividades lúdicas (juegos simbólicos, cognitivos y motrices) como estrategia para mejorar mi práctica pedagógica tuve resultados eficientes, porque en 08 sesiones se evidencia que se siguieron los pasos como se planifiqué y solo 02 sesiones hubo deficiencias en su ejecución. En cuanto al uso de los materiales se muestra que fueron pertinentes para cada juego y edad de los niños y refiriéndonos a la evaluación se puede decir que se aplicó instrumentos de acuerdo al propósito (aprendizajes esperados) de cada sesión de aprendizaje. Esto nos indica que es muy importante en el nivel inicial desarrollar las sesiones de aprendizaje de matemática mediante juegos porque durante su participación pueden elaborar sus hipótesis y plantear soluciones a sus problemas presentados. Los juegos permiten familiarizar a los estudiantes con las operaciones que se quieren enseñar, las actividades lúdicas facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes significativos en los niños.

Al desarrollar los juegos con los niños de 5 años se puede ver que es muy importante orientarlos, porque así ellos han podido descubrir otras reglas de juego y así alcanzar el objetivo propuesto, logrando así de manera más eficiente los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Según Dienes (citado en Beyer (2013)) manifiesta que a cada grupo de estudiantes se entregará materiales para que los exploren, los manipulen y jueguen libremente. También se permitirá conocer el nombre de los diferentes juegos (se detallará en la secuencia didáctica para la realización de los juegos). Al momento de manipularlos descubrirán sus características, propiedades, utilización, etc. Se sugerirá algunas restricciones en la utilización de los juegos, para ir despertando la curiosidad y la creatividad en los estudiantes. En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los niños desarrollaremos la verbalización mediante la descripción de los materiales (estructurado y no estructurado), realizándolo frente a todos sus compañeros. Con el mismo material que emplearon utilizarán reglas de juego que ellos mismos crearán y otros que se les sugiera. Estas reglas podrán ser modificadas involuntariamente, pero será necesario explicarles las reglas que estén empleando, en vez de obligarles a emplear las reglas sugeridas previamente. Fomentaremos las correcciones entre ellos de presentarse alguna discusión.

La investigación demuestra que la aplicación de la propuesta pedagógica en el área de matemática a través de juegos facilitó el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en

los estudiantes de acuerdo a lo planificado, el niño al explorar, manipular y jugar libremente con los materiales entregados para cada juego, siguiendo una secuencia didáctica orientada por la docente.

Durante la ejecución de los juegos cognitivos, simbólicos y motrices haciendo algunas restricciones de los materiales y creando nuevas reglas de juego, el cual despertó la curiosidad y creatividad de los niños para poder solucionar las dificultades presentadas en el juego y poder construir los nuevos aprendizajes; para ello es importante elaborar la planificación de las sesiones de aprendizaje de manera oportuna y adecuada; luego para su aplicación es necesario elaborar un diario reflexivo, el cual permite ver si se ha logrado eficientemente tal indicador o que dificultades se presentaron en el desarrollo de la práctica pedagógica y tomar decisiones oportunas para mejorar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje mediante los juegos.

Considerando que los juegos son de mucha utilidad en la labor pedagógica diaria, porque facilita al docente ver si se ha logrado eficientemente tal indicador previsto o que dificultades se presentaron en su desarrollo. Para ello es necesario hacer uso del diario reflexivo, ya que nos ayuda a mejorar nuestra práctica pedagógica.

Matriz N° 07: Procesamiento de las Evaluaciones de Entrada y Salida

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.

Hipótesis de Acción: La aplicación de Actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901, Porconillo Alto, favoreció significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área: matemática

Edad: 5 años

Comp.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentajes de las evaluaciones de entrada y salida				
Capacidades	Comunica y expresa ideas matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas		Comunica y expresa ideas matemáticas																
	Agrupar los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”.		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico.		Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje		Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que” o “este pesa menos que”.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos		Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después”, con apoyo concreto o imágenes de acciones(tarjetas de secuencias										
Indicador																													
	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	
N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	SI - NO	
1	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	0	10	4	6	0	100	40	60	
2	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	0	10	7	3	0	100	70	30	
3	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	0	10	6	4	0	100	60	40	
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0	
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	0	10	9	1	0	100	90	10	

6	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	80	100	0
9	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	0	10	9	1	0	100	90	10
10	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	100	100	0
11	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0
Total frecuencia	SI	1	8	11	10	0	10	0	9	1	10	0	11	2	10	0	8	0	8	0	9									
	NO	10	3	0	1	11	1	11	2	10	1	11	0	9	1	11	3	11	3	11	2									
Porcentaje Total	NO	9	72.7	0	90.9	0	90.9	0	81.8	9.1	90.9	0	100	18.2	90.9	0	72.7	0	72.7	0	81.8									
	SI	91	27.3	100	9.1	100	9.1	100	18.2	90.9	9.1	100	0	81.8	9.1	100	27.3	100	27.3	100	18.2									

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901

Esta matriz nos muestra los resultados del logro de indicadores de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de 5 años antes de la aplicación de la nueva propuesta pedagógica, en los cuales se evidencia que los niños no tenían nociones básicas de matemática. En cuanto se refiere a lista de cotejo de salida los resultados son satisfactorios porque la mayoría de los estudiantes han logrado indicadores propuestos, esto indica que la aplicación de actividades lúdicas se desarrolló adecuadamente facilitando a los niños y niñas a adquirir las nociones básicas de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

TABLA N° 02: Resultados de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto

Indicadores	Frecuencia Entrada		frecuencia Salida		PORCENTAJE ENTRADA		PORCENTAJE SALIDA	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	0	10	4	6	0	100	40	60
2	0	10	7	3	0	100	70	30
3	0	10	6	4	0	100	60	40
4	0	10	10	0	0	100	100	0
5	0	10	9	1	0	100	90	10
6	0	10	10	0	0	100	100	0
7	0	10	10	0	0	100	100	0
8	2	8	10	0	20	80	100	0
9	0	10	9	1	0	100	90	10
10	2	8	10	0	20	80	100	0
11	0	10	10	0	0	100	100	0
f	SI	0.4=0		9				
	NO		10		1			
%	SI					4		86
	NO						96	14

Fuente: Matriz N° 07

En esta tabla se procede a explicar los resultados alcanzados en la lista de cotejo de salida. En la entrada los resultados obtenidos no son favorables porque en la mayoría de los estudiantes no se logró los aprendizajes esperados (96%) y 4% de los estudiantes si tenían alguna noción sobre algunos conocimientos del área de matemática. Pero en la lista de cotejo de salida los resultados son satisfactorios porque el 86% de los niños alcanzaron los aprendizajes esperados, es decir el nivel logrado; y sólo un 14 % de ellos no alcanzaron lograr los indicadores previstos en el plan da acción encontrándose en el nivel proceso, lo cual indica que hubo un poco de deficiencia de la estrategia aplicada en algunos niños.

Esto es una muestra de que la aplicación de actividades lúdicas con los niños de 5 años, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje favoreció significativamente a mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa

matemáticamente en situaciones de cantidad, logrando en los estudiantes aprendizajes significativos que les sirva para su vida futura.

Al contrastar las ideas del (MED, 2015) sobre la competencia “actuar y pensar en situaciones de cantidad” en el II ciclo, implica que los niños hagan matemática al resolver problemas aditivos simples con acciones de agregar o quitar, comunique sus ideas matemáticas con respecto al significado del número y las operaciones empleando lenguaje matemático, es decir desarrolle nociones básicas, como la clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia, etc. usando expresiones como: muchos, pocos, ninguno o más que, menos que, etc. al comparar cantidades, use diferentes estrategias de conteo con cantidades hasta 10 y razone y argumente explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema. Frente a esto se puede afirmar que para lograr el enfoque de resolución de problemas en los niveles de educación básica regular se tiene que enseñar la matemática partir de una situación real, donde el estudiante pondrá a prueba sus habilidades intelectuales para dar solución a dicho problema y así podrán enfrentarse a situaciones más complejas en su vida futura.

En mi práctica pedagógica se evidencia que compartir con los niños situaciones reales, facilita a que puedan adquirir con mayor facilidad las nociones matemáticas.

TABLA N° 3: Resultados de logro de los indicadores de la evaluación de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto

Indicadores	Frecuencia Entrada		Frecuencia Salida		Porcentaje Entrada		Porcentaje Salida	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	1	10	8	3	9	91	73	27
2	0	11	10	1	0	100	91	9
3	0	11	10	1	0	100	91	9
4	0	11	9	2	0	100	82	18
5	1	10	10	1	9	91	91	9
6	0	11	11	0	0	100	100	0
7	2	9	10	1	18	82	91	9
8	0	11	8	3	0	100	73	27
9	0	11	8	3	0	100	73	27
10	0	11	9	2	0	100	82	18
f	SI	1		9		4		85
	NO		10		1		96	15
%	SI	0		90		4		85
	NO		100		10		96	15

Fuente: Matriz N° 07

Esta tabla nos muestra los resultados logrados en cada uno de los indicadores en la evaluación de entrada y salida, en la evaluación de entrada se puede apreciar que el 96% de los estudiantes no lograron los indicadores previstos y solo lo lograron un 4% de ellos. Con respecto a la evaluación de salida se puede afirmar que el 85% de los indicadores se logró porque las sesiones de aprendizaje se desarrollaron satisfactoriamente con la aplicación de diferentes juegos, los cuales permitieron a los niños vivenciar, representar y hasta simbolizar los conocimientos adquiridos. La aplicación de juegos cognitivos, simbólicos y motores en los niños de 5 años es importante porque nos permite preparar a los estudiantes dentro de una cultura matemática, ya que para integrarse a una sociedad democrática necesitamos de habilidades y conceptos matemáticos para poder comprender, modificar hechos y situaciones del mundo que nos rodea, así mismo se puede evidenciar que un 15% de los indicadores necesitan ser trabajados porque los niños se encuentran en proceso de alcanzar el nivel de logro, el cual demuestra que hubo algunas deficiencias en la aplicación de juegos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Al corroborar el juego en el aprendizaje de las matemáticas el MED(2015) manifiesta que el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos y por otro lado Vygotsky citado en Castañeda y Mateus (2011) afirma que el juego crea una zona de desarrollo potencial en el niño. En él, el niño se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. Estas dos posturas, coinciden en la relación que existe entre juego y desarrollo, dado que se promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, se estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas. Por consiguiente, el juego es el medio por el cual se potencializan distintas capacidades, es decir, cuando los infantes juegan se sienten libres, autónomos seguros y capaces de hacer de todo, por ello es que a través de esta actividad experimentan distintas situaciones cognitivas, procesuales y actitudinales.

En el trabajo de investigación se observó que los niños de 5 años al experimentar juegos motores, simbólicos y cognitivos se sienten estimulados para la adquisición de conceptos matemáticos. Esto permitió el logro de los indicadores de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Durante la ejecución de los diferentes juegos fue necesario el acompañamiento de un adulto de acuerdo a su desarrollo, el cual facilitó a los niños a construir nuevos aprendizajes y por ende lograr los aprendizajes esperados del área. Así mismo puedo afirmar que los juegos tienen que ser planificados de acuerdo al desarrollo del niño, para que participen de ellos de manera libre, autónoma y segura; logrando desarrollar así habilidades matemáticas y desenvolverse frente a situaciones difíciles de su vida.

Matriz N° 08: Procesamiento del Nivel de Logro del Aprendizaje, por Indicador y Sesión.

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.

Hipótesis de Acción: La aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes 5 años de la I.E.I.N° 901, Poroncillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área: matemática

Edad: 5 años

Comp.	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										
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas															Razona y Argumenta generando ideas matemáticas								Comunica y representa ideas matemáticas												
Indicador	Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”.			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos e la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico			Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje			Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que” o “este pesa menos que.					Realiza representaciones de cantidades hasta diez, con material concreto y dibujos.			Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después, con apoyo concreto o imágenes de acciones”(tarjetas de secuencias						
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											
Sesión	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
1	7	4	0																												7	4	0	64	36	0
2				7	4	0																									7	4	0	64	36	0
3							9	2	0																						9	2	0	82	18	0
4										7	4	0																			7	4	0	64	36	0

TABLA N° 4: Resultados del nivel de logro por sesión de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto

Indicadores	Frecuencia			Porcentaje (%)		
	A	B	C	A	B	C
1	7	4	0	64	36	0
2	7	4	0	64	36	0
3	9	2	0	82	18	0
4	7	4	0	64	36	0
5	9	2	0	82	18	0
6	8	3	0	73	27	0
7	8	3	0	73	27	0
8	9	2	0	82	18	0
9	8	2	1	73	18	9
10	8	3	0	73	27	0
f	A	7				
	B	2				
	C	0				
%	A	64				
	B	36				
	C					

Fuente: Matriz N° 08

En esta tabla se observa que un 36% de los estudiantes no llegaron al nivel de logro previsto, quedándose en el nivel de proceso quienes necesitan ser atendidos para alcanzar el nivel de logro satisfactorio y se puede evidenciar que un 64% de los estudiantes han logrado el nivel de logro de cada uno de los indicadores de las sesiones de aprendizaje a través de aplicación de actividades lúdicas en desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Lo importante es que los niños de 5 años, a través del juego no solo aprendieron cosas por placer, sino que mediante él lograron desarrollar habilidades matemáticas y a construir nociones básicas; que posteriormente podrán en aplicarlos en la solución situaciones reales.

En el presente trabajo de investigación se observó el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los niños de 5 años mediante juegos, les permite buscar diversos caminos para solucionar los problemas presentados, al corroborar las ideas con el MED.(2015) nos afirma que 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. Puedo afirmar que la aplicación de actividades lúdicas favoreció para mejorar mi práctica pedagógica, en el desarrollando de las sesiones de aprendizaje a través de los juegos y estos permitieron a que los niños vivencien situaciones reales, buscando diversos caminos para solucionar los problemas. Además me conllevó al logro de los indicadores de cada sesión de aprendizaje y a mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, facilitando el logro de aprendizajes significativos de acuerdo al enfoque de resolución de problemas.

6.2. Triangulación

Triangulación de información sobre como aprenden los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 901- Porconcillo Alto.

Instrumento de autoevaluación de la aplicación de estrategia (Tabla 1)	Lista de cotejo de entrada y salida (Tabla 2)	Ficha de evaluación (Tabla 4)	Conclusiones
<p>El instrumento nos indica los resultados de evaluación al aplicar actividades lúdicas, en la cual se evidencia que el 89% de los estudiantes lograron los aprendizajes esperados y un 11% de ellos no lograron desarrollar eficientemente los juegos planificados. En el cual se ha observado grandes beneficios en el proceso de enseñanza – aprendizaje logrando cumplir la planificación en la propuesta pedagógica (en las sesiones de aprendizaje).</p>	<p>Los resultados de esta tabla nos indica que los niños y niñas, luego de realizar los diferentes juegos planificados en las sesiones de aprendizaje, permitió que la mayoría de los niños alcanzaron el nivel de logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad y en la lista de cotejo de entrada se observó que solo el 4% (2) de los niños lograron alcanzar los aprendizajes esperados. Esto implica que en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje es muy importante ejecutar juegos de acuerdo a su edad de los niños, porque les permite socializar y aprender a respetar las reglas, el cual les facilita desarrollar las habilidades matemáticas.</p>	<p>En esta tabla se evidencia el nivel de logro alcanzado de cada uno de los indicadores de las sesiones de aprendizaje como producto de las actividades lúdicas ejecutadas por los niños en la que se registró una calificación literal de A (logro previsto) en la mayoría de ellos (64%) y en el 36% de los indicadores no se lograron desarrollar eficientemente, por lo que las acciones planificadas en las sesiones de aprendizaje no fueron las adecuadas, en la cual se puede decir que estos niños se encuentran en el nivel de proceso. Esto indica que los juegos aplicados en las sesiones de aprendizaje influenciaron satisfactoriamente en los niños y niñas facilitando lograr los aprendizajes esperados.</p>	<p>La aplicación de las actividades lúdicas es pertinente desarrollarlo con los niños de 5 años para lograr satisfactoriamente el nivel de logro de las habilidades matemáticas en el nivel inicial. Se afirma que por medio de los resultados de la ficha de evaluación se obtuvo grandes beneficios en el proceso de enseñanza – aprendizaje porque sirve para medir el nivel de logro de los indicadores de cada sesión de aprendizaje de acuerdo a las conductas observadas en los estudiantes; lo que implica realizar una evaluación progresiva. Así mismo se verifica que la ejecución de juegos cognitivos, motrices y simbólicos con los niños y niñas de inicial permite obtener resultados favorables reflejados en el logro de indicadores de la lista de cotejo de salida. Esto nos indica que los instrumentos aplicados me han conducido a construir aprendizajes significativos en los niños y niñas.</p>

Fuente: Tabla N° 01, 02 y 04

6.3. Lecciones aprendidas

Durante la aplicación de actividades lúdicas en mi práctica pedagógica me di cuenta de que el juego ayuda al niño a socializarse, tener seguridad, respetar a los demás, solucionar problemas y a expresarse matemáticamente facilitando así la construcción de las nociones básicas de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, estos conocimientos le sirvieron para que pueda solucionar algunos problemas de la vida cotidiana. El juego como dice Vygotsky es el medio por el cual se potencializan distintas capacidades, es decir, cuando los infantes juegan se sienten libres, autónomos, seguros y capaces de hacer todo, por ello es que a través de esta actividad experimentan distintas situaciones cognitivas, procesuales y actitudinales.

Durante mi práctica pedagógica pude evidenciar que al desarrollar las sesiones de aprendizaje utilizando el juego en los niños me ha permitido que los niños se integren cada vez más para lograr su objetivo en las diferentes actividades planificadas. Los niños y las niñas al vivenciar los diferentes juegos de manera individual o grupal, han establecido sus reglas facultándoles desenvolverse con autonomía y seguridad; gracias al clima de confianza que la docente les brindó, los niños han construido con más facilidad las nociones matemáticas. Esta acción está sustentada por Piaget quien menciona que el niño durante el juego realiza movimientos tales como lanzar, ordenar bloques, brincar la cuerda, representar algo, luego el juego es una realidad que sirve para llenar sus necesidades. En las etapas avanzadas de desarrollo, el juego continúa siendo adaptado a la realidad. Comienzan a efectuar juegos con reglas. Juegos-socio-dramáticos, de imitación y representaciones de personajes que son importantes actividades en la continua adaptación del niño a su medio.

Por otro lado siendo conocedores de que el nivel inicial es la base para el resto de los niveles de educación, según mi experiencia realizada puedo afirmar que para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas es muy importante desarrollar las sesiones de aprendizaje haciendo uso de material estructurado y no estructurado adecuado, los cuales permiten a los niños realizar experiencias concretas donde exploren, manipulen y jueguen libremente. Estas experiencias facilita a que los niños representen de manera

concreta y gráfica los preconceptos y así mismo los comuniquen haciendo uso de un lenguaje matemático. Dienes frente a los materiales y el juego menciona que a cada grupo de estudiantes se entregará materiales para que los exploren, los manipulen y jueguen libremente. También se permitirá conocer el nombre de los diferentes juegos. Al momento de manipularlos descubrirán sus características, propiedades y utilización. Se sugerirá algunas restricciones en la utilización de los juegos, para ir despertando la curiosidad y la creatividad en los estudiantes. En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los niños desarrollaremos la verbalización mediante la descripción de los materiales (estructurado y no estructurado), realizándolo frente a todos sus compañeros.

Por último manifiesto que al aplicar actividades lúdicas con los niños de 5 años durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje me ha permitido mejorar mi práctica pedagógica, porque ayudaron a los estudiantes a lograr aprendizajes significativos y lo cual nos conlleva a seguir constantemente desarrollando dichas actividades, haciendo del juego una actividad placentera que los conduzca a la solución de problemas experimentando situaciones cognitivas. Así mismo sugiero que en el proceso de enseñanza – aprendizaje se apliquen actividades lúdicas como estrategia metodológica, porque ayuda a conducir y mejorar la práctica docente.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en General
<p>Dos talleres con los padres de familia.</p> <p>Reunión con docentes y padres de familia</p> <p>Juegos con niños y padres</p>	<p>Se evidenció que los niños aprendieron a socializarse y a actuar con autonomía en la solución de los problemas sobre el juego realizado.</p> <p>Los niños al ejecutar los juegos se observaron que se expresan usando un lenguaje matemático.</p> <p>Se observó que los estudiantes al ejecutar los juegos desarrollan su imaginación y creatividad para lograr su objetivo.</p>	<p>Se mostró diapositivas sobre la importancia del juego en la educación de los niños.</p> <p>Se elaboró diapositivas para dar a conocer los padres que en propuesta aplicada se obtuvo resultados eficientes.</p> <p>Se les presento videos de las sesiones de aprendizaje desarrolladas con sus hijos aplicando los juegos.</p> <p>Los padres observaron cómo sus niños aprenden las nociones básicas a través del juego.</p> <p>Los padres evidenciaron como los niños actúan con autonomía durante le ejecución del juego.</p>	<p>Se presentó a los docentes las diapositivas y videos sobre la propuesta pedagógica aplicada en los niños de educación inicial.</p> <p>Se les informo que es muy importante realizar juegos con los niños, considerando los materiales de acuerdo a su edad, porque nos permite desarrollar las sesiones de aprendizaje de manera adecuada.</p> <p>Se explicó a los docentes que la aplicación de juegos facilita al niño a que desarrolle su pensamiento matemático.</p> <p>Esta propuesta pedagógica se puede aplicar en las demás áreas, ya que nos ayuda a lograr aprendizajes significativos en los niños.</p>	<p>Se realizó una exposición para comunicarles acerca de la aplicación de la propuesta pedagógica aplicada con los niños y niñas de la I.E.I. N° 901</p> <p>Se les informó sobre la importancia de los juegos en nivel inicial, los cuales permiten que los niños se desenvuelvan con autonomía y seguridad ante cualquier dificultad que se les presente.</p> <p>Se les presento fotografías de las actividades realizadas con los niños.</p>

CONCLUSIONES

- La aplicación de actividades lúdicas permitió mejorar la conducción de mi práctica pedagógica en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.
- El empleo de los juegos cognitivos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años I.E.I.N° 901, permitió lograr aprendizajes significativos y mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación de juegos simbólicos permitió el desarrollo adecuado de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 901, Porconcillo Alto, logrando los aprendizajes esperados de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La propuesta pedagógica aplicada me ayudó a reflexionar sobre el propio quehacer educativo, permitiéndome corregir los errores durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del área de matemática y lograr aprendizajes significativos en los niños.
- El desarrollo de las sesiones de aprendizaje de matemática con los niños de 5 años, a través del juego motriz favoreció en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- La aplicación de actividades lúdicas con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 901, Porconcillo Alto; favoreció el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, permitiendo así lograr la mayoría de los indicadores del plan de acción.

SUGERENCIAS

- A los docentes del nivel inicial que desarrollen sus sesiones de aprendizaje aplicando actividades lúdicas porque permite mejorar la práctica pedagógica.
- Se sugiere a los docentes de aula actualizar su práctica pedagógica, investigando sobre la aplicación de juegos cognitivos, motrices y simbólicos en el nivel inicial, los cuales permiten lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.
- A los docentes y estudiantes de los últimos ciclos de Educación Superior a seguir realizando investigaciones sobre su práctica pedagógica en el aula, para mejorar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y lograr los desempeños de las competencias matemáticas.
- A los docentes del nivel inicial desarrollar sus sesiones de aprendizaje mediante actividades lúdicas, porque facilitan el logro de los aprendizajes esperados.
- A los docentes de inicial que deben diseñar sus sesiones de aprendizaje considerando los juegos cognitivos, motores y simbólicos, porque favorece el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

REFERENCIAS

- Aurelio, A. (1999). *Diccionario Pedagógico*. Lima: Abedul.
- Beyer, W. (2013). Informe de Investigaciones Educativas. Dienes, Brousseau Y Alson: Contraste de tres visiones acerca del aprendizaje de las matemática. XXVII (2).
- Bravo, C., Márquez, H & Villarroel, F. (2013). Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica. *Revista digital Matemática, Educación e Internet* visita: 07-11-2015 http://tecdigital.tec.ac.cr/revistamatematica/ARTICULOS_V13N1_2012/RevistaDigitalBravo_V13_n1_2012/index.html. Venezuela.
- Castañeda, S & Mateus, L. (2011). *La lúdica y la resolución de problemas como estrategias didácticas para el desarrollo de competencias en la suma de dos dígitos en los niños del grado primero de educación básica primaria de la institución educativa normal superior de Florencia y Simón Bolívar*. (Tesis de licenciatura), Universidad de la Amazonia, Caquetá.
- Chamorro, C.(2005). *Didáctica de las matemáticas para Educación Infantil*. Madrid: PEARSON.
- Crisologo, J & Tobalino L. (2007). *Didáctica infantil, hoy*. Lima: Santillana Visitada en: <http://www.une.edu.pe/dev/di.pdf>. Fecha visitada: 23-09-2015
- Ferrero, L. (1991). *El juego y la matemática*. Madrid: La muralla.
- Gaulín, C. (2001). Tendencias Actuales de la Resolución de Problemas. *SIGMA N° 19*.
- Godino, J. (2004). *Didáctica de las Matemáticas para Maestros*. Granada: GAMI.
- ISFTIC. (S/f). Juego y desarrollo infantil. Recuperado de http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf. Uso educativo.
- Kaczmarzyk, P. & Lucena, M. (2007). Juego en el Nivel Inicial. *Circular N° 5 / 2007*. Buenos Aires. Recuperado de <http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2007/circular5.pdf>
- López, C. (2009). *Desarrollo del Pensamiento Matemático y su didáctica I*. Salamanca.

http://ocw.usal.es/eduCommons/ciencias-sociales-1/desarrollo-del-pensamiento-matematico-y-su-didactica-i/contenidos/2Tema_1.pdf

Lozano, A. (2010). *Conocimientos Pedagógicos para la practica Docente*. Lima: Rubiños.

Ministerio de Educación. (2008). *Guía de orientaciones Técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica*. Lima: Corporación Grafica Navarrete.

Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Lima: Metrocolor.

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Corporación Grafica Navarrete.

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial. Grafica técnica*. Lima.

Ministerio de Educación. (2013). *“Estrategias Metodológicas para el Desarrollo Curricular PROFOCOM*. La Paz, Bolivia. Visitado en: <http://www.minedu.gob.bo/phocadownload/curricula/5%20uf%20estrategias.pdf>
fecha visitada: 03-08-2015

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima: Metrocolor.

Rodríguez, G. (2007). Fróebel: El jardín dela infancia. Recuperado de <http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-de-filosofia/Froebel.pdf>

Silva, G. (2004) *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Lima: GRADE
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Peru/grade/20120828113351/eljuego.pdf>.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	SUSTENTO TEORICO	EVALUACION	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>Desconocimiento de actividades lúdicas para el desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática.</p> <p>¿Cómo debo aplicar actividades lúdicas para desarrollar de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca?</p>	<p><u>Objetivo General</u> Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática.</p> <p><u>Objetivos Específicos</u> Aplicar el juego cognitivo para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto. Emplear el juego motriz para desarrollar competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de</p>	<p>La aplicación de Actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 901- Porconcillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p>	<p>Actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>actividades lúdicas . Juego cognitivo . Juego motriz. . Juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organicé a los niños para realizar el juego, estableciendo normas ➤ Dí indicaciones claras y oportunas para la ejecución del juego. ➤ Entregué los materiales oportunamente (plastilina, colores y plumones) para el desarrollo la sesión de aprendizaje. ➤ Permití que los niños observen y manipulen de los útiles de nuestra aula. ➤ Promoví la participación de los niños por medio del juego: “agrupamos los útiles de nuestra aula”. ➤ Estimulé a los niños para que verbalicen lo que estaban realizando. ➤ Permití que los niños durante el juego se desenvuelvan con autonomía. ➤ Permití que el juego ejecutado logre el propósito de agrupar los útiles escolares de acuerdo a su uso. ➤ Promoví en los niños a que agrupen los útiles escolares de acuerdo a su uso. ➤ Brindé confianza a los niños expresándoles frases alentadoras. ➤ Las actividades lúdicas son pertinentes con las edades de los niños. <p>Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Los niños demuestran interés en la participación de juegos motrices. Los juegos simbólicos favorecen para que los niños construyan los conocimientos matemáticos.</p>	<p>Sesiones de aprendizaje.</p> <p>Rutas de aprendizaje</p> <p>Lista de cotejo. Instrumento de autoevaluación.</p>

	<p>cantidad con los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901- Porconcillo Alto.</p> <p>Usar el juego simbólico desarrollar competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad con los estudiantes de la I.E.I.N° 901- Porconcillo Alto.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada. • Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”. • Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar. • Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño. • Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico. • Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos. • Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje. • Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que” o “este pesa menos que”. • Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos. • Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después, , con apoyo concreto o imágenes de acciones(tarjetas de secuencias temporales) 	
--	--	--	--	--	--

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y Fecha : Porconcillo Alto, 11 de marzo de 2016
- 1.2 Institución Educativa Inicial : 901-Porconcillo Alto
- 1.3 Título del proyecto de investigación:
Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4 Estrategia de Aprendizaje Aplicada: Jugando con mis materiales(Trabajo en pares)
- 1.5 Sesión de Aprendizaje N° 02
- 1.6 Docente Participante : Norma Irene Calua Culqui.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de mi sesión de aprendizaje? Si o No ¿por qué?
No, porque los pasos de la estrategia planificada.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿cuáles?
Sí, porque no se establecieron bien las reglas del juego.
- 2.3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?
Sí, porque los materiales estuvieron de acuerdo al nivel de los niños.
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión aprendizaje? Si o No ¿por qué?
Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
Planificar adecuadamente el tiempo.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y Fecha : Porconcillo Alto, 05 de abril de 2016
- 1.2 Institución Educativa inicial : N° 901-Porconcillo Alto
- 1.3 Título del Proyecto de Investigación:
Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.
- 1.4 Estrategia de Aprendizaje Aplicada: Juego carrera de Obstáculos(trabajo en equipo)
- 1.5 Sesión de Aprendizaje N° 03
- 1.6 Docente Participante : Norma Irene Calua Culqui.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de mi sesión de aprendizaje? Si o No ¿por qué?
Sí, porque mis niños desarrollaron el juego como corresponde.
- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿cuáles?
No, porque se cumplieron los acuerdos.
- 2.3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?
Sí, porque los materiales fueron los adecuados para la sesión.
- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión aprendizaje? Si o No ¿por qué?
Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.
- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
Dosificar bien el tiempo para desarrollar la sesión como corresponde.

ANEXO 3: MATRICES DE PRESENTACION DE RESULTADOS

MATRIZ N° 4: Análisis de Sesiones de Aprendizaje

Título de la Investigación: 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

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
SESIÓN N° 1 Jugamos a agrupar nuestros útiles escolares	Diálogo Formulación de preguntas	Estrategia del juego: agrupamos los útiles de nuestra aula Representación mediante el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2 Jugamos con nuestros amigos a comparar cantidades	Juego. Juego la reina manda Formulación de preguntas	Estrategia del juego : juego con mis materiales Manipulación y exploración del material. Promuevo la representación por medio del dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3 Participamos del juego carrera de obstáculos.	Sesión de títeres Diálogo Formulación de preguntas	Estrategia del juego: “La carrera de obstáculos” Manipulación y exploración del material. Promuevo la representación a través del dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4 Construimos nuestras series.	Canción “yo tengo una casita” Diálogo Formulación de preguntas	Diálogo Estrategia del juego: Carrera de trencitos Manipulación y exploración del material Promuevo la representación mediante el modelado con plastilina. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5 “Jugamos con los objetos de casita”.	Canción. Así es mi casita diálogo Formulación de preguntas	Estrategia del juego: Carrera de colores Manipulación y exploración del material Promuevo la representación mediante el modelado con plastilina y el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 6	Narración de un cuento Formulación de preguntas	Estrategia del juego: jugamos con las prendas de mi familia	diálogo

Jugamos con las prendas de vestir de mi familia		Manipulación y exploración de las prendas. Representación de juego mediante el dibujo Preguntas y verbalización	Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 7 Jugamos a contar con los dados	Canción : mi jardincito Formulación de preguntas	Estrategia del juego: jugamos a contar con los dados. Promueve el dibujo. Preguntas y verbalización	Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8 Jugamos con el peso de los objetos	Sesión de títeres Formulación de preguntas	Estrategia del juego :se hunde o no se hunde Representación a través del dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 9 Contamos las herramientas de los trabajadores de la comunidad	Canción: a trabajar Formulación de preguntas	Estrategia del juego: ayudamos a nuestros trabajadores Representación mediante el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SESIÓN N° 10 Jugamos a lo que hace papá	Canción: con papito soy feliz Formulación de preguntas	Estrategia del juego: Así se asea papá Ordena imágenes Representa mediante el dibujo. Preguntas y verbalización	Diálogo y Metacognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN	En 08 sesiones predomina la técnica de la asamblea y de la pregunta	En las 10 sesiones predomina el juego, las preguntas y verbalización.	En las 10 sesiones se evidencia el diálogo y la metacognición.

MATRIZ N° 5: Aplicación de la estrategia de la investigación acción

Título: 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.

Sesiones	Estrategias Lúdicas										Total		%		
	Ítems														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Sí	No	Sí	No	
1	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	7	3	70	30	
2	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	8	2	80	20	
3	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	9	1	90	10	
4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10	
5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10	
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0	
7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0	
8	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100	0	
9	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	8	2	80	20	
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	9	1	90	10	
Total	Si	10	9	10	10	10	6	6	10	9	10				
	No	0	1	0	0	0	4	4	0	1	1				
%	Si	100	90	100	100	100	60	60	100	90	100				
	No	0	10	0	0	0	40	40	0	10	0				

Fuente: Instrumento de autoevaluación de la aplicación de la estrategia

MATRIZ N° 6: Análisis de Diarios Reflexivos

Título: 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.

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Se seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTAS 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No. ¿Cuales?	PREGUNTA 3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, porque los acuerdos no fueron bien establecidos.	Sí, porque no se establecieron bien las reglas del juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Establecer los acuerdos de convivencia aula.
2	No, porque los pasos de la estrategia planificada.	Sí, porque no se establecieron bien las reglas del juego.	Sí, porque los materiales estuvieron de acuerdo al nivel de los niños	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica	Planificar adecuadamente el tiempo.
3	Sí, porque mis niños desarrollaron corresponde.	No, porque se cumplieron los acuerdos.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Dosificar bien el tiempo.
4	Sí, porque mis niños desarrollaron corresponde.	No, porque se cumplieron los acuerdos.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Establecer con claridad los pasos del juego.
5	Sí, porque mis niños cumplieron los pasos del juego.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Prepararme un poco más en el manejo de estrategias.

6	Sí, porque mis niños desarrollaron el juego como corresponde.	No, porque seguí la estrategia planificada.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Establecer con claridad los pasos del juego.
7	Sí, porque mis niños desarrollaron el juego como lo he planificado.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para la edad de los niños.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Planificar adecuadamente el tiempo.
8	Sí, porque se aplicó la estrategia del juego en forma adecuada.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron de su interés de los estudiantes.	Sí, porque estaba de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Establecer con claridad los pasos del juego.
9	Sí, porque se aplicó la estrategia del juego en forma adecuada.	No, porque seguí la estrategia planificada.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para sesión.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro a las actividades planificadas.	Planificar adecuadamente el tiempo.
10	Sí, porque se aplicó la estrategia del juego en forma adecuada.	No, porque permití que los niños vivencien el juego.	Sí, porque los materiales fueron los adecuados para la edad de los niños.	Sí, porque me permitió evaluar el nivel de logro de las actividades planificadas.	Planificar adecuadamente el tiempo.
SISTEMATIZACIÓN	Se evidencia que en 08 sesiones se siguió los pasos de la estrategia aplicada durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y solo 02 sesiones no se lograron.	Solo tuve dificultad de la estrategia en 2 sesiones y en 8 S.A. se desarrolló de manera adecuada el juego.	Los materiales empleados en las sesiones de aprendizaje fueron los adecuados.	En todas las sesiones de aprendizaje se aplicó instrumentos de evaluación de acuerdo al propósito de las sesiones e indicadores	

Fuente: Diarios reflexivos.

INSTRUMENTO DE AUTOEVALUACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Apellidos y Nombres del participante: Calua Culqui, Norma Irene
2. I.E.I.: N° 901-Porconcillo Alto
3. Lugar: Porconcillo Alto
4. Edad de los niños: 5 años
5. Fecha: 11 de marzo de 2016

II. SESIÓN N° 02

1. Nombre de la sesión: “Jugamos con amigos a comparar cantidades”
2. Estrategia: juego motor: jugando con mis materiales
3. Área: matemática

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Categorías	Indicadores	Acuerdo		Observaciones y Sugerencias
		SI	NO	
Desarrollo	Organicé a los niños para realizar el juego, recordando las normas de convivencia.	x		
	Dí las indicaciones claras y oportunas para la ejecución del juego.	x		
	Entregue los materiales oportunamente (pelotas, tarros y palicintas) para desarrollo la sesión de aprendizaje.	x		
	Permití que los niños la observen y la manipulen los materiales: pelotas, tarros y palicintas.	x		
	Promoví la participación de los niños por medio del juego: “jugando con mis materiales”.	x		
	Estimule para que los niños verbalicen lo que estaban realizando mediante las expresiones muchos y pocos.		x	
	Permití que los niños durante el juego se desenvuelvan con autonomía.	x		
	Permití que el juego ejecutado logre el propósito de comparar la cantidad de objetos mediante las expresiones pocos, muchos y ninguno.	x		
	Promoví en los niños a que comparen los tarros, pelotas usando las expresiones pocos, muchos y ninguno.		x	
	Brindé confianza a los niños expresándoles con palabras alentadoras.	x		

INSTRUMENTO DE AUTOEVALUACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Apellidos y Nombres del participante: Calua Culqui, Norma Irene
2. I:E.I.: N° 901-Porconcillo Alto
3. Lugar: Porconcillo Alto
4. Edad de los niños: 5 años
5. Fecha: 05 de abril de 2016

II. SESIÓN N° 03

1. Nombre de la sesión: “Participamos del juego: la carrera de obstáculos”
2. Estrategia: Juego motor : la carrera de obstáculos”
3. Área: Matemática

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Categorías	Indicadores	Acuerdo		Observaciones y Sugerencias
		SI	NO	
Desarrollo	Organicé a los niños en grupos para realizar el juego, estableciendo normas convivencia.	x		
	Di indicaciones claras y oportunas para la ejecución del juego carrera de obstáculos.	X		
	Entregue los materiales oportunamente (carritos y figuras geométricas) para desarrollo la sesión de aprendizaje.	X		
	Permití que los niños la observen y la manipulen los carritos.	X		
	Promoví la participación de los niños por medio del juego: “carrera de obstáculos”.	X		
	Estimule para que los niños verbalicen lo que estaban realizando con los carritos en el patio.		x	
	Permití que los niños durante el juego se desenvuelvan con autonomía.	X		
	Permití que el juego ejecutado logre el propósito de expresar el orden de llegada de cada carrito.(1°,2° y 3°)	X		
	Promoví en los niños a que se expresen el orden de llegada cada integrante del grupo.	X		
	Brindé confianza a los niños expresándoles palabras alentadoras.	X		

MATRIZ N° 07: Procesamiento de las Evaluaciones de Entrada y Salida

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.

Hipótesis de Acción: La aplicación de Actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto, favoreció significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área: matemática

Edad: 5 años

Comp.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentajes de las evaluaciones de entrada y salida			
	Comunica y expresa ideas matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas		Comunica y expresa ideas matemáticas															
Indicador	Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”.		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico.		Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje		Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que” o “este pesa menos que”.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos.		Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después”, con apoyo concreto o imágenes de acciones(tarjetas de secuencias matemáticas)		Entrada SI - NO	Salida SI - NO	Entrada SI - NO	Salida SI - NO				
	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida										
1	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	0	10	4	6	0	100	40	60	
2	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	0	10	7	3	0	100	70	30	
3	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	0	10	6	4	0	100	60	40	
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	0	10	9	1	0	100	90	10
6	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	80	100	0

9	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	0	10	9	1	0	100	90	10
10	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20	100	100	0		
11	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	0	10	10	0	0	100	100	0		
Total frecuencia	SI	1	8	11	10	0	10	0	9	1	10	0	11	2	10	0	8	0	8	0	9											
	NO	10	3	0	1	11	1	11	2	10	1	11	0	9	1	11	3	11	3	11	2											
Porcentaje Total	NO	9	72.7	0	90.9	0	90.9	0	81.8	9.1	90.9	0	100	18.2	90.9	0	72.7	0	72.7	0	81.8											
	SI	91	27.3	100	9.1	100	9.1	100	18.2	90.9	9.1	100	0	81.8	9.1	100	27.3	100	27.3	100	18.2											

Fuente: Lista de cotejo de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I.N° 901

MATRIZ N° 08: Procesamiento del Nivel de Logro del Aprendizaje, por Indicador y Sesión.

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.

Hipótesis de Acción: La aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes 5 años de la I.E.I.N° 901, Poroncillo Alto, favorecen significativamente el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Área: matemática

Edad: 5 años

Comp.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																																									
Capacidades	Comunica y representa ideas matemáticas															Razona y Argumenta generando ideas matemáticas												Comunica y representa ideas matemáticas														
	Indicador	Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”.			Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el número diez.			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico.			Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos.			Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje			Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que” o “este pesa menos que.			Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos.			Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después, con apoyo concreto o imágenes de acciones (tarjetas de secuencias matemáticas)			Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores										
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																			
Sesión	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C						
1	7	4	0																															7	4	0	64	36	0			
2				7	4	0																												7	4	0	64	36	0			
3							9	2	0																									9	2	0	82	18	0			
4										7	4	0																						7	4	0	64	36	0			
5													9	2	0																			9	2	0	82	18	0			
6																8	3	0																8	3	0	73	27	0			
7																			8	3	0													8	3	0	73	27	0			
8																						9	2	0										9	2	0	82	18	0			

ANEXO 4: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : PORCONCILLO ALTO
1.2. EDAD : 5 AÑOS
1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
1.4. FECHA : 10-03-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 091-Porconcillo Alto, Cajamarca.
2.2. SESIÓN: N° 01
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a agrupar nuestros útiles escolares”
2.4. DURACIÓN: 45 min.

III. **PRODUCTO:** Agrupación de útiles escolares en sus respectivos depósitos de acuerdo a su uso, expresando en forma oral la acción realizada.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupación de objetos.	Agrupar los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- La docente dialoga con los niños acerca de los útiles escolares que han traído para su trabajo del presente año académico: ¿qué son?, ¿para qué sirven?, ¿en dónde están?, ¿cómo están?- Además la docente pregunta si ya conocen ese material, ¿dónde lo han utilizado?, ¿les ha gustado?, ¿quién les ha comprado?- Los niños responden a la interrogante: ¿cómo podemos ordenar los materiales que tenemos en el aula?- Se informa a los niños que el día de hoy vamos ordenar nuestros útiles escolares.	Dialogo	10 min

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio para realizar el juego “ agrupamos los útiles de nuestra aula”, para lo cual, al azar se les entrega una tarjeta con el dibujo de un útil escolar, los niños se agrupan de acuerdo a las tarjetas que les ha tocado, conformando tres grupos que se ubican formando columnas; el juego se iniciará cuando la docente indique que un niño de cada columna coja un útil de acuerdo a la tarjeta que les ha tocado (caja de plastilina, caja de colores, estuche de plumones) y lo lleve hasta la caja que corresponde de acuerdo al dibujo que tiene. Concluido el juego se comenta acerca de este. - En el aula los grupos de trabajo reciben otro tipo de materiales (goma- tempera, lápices-pinceles-tajadores-borradores) para que los agrupen de acuerdo a su uso en diferentes depósitos. - Los niños reciben una tarjeta de cartulina en blanco para que dibujen los útiles con los que han formado su agrupación. - Los niños exhiben y valoran sus trabajos. 	<p>Juego Tarjetas</p> <p>Dialogo Útiles escolares dialogo</p> <p>Temperas, borradores, tajadores y colores</p>	<p>30 min</p>
CIERRE	<p>En plenario los niños dialogan y responden a las preguntas: ¿qué actividades hemos hecho hoy día?, ¿les gustó?, ¿por qué?, ¿cómo hemos formado nuestros grupos?, ¿qué hemos aprendido?, ¿de acuerdo a que criterio hemos agrupado los útiles escolares?</p> <ul style="list-style-type: none"> - En casa también podemos ordenar las cosas de acuerdo a su uso. 	<p>Diálogo</p>	<p>5 min</p>

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.: N° 901- PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 11-03-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.
 2.2. SESIÓN: N° 02
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos con amigos a comparar cantidades”
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas Matemáticas.	Compara cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Participamos del juego “La reina manda”, la docente indicará en que consiste el juego, por ejemplo la reina manda que: se agrupen todos los niños que tienen chompa... (niños con casaca, polo, gorra) - Observamos los grupos que se han formado para lo cual la docente pregunta: ¿qué cantidad de niños hay en cada grupo? - Los niños responden a las preguntas ¿Cómo saben que hay muchos niños con polo?, ¿Cómo saben que hay pocos niños con casaca?, ¿Cómo saben que no hay ningún niño con chompa? - Dialogamos con los niños acerca de las cosas que tienen en casa: ¿Qué cantidad de cuyes tienen, vacas y ovejas? - Se informa a los niños que el día de hoy vamos a comparar cantidades utilizando las cantidades muchos, pocos, ninguno. 	diálogo	10 min

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio para participar del juego “Jugando con mis materiales” - Los niños al azar sacan de una cajita una tarjeta con un color determinado (rojo, amarillo, azul) formando grupos y ubicándose en columnas. El juego se inicia cuando la docente indica que un niño de cada columna coja un material (pelotas, palicintas, tarros) y lo lleve hasta la caja etiquetada con el dibujo escogido y lo deposita en la que corresponde. - Concluido el juego se verifica si han sido colocados en el lugar correcto. Se compara las cantidades que existen en cada una de las cajas (muchas pelotas, pocos tarros y ninguna palicinta) - Se entrega a cada niño chapas o pepas pintadas de dos colores para que los agrupen, comparan las cantidades que hay en cada grupo, expresando las cantidades: pocos, muchos y ninguno. - Los niños reciben una hoja de papel bond para que dibujen las agrupaciones realizadas comparando las cantidades de las agrupaciones. - Los niños exponen y valoran sus trabajos. 	Caja tarjetas Pelota, tarros y palicintas Dialogo Observación Chapas o pepas Papel bond, colores, lápiz	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños: ¿cómo se sintieron, por qué?, ¿le gustó, por qué?, ¿qué hemos hecho hoy día?, ¿cómo lo hemos hecho?, ¿con qué los hemos hecho?, ¿qué hemos aprendido?, ¿cuándo decimos que tenemos muchos, pocos o ninguno? 	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación. (2006). *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACIÓN DEL ÁREA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 901

N° DE ORDEN	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad										TOTAL				
		CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas													
			INDICADOR	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”												
				CRITERIO	Compara las cantidades de pelotas, tarros y palicintas mediante las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”			Compara la cantidad de pepas y chapas a través de las expresiones “muchos”, “pocos” y “ninguno”			Compara en su dibujo la cantidad de chapas y pepas, haciendo uso de las expresiones muchos, pocos y ninguno					
					ITEM	A	B	C	A	B	C				A	B
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		X			X			X		0	3	0			
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan		X			X		X			1	2	0			
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		X		X				X		1	2	0			
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin	X			X			X			3	0	0			
05	TANTA CABANILLAS, Elvis		X			X		X			1	2	0			
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	X			X			X			3	0	0			
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	X			X			X			3	0	0			
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	X			X			X			3	0	0			
09	GONZALES ALVA, Alexander		X			X			X		0	3	0			
10	TANTA INFANTE, Esgar	X			X			X			3	0	0			
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	X			X			X			3	0	0			
TOTAL		6	5	0	7	4	0	8	3	0						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 901- PORCONCILLO ALTO
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
- 1.4. FECHA : 05-04-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, UGEL Cajamarca, 2016.
- 2.2. SESIÓN: N° 03
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Participamos del juego: la carrera de obstáculos”
- 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Expresión en forma oral de los números ordinales: primero, segundo y tercero.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Números ordinales: primero, segundo y tercero.	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se presenta a los niños una sesión de títeres relacionado a estudiantes que llegan a su Jardín, para lo cual conversan acerca del orden de su llegada al aula. - Dialogamos acerca de lo observado en la presentación ¿Quiénes eran?, ¿Qué hacían?, ¿En qué orden llegaron? - Se conversa con los niños acerca de lo observado, pregunta: ¿Todos llegaron al mismo tiempo al Jardín?, ¿Cuándo llegó Pedrito?, ¿Juanito después de quien llegó? Y ¿Rosita después de quienes llegó? - Los niños responden a las interrogantes: Erika ¿Cuándo tu llegaste al aula, ya había alguno de tus amiguitos?, ¿Cómo saben en qué orden han llegado? , ¿Cuándo decimos quien ha llegado primero, segundo o tercero? - Hoy día vamos a expresarnos de acuerdo a un orden de ubicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Diálogo Títeres diálogo 	10 min

<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para salir al patio y participar del juego “la carrera de obstáculos”. - Los niños conforman tres grupos de acuerdo a la dinámica de la canción de los números. - Los niños inician el juego desde el punto de partida señalado y según la indicación de la profesora, los niños atraviesan obstáculos (figuras geométricas) hasta llegar al punto de llegada que representa ser su Jardín, se identificará el orden de llegada de cada uno de los niños de los grupos (primero, segundo y tercero), concluye el juego cuando todos los niños han llegado al jardín. - Cada grupo recibe 3 carritos, para que jueguen con ellos a las carreritas, señalando el punto de partida y de llegada, identificando y expresando el orden de llegada de cada carrito. - Identificamos el orden de llegada de los carritos. - Entregamos un papelote por grupo para que dibujen alguna de las actividades realizadas expresando el orden de llegada: primero, segundo y tercero. - Los niños exponen sus trabajos mediante la técnica del museo 	<p>patio</p> <p>Tizas de colores</p> <p>Solidos geométricos</p> <p>carritos</p> <p>tizas</p> <p>Papel bond,</p> <p>lápiz,</p> <p>colores</p> <p>Pizarra,</p> <p>cinta</p> <p>masking</p>	<p>30 min</p>
<p style="text-align: center;">Cierre</p>	<p>- En plenario los niños dialogan y responden a las preguntas: ¿Cómo se sintieron hoy día, Por qué?, ¿Les gustó, Por qué?, ¿Qué juego hemos realizado?, ¿Con que lo hemos realizado los juegos?, ¿Qué hemos aprendido hoy día?, ¿Cuándo decimos que esta primero, segundo o tercero?</p>	<p>diálogo</p>	<p>5 min</p>

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFIA

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.N° 901

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
		INDICADOR	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar											
		ITEM	Dice el orden de llegada de su compañero durante el juego.			Expresa en forma oral los números ordinales durante el juego de los carritos.			Dice el orden de llegada de cada carrito, al momento de realizar su dibujo.					
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		X			X			X			0	3	0
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan	X				X		X				2	1	0
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		X		X				X			1	2	0
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin	X			X			X				2	1	0
05	TANTA CABANILLAS, Elvis	X				X		X				2	1	0
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	X				X		X				2	1	0
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	X			X			X				3	0	0
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	X			X			X				3	0	0
09	GONZALES ALVA, Alexander		X		X			X				2	1	0
10	TANTA INFANTE, Esgar	X			X			X				3	0	0
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	X			X			X				3	0	0
TOTAL		8	3	0	7	4	0	9	2	0				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 07-04-2106

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 091, Porconcillo Alto, Cajamarca.
 2.2. SESIÓN: N° 04
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Construimos nuestras series.
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. **PRODUCTO:** Expresión en forma del criterio para ordenar hasta cinco objetos de grande a pequeño.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Seriación	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	- Entonamos la canción “Yo tengo una casita” - Dialogamos con los niños acerca de la canción. - Los niños responden a las preguntas: ¿en dónde quedan sus casas?, ¿cómo son sus casas?, ¿quiénes viven en su casa?, ¿todos los miembros de su familia son del mismo tamaño?, ¿las cosas que tienen en sus casa son igual o de diferente tamaño? - Los niños responden a la interrogante: ¿cómo podríamos ordenar las cosas? - Se les informa a los niños que hoy día vamos a ordenar las cosas.	diálogo Papelote plumones	10 min
Desarrollo	- Nos organizamos para salir al patio y participar del juego “carrera de trencitos” el cual consiste en: trazar en el patio cuatro o cinco caminos, según el número de niños. Luego se forman grupos de niños para simular ser los trenes, cada grupo será un tren, se cogen de la cintura y sin soltarse, van a dar dos vueltas al patio siguiendo el camino. - Los niños se colocan libremente uno detrás del otro, de tal forma que el que está detrás pueda ver sin dificultad; gana el grupo que no se sale de su ruta. Los niños responden a las	Juego Tizas de colores casitas	30 min

	<p>preguntas: ¿cómo se han ordenado?, ¿cómo han tenido que formarse para que el compañero que estaba detrás pueda ver el camino sin dificultad?</p> <p>- Los niños en grupos de trabajo ordenan las casitas confeccionadas en el taller de arte de acuerdo al tamaño: de pequeño a grande o viceversa.</p> <p>- Los niños reciben una hoja de papel bond para dibujar el ordenamiento de las casitas, expresando el criterio con el cual ordeno.</p> <p>- los niños reciben plastilina y modelan las casitas de acuerdo al tamaño, y luego las ordenan expresando el criterio que usó para ordenar.</p> <p>- Los exponen sus trabajos mediante la técnica del museo.</p>	Papel bond, lápiz	exposición
Cierre	<p>- Preguntamos a los niños: ¿cómo se sintieron, por qué?, ¿les gustó, porque?, ¿qué hemos hecho?, ¿cómo nos hemos ordenado en el trencito?, ¿qué hemos aprendido?, ¿cómo hemos ordenado las casitas?</p>	diálogo	10 min

VI. **INSTRUMENTOS:**

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACION DEL ÁREA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 901.

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
		INDICADOR	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño.											
		ITEM	Expresa en forma oral el criterio que usó para ordenarse durante el juego del tren.			Dice el orden en el cual ordenó las casitas: de grande a pequeño.			Expresa en forma oral el criterio de ordenamiento de las casitas en su dibujo.					
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		X			X			X			3		
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan	X			X			X			2	1		
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		X			X			X		0	3	0	
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin	X			X			X			3	0	0	
05	TANTA CABANILLAS, Elvis	X				X			X		1	2	0	
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	X			X			X			3	0	0	
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	X			X			X			3	0	0	
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	X			X			X			3	0	0	
09	GONZALES ALVA, Alexander	X				X			X		1	2	0	
10	TANTA INFANTE, Esgar	X			X			X			3	0	0	
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	X			X			X			3	0	0	
12														
13														
TOTAL		9	2	0	7	4	0	6	5	0				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 27-04-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.
 2.2. SESIÓN: N° 05
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos con los objetos de casita”.
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Realiza representaciones agrupando diferentes objetos de acuerdo a su color.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representación de agrupaciones de objetos.	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción “ Yo tengo mi casita” - Dialogamos acerca del contenido de la canción. - Los niños responden a las preguntas ¿cómo son sus casas?, ¿qué tienen sus casas?, ¿Para qué les sirven?, ¿cómo son?, ¿de qué tamaño son y de color son? - Los niños responden a las interrogantes: ¿cómo están ordenadas las cosas en la casa? - Se informa que hoy día vamos a jugar con los objetos y luego los vamos a representar. 	Dialogo Papelote Plumones Cinta masking	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para salir al patio y participar del juego “carrera de colores hasta llegar a casita”, participan tres niños con el mismo juego de bloques, cada niño escoge un color determinado. Se formar una fila de piezas de cada color, para esto se marca en el piso una línea de partida y se coloca una bolsa con los bloques en un lugar cercano. A una señal los participantes corren hacia la bolsa de los bloques y toman una pieza de color que les corresponden. Después regresan a la línea de partida. Colocan la primera pieza en el suelo para iniciar una fila y así sucesivamente van formando una fila de bloques del mismo color. Al terminar los niños podrán verificar que los tres caminos terminan a la vez hasta llegar al lugar indicado que representa su casita. 	Bloques lógicos Tizas bolsas plastilina Papel bond, lápiz	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño recibe plastilina y representan los objetos que ayudaron a seguir cada uno de los caminos de colores que ayudaron a llegar a casita. - Los niños dibujan en una hoja de papel bond las agrupaciones de los objetos de colores que ayudaron a llegar a casa. - Los niños exhiben y valoran sus trabajos. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿cómo se sintieron, por qué?, ¿qué hemos hecho?, ¿qué hemos aprendido?, ¿de acuerdo a qué criterio hemos agrupado los objetos?, ¿cómo los hemos representado las agrupaciones?, ¿qué hemos realizado?, ¿les gustó, porque? 	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACION DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
		INDICADOR	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico											
		ITEM	Elige el color del bloque indicado.			Agrupa los bloques lógicos de acuerdo al color: rojo, amarillo y azul.			Gráfica los bloques lógicos de acuerdo al color: rojo, amarillo y azul.					
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		x			x			x			0	3	3
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan	x				x			x			1	2	0
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina	x			x			x				3	0	0
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin	x			x			x				3	0	0
05	TANTA CABANILLAS, Elvis	x			x			x				3	0	0
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	x			x			x				3	0	0
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x			x			x				3	0	0
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x			x			x				3	0	0
09	GONZALES ALVA, Alexander	x			x			x				3	0	0
10	TANTA INFANTE, Esgar	x			x			x				3	0	0
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x			x			x				3	0	0
12														
TOTAL		10	1	0	9	2	0	9	2	0				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. :PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 28-04-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.
 2.2. SESIÓN: N° 06
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos con las prendas de vestir de mi familia.
 2.4. DURACIÓN: 45 min.

III. **PRODUCTO:** Explica el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Ordena objetos con criterio propio.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar (tamaño) y agrupar objetos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños escuchan la narración de un cuento relacionados a una mamá que va a comprar prendas de vestir para los miembros de su familia, teniendo que comprar de acuerdo al tamaño. - Dialogamos con los niños acerca de la narración del cuento. - Preguntamos a los niños ¿Qué prendas usan?, ¿Si son del mismo tamaño?, ¿Si la chompa que usan es del mismo tamaño que la de su papá o qué la de su hermano?, ¿Dónde ordenan la ropa en su casa?, ¿Cómo la ordenan? - Los niños responde a las interrogantes: ¿Por qué saben que no son del mismo tamaño? ¿Cómo lo ordenan ustedes? - Se les informa a los niños que hoy día vamos a agrupar los objetos de acuerdo a un criterio que ellos nos van a decir. 	Dialogo Papelote plumones	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan del juego: “jugamos con las prendas de mi familia”. El juego consiste en colgar en un cordel prendas de vestir de diferentes tamaños de cada categoría (blusas, polos, medias, faldas, short) - Los niños formaran tres grupos de acuerdo a la dinámica de los colores(cajita de sorpresas con telas de colores) 	Juego Prendas de vestir Dinámica	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente designa para cada grupo el tamaño de prenda que van a traer, un niño de cada grupo trae lo que le corresponde de acuerdo al tamaño hasta la canasta, dándole paso al siguiente de su grupo y así sucesivamente hasta que todos los niños participen. - Concluido el juego se verifica, si cada canasta tiene las prendas de vestir de acuerdo al tamaño que le corresponde cada grupo. - Cada grupo recibe prendas de vestir de diferente tamaño para que los niños los agrupen, explicando el criterio que uso para agrupar dichas prendas. - En forma grupal los niños dibujar en un papelote las agrupaciones realizadas. - Por grupos exponen y valoran sus trabajos. 	<p>canasta Prendas</p> <p>exposición</p> <p>papelote, lápices, colores</p>	
Cierre	<p>Preguntamos a los niños ¿cómo se sintieron?, ¿Les gusto porque?, ¿Qué hemos hecho?, ¿Con qué materiales hemos trabajado?, ¿Cómo agruparon sus prendas de vestir?, ¿Todos fueron del mismo tamaño?, ¿Cómo supieron?</p>	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACION DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 901

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		CAPACIDAD	Razona y argumenta generando ideas matemáticas											
		INDICADOR	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.											
		ITEM	Explica el criterio que uso para ordenar las prendas de vestir que compro mamá.			Dice en forma oral el criterio utilizado para agrupar las prendas de la familia.			Comunica el criterio usado por su grupo para agrupar y ordenar las prendas dadas.					
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos			x			x		x		0	1	2	
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan		x			x			x		0	3	0	
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina			x		x				x	0	1	2	
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin		x			x		x			1	2	0	
05	TANTA CABANILLAS, Elvis		x			x			x		0	3	0	
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	x			x			x			3	0	0	
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x			x			x			3	0	0	
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x			x			x			3	0	0	
09	GONZALES ALVA, Alexander	x			x			x			3	0	0	
10	TANTA INFANTE, Esgar	x			x			x			3	0	0	
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x			x			x			3	0	0	
12														
TOTAL		6	3	2	6	4	1	7	3	1				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. :PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 10-05-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. “Porconcillo Alto” del centro poblado de Porconcillo Alto, distrito de Cajamarca.
 2.2. SESIÓN: N° 07
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a contar con los dados.
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. PRODUCTO: Expresa la cantidad de objetos usando su propio lenguaje.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Los números cardinales hasta el seis.	Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales /recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción “ mi jardincito ” - Dialogamos acerca del contenido la canción. - Preguntamos a los niños ¿qué hacemos en nuestro jardín?, ¿con quiénes jugamos? , ¿A qué jugamos?, ¿con qué materiales jugamos? - Los niños responden a las preguntas: ¿cómo sabemos que cantidad de materiales tenemos? - Se informa a los niños que el día de hoy vamos a aprender a contar hasta el número seis. 	Canción Dialogo	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan del juego: “jugamos a contar con los dados”. El juego consiste en formar dos grupos, se entrega a cada grupo un dado el cual tiene en cada una de las caras cantidades con dibujos de materiales del aula. El juego se inicia cuando un niño de cada grupo lanza, contando la cantidad de dibujos que salió en la cara del dado y cogiendo de la caja la misma cantidad de objetos que la de los dibujos y colocándolos sobre la mesa. - Concluye el juego cuando todos los niños han participado. 	Juego Dialogo dados Papel bond, colores pizarra	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño modela bolitas con plastilina de acuerdo a la cantidad que saco en juego de los dados, expresando la cantidad de objetos que tiene. - Los niños exhiben y valoran sus trabajos. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - En plenario los niños dialogan y responden a las preguntas: ¿Qué actividades hemos hecho hoy día?, ¿les gusto, porque?, ¿cómo sabemos que cantidad hay? - En casa los niños recogerán seis piedras o pepitas para traerlo al aula. 	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACIÓN DEL ÁREA MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas											
		INDICADOR	Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje											
		ITEM	Expresa en forma oral la cantidad de objetos de la cara del dado.	Cuenta individualmente los objetos que ha agrupado.			Menciona la cantidad de objetos colocados sobre la mesa.							
		CRITERIO	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		x			x			x		0	3	0	
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan			x		x			x		0	2	1	
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		x			x			x		0	3	0	
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin		x		x			x			2	1	0	
05	TANTA CABANILLAS, Elvis	x			x			x			3	0	0	
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	x			x			x			3	0	0	
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x			x			x			3	0	0	
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x			x			x			3	0	0	
09	GONZALES ALVA, Alexander	x			x			x			3	0	0	
10	TANTA INFANTE, Esgar	x			x			x			3	0	0	
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x			x			x			3	0	0	
12														
13														
TOTAL		7	3	1	8	3	0	8	3					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. :PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 12-05-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.
 2.2. SESIÓN: N° 08
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: jugamos con el peso de los objetos
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. **PRODUCTO:** Expresa la comparación de objetos usando las palabras “este pesa más que” o “este pesa menos que.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas Matemáticas	El peso de dos objetos	Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan una sesión de títeres relacionada a dos niños que están caminando y de pronto van a comprar a la tienda” en donde Juanito compra un kilo de papas y Pedrito compra una bolsa de fideos, por lo cual los dos niños se dan cuenta que las papas pesan más que los fideos creándoles una incertidumbre. - Preguntamos a los niños: ¿Cuándo ellos van al mercado que productos compran?, ¿pesan o no?, ¿cuáles pesan?, ¿quién ayuda a cargar los productos? - Preguntamos a los niños ¿cómo saben que pesa?, ¿cuándo decimos que pesa? - Se informa a los niños que la mañana de hoy día vamos comparar el peso de los objetos usando las palabras este pesa más que y este pesa menos que. 	Dialogo títeres Papas, fideos	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan del juego: ¿se hunde o no se hunde? El cual consiste en conformar dos grupos, un niño de cada grupo cojera un objeto e ira a colocarlo en una	Juego Tarjetas Dialogo	30 min

	<p>tina con agua, el resto del grupo preguntara: ¿se hunde o no se hunde? el niño participante en caso responda se hunde, se ubicará dentro de un ula, ula y dirá “se hunde”, los niños cuyos objetos no se hundan retornaran a su sitio.(bolitas de cristal, lápices, trozos de papel, piedras, pedazos de madera, cintas, pedazos de plástico)</p> <p>- Los niños observan y mencionan cuales son los objetos que se han hundido y cuáles no, preguntándoles ¿el por qué?</p> <p>- Los niños manipulan y experimentan los objetos que se encontraban en la tina, comparando su peso en cada una de sus manos (papa- fideo, maíz-oca, zanahoria-hoja de repollo) los niños experimentaran el desequilibrio que se produce en cada una de sus manos al coger estos objetos.</p> <p>- Cada niño dibujara en su hoja algunas de las experiencias vividas en esta actividad.</p> <p>- Los niños exhiben y valoran sus trabajos.</p>	<p>Ula, ula, balde, bolitas de cristal y otros Papel bond, colores Pizarra, cinta masking</p>	
Cierre	<p>- En plenario los niños dialogan y responden a las preguntas: ¿Qué actividades hemos hecho hoy día?, ¿les gusto, porque?, ¿Qué hemos jugado, conque hemos jugado, que productos se hundieron, cuales no se hundieron, porque se hundieron, ¿por qué no se hundieron?</p>	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACION DEL ÁREA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 901

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL				
		Comunica y representa ideas matemáticas													
		Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que” o “este pesa menos que.													
		Comunica el peso de la papa y los fideos.			Dice en forma oral que objetos se hunden y cuales no se hunden en el agua.			Compara el peso de los objetos usando las palabras “este pesa más que”, “este pesa menos que”							
		A	B	C	A	B	C	A	B	C				A	B
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		x			x				x			0	3	0
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan	x			x					x			2	1	0
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		x		x					x			0	3	0
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin	x			x					x			1	2	0
05	TANTA CABANILLAS, Elvis	x			x			x					3	0	0
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer		x		x					x			1	2	0
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x			x			x					3	0	0
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x			x			x					3	0	0
09	GONZALES ALVA, Alexander	x			x			x					3	0	0
10	TANTA INFANTE, Esgar	x			x			x					3	0	0
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x			x			x					3	0	0
12															
TOTAL		8	3	0	10	1	0	6	5	0					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. :PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 23-05-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I.N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.
 2.2 SESIÓN: N° 09
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Contamos las herramientas de los trabajadores de la comunidad.
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. **PRODUCTO:** Representa cantidades hasta con diez objetos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas Matemáticas	Los números cardinales	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción “ A trabajar ” - Dialogamos acerca del contenido la canción. - Los niños responden a las preguntas a: ¿ustedes conocen al carpintero?, ¿qué hace?, ¿qué herramientas utiliza para su trabajo?, ¿conocen al zapatero?, ¿qué hace?, ¿qué herramientas o materiales usa para su trabajo?, ¿conocen al albañil?, ¿en qué consiste su trabajo?, ¿qué herramientas o materiales usa para su trabajo? - Preguntamos a los niños ¿cómo podrá saber el albañil cuantas bolsas de cemento tiene?, ¿cómo podrá saber qué cantidad de materiales tiene?, ¿qué puede hacer para que recuerde que cantidad de materiales tiene y no se olvide? - Se informa a los niños que el día de hoy vamos a representar las cantidades a través de dibujos. 	Canción Dialogo	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños participan del juego: “ayudamos a nuestros trabajadores”, el cual consiste en entregar a cada niño una tarjeta con del dibujo de un trabajador de la comunidad(carpintero, zapatero y albañil) Los niños forman tres grupos de acuerdo al trabajador que les ha tocado. En una caja se colocan las herramientas o materiales de cada uno de estos trabajadores, para lo cual un niño de cada grupo 	Juego Tarjetas con imágenes	30 min

	<p>tendrá que coger de esta caja las herramientas que le corresponden de acuerdo a la tarjeta que le ha tocado y llevarlo hasta el lugar indicado(dibujo de un trabajador)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupos de trabajo se entrega diferentes herramientas o materiales de los trabajadores de la comunidad, para que los agrupen y cuenten la cantidad de objetos. - Cada niño dibuja en una hoja la cantidad de objetos que hay en cada una de las agrupaciones. - Los niños exhiben y valoran sus trabajos. 	<p>Martillo, pico,</p> <p>Papel bond, colores</p>	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - En plenario los niños dialogan y responden a las preguntas: ¿Qué actividades hemos hecho hoy día?, ¿les gusto, porque?, ¿Qué hemos jugado?, ¿con que hemos jugado?, ¿qué cantidad de materiales hemos contado? , ¿Cómo hemos representado la cantidad de objetos que hemos tenido en cada una de las agrupaciones? 	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACIÓN DEL ÁREA MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto, dibujos.											
		Agrupa las herramientas de los trabajadores en grupos de diez.			Representa la cantidad de herramientas que tiene cada trabajador.			Grafica diez de herramientas de los trabajadores.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos			x			x		x		0	1	2
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan			x			x		x		0	2	2
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		x				x		x		0	1	2
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin		x			x			x		0	3	0
05	TANTA CABANILLAS, Elvis		x			x			x		1	2	0
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	x			x			x			3	0	0
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x			x			x			3	0	0
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x			x			x			3	0	0
09	GONZALES ALVA, Alexander	x			x			x			3	0	0
10	TANTA INFANTE, Esgar	x			x			x			3	0	0
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x			x			x			3	0	0
TOTAL		6	3	2	6	2	3	7	4	0			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. :PORCONCILLO ALTO
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NORMA IRENE CALUA CULQUI
 1.4. FECHA : 24-05-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 901, Porconcillo Alto, Cajamarca.
 2.2. SESIÓN: N° 10
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a lo que hace papá.
 2.4. DURACIÓN: 45 min

III. **PRODUCTO:** Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes y después” con material concreto.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Acciones del tiempo “antes” “después”, “ayer”, “hoy o mañana”	Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después, ayer, hoy o mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones(calendario o tarjetas de secuencias temporales)

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción “ Con papito soy feliz” - Dialogamos acerca del contenido la canción. - Preguntamos a los niños: ¿Qué hace papá?, ¿en dónde trabaja?, ¿cómo se prepara papá ir al trabajo?, ¿qué hace? - Preguntamos a los niños ¿su papito para ir a trabajar se lava, toma desayuno, se cambia?, ¿cuándo regresa del trabajo que hace?, ¿cómo lo hace?, ¿qué necesita? - Se plantea a los niños la situación problemática: papito para ir a trabajar tiene que prepararse haciendo o realizando algunas acciones como: lavarse, cambiarse, tomar su desayuno; cuando regresa del trabajo también realiza otras acciones como descansar, ayudar en casa, jugar con los hijos. ¿ cuáles de estas 	<p>Canción papelotes</p> <p>Dialogo</p>	10 min

	acciones hará papito antes de trabajar?, ¿por qué decimos que es antes, - Hoy día a recordar lo que hace papá durante el día.		
Desarrollo	<p>- Los niños participan del juego: “Así se asea papá”. El cual consiste en colocar algunas prendas de vestir y los útiles de aseo (toalla, jabón, una taza, chompa, polo, pantalón) en dos mesas, para que realicen las acciones o actividades que hace antes o después de ir al trabajo. Un integrante de cada grupo hará las acciones que hace papá, el grupo que lo haga primero es el ganador.</p> <p>- El juego se inicia a indicaciones de la docente, cada grupo ve la forma de vestir a uno de sus compañeros simulando ser un papá, termina el juego cuando el grupo que lo hizo más rápido diga: tengo mi papá listo, explicando que hace antes y que hace después de ir al trabajo.</p> <p>- Por parejas se entrega diferentes prendas y útiles de aseo para representen las acciones que hacen sus papás antes de ir al trabajo y después de regresar del trabajo.</p> <p>- Se presenta láminas con actividades (antes- después) que hace papá, Para que los niños los ordenen siguiendo una secuencia.</p> <p>- Luego cada niño dibuja en su hoja de papel bond alguna de las acciones que realiza papá (antes o después).</p> <p>- Los niños exponen sus trabajos mediante la técnica del museo.</p>	Juego mesas dialogo útiles de aseo y prendas Laminas Papel bond, colores exposición	30 min
Cierre	Dialogamos con los niños respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué actividades hemos realizado hoy?, ¿Qué acciones hace papá antes de ir al trabajo?, ¿Qué acciones hace papá después regresar del trabajo?, ¿Qué acciones realizan ustedes antes de venir al jardín y después de salir?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?	diálogo	5 min

VI. INSTRUMENTOS:

Ficha de evaluación

BIBLIOGRAFÍA.

Rutas de Aprendizaje.

Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Metrocolor. Lima

Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Grafica Navarrete. Lima

Ministerio de Educación (2006) *Guía de evaluación de educación Inicial*. Grafica técnica. Lima

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje-Área curricular Matemática 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Metrocolor. Lima

FICHA DE EVALUACIÓN ÁREA: MATEMÁTICA

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad									TOTAL		
		Comunica y representa ideas matemáticas											
		Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones “antes, después, ayer, hoy o mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).											
		Expresa las acciones que hace papá antes de ir al trabajo.			Expresa las acciones que hace papá usando las palabras antes y después.			Ordena las láminas de acuerdo a las acciones que realiza papá antes y después.					
		A	B	C	A	B	C	A	B	C			
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		x			x				x	0	2	1
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan			x		x			x		0	2	1
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		x			x			x		0	3	0
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin		x		x			x			2	1	0
05	TANTA CABANILLAS, Elvis		x		x			x			2	1	0
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	x				x			x		1	2	0
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x			x			x			3	0	0
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x			x			x			3	0	0
09	GONZALES ALVA, Alexander	x			x			x			3	0	0
10	TANTA INFANTE, Esgar	x			x			x			3	0	0
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x			x			x			3	0	0
TOTAL		6	4	1	7	8	0	7	3	1			

ANEXO 5: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

DIARIO DE CAMPO N° 01

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.	1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.	1.4. ACTIVIDAD	El color azul.
1.5. FECHA	23	03	2015
1.6. HORA	09:00 a 10:00	1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos
1.8. EDAD	3-4	1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Identifica los colores en objetos que los rodean.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Realicé las actividades rutinarias, con la participación de todos los niños (as), realizamos la actividad de aprendizaje y **nos organizamos para salir al patio y formemos un círculo.** **Dí las indicaciones para realizar el juego “El rey manda”**, que sirvió para identificar el color azul y **les manifesté que el niño que coja la pelota lo lance mencionando que el rey manda** y que salgan al centro los niños que tengan la chompa de color azul, y así continúa el niño que ha cogido la pelota. **Observé que un niño no quiso jugar, conversó con Sisto, le pregunté ¿por qué no quería jugar?** Y respondió que quería estar sentado. Me di cuenta que **el juego que realicé no les motivo a todos los niños y niñas**, pero algunos sí participaron con mucho entusiasmo.

Dialogamos con los niños y niñas **haciendo preguntas** ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué cosas hemos mencionado? ¿Qué cosas del aula son azules? **Manifesté a los niños que tienen que dibujar las cosas de color azul y lo pintaran con tempera azul.** Mientras **expliqué observé que algunos niños se estaban agrediendo, pero les hice recordar los acuerdos del aula.** Después que terminaron sus trabajos **les ordené que lo pegaran en la pared**, luego todos **observaron y mencionaron sus nombres de cada dibujo.**

Luego **les entregué una hoja impresa** con dibujos para que los niños **peguen papel embolillado de color azul.** **Luego pregunté** ¿Qué les pareció la actividad de hoy?, ¿Cómo lo hicieron? Una vez terminada la actividad **comunicé a los niños y niñas que se ordenaran para ir al recreo**, aunque algunos faltaban que terminen su trabajo.

III. INTERVENTIVA

. Tengo que planificar mejor mí tiempo y aplicar estrategias que motiven más a los estudiantes.

DIARIO DE CAMPO N° 02

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.	1.2. CICLO	II
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.	1.4. ACTIVIDAD	Construyo mi casa.
1.5. FECHA	07 04 2015	1.6. HORA	09:00 a 10:00
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos	1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.		
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Identifica y compara las diferentes formas de los objetos que lo rodea.(cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo)		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Realicé las actividades rutinarias, con la participación de todos los niños (as), **dí indicaciones y entregué a los niños diferentes objetos** (tazas, reglas, pelotas, témperas, papel bond de colores, cajitas, figuras geométricas de cartulina) y **los invité a jugar con ellos libremente**. **Observé que arman casas, carros, torres, burritos**; finalizado el tiempo de juego guardaron los materiales en su lugar.

En seguida **organicé un paseo alrededor de la Institución Educativa** para que los niños **observen las diferentes viviendas: casas de adobe, tapial, ladrillo, de uno y dos pisos**; y luego **planteé las siguientes preguntas** a los niños (as): ¿Alguna de estas casas les gusta? ¿Por qué? ¿Todas son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿De qué colores son? ¿Qué formas tienen las ventanas y puertas de las casas que observan? ¿Alguna se parece a sus casas? De esta manera **promoví que los niños y niñas hagan diferencias entre las puertas y las ventanas**, a pesar de **decirles que cumplan con los acuerdos del aula**; algunos niños fomentaron mucho desorden, levante la voz por no se les escuchaba bien. Para lo cual **expliqué la forma que tiene cada una de ellas**.

De regreso al aula **comentaron sobre lo observado a través del diálogo**, y es así que los niños y niñas **sacaron sus propias conclusiones de cómo eran las casas**, si eran iguales o no, las formas, colores y tamaños que tenían. **Expliqué que todas las personas necesitamos de un lugar para vivir**, la cual se llama casa. **Luego mandé que cada niño haga su casa** usando papel bond de colores y plastilina, en seguida **mostraron sus trabajos mediante la técnica del museo**. Esto origino un poco de desorden porque todos querían ser los primeros en colocarlo su trabajo.

Finalmente **cada niño o niña recibió baja lenguas de colores y figuras geométricas para que hagan una casa**; luego **pegaron su trabajo en una hoja de papel bond**; algunos niños **comentaron como han hecho cada figura** que forma parte de su casa y en qué se diferencian. Terminemos la actividad **cantando la canción “yo tengo una casa”**. **Indiqué que en su domicilio dibujan una casa y en ella pegan arena**. **Me dí cuenta que la canción no fue de su gusto de todos** porque ya querían salir al recreo, pero si algunos de ellos querían seguir cantando

III. INTERVENTIVA

Mejorar la estrategia metodológica, de acuerdo a su ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

DIARIO DE CAMPO N° 03

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.			1.2. CICLO	II
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.			1.4. ACTIVIDAD	Aprendemos ubicaciones “arriba – abajo”.
1.5. FECHA	13	04	2015	1.6. HORA	09:00 a 10:00a.m
1.7. SECCIÓN	Los ingeniosos			1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.				
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Explora y menciona la ubicación entre objetos usando arriba- abajo, a partir de consignas dadas en situaciones de su contexto real.				

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Realicé las actividades rutinarias, en donde los niños participan con entusiasmo y predisposición por aprender. **Los niños juegan de manera libre en el sector que más les guste**; **dí las indicaciones para iniciar la sesión de aprendizaje entonando la canción “lo que nos rodea”**, en donde los niños realizaron lo que menciona la canción. En otra actividad la **canción lo haré con más mímicas**, para que los niños participen con entusiasmo y se sientan felices.

Comentamos sobre la canción **haciendo preguntas**: ¿Quién nos rodea? ¿Quién lo habrá hecho? ¿Qué nos habrá creado? **ordené a los niños y niñas para salir de paseo y observar la creación de Dios**, la naturaleza, los animales, las personas. Para que el niño opine debía hacer las preguntas de acuerdo a su realidad. En el camino mencionaron lo que ven y **pedí a los niños de manera voluntaria que señalen lo que vieron arriba – abajo sobre la creación de Dios**. De regreso **grafiqué en la pizarra lo que los niños habían mencionado** teniendo en cuenta las posiciones arriba – abajo, luego **los niños pegan plastilina en los dibujos de arriba y papel embolillado en los dibujos de abajo**. **Exponen su trabajo mediante la técnica del museo**.

Finalmente **les presente láminas y dialogamos sobre lo que observaron** ¿Qué animalitos están arriba? ¿Quiénes se encuentran abajo? **Pedí a los niños que mencionen las cosas del aula que se encuentran arriba – abajo**. A continuación **pedí que para la siguiente clase peguen una flor arriba y palitos abajo en una hoja bond**. **Finalmente pregunté** ¿En nuestro cuerpo que partes están arriba? ¿En nuestro cuerpo que partes están abajo? Y después salieron los niños salieron a su recreo.

INTERVENTIVA

Las indicaciones deben ser claras y utilizar un lenguaje sencillo, para que los niños realicen las actividades con más facilidad. Mejorar la estrategia para entonar canciones.

DIARIO DE CAMPO N° 04

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.			1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.			1.4. ACTIVIDAD	Aprendemos el color amarillo.
1.5. FECHA	16	04	2015	1.6. HORA	09:00 A 10:00
1.7. SECCIÓN	Los ingeniosos			1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.				
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno.				

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Realicé las actividades rutinarias, con la participación de todos los niños (as), luego dialoguemos sobre lo que Dios creó en el cielo. Seguidamente nos organizamos para salir al patio, para ello les indique a los niños(as) que cumplieran con los acuerdos del aula. En el patio formemos un círculo y entonemos la canción “sol, solcito” comentamos sobre la canción, haciendo preguntas ¿A quién menciona la canción? ¿Dónde está el sol? ¿De qué color es? ¿Para qué nos sirve el sol? ¿De qué tamaño es? Algunos de los niños y niñas contestan de manera desordenada, pero trato de llevar en orden la actividad de aprendizaje elevando más mi voz; después. Ordené a los niños que se formen en grupos de cuatro niños o niñas. Para ello les entregué cartulinas, goma y papel, para que dibujen el sol en una cartulina, la cual se adornó pegando papel rasgado, embolillado y coloreado. Cada grupo coloca su trabajo en la pizarra para poder compartir ideas; explique la importancia del sol en la vida diaria. Después mencionaron los objetos de color amarillo que hay en el aula; cada niño y niña indicó que objeto o cosa de color amarillo le gusta más. Seguidamente le entregue a cada uno de ellos la silueta del sol, para que lo adornen con grafismos y lo peguen en una hoja bond. Para saber que niño(a) le gusta trabajar en grupo, debería tener a la mano una ficha de observación.

Entregué una hoja impresa para que cada niño y niña en casa recorte cosas de color amarillo y lo peguen. Luego entonamos la canción “hola amigos”, expliqué la importancia de tener amigos. Finalicemos la actividad de aprendizaje dialogando sobre el desarrollo de la sesión. Me faltó un poco más de dinamismo para hacerles partícipes a todos los niños.

III. INTERVENTIVA

Debía elaborar un instrumento que me ayude a registrar las dificultades y logros de mis niños.

DIARIO DE CAMPO N° 05

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.			1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.			1.4. ACTIVIDAD	Conocemos los lados de mi cuerpo.
1.5. FECHA	21	04	2015	1.6. HORA	09:00 a 10:00 a.m
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos			1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.				
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Explora y menciona las direcciones (derecha, izquierda) entre objetos a partir de consignas dadas en situaciones de su contexto real.				

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al terminar las actividades rutinarias, en las que participaron los niños y niñas con mucho entusiasmo, inicié la actividad invitando a los niños y niñas a salir al patio y les sugerí que se desplacen libremente y realicen algunos movimientos como: adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda, con sus brazos hacia arriba y hacia abajo. Al finalizar el juego dialoguemos haciendo preguntas como: ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Qué brazos hemos movido? ¿Será importante cuidar cada una de las partes de nuestro cuerpo? ¿A qué lado se han movido? ¿Todas las partes de nuestro cuerpo son iguales? ¿Con qué mano escriben? ¿Todos ustedes comen y escriben con la mano derecha? ¿Qué lado de las piernas nos hemos cogido? ¿Qué ojo se han cogido?

Coloqué papelotes en el patio y ordené que los niños en parejas se coloquen cerca del papelote. Les invité a cada uno de ellos se eche sobre un papelote y el otro lo delinee con un plumón el contorno del cuerpo de su compañero, les pregunté qué parte del cuerpo van delineando, al concluir les indiqué que utilizando el otro papelote delineen el cuerpo del otro compañero. Observé que algunos trabajaban bien, pero en el grupo de Alexis y Rubén, quien estuvo llorando, entonces me acerqué y él me manifestó que tenía mucho miedo que su amigo le pintara con el plumón, pero con mi ayuda si se pudo delinear su cuerpo. Explique que cada niño pintara la silueta del lado derecho de su cuerpo de color azul y el lado izquierdo de la silueta de color rojo. Una vez terminado el trabajo, pegaron su papelote en la pared del aula. Para otra vez debo hacerlo por grupos, ya en parejas algunos tienen dificultades y nos lleva más tiempo porque son pequeños.

De regreso al aula pedí a los niños encargados de repartir los materiales que entreguen la hoja de trabajo del Ministerio de Educación. Terminemos la actividad entonando una canción y dialoguemos con los niños haciéndoles preguntas: ¿En dónde han colocado el sombrero a la muñeca? ¿Dónde donde le han colocado la chompa a la muñeca? ¿Qué partes tiene la muñeca?

III. INTERVENTIVA

Debo distribuir bien mi tiempo, para desarrollar la sesión con todos sus pasos u momentos.

DIARIO DE CAMPO N° 06

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.	1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.	1.4. ACTIVIDAD	ubicamos objetos dentro de y fuera de
1.5. FECHA	23 04 2015	1.6. HORA	09:00 a 10:00
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos	1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.		
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones dentro – fuera.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de las actividades rutinarias, donde los niños participaron activamente, se inició el desarrollo de la sesión de aprendizaje. **Dí las indicaciones para salir al patio**, para ello **coloque dos cajas y pelotas en el patio**. En el patio **indique a los niños que se formaran en dos filas una de niñas y otro de niños**. **La consigna dada era que cada una de las filas lanzara las pelotas dentro de la caja de cartón** y sin pasarse de la línea blanca. Una vez terminado el juego, **dialoguemos con los niños haciendo preguntas**: ¿Les fue fácil lanzar la pelota dentro de la caja?, ¿Qué fila lo hizo más rápido?, ¿Todas las pelotas cayeron dentro de las cajas?, ¿Cuántas pelotas están fuera de las cajas?

Luego caminemos por el patio **observemos y comentemos que cosas están dentro y fuera de la escuela**. Mientras caminábamos los niños demostraron mucho desorden y se **agredieron**, para ello tuve que hablarles fuerte recordándoles nuestros acuerdos de aula. Seguidamente **comunique a todos los niños** que tenían que regresar al aula, ahí **les explique que tenían que dibujar por grupos en un papelote lo que habíamos realizado en el patio**, para ello **les entregue lápices, colores y temperas**. Después **que terminaron de dibujar les expliqué como tenían que pegar papel rasgado en sus dibujos**, los niños al terminar sus trabajos los colocan en su respectivo sector.

Para reforzar la actividad, **le entregué a cada niño una hoja impresa con dibujos y les expliqué lo que tenían que hacer; empecé a repartir las témperas y sus colores para que pinten** según las indicaciones dadas. Una vez que terminaron colgaron sus trabajos y luego **les pedí que guardaran los materiales en su lugar**.

Finalicemos la actividad **haciendo preguntas**: ¿Ustedes mencionen las cosas que tienen ubicadas adentro? ¿Su huerto dónde se encuentra ubicado? ¿Las vacas donde duermen adentro o fuera de la casa? Para ello algunos niños **voluntariamente mencionaron algunos objetos dentro y fuera del aula**.

III. INTERVENTIVA

- ✓ Tengo que promover más la práctica de nuestros acuerdos de aula.
- ✓ Elaborar un instrumento para registrar las conductas de los niños.

DIARIO DE CAMPO N° 07

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.	1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.	1.4. ACTIVIDAD	Identificamos tamaños “Grande – Pequeño”
1.5. FECHA	27 04 2015	1.6. HORA	09:00 A 10:00
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos	1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.		
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Identifica personas, animales y objetos de su entorno por su tamaño(grande-pequeño)		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de las actividades rutinarias, en donde los niños y niñas participaron con mucho entusiasmo, iniciamos nuestra sesión de aprendizaje, **para ello les ordené a los niños y niñas se sentaron alrededor de la colchoneta**, en seguida **les entregué material concreto y jugaron con ellos de manera libre** y luego **les pedí que los agrupáramos por tamaños y colores**; observé que Alexis, Rubén y Medalí no podían hacer el trabajo indicado, dialogué con Alexis y Rubén y me dijeron que todos los materiales eran grandes, para ello **utilice los útiles escolares y le pedí que me colocara los grandes sobre la mesa y los pequeños en la caja**, él pudo diferenciar quien era grande y pequeño; pero al hablar con la niña Medalí me comentó que no sabía qué hacer y que no podía, entonces lo que hice fue coger un borrador y un libro, con los cuales **le expliqué cuál era grande y cual era pequeño** y por qué. Luego **le entregué algunos objetos y le pedí que los agrupara en grandes y pequeños**, logro hacerlo pero con mucha dificultad.

Después **observé que en la colchoneta, los niños habían colocado los objetos en dos grupos por tamaños y colores, mediante preguntas les pedí que me explicaran como lo hicieron:** ¿De qué colores son? ¿De qué tamaños son? ¿Cómo podemos saber quién es grande y quién es pequeño? Pero algunos materiales no estaban correctamente ubicados, entonces **tuve que ubicarlos con la ayuda de ellos**, en el grupo correspondiente. Seguidamente **les indique que se ubicaran en un respectivo lugar y les entregué unas fotocopias** para que trabajen según indicaciones dadas, e **iba orientando a los niños que tenían dificultades**. Una vez que terminaron **colocaron sus trabajos en el lugar** indicado para que todos observen. Las hojas impresas deben tener imágenes grandes para que los niños puedan hacerlo con facilidad y no demoren mucho tiempo y poder salir a tiempo a recreo. **Luego invité a Bryan, Greis, Katia y Moisés a que demostraran a sus compañeros que no solo las cosas se pueden comparan por tamaños**, sino también podemos ver el tamaño de cada una de las personas, para ello observemos que Bryan era grande y Greis era pequeña y al comparar a Katia y Moisés dijeron que Katia era grande y Moisés era un niño pequeño. Al finalizar la sesión de aprendizaje **haciendo algunas preguntas** ¿Que útiles escolares son grandes? ¿Cuáles son pequeños?

III. INTERVENTIVA

- ✓ Planificar bien la planificación del tiempo, para desarrollar la sesión de aprendizaje completa.
- ✓ Debo mejorar mis estrategias para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO N° 08

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.			1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.			1.4. ACTIVIDAD	Jugando ubicamos los objetos.
1.5. FECHA	29	04	2015	1.6. HORA	09:00 A 10:00
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos			1.8. EDAD	3 y 4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.				
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones cerca o lejos de.				

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de haber realizado las actividades rutinarias, en la que participaron todos los niños y niñas con mucho entusiasmo, se inició la actividad de aprendizaje, invitándoles a cogerse de la mano en parejas para salir al patio a jugar, para esto coloque la colchoneta, una caja y pelotas en el patio. Expliqué en qué consistía el juego; por ejemplo la niña del lado derecho se coloque cerca de la colchoneta y el niño de la columna izquierda se coloque lejos de la caja y así continuaran los niños el juego. Durante el juego se notó el desorden de algunos niños porque todos querían correr al mismo tiempo, para ello tuve que hablarles fuerte y les ordene que guardaran orden. Una vez terminado el juego formemos un círculo y observemos que las pelotas estaban ubicadas cerca y lejos de la colchoneta y de la caja de cartón. Dialogamos haciendo las preguntas ¿Qué hemos realizado? ¿Qué materiales hemos ubicado en el patio? ¿Les fue fácil ubicar las pelotas? ¿Cómo hemos aprendido el día de hoy a ubicar los objetos? Luego indiqué que se desplazaran por el patio y se ubicaran según la indicación que había dado. Después de terminar el juego, pasemos al aula y por grupos dibujaron lo realizado en el patio, para ello les entregué sus lápices, colores y témperas a los niños de 4 años y a los de 3 años les entregué una hoja con imágenes y les expliqué lo que tenían que hacer. Mientras iban trabajando cada uno de los grupos, observé que el niño Rubén del grupo los ositos, no quería dibujar y le pregunté ¿Por qué no quieres dibujar y pintar? Él me contestó que quería seguir jugando en el patio, conversé con Rubén y le dije que terminará su trabajo para regresar a jugar y el no con muchas ganas se puso a pintar lo que estaban haciendo sus compañeros. En ese momento les pregunté si ya habían terminado, pero todos muy alegres me contestaron nos falta un poquito, les deje unos minutos y luego les pedí que colocaran sus trabajos en su respectivo lugar, porque ya era la hora de recreo.

Finalicemos la actividad guardando todos los materiales en su lugar y luego dialoguemos haciendo preguntas como: ¿Mencionen las cosas que están cerca del aula?, ¿Mencionen las cosas que están lejos del aula? Indiqué a los niños las actividades que tenían que hacer en casa con ayuda de Mamá o Papá.

III. INTERVENTIVA

- ✓ Planificar la sesión con estrategias más fáciles para terminar a tiempo la sesión de aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO N° 09

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.			1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.			1.4. ACTIVIDAD	Conocemos los integrantes de mi familia
1.5. FECHA	04	05	2015	1.6. HORA	09:00 a 10:00
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos			1.8. EDAD	3-4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.				
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Expresa con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores “pocos y muchos”				

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de las actividades rutinarias, de la cual participación de todos los niños (as) con mucho entusiasmo, inicié la actividad de aprendizaje y para ello **les pedí a los niños(as) que se coloquen en media luna**, para leer los acuerdos del aula. Seguidamente **les proponía que se formaran en grupos de tres y cinco integrantes, observan cada uno de los grupos y dialoguemos haciendo preguntas** ¿Todos los grupos son iguales?, ¿qué cantidad de integrantes tiene cada grupo?, ¿cuántos integrantes forman cada grupo?, ¿En su familia cuantos son?, ¿Qué grupos tienen pocos integrantes?, ¿Qué grupos tienen muchos integrantes? **Motivé la participación de los niños y niñas**, donde cada niño levantó la mano para contestar. Para este tema debía usar palabras sencillas, para que puedan dar respuestas a las preguntas.

Luego **expliqué a los niños quienes conforman una familia**, para ello **invité a dos grupos a salir al frente**, para **identificar a los integrantes** de una familia, **motivé a utilizar las palabras pocos y muchos** integrantes; **estimulemos la participaciones de los niños con aplausos**. A continuación entregué a cada niño chapas, hilo y palitos para que **los agrupen según las indicaciones dadas e iba orientando a los niños que tenían dificultades**. **Luego pregunté** ¿Los corralitos tienen la misma cantidad de objetos?, ¿Qué podemos decir de cada corralito?, ¿Para ustedes dónde hay muchos niños en la escuela o en el jardín?, ¿En el jardín habrá pocos o muchos niños?, ¿En el aula hay muchos niños o pocos?

Finalmente **invité a los niños a que agruparan las pelotas en pocas y muchas sobre la mesa, así mismo dialoguemos** en el aula tenemos pocas o muchas escobas, pocos o muchos cuentos, pocos o muchos rompecabezas. **Entregue a cada niño una hoja impresa** para que lo desarrollen en casa con ayuda de papá.

III. INTERVENTIVA

✓ .Emplear palabras claves para lograr el indicador de la sesión de aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO N° 10

I. DATOS GENERALES

1.1. NIVEL	Inicial.			1.2. CICLO	II – 4 años.
1.3. ÁREA PRIORIZADA	Matemática.			1.4. ACTIVIDAD	Jugando formamos secuencias
1.5. FECHA	06	05	15	1.6. HORA	09:00 a 10:00 a.m.
1.7. SECCIÓN	Los Ingeniosos			1.8. EDAD	3-4 años
1.9. DOCENTE RESPONSABLE	Norma Irene Calua Culqui.				
1.10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Expresa con su propio lenguaje cuales son los dos elementos que se repiten en un patrón de repetición.				

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de las actividades rutinarias, con la participación de todos los niños (as), inicié la sesión de aprendizaje dando las indicaciones necesarias para realizar el juego “Los tres chanchitos”. **Dialoguemos haciendo preguntas** ¿En qué viajaban los chanchitos?, ¿Cómo iban los chanchitos?, ¿Ustedes cuando forman cómo lo hacen?, ¿De qué otra forma podemos ubicarnos en la formación?, ¿Ustedes cuándo quieren viajar en que se van?. **Explicué a los niños que vamos a prender a ordenar** siguiendo un modelo de repetición, llamada secuencia.

Luego **les dije a los niños los chanchitos iban en tren** y nosotros en que vamos; **los niños respondieron en el carro lechero**. Para ello **les indique a los niños que vamos a subir al lechero** de la siguiente forma: el primer niño subirá con las manos en la cabeza y el segundo con las manos abajo; seguidamente **salimos por el patio para realizar el viaje**. Mientras se hacia el recorrido **iba explicando que se había subido al lechero en forma ordenada** para esto **les pedí que cada niño mencionará la forma como subió al carro**.

De regreso al aula **pedí que se ubicaran en su lugar** y con la **participación de todos los niños grafiqué en un papelote la forma como han subido al carro**. Seguidamente entregué a cada niño figuras geométricas (en papel), para que **armen su secuencia con mi ayuda en su mesa, pero algunos niños no podían colocar las figuras en orden por más que les orientaba**, luego **pegaron en una tira de papel** colocándolo en su respectivo lugar. Esta parte de la sesión **se me hizo un poco difícil por lo que los niños no tenían claro las nociones de las figuras geométricas**. Finalmente **dialoguemos ¿Con los útiles escolares podremos formar secuencias?**, algunos niños de manera voluntaria demostraron a sus compañeros.

III. INTERVENTIVA

- ✓ Debo utilizar material más conocido por ellos para facilitar el aprendizaje en los niños.

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 901- PORCONCILLO ALTO

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS(AS) DE LA I.E.I.N° 901-PORCONCILLO ALTO

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																			
		CAPACIDAD		Comunica y representa ideas Matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas		Comunica y representa ideas Matemáticas							
		INDICADOR		Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "muchos", "pocos" y "ninguno."		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño.		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico.		Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos.		Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: este pesa más que" o "este pesa menos que" .		Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones "antes" después, " con apoyo concreto o imágenes de acciones(tarjetas de secuencias temporales)	
		CRITERIO		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
03	CUEVA CHÁVEZ, María Marcelina		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
05	TANTA CABANILLAS, Elvis		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli		X		X		X	X			X		X	X		X		X		X		X	
09	GONZALES ALVA, Alexander		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
10	TANTA INFANTE, Esgar	X			X		X		X		X		X	X		X		X		X		X	
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
	TOTAL	1	10	0	11	0	11	1	10	0	11	0	11	2	9	0	11	0	11	0	11		

LISTA DE COTEJO DE SALIDA DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS(AS) DE LA LE.LPORCONCILLO ALTO

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad																			
		CAPACIDAD		Comunica y representa ideas Matemáticas										Razona y argumenta generando ideas matemáticas		Comunica y representa ideas Matemáticas							
		INDICADOR		Agrupa los útiles escolares de acuerdo a su uso y expresa en forma oral la acción realizada.		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "muchos", "pocos" y "ninguno."		Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando hasta el tercer lugar.		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cinco objetos de grande a pequeño.		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio (color) con material concreto y gráfico.		Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.		Expresa cantidades de hasta seis objetos usando su propio lenguaje.		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta diez, con material concreto y dibujos.		Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras: "este pesa más que" o "este pesa menos que".		Expresa la duración de eventos usando las palabras basada en acciones "antes", "después", "ayer", con apoyo concreto o imágenes de acciones(tarjetas de secuencias temporales)	
		CRITERIO		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BACON TANTA, Jhan Carlos		x		x		X		X		X			X		X		X			X		
02	CAJA TANTA, Alex Jhojan		x	X		X		X		X		X		X		X		X	X	X			
03	CUEVA CHÁVEZ, María		x	X		X		X		X		X		X	X	X		X		X	X		
04	GONZALES ALVA, Jhon Edwin	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
05	TANTA CABANILLAS, Elvis	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
06	TINGAL CHÁVEZ, Deimer	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
07	BACON ALVA, Wilmer Jhony	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
08	CUEVA SÁNCHEZ, Jenny Mardeli	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
09	GONZALES ALVA, Alexander	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
10	TANTA INFANTE, Esgar	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
11	TINGAL CHÁVEZ, Erika	x		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		
	TOTAL	8	3	10	1	10	1	9	2	10	1	11	0	10	1	9	2	9	2	9	2		

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Foto 1



Sesión N° 02

Juego motor. Los niños colocan los materiales en las cajas según la indicación.

Foto 2



Sesión N° 02

Juego Motor: Los niños están comparando las cantidades de objetos de cada caja.

Foto 3



Sesión N° 03

Juego Motor: Los niños realizan el juego carrera de obstáculos, para ver quien llega primero.

Foto 4



Sesión N° 03

Juego motor: Se observa que los niños están jugando, haciendo una carrera para ver quien llega primero.

Foto 5



Sesión N° 07

Juego cognitivo: Los niños juegan a lanzar el dado, para ver cuantos dibujos les salió.

Foto N° 06



Sesión N° 07

Juego Cognitivo: los niños cuentan los objetos de la caja según la cantidad que les salió en la cara del dado.

Foto 7



Sesión N° 10

Juego Simbólico: los niños juegan a vestir a papá, para ver las acciones realiza antes de ir al trabajo y después de su regreso.

Foto 08



Sesión N° 10

Juego simbólico: Los niños terminan de vestir a papá para que pueda hacer sus actividades del día.

Foto 09



Sesión N° 10

Juego Simbólico: La niña representa las acciones que realiza papá durante el día mediante la secuencia de imágenes.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Fundada por la ley 14015 del 13 de febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 10-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las dieciocho horas del día veintiseis de abril del 2017; se reunieron en el ambiente de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Víctor Homero Bardales Jacobi
2. Secretario: Docente M.C. Rogelio Amador Huacachi Aguilar
3. Vocal: Docente Soc. Elmer Luis Pisco Jaramba

Y en calidad de asesor el docente: Dr. Virgilio Goirry Vargas

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la competencia crítica y pensara matemáticamente en situaciones de cantidad, en la estudiante de 5. año de la I.F.T. N° 901- UCEL Cajamarca, 2016.

Presentado(a) por Mirna Irene Calva Pulqui con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado con el puntaje acumulado de dieciocho (18) puntos perfectos.

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

Siendo las diecinueve 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 26 de abril del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: NORMA IRENE CALVA CULQUI

DNI /Otros N°: 40855520

Correo electrónico: noxicc_204@hotmail.com

Teléfono: 920494406

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: APLICACION DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA

ACTIVA Y BIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD, EN LOS ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE LA T.E.-I. N° 902, UGEL CAJAMARCA, 2016

Asesor: M. Cs. Virgilio GÓMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

09 / 10 / 2017

Fecha

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